



ABASOLO #374 CENTRO,
MORELIA, MICH.
TEL: 4433123008
CEL: 4431065135



El Concejo Directivo de la Liga Michoacana de Ajedrez y el Club de Ajedrez Olimpo, convocan a todos los clubes de ajedrez a que participen en el

**XXIII TORNEO DE LA
LIGA MICHOCANA DE AJEDREZ
JESÚS ISARRARÁS GUTIÉRREZ 2026**

que se llevará a cabo de acuerdo con las siguientes Bases:

1.- PARTICIPACIÓN

- A) Podrán participar todos los equipos que lo deseen, habrá primera y segunda división.
- B) Las inscripciones están abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria y se cerrará el día sábado 5 de septiembre a las 18 hrs. en el Club de Ajedrez Olimpo o al celular 4431065135. Deposito a cuenta BBVA 4152314134732257 a nombre de Ángel García Pineda.
- C) El costo de la inscripción será de \$1,800.00 por equipo en primera división y \$1,000.00 en segunda división. Cada equipo depositará una fianza de \$300.00, que se reintegrará al finalizar el torneo con todos sus compromisos cumplidos.
- D) Cada equipo deberá llenar la solicitud de ingreso con la alineación y una fotografía por jugador para la credencial.
- E) Una vez inscrito un equipo podrán hacer cambios en la nómina de jugadores hasta tres días antes de iniciar la primera ronda.
- F) Los jugadores deberán presentarse a cada ronda con su respectivo uniforme, por compromiso con el patrocinador, el cual llevará los logotipos de la Liga Michoacana de Ajedrez y del patrocinador.

2. SISTEMA Y RITMO DE JUEGO

El torneo será por equipos a número de rondas de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos en ambas divisiones

El ritmo de juego será de 90 minutos por jugador más 30 segundos de aumento por jugada.

Se dará un tiempo de media hora para decretar la incomparecencia.

Los sistemas de desempate a utilizar serán: Puntuación individual y Sonnenborn Berger en ese orden.

3. CALENDARIO Y SISTEMA DE COMPETENCIA

El torneo se realizará a partir del 11 de septiembre la primera ronda, el día de la reunión de concesionarios y capitanes se les dará el horario completa a cada equipo:

4. PREMIOS

PRIMERA DIVISIÓN

- 1° \$6,000 y diplomas
- 2° \$4,000 y diplomas
- 3° \$3,000.00 y diplomas

SEGUNDA DIVISIÓN

- 1° \$2,500, y diplomas
- 2° \$2,000, y diplomas
- 3° \$1,500, y diplomas

Reconocimientos a:

Mejor primer tablero

Mejor segundo tablero

Mejor tablero juvenil

Mejor tablero infantil

5. INFORMES E INSCRIPCIONES:

Club de Ajedrez Olimpo

Abasolo #374, Centro, Morelia, Michoacán

Jesús Isarrarás Gutiérrez, celular: 44 33 58 16 31

Angel García Pineda, celular: 44 31 06 51 35

Deposito a BBVA 4152314134732257

A nombre de Angel García Pineda

Junta de propietarios y capitanes, inauguración y sorteo;

sabado 5 de septiembre de 2026 a las 18:00 hrs., en el club de ajedrez Olimpo

Morelia Michoacán a 13 de junio de 2026

REGLAMENTO PARA EL XXI TORNEO DE LIGA

I Participación (Integración de los equipos)

A) Podrán participar todos los equipos de ajedrez que se encuentren afiliados o que se afilien a la liga en dos categorías: 1ª y 2ª divisiones.

B) Los equipos estarán formados por 4 jugadores titulares y de uno a dos suplentes, (solicitándolo, por alguna causa especial, podrán tener uno o dos suplentes más).

En caso de querer incluir jugadores suplentes extras una vez iniciado el torneo, deberá convocarse a una junta de capitanes y hacer la propuesta. Los capitanes aceptarán o rechazarán la petición por mayoría de votos. Se contarán los votos de los capitanes que asistan, sin considerar un mínimo para quorum.

C) El orden en los tableros del equipo será definido por el Elo estatal, nacional e internacional en ese orden y será obligatorio para toda la liga.

D) Para evitar los equipos demasiado fuertes y para que exista una auténtica competencia, en primera fuerza, los equipos deberán tener un Elo promedio máximo de 1930, en los primeros cuatro jugadores. Si un equipo que haya participado en el pasado torneo tiene un Elo mayor, deberá realizar cambios o introducir nuevos jugadores, ajustándose al Elo requerido.

E) En ningún equipo de primera división habrá más de dos jugadores con Elo superior o igual a 2000 puntos de Elo.

F) En segunda división, el elo promedio será de 1700 y solo podrán jugar jugadores con elo menor a 1820.

G) Cada equipo deberá tratar de tener un jugador que haya aprobado el curso de arbitraje.

