

# **I TORNEO POR EQUIPOS** **CONFINAMIENTO CORDOBÉS**

La Delegación Cordobesa de Ajedrez organiza el primer Torneo por equipos online. Pueden participar todos los clubes de Córdoba, así como equipos creados para la ocasión. Se desarrollará en la plataforma Lichess ([www.lichess.org](http://www.lichess.org)).

La principal finalidad de esta iniciativa será disfrutar de una jornada de ajedrez entre todos los aficionados de la provincia. El torneo no tiene ningún carácter oficial, por lo que no será válido para Elo, más allá del sistema de puntuación online de la propia web. La Delegación dará difusión al torneo y velará por el buen uso del chat, pero no realizará labores arbitrales. Lichess persigue las trampas al detectar el uso de módulos de análisis.

## **Inscripciones:**

Antes de crear el torneo en Lichess, resulta imprescindible conocer qué equipos participarán. No habrá límite de participantes. Si algún club quiere presentar varios equipos, podrá hacerlo siempre y cuando cada uno tenga un mínimo de cinco jugadores. La fecha límite para crear equipos será el jueves 2 de abril, a las 12:00 am, los jugadores tendrán de límite hasta comienzo del torneo.

El torneo se creará entonces y, en función del número de equipos inscritos, se organizarán uno o varios grupos. Desde ese momento, podrán apuntarse al torneo los jugadores, que deberán seguir un enlace web que proporcionará la Delegación. La plataforma Lichess le preguntará a cada ajedrecista a qué equipo se quiere unir.

Los equipos interesados deberán:

- Enviar un correo electrónico a [delegacioncordobesa@gmail.com](mailto:delegacioncordobesa@gmail.com)
- Indicar número de equipos a inscribir, y nombre de los mismos

## **Ritmo de juego:**

El torneo se disputará al ritmo 4+3 (cuatro minutos por jugador para toda la partida, más 3 segundos por jugada realizada).

## **Sistema de competición:**

El sistema de competición será el denominado "Arena". El sistema empareja a los jugadores continuamente con otros que hayan terminado su partida y se encuentren en espera. Nunca enfrenta a jugadores del mismo equipo.

La derrota puntúa 0, las tablas 1 y la victoria 2. Cuando un jugador enlaza dos victorias seguidas, el sistema señala una llama junto a su nombre. Significa que está en racha

y, desde ese momento y hasta que pierda o entable una partida, puntuará doble. Es decir, que sus tablas puntuarán 2 y sus triunfos, 4.

La puntuación de los equipos se obtendrá de la suma de los puntos de sus 5 mejores jugadores, y en base a esto se realizará la clasificación. Todo este sistema es automático y lo proporciona Lichess.

### **Torneos por equipos online posteriores:**

En función de la acogida que tenga el torneo y del número de equipos inscritos, podrán celebrarse nuevas ediciones, así como establecerse divisiones y un sistema de ascensos y descensos. La clasificación final de este primer torneo servirá como base para organizar este sistema en caso de llevarse a cabo.

