

27-Mayo-2021

Núm. Circular: DGEU/050/2021

Xalapa, Veracruz, México.

Asunto: Primer Torneo Virtual Intersubistemas de Ajedrez

Página 1 de 1

**RECTORES, DIRECTORES GENERALES Y DIRECTORES DE
LAS INSTITUCIONES PARTICULARES DE EDUCACIÓN
SUPERIOR
P R E S E N T E.**

Por medio del presente, hago de su conocimiento que con el objetivo de fomentar el mejoramiento del nivel académico en el estudiantado, a través del desarrollo de habilidades cognitivas como la concentración, la agilidad mental y la capacidad de análisis que se desarrollan adecuadamente con la práctica del ajedrez, la Secretaría de Educación de Veracruz, a través de la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior, convoca a estudiantes, personal docente y administrativo de los subsistemas de educación media superior y superior, estatales y federales, públicos y particulares, a participar en el **"Primer Torneo Virtual Intersubistemas de Ajedrez"**.

Por tal motivo, solicito su invaluable apoyo para que difundan la convocatoria anexa con la comunidad educativa de la institución que dignamente dirige.

Los participantes deberán registrarse a más tardar el 28 de mayo a las 14:00 horas en la siguiente liga <https://lichess.org> así como enviar el layout anexo con los datos de los participantes al correo institucional: dgeu@msev.gob.mx

Sin otro particular, le envío un cordial saludo.

ATENTAMENTE



MTRO. FERNANDO HERNÁNDEZ CABAÑAS.
DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.

FHC/JJC/JAMT/cct

LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE VERACRUZ, A TRAVÉS DE LA
LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR, EN COORDINACIÓN CON
EL CONSEJO INTERINSTITUCIONAL VERACRUZANO DE EDUCACIÓN

CONVOCAN

A todos los estudiantes inscritos en el ciclo escolar 2021-2021(febrero-julio) en algún plantel de Educación Media Superior y Superior, de subsistemas **estatales, federales**, públicos y particulares, así como docentes y personal administrativo del estado de Veracruz, a participar en el **Primer Torneo Virtual Intersubistemas de Ajedrez**

OBJETIVO

Difundir el deporte ciencia, así como fomentar un mejoramiento del nivel académico en el estudiantado, a través del desarrollo de habilidades cognitivas como la concentración, la agilidad mental y la capacidad de análisis que se desarrollan adecuadamente con la práctica del ajedrez.

BASES

PRIMERA: DE LAS FECHAS

ETAPA PREVIA

Cada subsistema establece la fecha en que realizará su selectivo de participación.

ETAPA INTERSUBSISTEMAS

1. **Media superior:** Se realizará el día viernes 25 de junio.
2. **Educación Superior:** se realizará el día viernes 18 de junio.
3. **Docentes y administrativos:** se realizará el día viernes 11 de junio.

SEGUNDA: DE LAS ETAPAS

1. **ETAPA ELIMINATORIA INTERIOR:** Cada subsistema establecerá su fecha, logística y sistema de competencia para obtener a sus 20 representantes. **Cada subsistema podrá designar a sus competidores de manera directa**, en caso de no realizar etapa selectiva.

2. **ETAPA INTERSUBSISTEMAS:**

Media Superior: Cada subsistema participará con un máximo de 10 mujeres y 10 varones.

Educación Superior: Cada subsistema participará con un máximo de 10 mujeres y 10 varones.

Docentes y administrativos de los subsistemas estatales y federales. Cada subsistema participará con un máximo de 10 mujeres y 10 varones.

TERCERA: DE LAS CATEGORÍAS

1. Media Superior,
2. Superior,
3. Docentes, administrativos de educación media superior y superior.

CUARTA: DE LA INSCRIPCIÓN

Requisitos:

1. Se podrán inscribir a partir de la publicación de la convocatoria, hasta el día 28 de mayo.
2. Registrarse en la plataforma <https://lichess.org/> con nombre y subsistema al que pertenecen.
3. **Cada subsistema se encargará de inscribir al torneo a cada uno de sus representantes.**
4. Estar oficialmente matriculada(o) en el presente ciclo escolar en el Centro o plantel con el que participa.
5. Para docentes, administrativos y personal de apoyo, **deberán estar dados de alta** en la plantilla del subsistema al que pertenecen.
6. Para todas las etapas requisitar y enviar el oficio de **REGISTRO DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES, TOMA DE FOTOGRAFÍAS Y/O VIDEOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES**, en el formulario de inscripción, de cada joven participante (llenado exclusivo del padre de familia y/o tutor, en caso de ser menor de edad).

QUINTA: DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar aquellos estudiantes que cumplan con los requisitos de inscripción establecidos.
2. Para Media Superior la **edad máxima será de 19 años**. Si un participante excede esta edad y se encuentra estudiando en un subsistema de Educación Media Superior, será inscrito en la categoría de Educación Superior.
3. Para Educación Superior la edad será libre.
4. Docentes y Administrativos estatales **deberán estar adscritos a los subsistemas pertenecientes a la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior.**

5. Docentes y Administrativos federales deberán estar adscritos a DGETI, DGETAyCM, así como a DGB federal

SEXTA: DEL SISTEMA DE COMPETENCIA Y REGLAMENTO

1. Sistema Arena.
2. El Ritmo de juego será de 15 minutos.
3. La duración total del torneo será de 2 horas.
4. Se utilizarán los criterios de la plataforma lichess.org
5. Se enviará el enlace para formar el grupo de jugadores y enviarles el link del torneo.
6. Anti-trampas: La plataforma cuenta con un algoritmo para analizar cuando un jugador hace trampa, en caso de que se detecte. (previa reclamación por parte del jugador afectado, dirigida al árbitro, quien se encargará de hacer las acciones correspondientes).

SÉPTIMA: ARBITRAJE

1. En el transcurso del torneo se contará con la presencia de un cuerpo arbitral, quienes realizarán el monitoreo de las partidas.
2. Apelaciones y/o anomalías serán resueltas por el Comité de Honor y Justicia, el cual estará conformado por un representante de la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior, uno de DGETI, uno de DGETAyCM y uno de DGB federal.

OCTAVA: PENALIZACIONES

1. Tiempo límite máximo para reclamación será de 24 horas.
2. La solución al reclamo es el tiempo que el sistema de lichess.org lo resuelva (72 horas).

Nota: si el jugador cierra su cuenta, se considerará que usó motor.

Si se acusa a un jugador de uso de motor y se comprueba que no ocurrió, el acusador será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación.

Mensajes con frases ofensivas en el chat de lichess.org o fuera de él, será sancionado con el 20% de su puntuación

En el caso de actualización de la plataforma de lichess.org y que afecte más de 15 minutos, podrá reprogramarse el torneo.

Cuenta falsa, suplantación o cuenta compartida: expulsión definitiva del participante y se devolverá los puntos a quienes se haya enfrentado.

En caso de pérdida de conexión de un participante se podrá reclamar la victoria o declarar tablas

Inelegibilidad, en el momento que se detecte, se le expulsará del torneo.

NOVENA: PREMIACIÓN

1. Se premiará a los tres primeros lugares femeniles y varoniles de cada categoría.

TRANSITORIOS

Lo no previsto en la presente Convocatoria, será resuelto por el comité organizador a cargo de la Coordinación de Cultura, ubicada en el Km. 4.5 de la carretera Xalapa- Veracruz, Colonia SAHOP, C.P. 91190. Teléfono: 8-41-77-00, extensiones 7504 y 7425. Responsable: Maestra Eda Patricia Ortiz Pérez, celular de contacto: 2283656896.