

III TORNEO LICHESS aulaDjaque

TUTORIAL DE PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO LICHESS aulaDjaque

GUÍA PARA COORDINADORES/AS

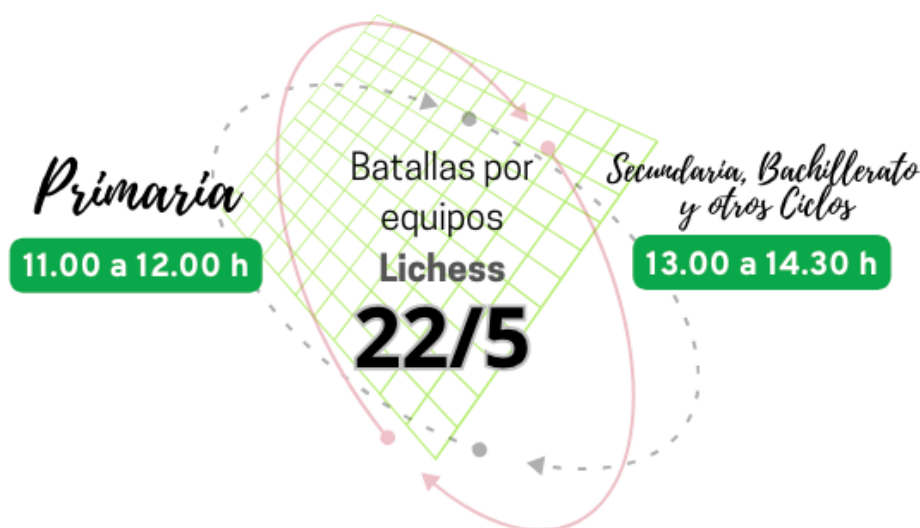
El próximo 22 de mayo de 2026 se celebrará el III Torneo Lichess aulaDjaque y ya solo falta un último procedimiento, muy sencillo, que deberá realizarse a través de la plataforma Lichess. El presente documento está configurado para seguirlo paso a paso, en el orden descrito en cada uno de los apartados. Se concibe como un nuevo manual de ayuda. De este modo, todos los docentes que han inscrito correctamente a sus equipos podrán culminar el proceso de participación del alumnado de su centro y disfrutarán de la experiencia del III Torneo Lichess aulaDjaque.

ESQUEMA GENERAL DEL PROCESO

1. La Comisión Deportiva del programa aulaDjaque ha dado de alta dos torneos Lichess, uno por cada categoría de las descritas en la [convocatoria](#) oficial de la competición. Recordamos que el sistema de competición será el de *Modalidad Arena*, lo que garantiza que todos los participantes puedan disputar el mayor número posible de partidas durante el tiempo establecido, sin eliminación por resultados adversos. Este formato permite clasificar a los jugadores y jugadoras en función de su rendimiento, enfrentándolos progresivamente con oponentes de nivel similar, lo que favorece una experiencia dinámica, equitativa y motivadora. El ritmo de los torneos es de 5' + 3".

2. Los horarios de los torneos son los indicados a continuación:

- **De 11:00 a 12:00 horas**, alumnado de Educación Primaria.
- **De 13:00 a 14:30 horas**, alumnado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Ciclos Formativos.



3. Las **descripciones y enlaces de los torneos** creados para la celebración del III Torneo Lichess aulaDjaque son:



Batalla por equipos III
aulaDjaque - Primaria

<https://lichess.org/tournament/25wUSRvw>



Batalla por equipos III
aulaDjaque ESO-Bach-Ciclos

<https://lichess.org/tournament/XfD5ZdcO>

4. La **persona responsable de la coordinación** inscribirá a **todos los estudiantes de su centro en el torneo que corresponda**. En el caso de contar con un equipo de Primaria y otro de Secundaria, inscribirá en la *Batalla por equipos III aulaDjaque - Primaria* al alumnado de Primaria; y hará lo propio en la *Batalla por equipos III aulaDjaque – ESO-Bach-Ciclos* con el alumnado de Secundaria.

A continuación, explicaremos, paso a paso, cómo proceder para la correcta inscripción a la que hacemos referencia en el punto 4. del esquema anterior.

