

La Liga de Ajedrez **MX** invitan a la familia ajedrecista de México a participar en: **TEMPORADA DE OTOÑO 2020**

A CELEBRARSE CON LAS SIGUIENTES BASES:

1. MODALIDAD DEL EVENTO: Tabla general y fase final.

- 1.1 Es un torneo por equipos en la modalidad "Arena" en la plataforma lichess.org
- 1.2 Los equipos serán representativos de los 32 estados de la República, agregando a la UNAM, IPN y un equipo extra para la Ciudad de México y Yucatán.
- 1.3 Los equipos se dividirán en 4 grupos, mismos que serán sorteados cada fecha.
- 1.4 La temporada se conforma de 5 fechas.
- 1.5 Califican a la final los mejores 10 equipos de la temporada regular.
- 1.6 El ritmo de juego será de 3 minutos sin incremento (3+0) y la duración de cada ronda será de 60 minutos.
- 1.7 Se jugará todo el torneo con posibilidad de BERSERK.
- 1.8 El evento tendrá una filial de desarrollo como opción para cada equipo. Invitando a todos los equipos a no hacer ningún selectivo y permitir cualquier participación.
- 1.9 No habrá cuota de inscripción. La liga MX buscará patrocinios y donaciones para solventar la premiación y los gastos de operación.

2. CALENDARIO DE JUEGO

- 2.1 El formato de la LIGA MX contempla 5 etapas y una final: Se jugará en horario del centro de México.

RONDA 1	JUEVES 13 DE AGOSTO	21:00 HRS
RONDA 2	JUEVES 20 DE AGOSTO	21:00 HRS
RONDA 3	JUEVES 27 DE AGOSTO	21:00 HRS
RONDA 4	JUEVES 3 DE SEPTIEMBRE	21:00 HRS
RONDA 5	JUEVES 10 DE SEPTIEMBRE	21:00 HRS
FINAL	JUEVES 24 DE SEPTIEMBRE	21:00 HRS

3. RESPONSABILIDADES

3.1 DE LOS EQUIPOS (TEAMS):

- 3.1.1 Los TEAMS deben incluir en su nombre el estado al que hacen referencia.
- 3.1.2 Los TEAMS deben enviar un logo para el perfil de equipo en el sitio web.
- 3.1.3 No hay límite de jugadores por TEAM. El resultado de cada ronda se define contabilizando (sumando) los puntos de los mejores 16 jugadores (automático por lichess).
- 3.1.4 Los equipos de la primera división tendrán un máximo de 50 jugadores.
- 3.1.5 El enlace correspondiente a los 4 grupos del torneo será entregado el domingo a los capitanes.

3.2 FILIAL DE DESARROLLO:

- 3.2.1 Cada TEAM tendrá derecho a inscribir un equipo paralelo en la filial de desarrollo.
- 3.2.2 La filial de desarrollo no tendrá límite de jugadores, y puntuarán para sus equipos los mejores 8.
- 3.2.3 No es obligatorio ejercer el derecho de participar en la filial de desarrollo.
- 3.2.4 Los capitanes de los equipos de primera división serán los mismos de la filial de desarrollo.
- 3.2.5 Los ajedrecistas que participen en la filial de desarrollo pueden participar en la primera división, si el equipo así lo considera adecuado. Los jugadores inscritos en la primera división no podrán participar en la filial de desarrollo por la temporada de otoño.
- 3.2.6 Será responsabilidad de los capitanes velar por mantener el objetivo de la filial de desarrollo.
- 3.2.7 Se jugarán las mismas rondas en las mismas fechas, premiando a los primeros tres ganadores sin fase final.

3.3 DEL JUGADOR:

- 3.3.1 Tener una cuenta activa con su respectiva identificación y bandera en lichess.org
- 3.3.2 La cuenta deberá tener un mínimo de 25 partidas jugadas en la plataforma.
- 3.3.3 La cuenta es personal, no se permite suplantación de jugador.
- 3.3.4 Para poder jugar por un TEAM deberá residir en el estado que pretende representar, ser su lugar de nacimiento o representar a dicho estado en la lista de rating nacional.
- 3.3.5 Para el caso del IPN y la UNAM, el número de cuenta de sus integrantes es suficiente.
- 3.3.6 Se permitirán dos extranjeros por equipo que residan en dicho estado o pertenezcan a la institución.
- 3.3.7 Se les solicitará a los jugadores llenar un formulario en el sitio del torneo para crear su perfil.

3.4 DE LOS CAPITANES DE EQUIPO:

- 3.4.1 Cada equipo podrá designar hasta dos capitanes.

- 3.4.2 Cada capitán deberá proporcionar al organizador su número de WhatsApp y correo electrónico.
- 3.4.3 Todo capitán de equipo tiene por obligación tener los datos completos y número de contacto de los jugadores de su TEAM, en caso que el organizador lo solicite por alguna situación presentada en el torneo.
- 3.4.4 El capitán de equipo debe de mantener informados a sus jugadores de todo lo que contempla el reglamento de este torneo.

4. CLASIFICACIÓN FINAL

- 4.1 Después de establecer la SUMATORIA de los puntos obtenidos en las 5 jornadas, los 10 equipos que hayan hecho más puntos jugarán una final en la que se establecerá al CAMPÉON ABSOLUTO de la temporada. Misma que se jugará el día jueves 24 de septiembre a las 21:00 horas del Centro de México.

