INSTITUTO ESTATAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE

CONVOCATORIA AL PRESELECTIVO ESTATAL DE AJEDREZ

rumbo a la ON CONADE 2027

Fecha de emisión: 27 de octubre de 2026

El Instituto Estatal de Cultura Física y Deporte (INDE), a través de la Dirección de Calidad en el Deporte, **CONVOCA** a las y los ajedrecistas del estado de Nuevo León a participar en el **Preselectivo Estatal de Ajedrez**, primera etapa del proceso para integrar la Selección Estatal que representará a Nuevo León en la ON CONADE 2027, bajo las siguientes:

BASES

1. Objeto y relación con otros documentos

La presente Convocatoria regula únicamente los datos propios del evento de ajedrez, que se denomina Preselectivo Estatal: categorías, modalidad, fechas, sede, programa, sistema de competencia y reglamento. Los criterios para integrar la Selección Estatal (criterios de evaluación, plazas, ponderaciones, desempates y casos especiales) están en el **Proceso Selectivo Estatal de Ajedrez**. Participar en este evento no garantiza un lugar en la selección.

2. Participantes y categoría

Podrán participar las y los ajedrecistas que cumplan **todos** los requisitos siguientes:

a) Tener nacionalidad mexicana o ser persona extranjera con residencia temporal o permanente vigente en México, conforme al Reglamento General de Participación de la ON CONADE 2027.
b) Acreditar representatividad del estado de Nuevo León conforme a ese reglamento.
c) Corresponder, por año de nacimiento, a una de las categorías de la base 3.
d) Completar su inscripción y entregar la documentación en los plazos señalados.
e) No tener una suspensión vigente por dopaje o por sanción disciplinaria.

La categoría se determina únicamente por año de nacimiento. No se permite subir ni bajar de categoría, salvo que el Anexo Técnico de CONADE o la Convocatoria lo permitan expresamente.

Quienes estén concentrados con una selección nacional, radiquen o estudien fuera del estado y no puedan asistir a una etapa deberán inscribirse en el mismo plazo y seguir el procedimiento de casos especiales del Proceso Selectivo Estatal de Ajedrez. Esa vía no otorga plaza automática.

Ninguna persona podrá participar como deportista y, al mismo tiempo, desempeñar otra función en el mismo evento (entrenador, juez, delegado u oficial).

3. Categorías y ramas

Las categorías, los años de nacimiento y las ramas convocadas son las siguientes:

direccciongeneral@inde.com.mx | www.indenl.gob.mx
Av. Gonzalitos y Ruiz Cortines S/N, Col. Urdiales, 64430 Monterrey, Nuevo León | Tel. 81 2020 2700
INDE Nuevo León inde.nl @nlindeoficial NL Inde

Categoría	Edad en 2027	Años de nacimiento	Ramas
Sub-12	12 años o menos	2015 y posteriores	Femenil y varonil
13-16 años (Sub-16)	13 a 16	2014 – 2011	Femenil y varonil
17-20 años (Sub-20)	17 a 20	2010 – 2007	Femenil y varonil
21-23 años (Sub-23)	21 a 23	2006 – 2004	Femenil y varonil

La categoría se determina únicamente por año de nacimiento. No se permite subir ni bajar de categoría ni participar a personas menores de las edades convocadas, salvo los supuestos expresamente autorizados en el Anexo Técnico oficial. La categoría Sub-12 no tiene edad mínima. Si el Anexo Técnico oficial establece categorías distintas, se publicará un aviso oficial de ajuste.

4. Modalidades convocadas

Se convoca la siguiente modalidad:

Modalidad	Sub-12	Sub-16	Sub-20	Sub-23
Ajedrez clásico, individual	Sí	Sí	Sí	Sí

En la etapa estatal no se convocan otras modalidades. Cada persona se inscribe en una sola categoría y rama, la que le corresponde por año de nacimiento.

5. Fecha, sede y programa

- **Fechas:** sábado 28 y domingo 29 de noviembre de 2026.
- **Sede:** Salón de uso múltiple del Centro Fitness del CARE, (atrás de las canchas de voleibol de playa) Av. Manuel Barragán S/N, Monterrey, Nuevo León.
- **Junta informativa:** viernes 27 de noviembre de 2026, a las 16:00 h, en la Sala de Ajedrez CARE, Parque Niños Héroes (Av. Manuel Barragán S/N, Parque Niños Héroes, Monterrey, Nuevo León; edificio de fachada blanca con franja naranja, del lado izquierdo del estadio Bicentenario).

Actividad	Fecha	Hora	Lugar
1.ª ronda	Sábado 28 de noviembre	9:00 h	Salón de uso múltiple Centro Fitness del CARE
2.ª ronda	Sábado 28 de noviembre	13:00 h	
3.ª ronda	Sábado 28 de noviembre	17:00 h	
4.ª ronda	Domingo 29 de noviembre	9:00 h	
5.ª ronda	Domingo 29 de noviembre	13:00 h	

Las rondas se juegan por categoría y rama. El Comité Organizador podrá modificar fechas, horarios o sede, o suspender el evento, por causas de fuerza mayor, fallas en la instalación, disposiciones de autoridad o publicación del Anexo Técnico oficial. Los cambios se comunicarán por los medios

direccciongeneral@inde.com.mx | www.indenl.gob.mx
Av. Gonzalitos y Ruiz Cortines S/N, Col. Urdiales, 64430 Monterrey, Nuevo León | Tel. 81 2020 2700
INDE Nuevo León inde.nl @nlindeoficial NL Inde

oficiales del INDE y por correo a las personas inscritas, con la mayor anticipación posible y, salvo urgencia, al menos 48 horas antes.

6. Inscripciones

- **Apertura:** a partir de la publicación de esta convocatoria.
- **Cierre:** miércoles 25 de noviembre de 2026 a las 12:00 hrs. (hora de Monterrey). No habrá prórroga ni inscripciones extemporáneas.
- **Formulario oficial:** se llena el formulario de la categoría correspondiente.

  Sub-12: https://tinyurl.com/categoriasub12

  Sub-16: https://tinyurl.com/categoriasub16

  Sub-20: https://tinyurl.com/categoriasub20

  Sub-23: https://tinyurl.com/categoriasub23
- **Datos de siembra, registro o clasificación:** el rating clásico se toma de las listas vigentes de la FIDE y de la FENAMAC a la fecha de la competencia; si difieren, se considera el más alto. Quien no cuente con rating clásico se ordena alfabéticamente por apellido paterno, apellido materno y nombre.
- **Cuota de recuperación:** $250.00 (doscientos cincuenta pesos 00/100 M.N.) por competidor, pago único.
- **Forma de pago:** transferencia o depósito bancario a la cuenta siguiente. Quien registre a varios competidores hará un pago por cada uno, por separado. No hay reembolsos de ningún tipo.

  Banco: Banorte

  Cuenta: 0262034828

  CLABE interbancaria: 072580002620348287

  Nombre: Instituto Estatal de Cultura Física y Deporte (INDE)

  Concepto: Estatal Ajedrez y nombre del competidor
- **Comprobante de pago:** se entrega impreso en la junta informativa del viernes 27 de noviembre de 2026.
- **Lista oficial de inscritos:** se publica el miércoles 25 de noviembre de 2026 en la página web chess-results.com. No se admiten cambios de categoría ni inscripciones el día del evento.

7. Documentación adicional

Archivos digitales por separado, entregados en el formulario antes del cierre de inscripciones:

- Fotografía reciente, tamaño infantil (JPEG).
- CURP actualizada (PDF).
- Acta de nacimiento mexicana o carta de naturalización (PDF).
- Identificación oficial con fotografía o, en menores, constancia escolar del ciclo vigente con fotografía y sello (PDF).
- Certificado médico reciente con nombre, firma y número de cédula profesional de quien lo expide (PDF).

direccciongeneral@inde.com.mx | www.indenl.gob.mx
Av. Gonzalitos y Ruiz Cortines S/N, Col. Urdiales, 64430 Monterrey, Nuevo León | Tel. 81 2020 2700
INDE Nuevo León inde.nl @nlindeoficial NL Inde

- Carta responsiva firmada por madre, padre o tutor, con copia de su identificación oficial. Las personas mayores de edad la firman por sí mismas, con copia de su identificación (PDF).
- Autorización de uso de imagen y acuse del aviso de privacidad, firmados (PDF). Aviso de privacidad: https://www.nl.gob.mx/avisosdeprivacidad-inde.
- Personas extranjeras: documento migratorio vigente que acredite su residencia (PDF).
- La participación está condicionada a que la documentación esté completa. El INDE podrá solicitar originales para cotejo.