INSCRIPCIÓN DEL ALUMNADO EN EL TORNEO

Accedemos a la web Lichess en español: <https://lichess.org/es>

lichess.org JUGAR EJERCICIOS APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS DONAR

IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess...lich... Presentadores »

Torneo rápido por hora
346 jugadores • Se está jugando ahora

≤1300 Torneo Bullet
48 jugadores • Se está jugando ahora

Torneo Bullet por hora
241 jugadores • Se está jugando ahora

Lichess es un servidor de ajedrez libre y gratuito (realmente) de código abierto y sin publicidad. Acerca de Lichess...

Emparejamiento rápido Sala de espera Correspondencia

1+0 Bullet 2+1 Bullet 3+0 Blitz

3+2 Blitz 5+0 Blitz 5+3 Blitz

10+0 Rápida 10+5 Rápida 15+10 Rápida

30+0 Clásica 30+20 Clásica Personalizado

Crear partida en la sala de espera

Desafía a un amigo

Jugar contra el ordenador

71.913 jugadores
30.128 partidas en juego

Ejercicio del día

Hacemos clic en INICIAR SESIÓN.

Iniciamos sesión con el nombre de usuario y contraseña del primer estudiante al que queremos inscribir en el torneo. Pondremos el ejemplo del estudiante IESMarcelDuchamp_001, alumno que participará en el torneo aulaDJaque de Secundaria.

Se recomienda tener a mano el listado de usuarios y contraseñas de todo el alumnado que la persona coordinadora quiere inscribir.

lichess.org JUGAR EJERCICIOS APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS DONAR

Iniciar sesión Registrarse

Nombre de usuario o correo
IESMarcelDuchamp_001

Contraseña
.....

[Cambiar contraseña](#)

☒ Recordarme

Iniciar sesión

[Iniciar sesión con el correo electrónico](#)

Una vez hemos iniciado sesión, nos aparecerá la página principal de Lichess.

En la barra de dirección URL tecleamos (o copiamos y pegamos) el enlace del torneo de Secundaria. En el caso del ejemplo: <https://lichess.org/tournament/XfD5ZdcO>

lichess.org JUGAR EJERCICIOS APRENDER VER COMUNIDAD HERRAMIENTAS

Emparejamiento rápido Sala de espera Correspondencia

Torneo aulaDJaque

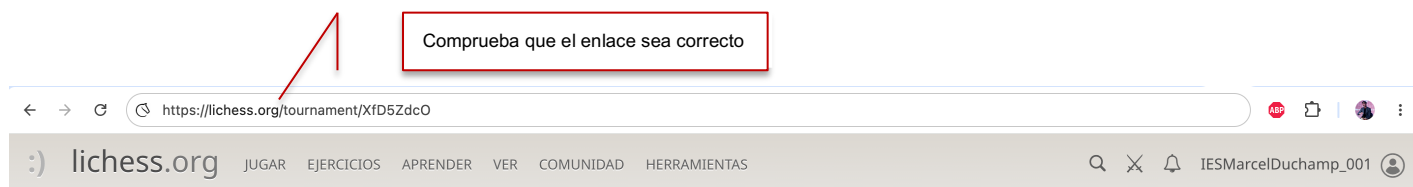
1+0 Bullet	2+1 Bullet	3+0 Blitz
3+2 Blitz	5+0 Blitz	5+3 Blitz
10+0 Rápida	10+5 Rápida	15+10 Rápida
30+0 Clásica	30+20 Clásica	Personalizado

[Crear partida en la sala de espera](#)
[Desafía a un amigo](#)
[Jugar contra el ordenador](#)