5. PREMIACIÓN

Los dos primeros lugares por equipos recibirán diploma, así como los integrantes de cada uno de los equipos. La premiación podría incrementar de acuerdo las donaciones y patrocinios que adquiera La Liga de Ajedrez MX.

Primer lugar	\$1,200 pesos canjeables únicamente en material de ajedrez.
Segundo lugar	\$800 pesos canjeables únicamente en material de ajedrez.
Campeón de batallas	Se premiará al ajedrecista que haga más puntos durante las 5 fechas de la temporada.

6. INFORMACIÓN DEL TORNEO

- 6.1 Toda la información referente al torneo se encontrará en la página www.ligadeajedrez.mx
- 6.2 Convocatoria, equipos, integrantes de los equipos, resultados, formato de inscripción y tabla de posiciones.

7. COMITÉ DE APELACIÓN

- 7.1 Se integrará un comité de apelación designado por el comité organizador.
- 7.2 Tiene como finalidad resolver los desacuerdos al aplicar el reglamento, cuyo fallo será final e inapelable.

8. PENALIZACIONES

- 8.1 El límite de tiempo máximo para presentar una reclamación será de 24 horas.
- 8.2 La solución al reclamo es el tiempo que el sistema de lichess.org lo resuelva (72 horas), pasado este tiempo ya no hay modificaciones.
- 8.3 Las penalidades se aplicarán tanto al jugador como al equipo.

- 8.4 EL USO DE MOTOR:
 - 8.4.1 Al Jugador: Expulsión del jugador sin derecho a restitución en la ETAPA que cometió el ilícito. No podrá participar en la siguiente temporada. SI ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS DEL EQUIPO; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. SI NO ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS; sólo se sancionará al TEAM.
 - 8.4.2 Al TEAM: EL INFRACTOR ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. EL INFRACTOR NO ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.
 - 8.4.3 NOTA: Si el jugador cierra su cuenta, se considerará que usó motor, de abrirla luego y comprobar que no usó motor se le repone sus puntos; siempre y cuando no exceda las 72 horas luego de finalizada la ronda.
- 8.5 ACUSACIÓN SIN FUNDAMENTO DE USO DE MOTOR:
 - 8.5.1 Si se acusa a un jugador de uso de MOTOR y se comprueba que esto no ocurrió, el acusador será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación obtenida en la ronda.
- 8.6 MENSAJES CON FRASES OFENSIVAS EN EL CHAT DE LICHESS O FUERA DE ÉL:
 - 8.6.1 Al jugador que infrinja este ítem, se descontará el 20% de su puntuación obtenida en la ETAPA.
- 8.7 JUEGA EN UN TEAM NO CORRESPONDIENTE:
 - 8.7.1 Al Jugador: SI ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS DEL EQUIPO; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. SI NO ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS; sólo se sancionará al TEAM.
 - 8.7.2 Al TEAM: EL INFRACTOR ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. EL INFRACTOR NO ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.
- 8.8 CUENTA FALSA, SUPLANTACIÓN O CUENTA COMPARTIDA; se contabilizará desde 2 meses anteriores al inicio del Torneo, sanciones
 - 8.8.1 Al Jugador: Expulsión definitiva del jugador sin derecho a restitución en la temporada en curso o si fuera el caso, en la posterior. SI ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS DEL EQUIPO; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. SI NO ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS; sólo se sancionará al TEAM.

- 8.8.2 Al TEAM: EL INFRACTOR ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. EL INFRACTOR NO ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.
- 8.9 EL CAPITÁN QUE OBSTACULICE INVESTIGACIÓN DE UNO DE SUS JUGADORES: Capitán que no brinde información para resolver algún ilícito de un determinado jugador de procederá a penalizar:
- 8.9.1 Al Jugador: Expulsión definitiva del jugador sin derecho a restitución en la temporada en curso o si fuera el caso, en la posterior. SI ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS DEL EQUIPO; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. SI NO ESTUVIERA ENTRE LOS 8 PRIMEROS; sólo se sancionará al TEAM.
- 8.9.2 Al TEAM: EL INFRACTOR ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. EL INFRACTOR NO ESTÁ ENTRE 8 PRIMEROS, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.

9. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS.

- 9.1 No se está obligado a aceptar retroceder la jugada cuando el rival lo solicita.
- 9.1.1 En caso de actualización de la plataforma de Lichess y afecte más de 15 minutos, podrá repetirse la ronda si se cumplen las siguientes condiciones:
- 9.1.2 Que al menos el 80% de los capitanes del grupo esté de acuerdo en hacerlo.
- 9.1.3 La ronda deberá jugarse antes del inicio de la siguiente.
- 9.2 En caso de que tu rival pierda la conexión de internet se podrá:
- 9.2.1 Reclamar victoria.
- 9.2.2 Declarar tablas.
- 9.3 Cualquier caso no previsto será resuelto por el comité organizador, cuyo fallo será definitivo e inapelable.

AO Iván Vargas
Organizador de la Liga de Ajedrez MX

NM Luis Raygoza
Comisionado Técnico de la Liga de Ajedrez MX