H) En la ficha de inscripción se entregarán los siguientes datos, nombres de los integrantes y su curp, domicilio sede, nombre del capitán, un número de teléfono, un correo electrónico, colores simbólicos, lugar y horario de juegos, un representante (propietario en el caso de los equipos de primera división).

I) todos los equipos deberán estar uniformados: Playera con impresiones del escudo del equipo en la parte superior izquierda (corazón), en las mangas el escudo de la liga y el logotipo del patrocinador, además de los logotipos de otros patrocinadores.

J) Cada equipo recibirá 6 credenciales, las cuales acreditarán a los jugadores antes de cada encuentro.

Las credenciales deberán llevar los datos del jugador, su firma y foto, además de la firma del presidente de la liga y el sello de la liga de ajedrez. En caso de requerirse más credenciales tendrán un costo extra de \$50.00.

II Inscripciones

A) Con respecto a las inscripciones todo está indicado en la convocatoria.

B) En la inscripción [está incluido el pago de credencial y papelería necesaria](#).

C) Cada equipo, de primera división, depositará, al inscribirse, una fianza para incomparecencias de \$ 300.00, dinero que será devuelto una vez que hayan cumplido con todos sus compromisos.

III Calendario

A) Antes de iniciar el torneo

i) se realizará una junta de propietarios.

ii) Se llevará a cabo un curso de arbitraje.

B) En caso de alteración del calendario de juegos, o alguna modificación a las rondas se notificará a todos los equipos antes de la ronda anterior a la modificada.

C) Los equipos iniciaran sus partidas los viernes entre las 16:00 y las 20:00 hs., los sábados entre 10:00 y 18:00 hs., y los domingos entre 10:00 y 18:00 hs.

D) En caso de solicitar la modificación del horario o el aplazamiento para algún encuentro, el capitán del equipo solicitante deberá notificarlo al capitán del equipo adversario y después por escrito con la firma de ambos capitanes al Colegio de Árbitros a más tardar el jueves previo al encuentro a las 18:00 horas, en la notificación deberán estar claramente indicado día, hora y lugar para el encuentro, así como el motivo del aplazamiento.

En caso de una situación de emergencia, se notificará el viernes con la sanción de pago de arbitraje.

En caso de negación de un capitán para posponer un encuentro, el capitán solicitante expondrá su motivo para solicitar el aplazamiento, y el concejo decidirá si es pertinente el aplazamiento. Un encuentro aplazado tendrá que ser jugado a más tardar 13 días después de la fecha programada, el equipo que no se presente el día, hora y lugar indicado, perderá por incomparecencia. No se podrá aplazar ningún encuentro para después de la última ronda, a excepción de los encuentros de la última ronda. En ningún caso se aceptará un aplazamiento de un encuentro aplazado. En caso de cambiar un encuentro y no notificar a un Colegio de Árbitros ambos equipos perderán dicho encuentro.

IV Ascenso y descenso

El equipo que quede en primer lugar de segunda división jugará en la primera división en el siguiente torneo, adquiriendo una franquicia de primera. Asimismo, el último lugar de primera división descenderá a segunda división y perderá su franquicia de primera.

V Encuentros

A) El equipo local será el responsable de los tableros y ajedreces, y al menos un reloj de ajedrez, con los que se jugarán las partidas (juegos individuales).

Para poder iniciar la partida los jugadores deberán traer el uniforme perfectamente visible, por al menos la primera hora de juego, en caso de exceso de frío después de ese tiempo podrán usar una chamarra sobre el uniforme.

En los encuentros, aclarando que con encuentro quiere decir equipo contra equipo o match, el primero en poner la alineación será el equipo local, pero el árbitro no mostrará esa alineación al equipo contrario hasta que haya puesto la suya.

B) Por cada encuentro (Match) ganado por el equipo se otorgará un punto, por cada encuentro empatado será medio punto y 0 puntos por encuentro perdido.

C) A la hora del encuentro se echarán a andar los relojes del equipo local.

D) De faltar uno o más de los jugadores titulares los jugadores se recorrerán hacia arriba en el orden presentado quedando los suplentes en los últimos tableros.

E) Antes de iniciar el encuentro los equipos cubrirán la cuota arbitral de \$200.00 en primera división (\$100.00 por equipo), \$200.00 en segunda división (\$100.00 por equipo).

F) De existir anomalías de cualquier tipo (exceptuando el caso del uniforme, que es obligatorio portar perfectamente visible para poder sentarse a jugar), los equipos deberán jugar y firmar la planilla indicando claramente su reclamo, el cual será canalizado al colegio de árbitros (Órgano máximo de arbitraje en la competencia), quien tomará la última decisión que será inapelable.

En caso de no aceptar jugar (exceptuando el caso de las playeras), no procederá ninguna impugnación, ni reclamación.

Los equipos presentarán una alineación adecuada antes de iniciar las partidas so pena de perder el encuentro.