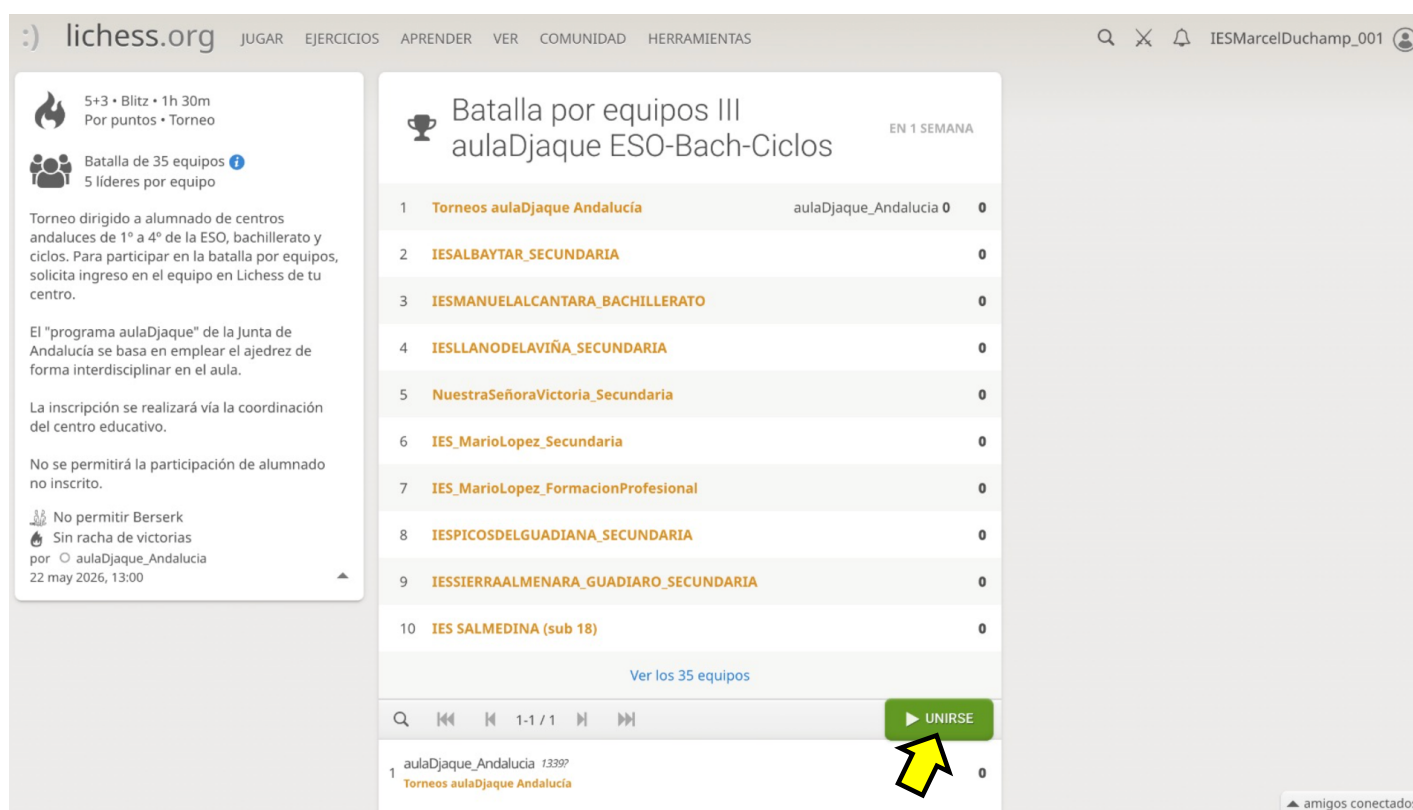
72.390 jugadores
30.372 partidas en juego

En esa misma pantalla, o en otra pestaña que abramos en nuestro navegador, la persona coordinadora tecleará en la barra de dirección URL el enlace del torneo de Secundaria antes descrito. Es más sencillo aún si copia y pega este enlace.

