



BASES DEL TORNEO DE AJEDREZ UNIÓN AACC 2022

02 DE ABRIL

CATEGORÍAS Y PARTICIPANTES

La competición será por equipos.

Podrán participar todos los jugadores y padres de las asociaciones involucradas.

La clasificación individual será por categoría según su año de nacimiento.

CATEGORIA PREBENJAMÍN:	Nacidos en los años	2014 y 2015
CATEGORIA BENJAMÍN:	Nacidos en los años	2012 y 2013
CATEGORIA ALEVÍN:	Nacidos en los años	2010 y 2011
CATEGORIA INFANTIL:	Nacidos en los años	2008 a 2009
CATEGORIA CADETE:	Nacidos en los años	2006 a 2007
CATEGORIA JUVENIL:	Nacidos en los años	2004 a 2005
CATEGORÍA ABSOLUTO:	Nacidos	2003 o antes

Los delegados de los equipos serán responsables de garantizar que los jugadores inscritos pertenecen a la entidad que representan.

Para poder participar los jugadores deben tener cuenta en la plataforma gratuita "www.lichess.org", pertenecer a uno de los equipos inscritos y cumplir con las normas establecidas en la página de www.lichess.org

LUGAR DE JUEGO, FECHAS Y HORARIOS:

Se jugará telemáticamente en la plataforma **Lichess**. Se puede jugar en el PC o en un Smartphone, a través del navegador de internet en la página **www.lichess.org** o por medio de la aplicación.

FECHAS DE COMPETICIÓN:

Sábado 02 de Abril de 16:30 a 17:30

Las fechas y horarios podrían ser modificados por motivos organizativos.

Se creará y enviará el enlace dos días antes de su celebración. Se aconseja que los jugadores estén ya inscritos y entren al torneo con antelación.

SISTEMA DE JUEGO:

Se jugará de modo individual, para la clasificación por equipos, se sumará los puntos de los 4 jugadores del equipo mejor clasificados.

En la jornada se jugará un torneo en modo **Arena** por categoría.

El ritmo de juego será de 10 minutos + 2 segundos.

El sistema de juego podría ser modificado por motivos organizativos para el bien de la competición, influye el número de participantes.

Sistema Arena:

- Al principio del torneo, los jugadores se emparejan en base a su puntuación en lichess.org. En cuanto termina una partida, los jugadores vuelven al “recibidor” del torneo, y se emparejarán con jugadores con una puntuación similar a las suyas, pudiendo enfrentarse jugadores del mismo equipo entre sí. Esto minimiza el tiempo de espera, si bien es posible que no se juegue contra todos los jugadores del torneo.
- Cuando el número de jugadores sea impar, uno jugador quedará sin emparejar hasta que haya terminado una partida y se le empareje con uno de los jugadores.
- Jugando rápido y volviendo al recibidor para jugar más partidas, se pueden ganar más puntos.
- 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.
- 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. Si se acumula una racha de tablas, tampoco se puntúa.

ANTITRAMPAS

Monitores y árbitros velarán por la limpieza de la competición, con ayuda de módulos de análisis, para evitar el uso de ayuda externa de otros jugadores o de programas informáticos,

Un usuario que sea detectado usando módulo o ayuda externa no podrá participar en la liga.

Creación de una cuenta en lichess

1. Entrar en www.lichess.org
2. Hacer click en el botón de **INICIAR SESION** (arriba a la derecha)
3. En la ventana de Iniciar Sesión, hacer Click en **REGISTRARSE** (Abajo a la derecha)
4. En la ventana de Registrarse, rellenar los datos, aceptar las condiciones de servicio y dar al botón **REGISTRARSE**

CLASIFICACIONES

Se suman 2 puntos por partida ganada, 1 por tablas y 0 por derrota.

- Clasificación individual: se sumarán los puntos de cada jugador en todas las rondas.
- En caso de empate en la clasificación en los puestos con trofeo o diploma, se aplicarán los siguientes criterios: mayor número de partidas ganadas, mayor número de partidas ganadas con negras, menor número de partidas jugadas.
- Clasificación por equipos: la puntuación de cada equipo se calculará sumando los puntos obtenidos por sus 4 jugadores mejor clasificados. Caso de ser la misma puntuación se desempatará con el resultado del jugador mejor clasificado.

El participante con más puntos ganará la competición.

MUY IMPORTANTE:

Estas bases podrían ser modificadas por motivos organizativos.

ORGANIZA

Asociación de Castilla y León de Altas Capacidades (ACYLAC)

Sergio Samaniego Alonso, profesor de Ajedrez de ACYLAC

COLABORA:

Unión Altas Capacidades