



GOBIERNO DEL ESTADO DE  
**VERACRUZ**  
2024 - 2030

**SEV**  
SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN  
DE VERACRUZ

**SEMSyS**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR



La Secretaría de Educación de Veracruz a través de la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior, en coordinación con el Instituto Tecnológico Superior de Xalapa.

## CONVOCAN

A la comunidad estudiantil inscritos en el ciclo escolar 2024-2025 (febrero-agosto) en algún plantel tecnológico federal y estatal, así como personal docente y personal administrativo y de apoyo del Estado de Veracruz, a participar en el **1er Torneo Virtual de Ajedrez Tecnológicos SEMSyS 2025**.

### Objetivo:

Fomentar un mejoramiento del nivel académico en el estudiantado, a través del desarrollo de habilidades cognitivas y el desarrollo de habilidades ejecutivas y gerenciales que se desarrollan adecuadamente con la práctica del ajedrez.

### Bases:

Cada tecnológico recaba la información de los equipos que quieran participar, y enviarán la información al ITSX para finalizar el proceso de inscripción.

La liga comenzará el día 12 de marzo y terminará el 26 de mayo del presente año.

### Inscripción

#### Requisitos:

1.- Se podrán Inscribir a partir de la publicación de la convocatoria, hasta el día 27 de febrero del presente año, mediante el siguiente formulario:

<https://forms.office.com/r/MAbwWRuR4h?origin=lpLink>

2.- Registrarse con su nombre de equipo con un mínimo de 4 integrantes, el nombre deberá ser de una mujer que haya tenido una participación en el desarrollo histórico de México, seguido del Tecnológico o municipio que pertenecen, ejemplo:

**LeonaVicario TECVER**

**RocioNahleTecMinatitlán**

**ClaudiaTelloITSXalapa**

3.- Cada tecnológico se encargará de inscribir al formulario de inscripción a cada uno de los equipos representantes, pueden inscribir más de un equipo.

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.- Requisar 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



GOBIERNO DEL ESTADO DE  
**VERACRUZ**  
2024 - 2030

**SEV**  
SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN  
DE VERACRUZ

**SEMSyS**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR



de inscripción, de cada joven participante (llenado exclusivo del padre de familia y/o tutor, en caso de ser menor de edad).

Una vez enviada la información y revisada, el ITSX agregará la lista de los equipos aprobados a un grupo de WhatsApp, donde se le darán las indicaciones a seguir para el proceso de participación del evento.

#### Participación:

- 1.- Podrán participar aquellos estudiantes que cumplan con los requisitos de inscripción establecidos.
- 2.- Como personal docente, personal administrativo y de apoyo deberán estar adscritos a los tecnológicos pertenecientes a la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior.
- 4.-Cada equipo deberá crear y dar de alta su equipo con el nombre cumpliendo los requisitos estipulados en esta convocatoria, no deberá de contar con más de 4 integrantes cada equipo, siendo este mixto.

#### Categoría

- 1.-Única, integrada por alumnas y alumnos, también se permite realizar equipos integrados por personal docente, personal administrativo y de apoyo, (no puede haber combinado de estudiantes y personal docente, personal administrativo y de apoyo).

#### Del Sistema de Competencia y Reglamento.

- 1.- Sistema Arena.
- 2.- El ritmo de juego será de 10 minutos.
- 3.- La duración de la liga será de 12 jornadas 1 día a la semana (lunes) con duración de una hora por día durante 12 semanas, en horario de 8:00 p.m. a 9:00 p.m.
- 4.Cada jornada se sumarán los puntos acumulados por cada equipo, se llevará una tabla de posiciones y los 2 equipos ganadores serán los que sumen mayor puntaje a lo largo de las 12 jornadas.
- 5.- Se utilizarán los criterios de la plataforma lichess.org.
- 6.- Se enviará el enlace para formar el grupo de jugadores y enviarles el link del torneo.
- 7.- 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).

#### Arbitraje

- 1.- En el transcurso de la liga se contará con la presencia de un cuerpo arbitral, quienes realizarán el monitoreo de las partidas.



GOBIERNO DEL ESTADO DE  
**VERACRUZ**  
2024 - 2030

**SEV**  
SECRETARÍA  
DE EDUCACIÓN  
DE VERACRUZ

**SEMSyS**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

**DET**  
Dirección de Asesoría  
Tecnológica de Veracruz

**ITES**  
Instituto Tecnológico  
Superior de Xalapa

2.- Apelaciones y/o anomalías serán resueltas por el comité de honor y justicia, el cual estará conformado por un representante cada tecnológico.

#### 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: El jugador(a) que le cierren 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(a) será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación del equipo.  
Mensajes con frases ofensivas en el chat de lichess.org y que afecte más de 15 minutos, podrá reprogramarse la liga.  
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 de la liga.

#### Premiación

- 1.- Se premiará a los equipos que queden en los tres primeros lugares.

#### Transitorios

Lo no previsto en la presente Convocatoria, será resuelto por el comité organizador.