G) El equipo que se presente con menos de tres jugadores perderá el encuentro por incomparecencia (3-1).

La incomparecencia (individual o del equipo) será declarada una hora después de la hora programada para iniciar el encuentro.

H) Si un equipo pierde un encuentro por incomparecencia perderá la mitad de la fianza. En caso de una segunda derrota por incomparecencia el equipo perderá la fianza totalmente y a la tercera derrota por incomparecencia el equipo será descalificado.

Si un equipo de primera división, en el siguiente torneo de liga, repite dos incomparecencias pierde el derecho de participar en primera división, es decir, pierde su franquicia de primera.

I) Los partidos que se cobren por incomparecencia, no serán jugados después por ningún motivo, a menos que se acepte en una junta de capitanes de su división, por mayoría de votos.

J) Regirá el reglamento oficial de la FIDE a menos que el presente reglamento indique lo contrario.

En la Liga se dará una hora para decretar la incomparecencia.

Los desempates a utilizar serán: Puntos individuales, y Sonnenborn-Berger en ese orden. Por el primer o último lugar el desempate será un encuentro extra.

K) El ritmo de juego será para ambas divisiones de 90 minutos por jugador y 30 segundos de aumento por cada jugada. En caso de que se ponga reloj a una partida ya iniciada, y que al árbitro le conste que un jugador llegó tarde por determinado tiempo, ese tiempo se le cargará.

L) Todas las sedes deberán cumplir los requisitos mínimos de comodidad (mobiliario, condiciones de luz, silencio, etc.) En las sedes que sean cafeterías o similares no se obligará a consumir al equipo visitante, ni al árbitro.

M) No se podrá fumar en la sala de juegos.

VI Impugnaciones y juntas de capitanes y/o propietarios

A) Para convocar a junta de capitanes y/o propietarios se depositará una fianza, que se reintegrará si los convocados consideran que el tema a discutir era adecuado.

B) Cualquier impugnación deberá presentarse por escrito con letra perfectamente legible, y con argumentos adecuados, antes del inicio de la siguiente ronda.

VII Equipos del interior del Estado o de otras ciudades

Tendrán derecho a jugar en primera división bajo las condiciones siguientes:

A) En su primera temporada en la liga los equipos de fuera de Morelia serán visitantes en todas las rondas, a menos que algún equipo desee visitarlos.

B) De su segunda temporada en adelante serán visitantes y locales, haciéndose cargo ellos mismos de sus gastos de viaje.

C) Tendrán derecho a tener un jugador radicado en Morelia.

D) Los equipos que visiten de ciudad a ciudad:

i) Elegirán día y hora de juego (jugaran en su día y hora de local).

ii) Sus relojes se echarán a andar 30 minutos después de la hora programada para el encuentro.

VIII Faltas y sanciones

A) Cualquier jugador o equipo que incurra en acciones que puedan debilitar a la Liga, o que vayan en detrimento de la imagen de la Liga o del Ajedrez Michoacano, será sancionado.

IX Arbitraje

A) Los árbitros deberán estar acreditados por el Colegio de Árbitros de la Liga, con la credencial correspondiente.

Para arbitrar en Primera División los árbitros deberán:

- i) Haber realizado el curso de arbitraje.
- ii) Haber arbitrado al menos una temporada.
- iii) Haber asistido a la junta de unificación de criterios.

B) Deberán asistir a las juntas para designar encuentros.

C) Se presentarán a los encuentros que se les designe al menos cinco minutos antes de la hora programada, con los documentos oficiales completos.

- i) Cédula del encuentro.
- ii) Uniforme.
- iii) Logotipo de la Liga y del patrocinador.
- iv) Reglamento oficial.
- v) Lista de los equipos con Elo.

D) Sanciones por incumplimiento:

- i) En caso de impuntualidad el árbitro sólo cobrará el 50%.
- ii) En caso de incomparecencia el árbitro será sancionado con arbitrar dos encuentros sin paga.
- iii) En otros casos, se procederá según el criterio del Colegio de Árbitros.

E) El árbitro reportará el resultado del encuentro a más tardar el domingo por la tarde, con las papeletas y en caso de cualquier anomalía ocurrida en el encuentro al que fue designado, deberá presentar un reporte por escrito y conservará todas las papeletas del encuentro.

En caso de no reportar el domingo por la tarde el árbitro tendrá que arbitrar un encuentro sin paga.

F) Ante reporte escrito de cualquier equipo, de que un árbitro no haya cumplido cabalmente con su cometido, el árbitro será juzgado por tres árbitros, dos designados por el presidente del colegio y uno por el presidente de la Liga o por un concejal.

Las sanciones irán desde una simple amonestación verbal hasta la expulsión definitiva del colegio, según el grado de la falta. En caso de una expulsión definitiva deberán dar su anuencia los presidentes del colegio y de la liga.