

JUEGOS ESCOLARES AJEDREZ 2020

OBJETIVOS

Los objetivos generales que el programa persigue, son los siguientes:

1. Incrementar práctica del ajedrez de la población en edad escolar.
2. Promover la realización de actividad física y deporte como vehículo de formación de valores, a través del ajedrez.
3. Conseguir incrementar de forma permanente la práctica del ajedrez.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Con el fin de que los Juegos Escolares de Caravaca, puedan disponer de un Campeonato de Ajedrez atractivo y divertido para los niñ@s, propongo un nuevo formato que se utiliza en la inmensa mayoría de competiciones escolares, incluida la fase final del Deporte Escolar de la Región de Murcia.

BASES DEL TORNEO

Las bases por las que se regirá el torneo son:

1. El torneo se disputará el jueves 6 de febrero 2020.
2. El horario de comienzo es a las 16:30 hasta aproximadamente las 19:30.
3. El lugar de juego es el local municipal de Ajedrez, sito en C/ Ingeniero Oñate, nº1-1º, (al bajar las escaleras delante del Arco de la Plaza del Ayuntamiento).
4. Se disputarán un total de 5 rondas por sistema suizo.
5. Las partidas serán a 7 minutos por jugador para toda la partida.
6. Las edades para cada una de las categorías serán las siguientes:
 - BENJAMINES: Nacidos/as en los años 2.010 y 2.011.
 - ALEVINES: Nacidos/as en los años 2.008 y 2.009.
 - INFANTILES: Nacidos/as en los años 2.006 y 2.007.
 - CADETES: Nacidos/as en los años 2.004 y 2.005.
 - JUVENILES: Nacidos/as en los años 2.002 y 2.003.
7. Premios:
Trofeo para el Campeón individual de cada categoría, siendo éstas mixtas
Trofeo al mejor Colegio.
8. En caso de empate a puntos, los sistemas de desempates serán: Bucholtz FIDE menos peor, Bucholtz FIDE total y Sonnen.
9. Los participantes en el torneo autorizan la publicación de los resultados del evento en los diferentes medios de comunicación. (listados de resultados, clasificaciones, fotografías de los participantes, etc.).

INFORMACION GENERAL

A continuación, enumero una serie de informaciones útiles, que los docentes deberán explicar a sus alumnos para que se familiaricen con el formato y tengan las menores dudas posibles el día del Campeonato.

1. El formato consiste en unificar todas las categorías en un solo campeonato, es decir, todos los participantes de cualquier edad se enfrentarán en un solo torneo. Un niño Alevín, puede llegar a enfrentarse con un niño Cadete.
2. Aunque todos se enfrenten en un solo Campeonato, a efectos de clasificación, cada categoría tendrá un campeón independiente, es decir, Pepito finalizó en 10ª posición de la clasificación general, pero al ser el primer clasificado Alevín, será a todos los efectos Campeón Alevín.
3. Para fomentar el trabajo en equipo, también habrá un colegio campeón. Al final de la competición se tomarán las puntuaciones de los tres mejores jugadores de cada colegio (cuentan todas las categorías), no se tomarán como equipo aquellos colegios con menos de 3 participantes. El equipo con mayor puntuación será el ganador.
4. El sistema suizo es el más empleado para torneos de Ajedrez, y permitirá a todos los participantes jugar un total 5 partidas, ganen o pierdan siempre disputaran el número total de rondas, algo que sin duda es mucho más atractivo que un torneo eliminatorio donde si pierdes la primera partida ya no vuelves a jugar.
5. Para decidir el orden en la clasificación final cuando existe igualdad de puntos, se utiliza el sistema de desempate conocido como Bucholz, que consiste en la suma de los puntos que han conseguido los rivales, con los que cada jugador se haya enfrentado.
6. Los premios se entregarán al final de la temporada junto con los demás deportes que componen los Juegos Escolares.
7. Los tableros estarán numerados de forma ascendente, desde el 1 hasta el total de tableros que se necesiten. Cada jugador comprobará en la lista de enfrentamientos de cada ronda, en que numero de tablero le tocará y con qué piezas.
8. Se colocarán en el tablón de anuncios los enfrentamientos de cada ronda.
9. No se comienza una partida hasta que el árbitro de la señal de comienzo.
10. En cada tablero habrá un reloj, que pondrá en marcha el jugador de las piezas negras, para que comiencen a jugar blancas.
11. Cada jugador tendrá 7 minutos para toda la partida, al que se le acaba el tiempo pierde la partida.
12. Después de un enfrentamiento, el jugador que gane la partida levantará la mano sin irse de su sitio, y el árbitro acudirá a tomar nota del resultado. Es imprescindible entregar el resultado, sino no se puede proseguir con el campeonato.
13. Todos los jugadores juegan las 5 rondas, ganará el campeonato el que más puntos obtenga.
14. Comprobar datos de los jugadores antes del torneo, categoría, colegio, etc.

