



## TORNEO VERANO AJEDREZ ONLINE UPV #onlineUPV

### Fecha de realización:

Miércoles 24 de junio de 2020

### Forma de inscripción:

Comunidad universitaria UPV: desde la intranet.

Simpatizantes UPV: Formulario Google [aquí](#).

**Todos:** En la web [www.lichess.org](http://www.lichess.org) darse de alta.

<https://lichess.org/tournament/iTPJ2gsK> hasta minutos antes del campeonato.



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

No os pide contraseña.

**Hora inicio:** 17 horas

**participantes:** Comunidad universitaria UPV y simpatizantes UPV

**Desarrollo del campeonato en WEB:** <https://lichess.org/tournament/iTPJ2gsK>

**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:** por puntos (Rey de la pista)

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

**Duración de las partidas:** 5´+3”

**Duración del torneo:** 1 h 30 m

### Forma de competición:

El torneo se disputa en la web de lichess.

Consulta la norma “rey de la colina”.

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 la inscripción.

**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**

Se establecerá una clasificación general y una clasificación comunidad universitaria UPV.

Se publicará en la web de Servei d'Esports.

### **Premios:**

Recibirán premio los primeros clasificados de la general y los primeros clasificados UPV

## **NORMATIVA DE JUEGO**

### **¿Es por puntos?**

Este torneo es por puntos y afectará 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:

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 tablas: Cuando un jugador hace tablas en varias partidas consecutivas en un torneo, sólo conceden un punto la primera de ellas y las que hayan durado 30 movimientos o más. Una racha de tablas sólo puede romperse mediante una victoria, no sirven ni una derrota ni unas tablas.