



CAMPEONATO DE AJEDREZ

COLEGIO SANTA CECILIA 2025

I. Finalidad

Motivar la práctica del ajedrez por parte de los estudiantes del Colegio Santa Cecilia.
Propiciar la aparición de nuevos valores en esta disciplina, aplicando la inteligencia artificial mediante el aprendizaje experiencial.

II. Niveles del Campeonato de Ajedrez 2025 CSC.

Los participantes deberán previamente haber derrotado una o más veces al ordenador (sistema de ajedrez con inteligencia artificial) y registrar su participación con su tutor(a) presentando la captura de pantalla impresa que evidencia la victoria frente al ordenador. Los participantes serán agrupados de acuerdo a su grado académico que cursan en el presente Año Escolar 2024, los cuales son:

Nivel I: Estudiantes de Primer grado a Tercer grado de primaria

Nivel II: Estudiantes de Cuarto grado a Sexto grado de primaria.

Nivel III: Estudiantes de Primer año al Segundo año de secundaria.

Nivel IV: Estudiantes de Tercer año a Quinto año de secundaria.

Los ganadores de cada nivel tienen la potestad de competir con el campeón del nivel siguiente para lograr el campeón del nivel primario y secundario.

III. Procedimiento

1. Los participantes previamente registrados asistirán el martes 30 de septiembre a las 8am y responderán al llamado para participar.
2. Los participantes asistirán uniformados.
3. Los participantes dentro de un nivel, son convocados de forma aleatoria. Si no se presenta luego de 2 minutos del llamado se declara ganador al participante presente.

4. El tiempo total del partido de ajedrez será de diez minutos, cinco para cada participante.
5. Durante los partidos de ajedrez, está prohibido el uso de celular.
6. Está prohibido que el jugador de ajedrez cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.
7. No deberá recibir ayuda externa durante las partidas.
8. Guardar el debido respeto a todos los participantes a través de la práctica del juego limpio.
9. Pieza tocada es pieza movida.
10. Las piezas blancas inician el juego, el ganador del lanzamiento de moneda elegirá el color de las piezas de ajedrez.
11. La captura (soplo) no es opcional, pero si el rival no se percata de la captura y juega otra pieza, el otro jugador debe retirar la pieza que podría capturar y seguir con su jugada normal.
12. La determinación del ganador /perdedor: Hay tres formas de determinar Jaque -Mate; Resignación y Tiempo muerto (Tiempo fuera).

Mate

Una de las formas más comunes de finalizar una partida de ajedrez es mediante jaque mate. Esto sucede cuando uno de los jugadores está amenazando al otro rey y este no puede moverse a ninguna otra casilla, no puede ser protegido por otra pieza y la pieza de control no puede ser capturada. Si se cumplen todas estas condiciones, el jugador atacante gana mediante jaque mate.

Resignación

A veces, uno de los jugadores cree que pronto le darán jaque mate y renuncia en lugar de terminar la partida

Tiempo muerto (Tiempo fuera)

El tiempo muerto es una forma dolorosa de perder una partida de ajedrez. No importa cuánta ventaja tengas en el tablero o si tienes jaque mate en un solo movimiento. Si te quedas sin tiempo, perderás automáticamente la partida si tu oponente tiene el material mínimo necesario para forzar un jaque mate. Si tu oponente no tiene la cantidad mínima de material para el jaque mate y se te acaba el tiempo, el juego es un empate, incluso si estuvieras ganando. Administrar tu tiempo y usarlo con cuidado durante el juego es fundamental.

IV. Sistema de puntuación

Partida ganada es un punto (1 punto)

Partida empatada es medio punto (1/2 punto)

Partida perdida es cero puntos.

V. Reclamos

No se aceptan reclamos.

VI. Premiación

Diploma para el primer puesto de cada nivel.

Incremento de calificativo (5 puntos) en dos prácticas de matemática a los ganadores en el nivel de participación.

VII. Reglas de desempate en caso de empate

Sistema por piezas capturadas:

- Se cuentan los puntos de las piezas capturadas al rival.
- Gana quien haya capturado mayor puntaje.
- Si aún sigue empatado → se juega un desempate rápido de 5 minutos.

Sistema de puntuación de las piezas

Cada ficha tiene un valor relativo que ayuda a evaluar posiciones y a usarse en partidas rápidas o para desempates:

- Peón = 1 punto
- Caballo = 3 puntos
- Alfil = 3 puntos
- Torre = 5 puntos
- Dama = 9 puntos
- Rey = Invaluable (no se asigna puntaje, porque define el jaque mate).