8. Sistema de competencia y reglamento

- **Formato:** ajedrez clásico, Sistema Suizo a 5 rondas, por categoría y rama. El Comité Organizador podrá modificar el sistema de competencia y el número de rondas de acuerdo con el número de competidores registrados por categoría y rama. Si en una categoría y rama participan 6 competidores o menos, el sistema cambia a Round Robin a una vuelta. Para que una categoría y rama se realice se requiere un mínimo de dos competidores inscritos.
- **Ritmo de juego:** 60 minutos de reflexión por competidor, con incremento de 30 segundos por movimiento.
- **Tiempo de tolerancia:** 30 minutos, contados desde la hora programada para el comienzo de la ronda. Se declara incomparecencia a quien no esté en su tablero al vencer ese plazo. Para continuar en la competencia después de una incomparecencia, la persona deberá notificar su intención al árbitro antes de que termine la ronda. La incomparecencia es una regla de juego del reglamento de la FIDE y no una causa de baja del proceso: quien se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia pierde la partida, y quien se ausente sin notificarlo al árbitro se considera retirado del torneo, a menos que justifique su ausencia.
- **Clasificación y desempates:** Los primeros cuatro lugares serán los que conformen la preselección en caso de empate en puntos, incluido el que defina los lugares 1.° a 4.° que integran la preselección, se aplican en este orden: 1) resultado particular; 2) media de Buchholz; 3) Buchholz; 4) Sonneborn-Berger.
- **Reglamento:** Leyes del Ajedrez de la FIDE vigentes desde el 1 de enero de 2023, con las actualizaciones a su normativa general, equipamiento y desempates aplicadas a partir del 1 de marzo de 2026.
- **Indumentaria y equipo:** cada participante debe portar su propio bolígrafo o lápiz para registrar los movimientos de su partida en cada ronda.
- **Reglas particulares del evento:**
    - Los resultados de cada ronda se publican al término de esta.
    - Quien detecte una discrepancia en los resultados deberá notificarla al árbitro antes del comienzo de la ronda siguiente.
    - Las protestas técnicas se presentan por escrito ante el árbitro principal, por conducto de la persona deportista o su entrenador, dentro de los 30 minutos siguientes a la publicación del resultado de la ronda.
    - Durante la partida está prohibido tener cualquier dispositivo electrónico en el área de juego, conforme a las leyes vigentes.

direccciongeneral@inde.com.mx | www.indenl.gob.mx
Av. Gonzalitos y Ruiz Cortines S/N, Col. Urdiales, 64430 Monterrey, Nuevo León | Tel. 81 2020 2700
INDE Nuevo León inde.nl @nlindeoficial NL Inde

9. Jueces y oficiales

- Serán designados por el INDE, el árbitro principal, figura equivalente al juez árbitro, es la máxima autoridad técnica en la sala de juego; sus decisiones sobre la aplicación del reglamento deben ser acatadas por deportistas, entrenadores, delegados y acompañantes.

10. Comisión de Honor y Justicia

Resuelve las controversias de conducta durante el evento y se integra por una persona representante del INDE, una de la asociación estatal de ajedrez y el árbitro principal, con voz y voto. Se instala antes del inicio del evento y concluye sus funciones cinco días naturales después de su término.

El Comité Organizador podrá retirar de la competencia a quien incurra en conductas antideportivas u ofensivas, incluidas las de entrenadores, acompañantes y familiares, y proponer sanciones.

11. Servicio Médico

El comité organizador brindará la primera atención inmediata en caso de ser necesario. Los gastos hospitalarios posteriores al traslado correrán por cuenta de cada participante.

12. Transitorios

Primero. La presente Convocatoria entra en vigor el día de su publicación, y se difunde junto con el Proceso Selectivo Estatal de Ajedrez.

Segundo. Lo no previsto será resuelto por el Comité Organizador con apoyo de la Comisión Técnica de Ajedrez, y su resolución se comunicará por los medios oficiales.

COMITÉ ORGANIZADOR

Monterrey, Nuevo León, a 27 de octubre de 2026

Ccp. Director de Calidad en el Deporte, INDE.
Ccp. Coordinador de Talentos Deportivos y Alto Rendimiento.
Ccp. Analista Técnico de Ajedrez.
Ccp. Director Técnico de Ajedrez.
Ccp. Población en general.

direccciongeneral@inde.com.mx | www.indenl.gob.mx
Av. Gonzalitos y Ruiz Cortines S/N, Col. Urdiales, 64430 Monterrey, Nuevo León | Tel. 81 2020 2700
INDE Nuevo León inde.nl @nlindeoficial NL Inde

ANEXO 1: Instructivo “Análisis de Partidas Propias”

Disciplina de ajedrez – ON CONADE 2027

Ciclo competitivo 2026-2028

ÍNDICE

1. Introducción y objetivo
2.Plazo de entrega
3. Características de un buen análisis
3.1 Verbalizar
3.2 Corrección de apertura
3.3 Cálculo
3.4 Impresiones de partida
3.5 Tiempo de reflexión
3.6 Juega las posiciones que no entendiste
3.7 Reflexión 3-2-1
3.8 Autoevaluación
4. Requisitos de entrega
5.Rúbrica de evaluación
6.Escala de evaluación
7. Ejemplos
7.1 Ejemplos de datos de partida
7.2 Ejemplo de variantes debidamente justificadas y organizadas
7.3 Ejemplo de diagrama de momento clave
7.4 Ejemplo de delimitación entre registro de impresiones y análisis posterior
7.5 Ejemplo de autoevaluación con reflexión 3-2-1
7.6 Ejemplo de corrección de apertura 3.7 Reflexión 3-2-1
7.7 Ejemplos de registro de impresiones por categoría
8. Desempeño deportivo
8.1 Ponderación
8.2 Especificaciones
8.3 Ejemplo prácticos
8.4 Escala de evaluación
9. Formación base: evaluaciones técnicas
9.1 Ponderación
9.2 Evaluación

1.Introdución y objetivo

El análisis de Partidas Propias es una de las responsabilidades de mayor relevancia del ajedrecista que desea progresar. Un buen reporte de torneo brinda al jugador, así como al entrenador suficiente retroalimentación sobre el rendimiento durante una competencia. Pero, más importante, permite dirigir el entrenamiento de manera específica porque se identifican los principales fallos del jugador, si se pusieron en ejecución las herramientas del entrenamiento, si se cumplieron con los objetivos de participación.

Objetivo: Establecer los criterios, el formato y la rúbrica de evaluación para la elaboración y entrega del Análisis de partidas propias, como parte de las responsabilidades del atleta preseleccionado y seleccionado.

2.Plazo de entrega

El reporte debe generarse dentro de las dos semanas posteriores a la participación del torneo, ya que hay un lapso de inercia de rendimiento post torneo; luego viene una etapa de recuperación la cual es variable en cada jugador. Es importante consolidar el hábito de transcribir las partidas recientes casi inmediatamente para tener las ideas frescas; después de una semana al estar en fase de recuperación, se olvidan detalles/sutilezas.

- Plazo máximo: 14 días naturales posteriores a término de la competencia.
- Entrega: a través del correo electrónico escueladeajedrezcare@gmail.com con copia a jgalan68@gmail.com
- Confirmación: los entrenadores confirmarán la recepción en un plazo máximo de 3 días hábiles.

