

JUEGOS INTERFACULTADES

 **2026**

23 de mayo al 13 de junio





PUCP

Dirección de Asuntos
Estudiantiles

**JUEGOS
INTERFACULTADES**

2026

JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026



JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026 JUEGOS INTERFACULTADES 2026

Bases
Ajedrez

1. INSCRIPCIONES

- ✘ La inscripción de cada equipo estará conformada por un mínimo de dos (02) y un máximo de ocho (08) jugadores. Todos los integrantes deberán estar inscritos antes del inicio de la competencia en la hoja de inscripción N.º 1.
- ✘ Este documento deberá ser enviado al correo ucuellar@pucp.edu.pe hasta el viernes 22 de mayo a las 5:00 p.m como fecha y hora límite. No se aceptarán inscripciones fuera del plazo establecido, salvo disposición expresa de la organización.
- ✘ No existe límite en la cantidad de jugadores por género; es decir, no se tendrá en cuenta el género para participar en este deporte. Los emparejamientos podrán realizarse de forma aleatoria, sin distinción entre mujeres u hombres.
- ✘ Durante la competencia, el orden de los jugadores consignado en la Hoja de Inscripción N.º 1 no podrá ser modificado. No obstante, la lista podrá ser completada (aumentada) hasta antes del inicio de la ronda 2. En cada match, cuatro (04) jugadores conformarán el equipo, ocupando los tableros del 1 al 4 según el orden de inscripción, el cual no podrá ser modificado durante el campeonato.
- ✘ La hoja de inscripción N.º 2, en la que se detalla qué jugadores participarán en cada ronda, deberá ser entregada hasta diez (10) minutos antes del inicio de la ronda correspondiente.

2. FECHAS, HORARIOS Y LUGAR DE COMPETENCIA

- ✘ Las partidas se disputarán en la Sala de Ajedrez del Coliseo Polideportivo, desde el martes 26 de mayo hasta el miércoles 3 de junio, en el horario de 6:00 p.m. a 9:00 p.m.
- ✘ El sorteo de grupos, tomando en cuenta como cabezas de serie al 1er y 2do lugar del último Interfacultades, se llevará a cabo el jueves 21 de mayo a las 12:00 p.m. en la Sala de Ajedrez del Coliseo Polideportivo.
- ✘ Se realizará un congresillo el martes 26 de mayo a las 6:00 p.m., al inicio de la competencia, en la misma sede. En esta reunión se resolverán dudas de las bases. La asistencia es obligatoria para los delegados o capitanes de equipo.

3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

- ✘ Solo podrán participar quienes se encuentren matriculados en el semestre académico vigente, conforme a lo señalado en las Bases Generales. (Art. 4. De los participantes e inscripciones).
- ✘ Todos los participantes deberán contar con un seguro contra accidentes vigente desde el inicio hasta el término de la competencia que cubra la atención médica derivada de cualquier contingencia ocurrida durante la competencia.
- ✘ La participación implica la firma obligatoria de la Declaración Jurada para la práctica deportiva, mediante la cual cada estudiante declara conocer los riesgos inherentes a la actividad y aceptar las condiciones establecidas para su participación.
- ✘ En el caso de estudiantes menores de edad, será indispensable presentar la Declaración Jurada de autorización, firmada por el padre, madre o tutor legal del participante, con la firma debidamente legalizada.
- ✘ Cada equipo participante deberá presentarse correctamente uniformado con los colores oficiales representativos de su facultad, portando su Documento Nacional de Identidad (DNI) o cualquier otro documento oficial que acredite la identidad de sus jugadores.

