



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN



ASUNTOS
ESTUDIANTILES

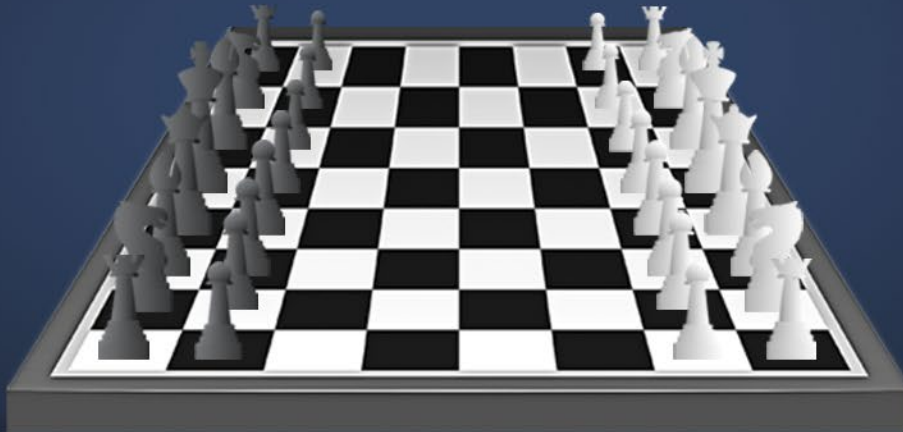
ADVANCE

DGDE

B A S E S



1er Torneo de Ajedrez Online USS Advance



PROGRAMA
TORNEOS
INTERNOS

El presente documento tiene como objetivo, reglamentar el Primer Torneo de Ajedrez Online USS Advance que se realiza por la plataforma lichess.org. Estas bases abordan los aspectos más relevantes, y cubren las eventualidades que surjan de la dinámica propia del evento.

I. REQUISITOS PARA PARTICIPAR:

Ser estudiante Advance USS.

II. PROCESO DE INSCRIPCIÓN:

Desde el 18 de octubre al 2 de noviembre, o hasta completar los cupos disponibles a través del link de inscripción.

III. PREMIOS DEL TORNEO:

1^{er} lugar: tablero más kit USS (polerón, botella de agua y lanyards).

2^o lugar: tablero más kit USS (polerón, botella de agua y lanyards).

3^{er} lugar: tablero más kit USS (polera, botella de agua y lanyards).

***TODOS LOS PREMIOS SERÁN ENVIADOS A LOS DOMICILIOS DE LOS GANADORES.**

IV. DETALLE TORNEO:

El torneo consta con dos fases clasificatorias, donde los tres primeros lugares clasificarán para una fase final.

- Primera clasificatoria: sábado 6 de noviembre
- Segunda clasificatoria: sábado 13 de noviembre
- Fase final: sábado 20 de noviembre

Las categorías de juego serán TODO COMPETIDOR.



Se premiará el 1er, 2do y 3er lugar.

Se realizará una charla técnica previa, con el objetivo de atender las dudas de los participantes de manera oportuna. Ésta se llevará a cabo a través de videollamada, vía plataforma Zoom, en una fecha por definir.

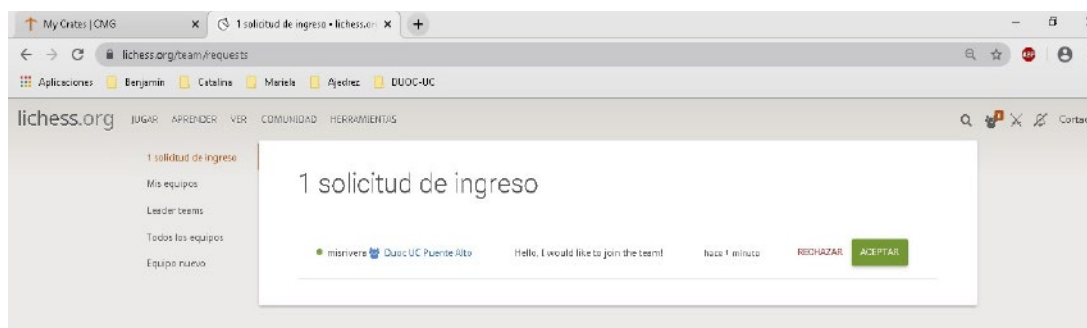
V. REGLAS DEL JUEGO

El torneo se realizará a través de la plataforma lichess.org, la cual permite jugar torneos de ajedrez en diferentes modalidades.

Los pasos para seguir son:

1- Registrarse en **lichess.org**. Para ello, los competidores deberán usar su nombre real (ejemplo: Esteban Pavez), así el organizador sabrá el nombre del competidor que participa. **NO SE ACEPTARÁ NINGUN NICK O APODO OFENSIVO O INAPROPIADO A LA ACTIVIDAD.**

2- Para unirse al equipo, los jugadores deber ir a **COMUNIDAD**, elegir Torneo USS y enviar una solicitud para unirse. Sólo el organizador podrá aceptar la solicitud.



VI. SISTEMA DEL TORNEO

El torneo se realizará en una modalidad 3x2, con un ritmo de juego de 10 minutos a finish, y con un máximo de 60 minutos de juego total.

¿Cómo se calculan las puntuaciones?

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

Si el participante gana dos partidas seguidas, comenzará una racha de puntuación doble, representada por un icono de una llama. A partir de ese momento y mientras siga 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 el participante juega al menos 7 movimientos en la partida.



¿Cómo se decide el ganador?

Ganará el jugador o los jugadores que tengan 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 termina una partida, el participante debe volver al recibidor del torneo, donde se emparejará con otro jugador con una puntuación similar. Esto minimiza el tiempo de espera, si bien es posible que el participante no juegue contra todos los demás jugadores del torneo.

El participante debe jugar rápido y volver 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

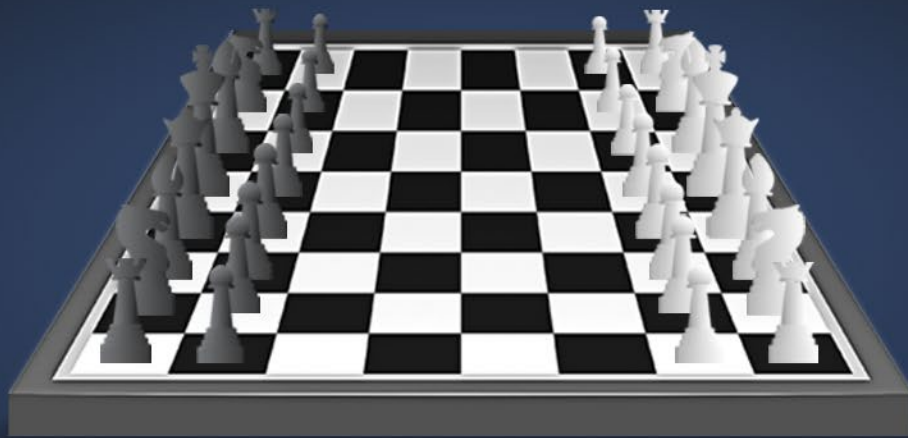
Hay una cuenta regresiva para el primer movimiento. Si no se hace el primer movimiento dentro del tiempo, el participante pierde la partida.

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.

Todo esto lo hace en forma automática el sitio web lichess.org.





**ASUNTOS
ESTUDIANTILES**



ADVANCE

DGDE