3.Características de un buen análisis

3.1 Verbalizar

El reporte debe expresar los siguientes aspectos que pudieron influir en el desarrollo de la partida de tal manera que explique con claridad los elementos que intervinieron:

- Psicológicos: cómo se sentía anímicamente frente a la competencia y al rival de turno, las emociones por las que se atravesó durante la partida, además de otros aspectos personales que quiera expresar.
  Ejemplo: *Ante el movimiento del rival entré en pánico por la presión que existía sobre mi peón central e4, aunque consideré entre mis jugadas candidatas el movimiento Tad1, influenciado por la sorpresa del movimiento di por hecho que perdía mi peón y no profundice en la búsqueda de mis recursos.*
- Físicos: alimentación, descanso, salud en general, fatiga, situación de alojamiento, entre otros.
  Ejemplo: *El día previo a la ronda 5, durante la noche no pude descansar porque estuve enfermo. Durante la partida, tomé la decisión de dirigir el juego hacia la confrontación directa puesto que como no había descansado sabía que si se alargaba el enfrentamiento no iba a contar con energía suficiente para rendir el resto de la partida.*
- Técnicos: conocimientos teóricos, habilidades prácticas, proceso de toma de decisiones, cálculos realizados, tendencias, fortalezas y debilidades del rival y propias que se presentaron en la toma de decisiones durante la partida en las diferentes etapas del juego.

Ejemplo: *Noté inmediatamente que mi rival omitía recursos como jugadas intermedias, por lo tanto, planteé una celada en la que mi rival cayó, al no considerar un jaque intermedio que me permitió recuperar el material y ganar un peón.*

3.2 Corrección de apertura

Al identificar las fallas cometidas en la apertura planteada durante la partida, se deberán incluir las líneas principales (que se jugarán en una próxima oportunidad), así como ideas y planes que hicieron falta; y nombrar las partidas de referencia, tanto partidas modelo como demostrativas. También es importante anexar las líneas que se habían preparado previamente a la partida y compararlas con las que se jugó para establecer paralelismos de posiciones típicas.

Nota: la principal victoria que se pude agendar un jugador en la preparación de la apertura no consiste en haberse acordado toda la línea, y/o planes, ni tampoco por haber sorprendido al rival sino más bien haber logrado posiciones cómodas para el despliegue de su juego y pueda hacer uso de sus recursos/entrenamiento.

3.3 Cálculo

Incluir el proceso del cálculo y los elementos que influyeron en la toma de decisiones para elegir cierta jugada candidata o rechazar otra, las variantes calculadas que recuerde, aunque no se hayan presentado sobre el tablero e incluir el proceso de la toma de decisiones en los momentos críticos. Se puede hacer uso de los símbolos ajedrecísticos, por ejemplo: (+-, =, -+, ?, !, etc.) para incluir valoraciones al final de la secuencia, sin dejar de incluir la evaluación de la posición resultante.

Nota: Los maestros titulados en calidad de GM pueden permitirse encender el motor de análisis de inmediato, pero los jugadores por debajo del nivel de gran maestro necesitan aprender a analizar. El análisis sin motor es casi idéntico a la partida de torneo, así que, ¿podría haber un método de entrenamiento más efectivo? Recomiendo analizar tan profundamente como sea posible sin mover las piezas. Solo cuando ya no puedas visualizar correctamente, mueve las piezas y profundiza más. El objetivo es recrear siempre las condiciones de un torneo.

Aclaración sobre el uso de módulo: Queda prohibido el uso del módulo o motor de análisis para elaborar el análisis que se entrega. El análisis debe realizarse sin motor. Una vez entregado el análisis, el cuerpo técnico podrá complementar la revisión con motor si lo considera pertinente. La recomendación de ChessBase y otro software es para uso exclusivo de darle formato al reporte.

3.4 Impresiones de partida

Al finalizar la partida, narra lo pensado en cada momento con claridad y detalle, así como incluye lo discutido con el rival en lo referente a lo técnico, lo psicológico, el porqué de las decisiones tomadas y cualquier otro aspecto relevante.

Ejemplo de registro de impresiones:
Friedemann, G.-Keres, Paul Campeonato de Estonia, 1935 Match

5... Cbd7



Impresiones de Keres: *Esta era la partida decisiva del match de desempate. El score, después de las dos primeras partidas, estaba empatado 1 a 1 y el vencedor del encuentro sería proclamado campeón de Estonia. Es, por consiguiente, comprensible que las negras no se diesen por satisfechas con variantes relativamente pasivas del Gambito de Dama rehusado y que trataran de jugar la variante más aguda de la Cambridge Springs. Cuando se jugó la presente partida no se conocía todavía el sistema más enérgico, que empieza con: 5...dxc4!?*

En el ejemplo anterior, el jugador expresa el contexto previo de la partida el cual manifiesta la presión externa por el resultado de la partida (campeonato de Estonia), y cómo esto influyó en la toma de decisiones del segundo jugador para elegir un esquema de juego incisivo.

Ejemplo de registro de impresiones:
Friedemann, G.-Keres, Paul
Campeonato de Estonia, 1935
Match
10. 0-0



Impresiones de Keres: *Las blancas consiguen con su idea aventajar poco a poco a su joven adversario por medio de un tranquilo juego posicional. A no ser así, era de esperar de parte de un jugador agresivo como Friedemann la continuación más incisiva: 10. 0-0-0*

En esta impresión de la partida, el segundo jugador revela el conocimiento que tenía con respecto al estilo de juego del primer jugador y cómo este último decide evitar entrar en posiciones agudas a pesar de ser de su agrado.

3.5 Tiempo de reflexión

Añadir el tiempo que se tardó en los momentos críticos para evaluar, para planear y para calcular (si no lo tiene muy claro, señalar un tiempo aproximado). Lo anterior permitirá al atleta reconocer sobre el tablero cuándo se encuentra en un momento crítico en el que deberá invertir tiempo para tomar su decisión.

Ejemplo (partida transmitida en tablero electrónico):





Impresiones del jugador: *Aquí reflexioné alrededor de 10 minutos ya que no sabía cómo continuar, si seguir con la variante que usualmente planteó en este tipo de posiciones, seguido de la expansión del FD, aunque me preocupaba que mi rival hiciera un plan de ataque a la bayoneta, abriera la columna "h" e intercambiara mi alfil que defiende al rey con la maniobra Ae3-h6. Al evaluar el posible plan de mi adversario y compararlo con el mío, consideré que contaba con suficientes recursos para frenar el suyo (h7-h5), asimismo obligarlo a enrocarse largo y generar un ataque por el FD.*

En la impresión de la partida anterior podemos observar que el jugador revela información sobre: tiempo de reflexión, planes típicos del esquema de juego, estados emocionales a los que se enfrentó. Menciona que evaluó la posición, sin embargo, omitió su registro. Esto último dificulta la corrección el uso de las herramientas de compresión otorgadas en el entrenamiento.

3.6 Juega las posiciones que no entendiste

En el ajedrez también es importante desarrollar habilidades prácticas. Por eso si cometiste un error en una determinada posición típica durante tu partida, por ejemplo: la lucha del

peón dama aislado, eso significa que tu dominio no es lo suficientemente alto como para manejar con éxito ese tipo de posición.

¿Cómo mejorar? ¡Practicando! Juega las posiciones en las que te equivocaste. Lo ideal es jugarlas contra otra persona y luego analizar juntos la partida.

3.7 Reflexión 3-2-1

Un resumen de lo más relevante durante la partida y lo aprendido de ella. Podemos hacer uso de la reflexión 3-2-1:

- 3 aprendizajes que desconocía y que aprendí después.
- 2 aspectos de mi juego que me gustaría seguir profundizando por mi cuenta y mejorar.
- 1 comportamiento o error que cambiaré inmediatamente con respecto a la siguiente partida, o que aplicaré.

3.8 Autoevaluación

Además de presentar el reporte de las partidas, incluye una autoevaluación donde se sopesen los aciertos y errores cometidos en competencia. Recuerda, en el entrenamiento deportivo, “lo que no se mide no se mejora”.

- Bloques de error: identificar el tipo de posiciones o situaciones en las que se cometen un cierto tipo de error que se repite continuamente.
- Momentos críticos: identificar los puntos de cambio donde se producen los errores, cambia la valoración o se desaprovechan oportunidades.
- Tendencias: analizar estructuras, cambios de piezas menores, transiciones y tipo de finales que se presentan.

