



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**DEPARTAMENTO DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES
BASES PARA TORNEO RELÁMPAGO DE AJEDREZ**

CONVOCA

A la comunidad tecnológica a participar en el *Torneo Relámpago de Ajedrez* que se llevará a cabo en el *Centro de Información (biblioteca) del Instituto Tecnológico de Iztapalapa III*, el día *viernes 26 de noviembre de 2021 a partir de las 13:00 hrs.*

REGISTRO

- Nombre completo del jugador
- Número de control del jugador
- Carrera
- Semestre
- Sexo del jugador
- Último día de registro miércoles 24 de noviembre de 2021 a las 15:00 hrs

GANADOR

1° lugar liberación de crédito deportivo y reconocimiento.

REQUISITOS

Ser parte de la comunidad tecnológica (Alumno, docente, administrativo o personal de apoyo)

Acudir el día, hora y lugar del concurso.

Inscribirse en el departamento de actividades extraescolares.

<https://forms.gle/H2A8g44XPaQApPgZ9>



MODALIDAD DE JUEGO:

Se jugará con cronómetro con un lapso de con duración máxima de 30 minutos por partida. Será partida de clasificación, los jugadores ganadores de cada partida, tendrán acceso al siguiente round contra otro jugador ganador. Gana el jugador que vence con jaque mate o si a su contrincante se le acaba el tiempo.

REGLAS BÁSICAS:

El ajedrez es un juego de 2 jugadores donde a cada jugador se le asignan un tipo de piezas: blancas o negras, cada jugador tiene 16 piezas al empezar el juego conformados por.

- 1 rey
- 1 reina o dama
- 2 torres
- 2 alfiles
- 2 caballos
- 8 peones

EL PROPÓSITO DEL JUEGO:

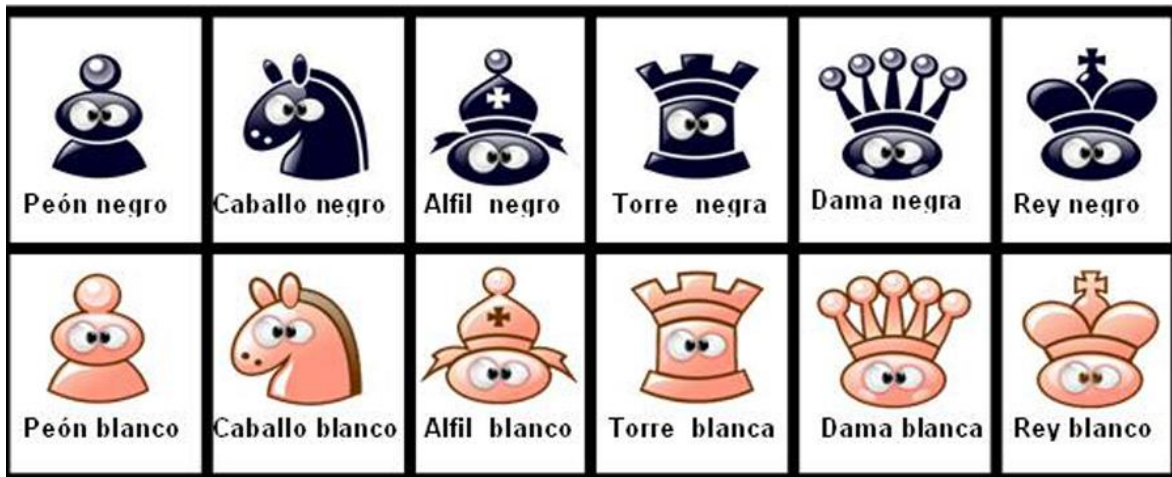
El objetivo del juego es capturar al otro rey jugador, una vez que el rey es atacado y no pueda escapar se dice **jaque mate** y el juego finaliza. El juego comienza con el jugador de las piezas blancas quien hace el primer movimiento, después cada jugador tiene un único turno, pieza tocada pieza movida.

Las posiciones de las piezas en el tablero son las siguientes.





JUGANDO LA PARTIDA:



REY: el rey se puede mover una casilla en la dirección que quiera, pero nunca se puede mover en una casilla donde esté cerca el enemigo.



ALFILES: se mueven diagonalmente las casillas que quieran de su mismo color.





CABALLO: se mueven en forma de L



LA DAMA O REINA: se desplaza y captura en línea recta tantas casillas como pueda.



LA TORRE: Mueve en forma de cruz vertical y horizontal.



PEONES: se mueven siempre hacia delante, pueden desplazarse 2 casillas si nunca se han movido, pero no comen igual solo en diagonal, si una pieza esta delante no puede avanzar.





MOVIMIENTOS ESPECIALES:

CORONACIÓN: cuando un peón llega al final del tablero se puede convertir en dama, torre, alfil o caballo a la vez de las que se tienen.



ENROQUE:

Normalmente hacemos un movimiento especial llamado enroque que sirve para proteger al rey. El enroque se realiza entre el rey y una de las torres, siempre que no se haya movido ninguna de las piezas que intervienen en el enroque y no haya ninguna otra pieza entre ellas. El enroque se realiza dando dos pasos con el rey hacia la torre que le ayuda y luego la torre se sitúa alrededor.



AHORA QUE YA SABES LAS REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ PUEDEN EMPEZAR A JUGAR.

-SUERTE-