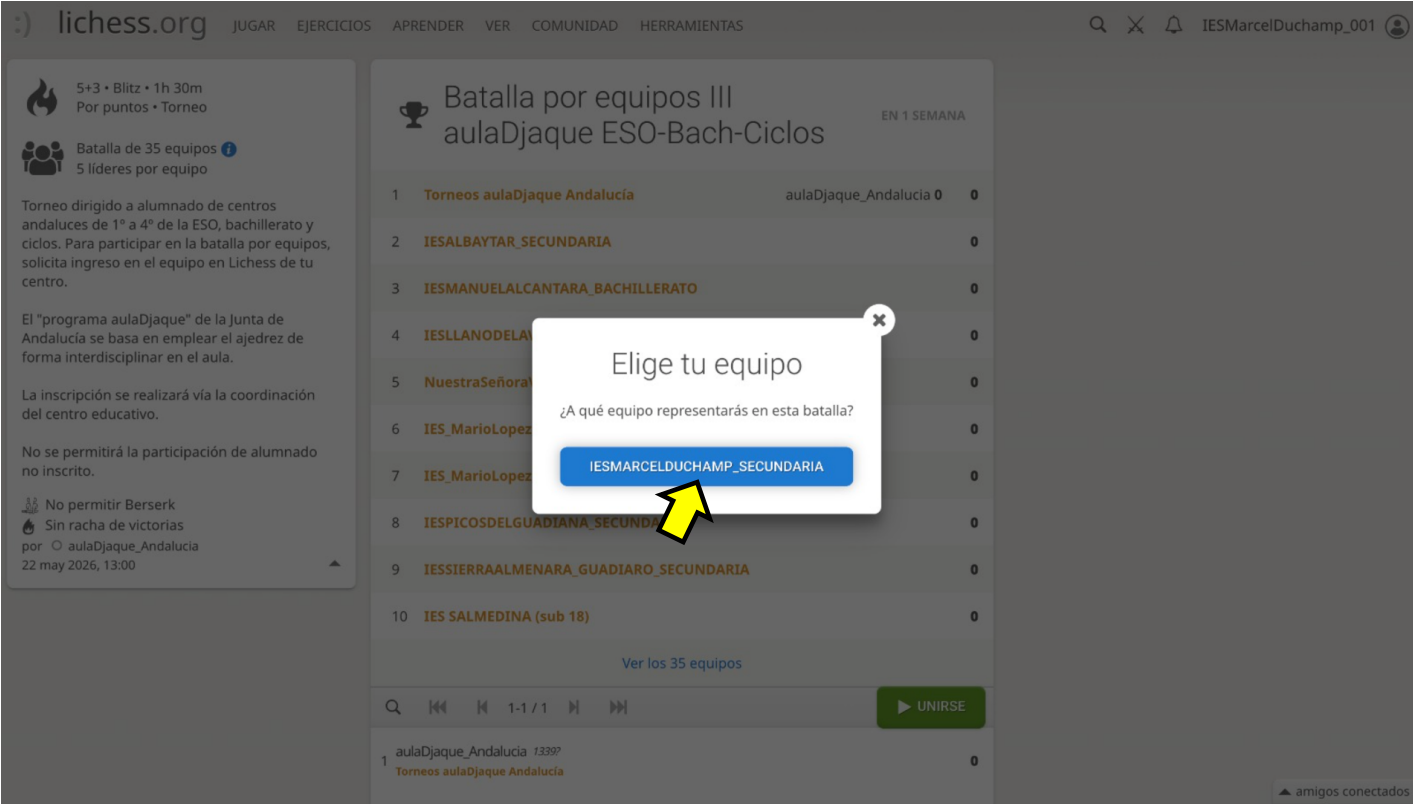
En el caso del ejemplo que nos ocupa: <https://lichess.org/tournament/XfD5ZdcO>