En conclusión, el análisis de partidas propias es una excelente herramienta que tiene un impacto directo en el juego práctico de la partida de torneo. Como indica Kasparov (13vo Campeón Mundial de Ajedrez) en *La prueba del tiempo*: “Una colección de partidas comentadas por el propio jugador sirve generalmente para expresar sus pensamientos creativos. En los comentarios se aprecian con claridad sus conceptos y su forma de abordar una amplia gama de problemas.”

4. Requisitos de entrega

4.1 Partidas a presentar

- Presentar dos partidas en archivos separados, jugadas en los torneos que forman parte del proceso selectivo.
- Una partida con piezas blancas y una con piezas negras.

4.2 Prohibiciones

- Está prohibido apoyarse en el uso de módulo o motor de análisis para realizar los análisis entregados.
- Está prohibido copiar análisis de terceros o de bases de datos sin citar la fuente.
- El análisis debe ser de elaboración propia.

4.3 Formato

- Nombre del archivo: NombreDelCompetidor_Categoría_Color.pdf
  Ejemplo: JuanPerez_Sub16_Blancas.pdf

- Formato: PDF
- Datos de la partida: incluir nombre de los jugadores de la partida, número de ronda, categoría en que se compitió, torneo, fecha y resultado (tipografía Arial 14).
- Cuerpo del texto: Emplear la tipografía Arial 12 para las jugadas, las variantes, los comentarios y los símbolos.
- Diagramas: incluir al menos 3 diagramas por partida de los momentos críticos.
- Idioma: español.
- Extensión: libre, pero debe cubrir todos los apartados del punto 3.

4.4 Delimitación entre registro de impresiones y análisis posterior

El documento debe distinguir claramente:

- Registro de impresiones durante la partida: comentarios técnicos de la toma de decisiones durante la partida (ideas, cálculos, evaluaciones, estados emocionales, preparación previa, retroalimentación con el oponente).
- Análisis posterior: comentarios técnicos provenientes del análisis después de la competición.
- Forma de delimitarlos: usar títulos o subtítulos claros, por ejemplo: REGISTRO DE IMPRESIONES DURANTE LA PARTIDA, ANÁLISIS POSTERIOR. También se pueden usar colores, cursivas o recuadros, siempre que la distinción sea evidente.

4.5 Recepción

- La entrega se realizará al correo electrónico escueladeajedrezcare@gmail.com con copia a jgalan68@gmail.com
- Los entrenadores confirmarán la recepción y enviarán la retroalimentación en un plazo máximo de 15 días hábiles posteriores a la recepción.

5. Rúbrica de evaluación

Criterio técnico	Evaluación	%
1. Calidad del registro de impresiones	-Aspectos técnicos: claridad de ideas y conceptos aplicados 7 pts *Sustenta sus ideas con cálculos 3 pts* -Aspectos psicológicos: explica las situaciones previas, durante o posteriores que impactaron en la gestión emocional 7 pts *Añade el empleo de herramientas psicológicas 3 pts* -Aspectos del rival: identifica su nivel de comprensión, gestión del tiempo de este, u otros 7 pts *Añade retroalimentación del rival 3 pts*	30%
2. Calidad del análisis posterior	-Reconocimiento de momentos críticos: identifica 3-5 posiciones 7 pts *Reconoce momentos de inflexión 3 pts* -Identificación de errores y sus causas 7 pts *Identificación de carencias y/o errores frecuentes 3 pts* -Propone mejoras en la toma de decisiones 7 pts *Identifica posiciones y estructuras tipo 3 pts*	30%
3. Calidad de la toma de decisiones (Evaluación, Planeación, Cálculo)	-Evaluación: considera múltiples factores y prioriza correctamente 5 pts. *Reconoce el carácter y el balance de la posición 2 pts* -Planeación: formula planes coherentes, considera la oposición del rival y le da seguimiento 5 pts *Considera la fase o transición de la partida 2 pts Considera planes candidatos y explica el porqué del elegido 4 pts*	25%

	-Cálculo: calcula variantes con precisión y considera los recursos del adversario 5 pts *Evalúa correctamente la posición resultante de cada variante propuesta 2 pts*	
4.Autoevaluación y aprendizajes del análisis de la partida	-Balance de objetivos de entrenamiento cumplidos durante la competencia 5 pts -Extrae aprendizajes concretos sobre los aspectos de su juego que desconocía 5 pts -Comparte objetivos propios 5 pts.	15%
5. Comentarios técnicos y claridad	-Claridad expositiva: explicaciones comprensibles y bien estructuradas 5 pts -Uso adecuado de la terminología ajedrecística adecuada: 5 pts.	10% extra (bonus)

Nota: el criterio 5 es un bonus que se suma solo si los criterios 1 a 4 alcanzan al menos el 70% de su valor. El puntaje final se expresa sobre 100 puntos base + hasta 10 puntos extra, con un máximo de 100%.

Criterios adicionales evaluados dentro de los rubros existentes

- Corrección de apertura: se evalúa dentro del criterio 2 (calidad del análisis posterior), al identificar fallas de apertura, líneas principales, ideas y planes faltantes y partidas de referencia.
- Formato: se evalúa dentro del criterio 5 (claridad). No cumplir con el Arial12/14, PDF, archivos separados o diagramas resta hasta 5 pts.
- Reflexión 3-2-1: se evalúa dentro del criterio 4 (autoevaluación y aprendizajes).
- Los momentos críticos: se evalúan dentro del criterio 1 y criterio 2.
- Las tendencias y bloques de error: se evalúan dentro del criterio 4.
- Tiempo de reflexión: se evalúa dentro del criterio 1 (registro de impresiones) y criterio 3 (toma de decisiones).
- Uso de módulo: si se detecta uso de módulo, el análisis se califica como **Insuficiente** y se aplica la sanción correspondiente según el reglamento.

6. Escala de evaluación

Nivel	Rango	Características
Excelente	85-100%	Registro de impresiones con aspectos técnicos, psicológicos y del rival; análisis posterior profundo; sustenta ideas con cálculo; propone mejoras; delimita claramente impresiones y análisis posterior; cumple formato.
Aceptable	70-84%	Registro de impresiones con aspectos técnicos; análisis posterior con errores identificados; poca información sobre el proceso de razonamiento; propone mejoras; cumple formato con observaciones menores.
Básico	60-69%	Identifica errores, pero los comentarios técnicos son superficiales o insuficientes para establecer el proceso de razonamiento; no delimita claramente impresiones y análisis; incumple algún requisito de formato.
Insuficiente	Menos de 60%	Registro de impresiones superficial; sin comentarios técnicos que evidencien análisis profundo; no cumple requisitos mínimos; uso de módulo declarado.

Ejemplo de Excelente (85-100%):
"En este momento de la partida, me di cuenta que mi rival se encontraba nervioso por los apuros de tiempo que comenzaba a experimentar. De su última jugada, 21.Tdf,1 noté que no tenía claro cómo debía jugar, por lo que busqué la manera de restarle opciones de juego. De igual manera, observé que el dominio sobre la columna "b" abierta me podría brindar algunas contrachances. En la partida continúe: 21…c6?, 22.Ae2 Ac4 (esperando que mi rival capturase para llevar mi caballo a esa casilla), 23.Ad3 y no tuve claro cómo continuar.

En el análisis posterior de la partida, llegué a la conclusión de que infravaloré mis opciones, en la posición no evalué correctamente la fuerza de la actividad de mis piezas aunado con la debilidad del rey rival, de otro modo hubiera considerado el sacrificio de calidad: 21…Txb5!, 22.Cxb5 Cc4, 23.Db4 (si 23.Dc3 Dg5+ seguido de la captura del caballo blanco suelto de b5), 23…Tb8 +- con la doble amenaza 24…a6 aprovechando la clavada del caballo blanco, o 24…Dg5+ capturando de nuevo el caballo de b5. Hubiera arribado a una posición con ventaja material al mismo tiempo que hubiera podido mantener el ataque al rey rival."