Recordatorios:

El delegado de cada equipo deberá presentarse con un mínimo de diez (10) minutos antes de cada partida, portando obligatoriamente la siguiente documentación, según corresponda:

- ✘ Relación de jugadores de manera digital, a través de su celular u otro aparato tecnológico.
- ✘ DNI de participantes en formato físico, o cualquier otro documento de identificación válido.
- ✘ Seguro y declaración jurada en formato digital (serán subidos a un Drive o enviados directamente al entrenador), debidamente vigentes durante el desarrollo de la competencia.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

- ✘ El sistema de competencia variará según la cantidad de equipos inscritos al inicio de la competencia:
 - ✘ Si hay menos de 10 facultades inscritas, la competencia se jugará bajo el sistema todos contra todos (Round Robin) a 5 rondas.
 - ✘ Si hay más de 10 facultades inscritas, se empleará el Sistema Suizo a cinco (05) rondas, dividiendo a los equipos en dos grupos (Serie A y Serie B), con los cabezas de serie indicados anteriormente. Luego se disputará una semifinal cruzada.
 - ✘ 1.º de la Serie A vs 2.º de la Serie B
 - ✘ 1.º de la Serie B vs 2.º de la Serie A

Los colores del primer tablero y la asignación de grupos se determinarán por sorteo. Concluida la fase correspondiente, se jugarán dos encuentros: uno por el 1.º y 2.º lugar, y otro por el 3.º y 4.º puesto (según el artículo VII de las Bases Generales).

- ✘ Si la cantidad de equipos es impar, el equipo que descansa obtendrá dos (02) puntos de match.
- ✘ Las partidas deberán ser anotadas y el reloj de control será establecido en la modalidad de una (01) hora más (treinta) 30 segundos de incremento por jugada. En caso de incumplimiento en la anotación, se aplicarán las Reglas de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) correspondientes. Se recomienda la asistencia al congresillo técnico para mayor claridad sobre este procedimiento.
- ✘ Para iniciar el match, los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con dos (02) jugadores. De no cumplirse esta condición, el equipo será declarado perdedor por W.O. La acumulación de dos (02) matchs perdidos por W.O., consecutivos o alternados, determinará la eliminación definitiva del equipo infractor.
- ✘ Antes de cada match, el delegado o capitán deberá entregar la hoja de inscripción N.º 2, en formato escrito o digital según lo disponga la organización, con los cuatro (04) jugadores que participarán, numerados del 1 al 4. Dicha lista deberá presentarse hasta diez (10) minutos antes del inicio de la ronda, según lo indicado en el congresillo técnico.
- ✘ En caso no se presenta dicha lista en el tiempo indicado, el equipo deberá jugar con los cuatro primeros tableros del orden original consignado en la hoja de inscripción N.º 1.
- ✘ En caso de ausencia de algún jugador, el equipo perderá ese punto automáticamente.

- ✘ El orden de los tableros será inalterable durante toda la competencia, incluyendo las etapas de desempate, semifinal y final.
- ✘ El tiempo de tolerancia para el inicio de una partida será de 30 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada. Transcurrido dicho plazo, el jugador y/o equipo perderá por W.O., correspondiéndole cero (0) puntos en dicha partida y/o match.
- ✘ Cualquier reclamo deberá ser presentado por escrito al árbitro dentro de los cinco (05) minutos posteriores a la finalización de la ronda. El reclamo deberá ser formulado por el delegado o capitán del equipo, en coordinación con el delegado general de la facultad. La decisión del árbitro será definitiva e inapelable.

5. SOBRE EL DELEGADO / CAPITÁN

- ✘ Cada equipo deberá estar representado por un delegado o capitán del deporte de ajedrez, quien puede ser uno de los jugadores y deberá estar debidamente acreditado. Su función será principalmente administrativa.
- ✘ Esta función es específica para la disciplina de ajedrez y es independiente del delegado general de la facultad.
- ✘ Las funciones y derechos del delegado / capitán son:
 - ✘ Presentar la lista oficial de jugadores (hoja de inscripción N.º 2) antes del inicio de cada ronda.
 - ✘ En presencia del árbitro, podrá indicar a un jugador de su equipo si debe realizar o aceptar una oferta de tablas, o abandonar una partida. Esta comunicación debe ser breve y relacionada exclusivamente con el match en curso.
 - ✘ Firmar la planilla oficial de resultados al finalizar cada ronda.
- ✘ Las prohibiciones del delegado / capitán son:
 - ✘ No podrá intervenir durante el juego.
 - ✘ No podrá dar información sobre la posición del tablero, ni consultar con terceros.
 - ✘ No podrá tomar decisiones en nombre de un jugador sin su conocimiento y consentimiento expreso.
 - ✘ Durante las horas de juego, el delegado / capitán puede designar a un sustituto, quien asumirá temporalmente sus funciones, manteniéndose las mismas responsabilidades y restricciones.

6. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

- ✘ Se utilizará el puntaje olímpico establecido en la siguiente forma:
 - A. Match ganado: 2 puntos
 - B. Match empatado: 1 punto
 - C. Match perdido: 0 puntos.
- ✘ En caso de empate en puntos de partida entre dos o más equipos, en posiciones que definan la clasificación a la fase semifinal, se aplicarán los siguientes criterios de desempate, según el sistema de competencia utilizado:

⌘ Sistema Round Robin "Todos contra todos": Los criterios se aplicarán en el siguiente orden de prioridad:

1. Mayor cantidad de matches ganados (2 puntos por match ganado, 1 punto por match empatado, 0 por match perdido).
2. Puntos de Partida : Suma de los puntos individuales (por jugador) que el equipo acumula en cada match).
3. Puntuación de desempate Sonneborn-Berger, conforme a las Regulaciones FIDE para torneos por equipos.
4. Mayor número total de partidas ganadas individuales.
5. Mayor número de partidas ganadas con piezas negras.
6. Sorteo

⌘ Sistema Suizo: Los criterios se aplicarán en el siguiente orden de prioridad:

1. Mayor cantidad de matches ganados (2 puntos por match ganado, 1 punto por match empatado, 0 por match perdido).
2. Puntos de Partida : Suma de los puntos individuales (por jugador) que el equipo acumula en cada match).
3. Puntuación Sonneborn-Berger, conforme a las Regulaciones FIDE para torneos por equipos.
4. Buchholz mediano (Buchholz - 2), eliminando los dos resultados extremos.
5. Mayor número total de partidas ganadas.
6. Sorteo

⌘ En caso de empate en match (igual número de partidas ganadas entre ambos equipos) en el caso de semifinales o finales (no aplica en la etapa clasificatoria), se aplicarán los siguientes métodos de desempate:

- ⌘ Se disputará un nuevo encuentro entre ambos equipos, con los mismos jugadores, bajo el ritmo de juego Blitz (10 minutos por jugador para toda la partida, sin incremento de tiempo). Si el empate persiste tras este match, se procederá al siguiente método.
- ⌘ Se procederá a una partida Armagedón individual.
- ⌘ Cada equipo designará a un (01) representante para disputar una única partida de desempate.
- ⌘ El color de las piezas será definido por sorteo, el ganador del sorteo podrá elegir el color con el que jugará.
- ⌘ En caso de tablas, clasificará el equipo cuyo jugador jugó con las piezas negras.

7. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- ✘ Todo aspecto no previsto en estas bases se regirá por las reglas de la FIDE y las Leyes del Ajedrez vigentes, así como por las disposiciones complementarias emitidas por la organización del evento.
- ✘ Queda estrictamente prohibido el ingreso de celulares u otros dispositivos electrónicos a la sala de juego. Si un jugador es detectado con un celular u otro dispositivo, ya sea al inicio o durante la partida, perderá automáticamente dicha partida, en cumplimiento con las normas de la FIDE.
- ✘ Si un equipo se retira de la competencia antes de disputar al menos el 50% de los encuentros programados, todos sus resultados serán anulados y no serán considerados para la clasificación final de la competencia.
- ✘ Sistema de emparejamiento: El programa Swiss Manager será utilizado para el control técnico y administrativo de la competición, asegurando la correcta aplicación del Sistema Suizo de emparejamiento.
- ✘ El arbitraje estará a cargo de un Árbitro FIDE o Árbitro Internacional. Los resultados oficiales se publicarán en www.chess-results.com, garantizando transparencia y conformidad con los estándares internacionales del ajedrez.

HOJA DE INSCRIPCIÓN 1 AJEDREZ

(Del equipo total)

Facultad:	Delegado:	Celular:
-----------	-----------	----------

N°	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: ___/___/___.

HOJA DE INSCRIPCIÓN 2 AJEDREZ

(Del equipo que jugará la ronda)

Facultad:	Delegado:	Celular:
------------------	------------------	-----------------

N° Tablero	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		

FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: ___/___/___.