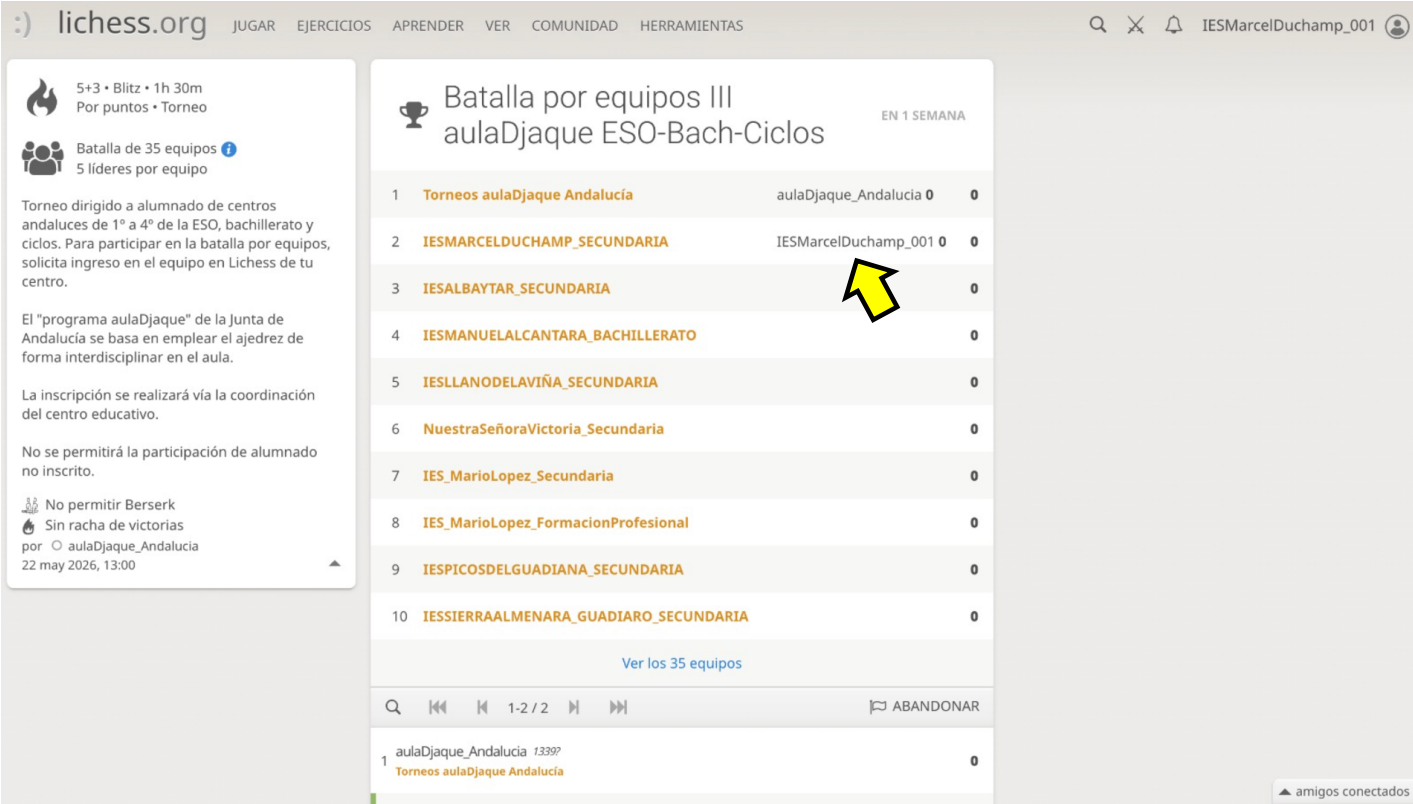
Pulsamos la tecla *ENTER* y llegaremos a una nueva pantalla donde haremos clic directamente en el botón UNIRSE.



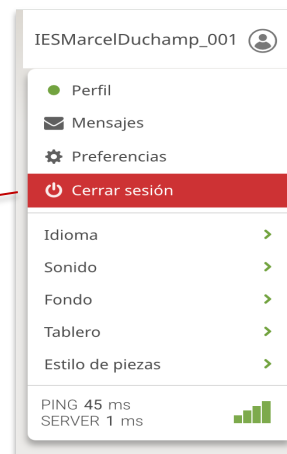
Una vez pulsemos en UNIRSE, pincharemos en nuestro equipo del centro, tal y como aparece en la siguiente imagen.



En el siguiente paso, podremos comprobar que nuestro primer estudiante aparece en la descripción del equipo de nuestro centro.