Características: en el registro de impresiones se comparten aspectos técnicos y psicológicos; brinda comentarios técnicos del análisis posterior; permite identificar el proceso de razonamiento; sustenta las ideas con el cálculo; propone mejoras.

Ejemplo de Aceptable (70-84%):
"No capturé de peón porque simplemente no quería empeorar mi estructura de peones, en cambio, a captura con el caballo le brinda posibles saltos. Por otro lado, mi peón aislado de d6 no es una debilidad porque no puede ser atacado. En la partida no consideré 24…Cd4, pero era una excelente opción porque limitaba la actividad de las piezas de mi rival."

Características: comparte solo aspectos técnicos; brinda comentarios técnicos del análisis posterior; poca información sobre el proceso de razonamiento; propone mejoras.

Ejemplo de Básico (60-69%):
"En lugar de 21…c6? Pude haber jugado 21…Txb5 ya que hubiera eliminado el alfil que defendía la casilla c4 y hubiera despejado la diagonal a1-h8."

Características: identifica errores, pero los comentarios técnicos son superficiales o insuficientes para establecer el proceso de razonamiento.

Ejemplo de Insuficiente (menos del 50%):
"Perdí porque no consideré el sacrificio de torre 21…Txb5, dejando escapar mi oportunidad de remontar la partida."

Características: registro de impresiones superficial, sin comentarios técnicos que evidencien análisis profundo.

"Gané porque mi rival se dejó una pieza".

Características: no cumple con los requisitos mínimos.

7. Ejemplos

7.1 Ejemplo de datos de la partida

[redacted]
[redacted]
Copa OPEN 2025 Sub 2000 (7) 30.11.25

Datos de la partida (Arial 14)

7.2 Ejemplo de variantes debidamente justificadas y organizadas

22.Cxb5

Jugadas de la partida

[22.Ab3 a6 23.Ca2 [redacted]
24.g3 Cc5 [redacted] Esta era una de mis posiciones de ensueño, claramente si mi riva realizaba ahora mismo Ca2, ya puede caer el alfil y despues jugar con un avance c5 y luchar el final pareja de alfiles vs C+A *25.Ca2 Cxb3 26.Rxb3 c5 27.Cc3 Ad7 28.Cd5 Ae6*

Subvariante

Inclusión de la variante

7.3 Ejemplo de diagrama de momento clave

16...Tb8 17.hxg6 fxg6 18.Cg5 h5 19.Cxe6



Jugadas realizadas en la partida (Arial 12)

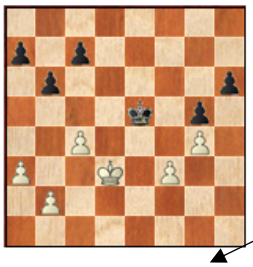
Diagrama de un momento clave de la partida

Variante (Arial 12)

IMPRESIONES DURANTE LA PARTIDA: Seguía nervio[redacted]anquilo. En este momento había considerado sacrificar material con a7-a6 seguido de ♖xb2 en algún momento ó, intercalando ♗xe6 y crear un desequilibrio en la posición, buscando ideas tácticas y generar un contraataque en el FD hacia el rey blanco, por lo que procedí a calcular. Después de varios minutos consideré que lo mejor era darle seguimiento a las ideas obtenidas en la evaluación y atender a mi mal desarrollo (al final y al cabo seguía con desventaja).
Gasté aproximadamente entre 10 a 15 minutos. **Cxe6**
[19...Axe6 20.dxe6 a6
(20...Cxe6 21.Cd5 Dg7 No elegí este escenario por 21.Cd5, sentía que mis piezas perdían actividad y las del rival mejoraban, el caballo de e6 no se encuentra sostenido por un peón.
OBSERVACIONES: ¿Sigues estando de acuerdo con está evaluación de la posición resultante?

7.4 Ejemplo de delimitación entre registro de impresiones y análisis posterior

REGISTRO DE IMPRESIONES DURANTE LA PARTIDA: En este momento me pongo algo nerviosa y después de toda la partida de que mis pensamientos la mayoría estén divagando por ahi ahora solo estaban en este momento y en cómo continuar para no equivocarme. Y es que yo antes de rechazar las tablas y ofrecer el intercambio de Damas para entrar en un final había visto que segun yo tenia un tiempo de mas y el peon de f3 caia , y es por eso que decidí entrar en el final pero ahora ya que estoy jugándolo ya veo que no es asi y que tuve un problema de visualización asi que ahora este final no se si lo gane.



Delimitación entre el registro de impresiones y el análisis posterior

ANÁLISIS POSTERIOR: Me pusé nerviosa durante la partida, pero mantuve mi concentración. En la partida, antes de recibir la oferta de tablas, creí errónemanente que tenía un tiempo de más, por eso creí que el peón de f3 caía y ganaba. En retrospectiva, detecté que mi decisión equivocada se basó en carencias de visualización por lo que no fue lo más acertado simplificar y arribar a un final si quería ofrecer más lucha.

7.5 Ejemplo de autoevaluación con reflexión 3-2-1

3 aprendizajes:

1. Aprendí que en posiciones con peón dama aislado debo priorizar la actividad de piezas sobre la estructura.
2. Aprendí a identificar momentos críticos cuando el rival empieza a tener apuros de tiempo.
3. Aprendí que debo registrar el tiempo de reflexión para reconocer patrones.

2 aspectos a profundizar:

1. Manejo de finales de alfiles de distinto color.
2. Cálculo de variantes con sacrificio de calidad.

1 comportamiento a cambiar o mejorar:

1. No realizar maniobras de simplificación si no he evaluado correctamente la posición resultante del final al que se arribara.

Momentos críticos identificados: jugada 23...Cbd7 este fue un momento importante de la partida porque me detuve a establecer el plan de juego para el medio juego; jugada 35...Tad8 en la partida resté importancia a ese movimiento natural ocupando la columna abierta, pero en el análisis descubrí que debí haberme detenido a profundizar en la posición; y 44...Re6 en el final me detuve en este momento para elegir el mejor camino para oponerme a la activación del rey rival.
Bloques de error identificados: errores en transición de apertura a medio juego cuando el rival plantea estructuras cerradas.
Tendencias: finales de peones con mayoría en el flanco de dama; cambios de caballos en el centro.

7.6 Ejemplo de corrección de apertura

Apertura jugada: Defensa Siciliana variante Najdorf peón envenenado.
Falla identificada: no consideré la jugada 12...h6 y en su lugar jugué 12...Cc6 , lo que permitió a mi rival continuar con 13.Cxc6 bxc6, 14.Ae2 con dificultades para desarrollar mis piezas.

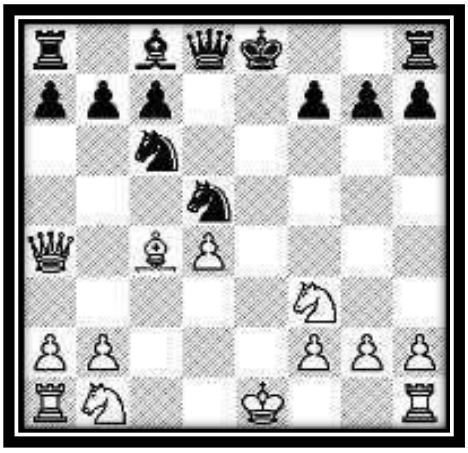
Líneas principales a jugar en próxima oportunidad: 7....h6, 8.Ah4 Db6, 9.Dd2 Dxb2, 10.Tb1 Da3, 11.e5 dxe5, 12.fxe5 g5 con posición equilibrada.

Ideas y planes faltantes: bloqueo de la diagonal h4-d8, posibilidades de contrafuego en el centro y flanco de rey.

