



## **NORMATIVA ESPECÍFICA II TORNEO UJA eSPORT AJEDREZ**

### **Art. 1. Participantes e Inscripciones.**

Podrán participar en esta competición el Personal Docente e Investigador, el Personal de Administración y Servicios y el Alumnado de la Comunidad Universitaria de Jaén. Todo/a jugador/a que participe en este torneo, deberá estar en posesión de la **ficha deportiva**, expedida por el Servicio de Actividades Físicas y Deportivas de la Universidad de Jaén, para el curso vigente.

**Los/as participantes deberán registrarse en <https://lichess.org/> (gratuito)**

El formulario de inscripción para la competición estará disponible en la página web del [Servicio de Deportes de la Universidad de Jaén](#). La fecha máxima de inscripción será hasta las 14:00 h. del día anterior a cada etapa. En la inscripción será obligatorio indicar el **nombre de usuario de lichess.org**.

Una vez realizada la inscripción, la organización enviará un correo con la invitación y la contraseña para poder participar en el torneo. No será necesario volver a realizar la inscripción si ya se ha realizado la inscripción previamente en una etapa anterior.

### **Art. 2. Desarrollo del torneo. Horarios y otros aspectos de organización.**

Se disputarán **3 etapas** donde los/as participantes irán sumando puntos en función de la clasificación obtenida en cada una de ellas.

La Competición se desarrollará a través de la plataforma web de **lichess.org** mediante **torneos privados** a los que se accede mediante **contraseña de acceso**.

Todos los torneos-etapas se celebrarán en **horario de tarde** a partir de las 17:00 horas. **El acceso al torneo se abrirá 10 minutos antes de la hora del inicio.**

Una vez finalizada cada partida, no olvide volver a pulsar **"Unirse"** al torneo para comenzar la siguiente partida.

### **Art. 3. Características de torneo-etapa.**

- **Por puntos** (este torneo puntuará para tu clasificación Lichess)
- **Partidas rápidas.** Tiempo inicial del reloj: **5 minutos (incremento 2")**
- **Duración del torneo: 1 hora.**
- **Modo Berserk opcional** (para cada partida pulsando el botón Berserk)

### **Art. 3. Clasificación y Premios.**

Una vez finalizado el tiempo de juego (1 hora) de cada etapa, la aplicación Lichess establecerá la clasificación de la misma. El campeón y subcampeón de cada etapa recibirán un obsequio de UJA.Deporte.

Al finalizar las 3 etapas se establecerá una **clasificación general final** sumando los puntos obtenidos en cada etapa disputada. Para optar a esta clasificación se debe haber participado en al menos 2 de las 3 etapas convocadas. Tendrán trofeo los participantes clasificados en primer y segundo lugar en la clasificación general final.

### **Art. 4. Arbitraje y Equipo Técnico.**

El objetivo principal del torneo es crear un ambiente de **deportividad y FAIR PLAY**, por lo que no se permitirá a ningún participante una conducta agresiva. Cualquier insulto, amenaza o indicio de conducta agresiva será penalizado con la eliminación del torneo, además de otras sanciones que puedan imponerse desde el Comité de Competición.

El Servicio de Deportes de la Universidad de Jaén designará al **Juez Único** del torneo. Las incidencias que tengan lugar durante su desarrollo serán resueltas por este y sus resoluciones pondrán fin a la vía deportiva.

**El SAFYD se reserva el derecho de modificar cualquiera de estos puntos en función del nº de inscripciones.**

**La participación en los Torneos UJA eSports suponen la aceptación de las normativas específicas por modalidad deportiva, así como las reglas de juego y conducta de cada plataforma on-line.**

En caso de duda puede enviarnos sus sugerencias y aportaciones a [competiciones-deporte@ujaen.es](mailto:competiciones-deporte@ujaen.es)



## Anexo: Extracto de la 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.

### 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.