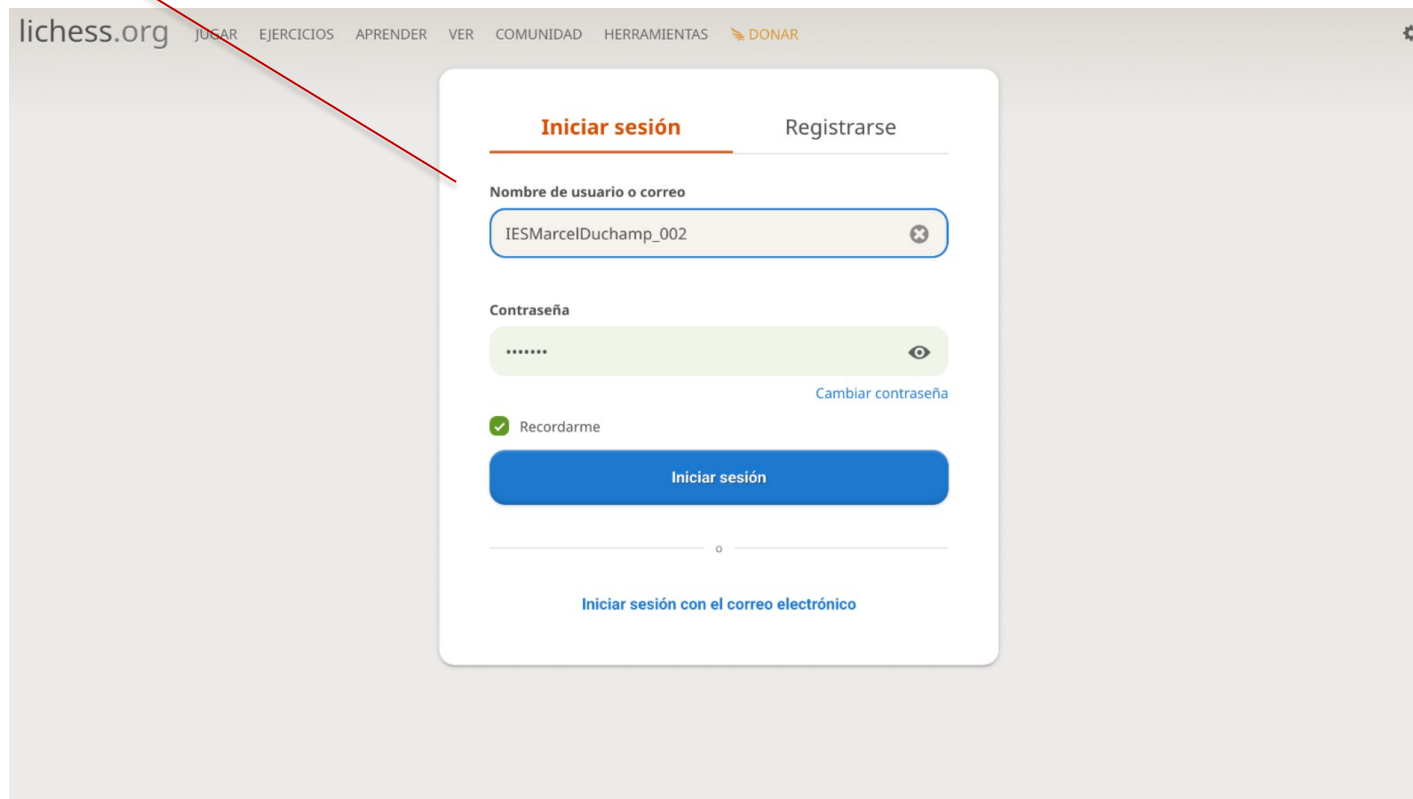


Con lo anterior, ya habremos completado la inscripción de nuestro primer estudiante. Seguidamente, cerraremos la sesión de este primer alumno e iniciaremos una nueva con el nombre de usuario y contraseña del segundo estudiante.