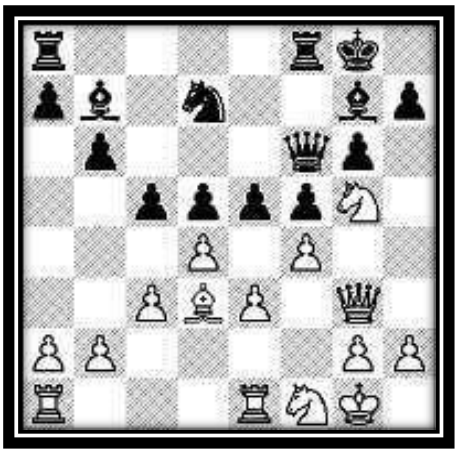
Partida modelo: Nisipeanu-Wojtaszek, 2011, Campeonato Europeo
Partidas demostrativas: propias del torneo anterior donde se jugó con 7...h6 con éxito.
Comparación con la preparación previa: se había preparado la línea, pero decidí evitar entrar en esa complicada posición porque no me sentía preparado para obtener contrafuego.

7.7 Ejemplos de registro de impresiones por categoría

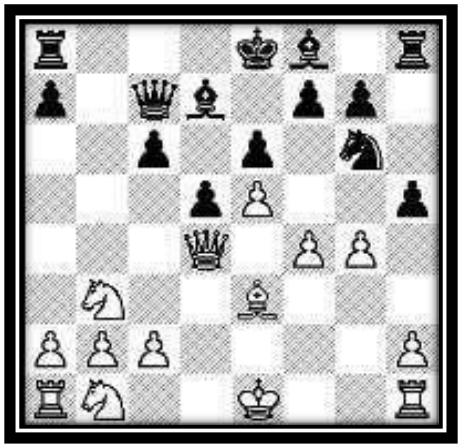
CATEGORÍA SUB 20 Y SUB 23



Impresión: En este momento me detuve durante la partida, pensaba realizar la jugada natural 1.0-0, pero al darme cuenta que nos encontrábamos en la transición de la apertura al medio juego, me dispuse a evaluar la posición y generar un plan. Ambos reyes no se han enrocado, pero no hay piezas suficientes para lanzar una ofensiva rápidamente; los caballos negros se encuentran bien centralizados, mientras que solo mi Cf3 puede ocupar una casilla fuerte (e5). En cuanto a la estructura de peones: la columna “c” está abierta, peón d4 aislado, pero el punto f7 puede ser un punto de ataque (4 min gastados).



Impresión técnica: No creí que mi rival debilitaría voluntariamente su estructura de peones de esa manera (1.f2-f4), el problema a resolver para mí consiste en mejorar la actividad de mis piezas. La evaluación ha cambiado ligeramente, ahora el caballo de f1 blanco ha quedado fuera de juego, hace falta mi torre de “a” en el juego, pero la respuesta de mi rival me obliga a avanzar o cambiar. Consideré las siguientes jugadas candidatas: A) 15...cxd4, B)15...exd4 y C) 15...e4. Ninguna jugada me convenció y en todas hubiera llegado a una posición equilibrada: en caso de cambiar los peones le cedería la casilla e3 al caballo blanco, además, tendría que cuidarme del dúo: Cg5+Te1. Es por eso que tras ese descarte consideré las siguientes jugadas candidatas 15...h6 y 15...Ah6, acabé eligiendo h6.

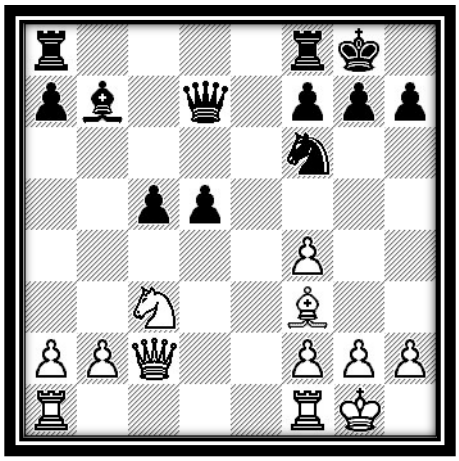


Impresión técnica: En este momento me doy cuenta de que no estoy considerando las ideas del plan rival y no he evaluado la posición correctamente. Por lo que me detuve a evaluar, pero ya no estoy seguro de mi posición, los objetivos estratégicos piden el desarrollo de piezas, aunque eso implicaría la pérdida del peón de g4, pero tomé mi decisión basándome en las necesidades que veo en la posición: el control de la casilla c5 para las blancas y la casilla f5 de las negras. Post partida el rival mencionó que en vez de h5 era mejor Ae7 continuando el desarrollo, seguido de Ah4+ quitándome el enroque. Mi elección de jugada le parece correcta. Sin embargo, en la partida no comprendí del todo la posición.

Este es el momento en donde gasté más tiempo, entre 5 a 10 minutos. Consideré jugadas candidatas como

A) 14.Cc3 siguiendo los objetivos estratégicos, B) 14.c4 buscando destruir el centro y llevar rápidamente las torres a la columna “d”, pero sin un plan claro y por último C) 14.Cc5.”
EJEMPLOS DE REGISTRO DE IMPRESIONES

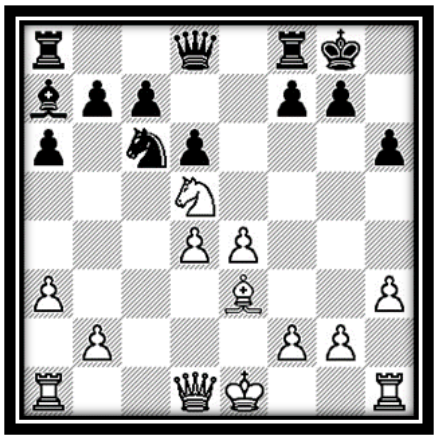
CATEGORÍA SUB-16



Impresión (evaluación): Aquí nunca se había presentado este tipo de estructura en ninguna de mis partidas, así que me detuve a evaluar: Seguridad del rey: Por parte de las dos jugadoras sus reyes están seguro;

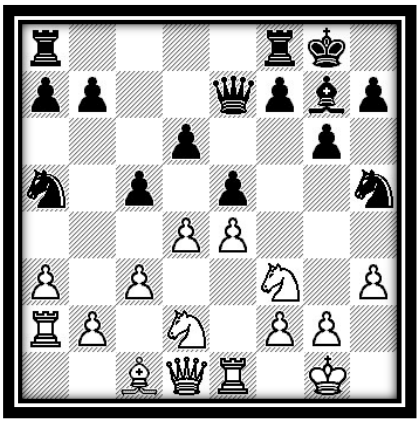
Actividad: En desarrollo de piezas, las piezas del negro están activas y el blanco igual;
Estructura de peones: el negro tiene 2 peones controlando el centro y eso me gusta ya que tengo más ideas que el rival y si llego a un final serían muy poderosos, a diferencia del rival quien tiene un peón doblado y débil y en un final no le favorece.

Estamos en el medio juego y tuve 4 jugadas candidatas A) 16…Tac8, B) 16…Dc7, C) 16…Tfe8 y D) 16…d4. La candidata B) 16…Dc7 la descarté porque dejaba un poco débil el peón de d5 y aparte sentía que era una pérdida de tiempo; la candidata A) 16…Tac8 sentía que no iba tanto; entonces solo quedaron C) 16…Tfe8 o D) 16…d4, las dos me gustaban, pero me decidí mejor por la candidata D) porque obtendría más espacio central y el blanco al mover su caballo a e2 podía ganar un tiempo, aparte quería eliminar el alfil de f3 y al cambiarlo presionar el punto b2. Aquí me gusta mi posición tengo espacio, controlo una columna y tengo un futuro punto fuerte (c3) para mi caballo.

