

TORNEOS UCA esports

Normativa de competición 2020-2021

Esta normativa complementa y forma parte de las Indicaciones Generales, recogidas en el folleto de Competiciones del Área de Deportes 2020-2021. La participación en esta competición supone la aceptación de las indicaciones recogidas en ambos documentos.

Los participantes se comprometen a velar por el buen desarrollo del campeonato, atendiendo a los principios recogidos en el **Decálogo del Juego Limpio de la UCA**, con especial atención a la lucha contra el **fraude** que pudiera derivarse del uso de las nuevas tecnologías.

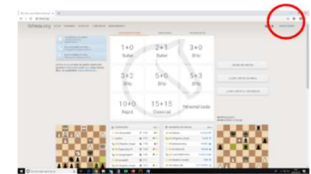
Colabora: Campus Náutico UCA

¿Quién puede jugar? Es una competición dirigida a la comunidad universitaria UCA.

¿Cómo inscribirte? PASO 1: Regístrate en <https://lichess.org/>

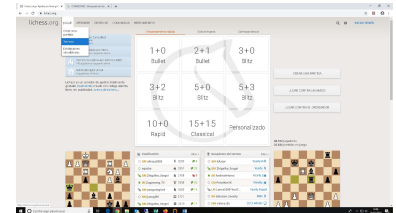
PASO 2. Remite el formulario de inscripción disponible en <https://areadeportes.uca.es/competiconesports/ajedrez/>

Se incluirá en cada torneo semanal todas las inscripciones recogidas antes de las 14:00 h. del jueves anterior a éste.



¿Cómo jugamos?

- ✓ Los torneos se disputarán a las **17:00 h.** Son torneos privados, por lo que necesitarás una contraseña de acceso. Te enviaremos la invitación y la contraseña puntualmente para cada torneo.
- ✓ Inicia tu sesión en Lichess y accede al torneo, introduciendo la contraseña facilitada. Importante: el acceso a cada torneo se abre 10 minutos antes de la hora del inicio.
- ✓ La plataforma establecerá los emparejamientos aleatoriamente.
- ✓ Una vez finalizada cada partida, no olvides volver a pulsar **“Unirse”** al torneo para comenzar la siguiente.



CARACTERÍSTICAS DE LOS TORNEOS

- Por puntos: estos torneos puntuarán para tu clasificación Lichess.
- Tiempo inicial del reloj: 5 minutos (incremento 2")
- Duración: 1 hora
- Modo Berserk (opcional para cada partida pulsando el botón Berserk)
- Modo Arena (Después de 2 victorias, las victorias consecutivas otorgan 4 puntos en lugar de 2)

PREMIOS Y DIPLOMAS

- Los dos primeros clasificados en cada torneo recibirán Diploma on-line.
- Todos los torneos serán puntuables para la clasificación general final. Los clasificados en primer y segundo lugar en esta clasificación general, recibirán los siguientes premios, siempre que hubiera cinco o más participantes en cada torneo:
 - 🏆 Primer clasificado: Mochila UCA + Polo juego limpio + 1 Curso Campus Náutico+ 1 Bono ADE*
 - 🏆 Segundo clasificado: Zapatillero UCA+ Camiseta juego limpio+1 Curso Campus Náutico+ 1 Bono ADE*
- Los premios deberán recogerse en las oficinas del área de deportes de cualquiera de los campus (con cita previa). Por norma general, el plazo máximo para la recogida y canjeo de los premios es el 30 octubre de 2021*

(* El curso del Campus Náutico (surf, paddle surf, vela ligera, kayak, windsurf) podrá canjearse en el momento en que esté abierta la programación. Bono ADE, 11 usos esporádicos (natación, cardiomusculación y actividades dirigidas de sala) válido para Complejo Deportivo UCA e Instalaciones Deportivas Jerez. Para el canjeo de estos premios, es indispensable estar en posesión de la tarjeta deportiva del curso 20/21. En caso de alumnos de otras localidades distintas a Puerto Real o Jerez, se estudiará la posibilidad de contar con la colaboración de entidades en convenio para el canjeo del Bono ADE por alguna actividad de cuantía similar en la programación de su centro.

¿En caso de duda?

Puedes enviarnos tus sugerencias y aportaciones a competiciones@uca.es

Las incidencias que tengan lugar durante el desarrollo de los torneos serán decididas por un Juez único. Sus resoluciones pondrán fin a la vía deportiva.

Los participantes que sean bloqueados o expulsados por la plataforma Lichess no participarán en ningún Torneo esport durante el curso académico 20-21. En caso de reincidencia, el Área de Deportes podrá establecer sanciones mayores.

EXTRACTO DE NORMATIVA DE LICHESS

¿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:

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.