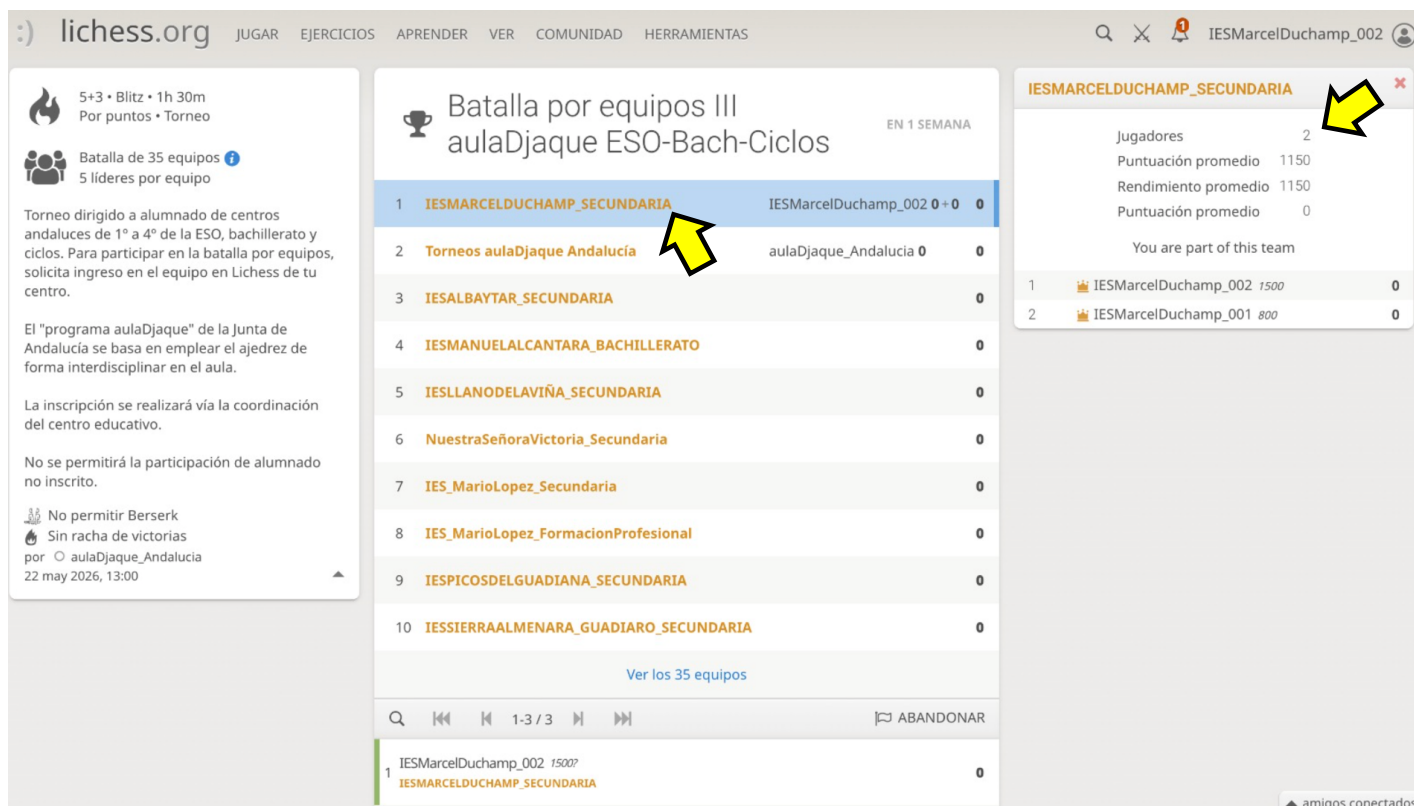
Cerramos sesión del primer estudiante

Iniciamos sesión con el segundo estudiante

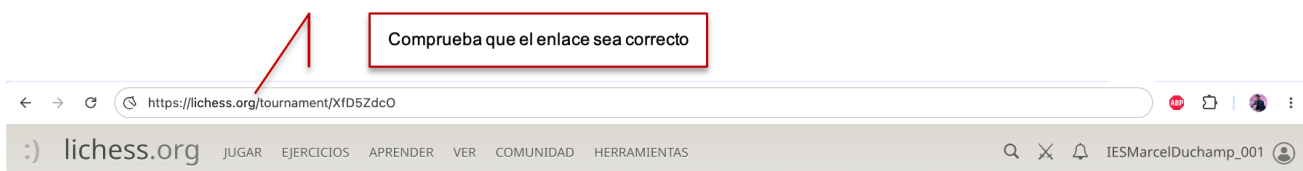


A partir de este momento, repetimos el procedimiento anterior con todos y cada uno de los estudiantes que van a participar en el torneo.

Cuando la persona coordinadora culmine la gestión de las inscripciones, podrá hacer clic en el nombre de su equipo y comprobar que el número (nº) de jugadores inscritos sea correcto.



Con este último paso, solo queda disfrutar del torneo intercentros de aulaDjaque. Es MUY IMPORTANTE que, al menos diez minutos antes de la hora de inicio del torneo en el que se vaya a competir, cada estudiante tenga abierta su sesión de Lichess correctamente. **Una vez iniciada la sesión, cada estudiante hará clic en el botón de la batalla que le aparecerá en la pantalla principal. O bien escribirá de nuevo el enlace que corresponda.** En nuestro ejemplo: <https://lichess.org/tournament/XfD5ZdcO>



Con esta previsión de puntualidad, el alumnado no tiene que hacer nada más, solo esperar y jugar cuando el sistema empareje la primera ronda de la competición. Los estudiantes podrán jugar desde un primer momento.



Para **INCIDENCIAS EN EL PROCESO DE INSCRIPCIÓN** la persona coordinadora del centro puede escribir al correo programaseducativos.cdefp@juntadeandalucia.es y/o ponerse en contacto con la **Comisión Deportiva del programa aulaDjaque**.

Teléfonos [se recomienda vía WhatsApp]

629 891 814 / 649 204 151 / 680 855 353 / 670 850 460 / 639 260 971

696 87 37 22 / 600 307 213 / 635 680 180