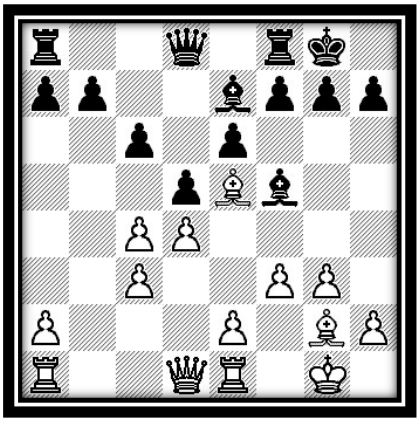


Impresión (planeación + cálculo): Este momento de la partida lo consideré un momento crítico y empleé 15 minutos. Lo que yo quiero hacer es intercambiar el caballo de c6 por el de d5 y si no acepta el intercambio reubicarlo en una casilla mejor o apoyar el futuro avance f5, lo considere un momento crítico porque tenía varias jugadas candidatas interesantes. En este momento yo consideraba que blancas podría tener una coordinación para atacar a mi rey (con su dama, su alfil, su caballo y su torre) es por eso que me preocupe un poco por las posibles ideas de blancas, no realicé una evaluación solo trate de tranquilizarme un poco … después empecé a calcular y comparar las posiciones resultantes. Considere A) 16…Ce7, B) 16…Dh4, C) 16…f6 D) 16…f5. La conclusión que llegue de esas jugadas fue que la candidata A) hubiera quedado en una posición que no me gustaba para nada porque blancas porque mi rival tiene cierto ataque sobre mi rey; en cambio, la candidata B) es una jugada interesante y la posición resultante es algo curiosa, pero jugable; pero la C) no es buena jugada porque solo debilitaría mi estructura de peones y la situación del rey también (la diagonal a2-g8), y D) 16…f5 también sería lo mismo. Así que en resumen ninguna de las jugadas que había considerado me convencía mucho y fue ahí donde consideré Rh8 porque pensé, si el problema siempre va a ser por la columna “g” y la diagonal a2-g8 pues simplemente quito a mi rey de ahí y listo.

CATEGORÍA SUB-12



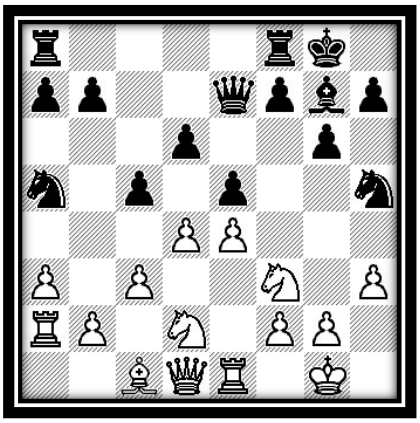
Impresión: 13…Ch5 para poner mi caballo en f4, aunque mi caballo queda muy a la orilla y, las blancas pueden continuar 14.Te1 seguido de Cd2-f1-g3.



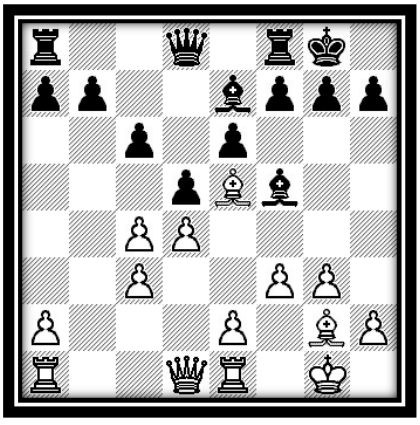
Impresión: Aquí me quedé pensando en si capturar o no el peón de c4, determiné que si permitía que mi rival capturase se volvería una lucha por la columna “c” y se complicaría la posición, cosa que no puedo permitir porque el tiempo no me favorecía. En cambio, si yo

Impresión (planeación + cálculo): Este momento de la partida lo consideré un momento crítico y empleé 15 minutos. Lo que yo quiero hacer es intercambiar el caballo de c6 por el de d5 y si no acepta el intercambio reubicarlo en una casilla mejor o apoyar el futuro avance f5, lo considere un momento crítico porque tenía varias jugadas candidatas interesantes. En este momento yo consideraba que blancas podría tener una coordinación para atacar a mi rey (con su dama, su alfil, su caballo y su torre) es por eso que me preocupe un poco por las posibles ideas de blancas, no realicé una evaluación solo trate de tranquilizarme un poco … después empecé a calcular y comparar las posiciones resultantes. Considere A) 16…Ce7, B) 16…Dh4, C) 16…f6 D) 16…f5. La conclusión que llegue de esas jugadas fue que la candidata A) hubiera quedado en una posición que no me gustaba para nada porque blancas porque mi rival tiene cierto ataque sobre mi rey; en cambio, la candidata B) es una jugada interesante y la posición resultante es algo curiosa, pero jugable; pero la C) no es buena jugada porque solo debilitaría mi estructura de peones y la situación del rey también (la diagonal a2-g8), y D) 16…f5 también sería lo mismo. Así que en resumen ninguna de las jugadas que había considerado me convencía mucho y fue ahí donde consideré Rh8 porque pensé, si el problema siempre va a ser por la columna “g” y la diagonal a2-g8 pues simplemente quito a mi rey de ahí y listo.

CATEGORÍA SUB-12

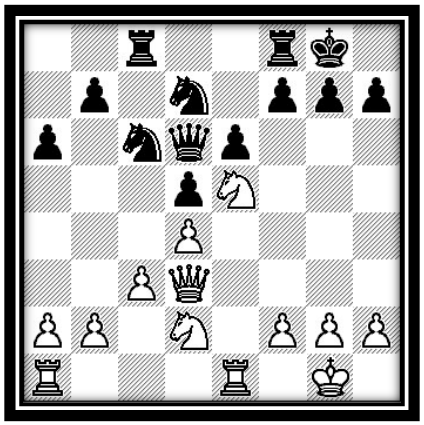


Impresión: 13…Ch5 para poner mi caballo en f4, aunque mi caballo queda muy a la orilla y, las blancas pueden continuar 14.Te1 seguido de Cd2-f1-g3.



Impresión: Aquí me quedé pensando en si capturar o no el peón de c4, determiné que si permitía que mi rival capturase se volvería una lucha por la columna “c” y se complicaría la posición, cosa que no puedo permitir porque el tiempo no me favorecía. En cambio, si yo

capturaba, podía molestar un poco su posición y no me molestaría devolver ese peón ya que solo sería regresar el material.



Impresión: 15.Cdf3 no me parecía mal porque hubiera cambiado todos los caballos a la vez que podría meter más presión en el peón e6, además refuerzo a mi caballo de e5, pero no lo pensé mucho porque desde un principio quería cambiar los caballos, lo cual no fue la mejor manera de hacerlo.

8. Desempeño deportivo

8.1 Ponderación

Se evaluarán los resultados obtenidos de los preseleccionados de acuerdo con los siguientes criterios cualitativos en tres direcciones: la calidad de la competencia, la evolución durante el torneo y la calidad de juego.

Criterio	Evaluación	Puntos
Calidad de la competición	• Rating promedio del evento 3 pts • Categoría del evento 3 pts • Diversidad del rating de los rivales a los que se enfrenta 6 pts • Rating mayor de rivales vencidos 6 pts • Rendimiento contra líderes 9 pts	27 pts
Evolución durante el torneo	• Consistencia (calidad de juego mantenida a lo largo del torneo) 9 pts • Recuperación ante la adversidad (capacidad para remontar después de una derrota) 9 pts	18 pts
Calidad de juego	Manejo de posiciones: • Cómo manejó ventajas 5 pts • Cómo manejó equilibradas/igualadas 5 pts • Cómo manejo con desventaja 5 pts *Si tuvo una actitud combativa 3 pts* Gestión de la presión de la competencia: Resultados favorables en rondas clave (últimas, frente a rivales directos) 9 pts *Preparación previa eficiente 3 pts* Gestión de factores externos (ruido en la sala, enfermedad, imprevistos, otros) 3 pts *Empleo de herramientas 6 pts*	39 pts
Extras	• Partidas destacadas (4 pts) • Aprendizaje demostrado (8 pts) • Incremento de rating (+40)/Performance destacado (+100) (4 pts)	16 ptos

8.2 Especificaciones

El rating promedio se puntúa de la siguiente manera:

- Si el rating es igual o mayor a 200 puntos de diferencia con el rating del jugador: 100%, *suma 2.5 ptos extras.*
- Si el rating es igual a 100 puntos de diferencia con el rating del jugador (+- 10): 100%
- Si el rating es similar con el rating del jugador (+-50): 50%
- Si el rating es menor al rating del jugador: 20%

La categoría se puntúa de la siguiente manera:

- Si la categoría es abierta: 100% de los puntos si la categoría es 200+ mayor que el rating del jugador. *PLUS: si el torneo es nacional suma 5 ptos extras.*
- Si la categoría es abierta: 50% de los puntos si la categoría es similar al rating del jugador. *PLUS: si el torneo es nacional suma 2.5 ptos extras.*
- Si la categoría es infantil/juvenil: 100% de los puntos si la categoría es varios años mayor que la edad del jugador. *PLUS: si el torneo es nacional suma 2.5 ptos extras.*
- Si la categoría es infantil/juvenil: 50% de los puntos si la categoría es la misma que la edad del jugador. *PLUS: si el torneo es nacional suma 2.5 ptos extras.*

Diversidad del rating de los rivales a los que se enfrenta:

- 100% si oscila entre el rating del jugador y +200 de diferencia. *Suma 2.5 puntos extras.*
- 100% si sólo oscila entre el rating del jugador y -200 de diferencia.

