



## CAMPEONATO AJEDREZ UPV #Yomequedoencasa

Con motivo de la situación de seguridad sanitaria que vivimos actualmente, el Servei d'Esports de la UPV va a organizar un torneo ONLINE de varias jornadas.

### Fecha de realización:

Martes 05 de mayo de 2020

Martes 12 de mayo de 2020

Martes 19 de mayo de 2020

Martes 26 de mayo de 2020

### Forma de inscripción:

**En Ilucena:** desde la intranet. **Solo te inscribes una vez.**

1ª jornada desde hoy hasta el 04/05/2020 23.59.

2ª jornada desde el 06/05/2020 hasta el 11/05/2020 23.59.

3ª jornada desde el 13/05/2020 hasta el 18/05/2020 23.59.

4ª jornada desde el 20/05/2020 hasta el 25/05/2020 23.59.

**En la web:** [www.lichess.org](http://www.lichess.org) hasta minutos antes del campeonato.

El enlace para participar es <https://lichess.org/tournament/IIUNIdn3>

La contraseña "competición" sin las comillas.



**AYUDA!!** Como acceder al torneo visita [este tutorial](#).

**IMPORTANTE:** no compartir el enlace y contraseña de juego.

**Hora inicio:** 17 horas

**participantes:** Usuarios del Servei d'Esports UPV abierto a toda la Comunidad universitaria.

**Desarrollo del campeonato en WEB:** [www.lichess.org](http://www.lichess.org)

**Requisitos:** tener usuario en la web [www.lichess.org](http://www.lichess.org), el registro es gratuito y el único dato a aportar es una cuenta de correo electrónico.



**AYUDA!!** Como registrase visita [este tutorial](#) desde el minuto 1.45.

**Sistema de competición:** Sistema Masnou (Rey de la pista)

Mínimo de participantes para realizar la jornada **4 jugadores inscritos.**

**Duración de las partidas:** 6´+3"

**Duración del torneo:** 1 h 30 m



### **Forma de competició:**

El torneo se disputa en la web de lichess.

Habrà que registrase antes del torneo.

Es gratuito y solo se pide un correo electrónico como dato para registrase.

El día del torneo nos conectamos unos minutos antes del inicio.

El email de contacto será el que figura en Ilucena.

**Dudas:** podéis realizar consultas mediante POLI Solicita [Solicitud para competiciones en la UPV](#)



**AYUDA!!** Como competir visita [este tutorial](#) desde el minuto 2.22.

### **Clasificación**

Según puntos en cada jornada, que se sumarán al final teniendo en cuenta las tres mejores puntuaciones.

Se publicará en la web de Servei d'Esports y se mandará a los participantes de inscritos la clasificación de cada jornada y la clasificación acumulada.

### **Sistema de desempate**

1º Los enfrentamientos directos si los hay.

2º El que más puntos haya conseguido en todas las jornadas (más regular).

3º El que haya conseguido más puntos en la partida con más participantes.

4º El que más jornadas haya disputado.

5ª En caso de empate que no se pueda resolver habrá dos clasificados en esa posición quedando desierta la siguiente o siguientes, (ejemplo si hay dos empatados en 2ª posición, el siguiente no empatado ocupará la 4ª posición).

## **NORMATIVA DE JUEGO**

¿Es por puntos?

Algunos torneos son por puntos y afectarán a tu puntuación.

¿Cómo se calculan las puntuaciones?

De entrada, las victorias valen 2 puntos, las tablas 1 punto y las derrotas 0 puntos.

Si ganas dos partidas seguidas, comenzarás una racha de puntuación doble, representada por un icono de una llama. A partir de ese momento y mientras sigas ganando, cada partida valdrá el doble; esto es, las victorias 4 puntos y las tablas 2 puntos. Una derrota seguirá valiendo cero puntos.

Por ejemplo:



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

---

**SERVEI D'ESPORTS**

Tres victorias seguidas valen 8 puntos:  $2 + 2 + (2 \times 2)$

Dos victorias y unas tablas valen 6 puntos:  $2 + 2 + (1 \times 2)$

Dos victorias, una derrota y unas tablas valen 5 puntos:  $2 + 2 + 0 + 1$



## Modo berserk

Cuando un jugador pulsa el botón de berserk al principio de una partida, pierde la mitad de su tiempo, pero la victoria vale un punto adicional.

En controles de tiempo que tienen incremento, la opción berserk también cancela el incremento (1+2 es una excepción, ya que sólo se cancela el incremento, pero no se parte el tiempo a la mitad, resultando en 1+0).

El modo berserk no está disponible en controles de tiempo con tiempo inicial cero como 0+1 o 0+2.

El modo berserk sólo proporciona un punto adicional por cada victoria si juegas al menos 7 movimientos en la partida.

## ¿Cómo se decide el ganador?

Ganará el jugador (o jugadores) que tenga más puntos al término del torneo.

## ¿Cómo se realizan los emparejamientos?

Al principio del torneo, los jugadores se emparejan en base a su puntuación. En cuanto terminas una partida, vuelves al recibidor del torneo, y se te emparejará con un jugador con una puntuación similar a la tuya. Esto minimiza el tiempo de espera, si bien es posible que no juegues contra todos los demás jugadores del torneo.

Juega rápido y vuelve al recibidor para jugar más partidas y ganar más puntos.

## ¿Cuándo termina?

El torneo tiene un reloj de cuenta regresiva. Cuando llegue a cero, se congelan las clasificaciones del torneo y se proclama el ganador. Las partidas que estén en juego deben terminarse, aunque no cuentan para el resultado del torneo.

## Otras reglas importantes

Hay una cuenta regresiva para el primer movimiento. Si no haces el primer movimiento dentro del tiempo, pierdes la partida.

Si la partida acaba en tablas durante los primeros 10 movimientos, no se concederán puntos a ninguno de los jugadores.

Rachas de sorteo: cuando un jugador tiene empates consecutivos en una arena, sólo el primer empate dará como resultado medio punto, o tablas que duren más de 30 movimientos. La racha de empates sólo puede romperse con una ganancia, no con una pérdida o un empate.