50% si oscila entre más/menos 100 de diferencia.
20% si oscila entre el rating del jugador y -200

- Rating mayor de rivales vencidos: el decimal por el cual se multiplica el total de puntos otorgados en este aspecto se obtiene dividiendo el número de puntos adquiridos por el jugador entre el número de rivales de rating mayor a los que se enfrentó. Por ejemplo: supongamos que el jugador se enfrentó a 3 jugadores de rating mayor, derrotó a uno y empató a otro, por lo que se divide

Puntos adquiridos/No. De rivales de rating mayor = 1.5/3 = .5 x 5 ptos = 2.5 ptos.

- Rendimiento contra líderes: consideramos a los líderes de un torneo a aquellos jugadores que han logrado un porcentaje mayor del 80% de los puntos del total de las rondas. Luego de haber identificado el número de jugadores líderes con lo que se enfrentó el jugador, se procede a realizar una operación similar a la anterior. Por ejemplo: supongamos que el jugador se enfrentó a 3 jugadores líderes, de los cuales derrotó a 2, entonces se divide

Puntos adquiridos/No. De jugadores líderes = 2/3 = .666 x 10 = 6.66 ptos.

Calidad de competencia:

- Alto: 90-100%
- Medio exigente: 76-89%
- Poco exigente: 61-75%
- Mediocre: 50-60%
- Bajo: menor a 50%

8.3 Ejemplos prácticos de evaluación

CASO A: "Resultados excelentes en contexto débil"

- Resultado: 5.5/6 en torneo local

- Rating promedio oponentes: 300 puntos menos
- Calidad de partidas: Ganó por errores graves de rivales
- Puntuación cualitativa: 65/100 (Regular)
- Justificación: "Aunque los puntos realizados representan un 91.6%, la falta de resistencia y errores elementales de los oponentes limitan el valor competitivo real."

CASO B: "Resultados modestos en contexto fuerte"

- Resultado: 3.5/6 en Nacional
- Rating promedio oponentes: 150 puntos más
- Calidad de las partidas: Partidas técnicamente sólidas, derrotas ajustadas
- Puntuación cualitativa: 85/100 (Muy Bueno)
- Justificación: "Performance rating de 2150 (vs. rating de 1950). Venció a 2 jugadores de rating superior, partidas con contenido instructivo."

CASO C: "Evolución positiva durante torneo"

- Resultado: 4/6 en Estatal
- Primera mitad: 1.5/3 (errores por nervios)
- Segunda mitad: 2.5/3 (juego sólido y creativo)
- Puntuación cualitativa: 80/100 + 5 bonus = 85/100
- Justificación: "Demostró capacidad de aprendizaje y adaptación bajo presión."

8.4 Escala de evaluación

- 90-100% → Excelente
- 80-89% → Muy Bueno
- 65-79% → Bueno
- 55-64% → Regular
- <54% → Insuficiente

9. Formación base: evaluaciones técnicas

9.1 Ponderación

Criterio	Evaluación	Puntos
Interiorización del tablero	Resolución de ejercicios sin apoyo visual: • Ejercicios de visualización I 3 pts • Ejercicios de visualización II 5 pts	8 pts
Principios estratégicos	a) Fases/Transiciones de la partida: • Reconocimiento y aplicación de los objetivos estratégicos de cada fase 5 pts • Reconocimiento y aplicación de los objetivos estratégicos de cada transición 5 pts • Comparación del cumplimiento de estos entre los bandos 3 pts b) Estructuras típicas: • Reconocimiento y aplicación de las ideas del bando con la estructura 5 pts • Reconocimiento y aplicación de las ideas del bando contra la estructura 5 pts c) Uso de principios estratégicos:	35 pts

	• Principio de doble debilidad 3 pts • Bloqueo 3 pts • Dominación 3 pts • Agresión lateral 3 pts	
Procesos de razonamiento	a) Evaluación • Emplea una escala de elementos: seguridad del rey, actividad de las piezas, estructura de peones, material, espacio, etc. 5 pts • Calidad de la evaluación (contrasta los elementos de cada bando y establece relaciones entre los elementos de un mismo bando) 5 pts • Balance de la posición (identifica el bando con ventaja y el por qué; sopesa cuáles elementos son los predominantes) 3 pts • Carácter de la lucha (identifica dónde se llevará a cabo la lucha y el tipo la posición: táctica, estratégica, táctico-estratégica, etc.) 3 pts b) Planeación • Coherencia: establece un orden de seguimiento de las ideas 5 pts • Calidad del plan de acción (tiene a consideración la fase/transición de la partida, considera la oposición del rival, establece objetivos, emplea operaciones táctico-estratégicas para ejecutar su plan) 5 pts • Flexibilidad estratégica: reevaluar y reajustar el plan, posponerlo o crear otro 3 pts	29 pts
Cálculo	a) Cálculo sin amplitud: • Reconocimiento de patrones (reconoce el motivo/patrón necesario para encontrar la solución, y considera recursos del rival) 5 pts • Es exacto 3 pts b) Cálculo con amplitud: • Propone jugadas candidatas y considera recursos de ambos bandos 5 pts • Método: sigue un proceso ordenado para el análisis de variantes, emplea métodos para descartar/comparar posiciones resultantes 3 pts • Realiza la evaluación de la posición resultante (visualización y retención de posiciones resultantes) 3 pts	19 pts
Conocimientos específicos	• Finales teóricos (Identificación del concepto utilizado, empleo de patrones de finales) 3 pts • Finales de reyes y peones (concepto empleado, destreza del manejo del rey, exactitud en la secuencia) 3 pts • Finales de torres y peones (concepto empleado, destreza del manejo de la torre, empleo de elementos tácticos/estratégicos) 3 pts	9 pts

9.2 Escala de evaluación

- Excelente (85-100 puntos):
  -EPC integrado
  -Dominio de conocimientos teóricos en la práctica, así como cuenta con una gestión de posiciones complejas.
  -Establece vínculos entre las partidas/posiciones con las aportaciones a la técnica del ajedrez de los maestros clásicos, así como con sus partidas modelo.
  -Mantiene la atención y la concentración, así como el ritmo de juego en el transcurso del tiempo
- Aceptable (70-84 puntos):
  -EPC parcial
  -Dominio de algunos conocimientos teóricos en la práctica, así como cuenta con una gestión de posiciones simples.
  -Mantiene la atención y la concentración, pero se deja llevar por la inercia del cambio de ritmo en el transcurso del tiempo.
- Básico (50-69 puntos):
  -EPC superficial e incompleto
  -Desconoce gran parte de la teoría del ajedrez, así que no gestiona adecuadamente posiciones de todo tipo.
  -Dificultad para mantener la atención y la concentración, se presiona con la disminución del tiempo en el reloj.
- Insuficiente (menos de 50 puntos):
  -No cuenta con EPC, o se ejecutan sus elementos de manera aislada.
  -Sólo cuenta con el cálculo como único medio de gestión.
  -No cuenta con autocontrol de atención ni concentración, ni con los cambios de tiempo en el reloj.