

## **BASES DEL MARATON DE AJEDREZ UPV/EHU 2023-24**

### **DESCRIPCION**

1. El torneo comienza el **1-12-2023** y **termina el 1-5-2024**. Se compone de una parte **Ciber** en la que todos los participantes juegan 42 partidas y una parte **Match** de 4 a 6 partidas que solo juegan los aspirantes al título. Esta parte podrá ser on-line o presencial en el lugar y fecha que establezcan el **club organizador**.

### **INSCRIPCION**

2. Es un torneo para alumnado y profesorado de la UPV/EHU, que también incluye una sección para **Federados** e invitados universitarios del País Vasco.
3. Para inscribirte tienes que **rellenar y enviar el formulario** que está en <http://www.ajedrez.deporte-universitario.com/inscripcion.php> Saber que existe el **REGLAMENTO (UE)2016/679** sobre la protección de datos personales, aceptando que tu nombre y apellidos y datos relacionados con el torneo formen parte de la clasificación mismo y que los resultados se publiquen en internet y otros medios de comunicación.
4. De forma inmediata, a inscribirte recibirás un email con tu **USUARIO Y CONTRASEÑA** que **obligatoriamente has de usar para inscribirte en [www.chess.com](http://www.chess.com)** El usuario y la contraseña recibida **NO SE PUEDEN CAMBIAR**, si lo haces **quedas descalificado del torneo**.
5. Si a la hora de inscribirte tienes alguna duda dirígete a [ajedrez@deporte-universitario.com](mailto:ajedrez@deporte-universitario.com) Para hacer pruebas sobre como jugar ve a [www.chess.com](http://www.chess.com) y usa el:  
**USUARIO..... Probar2023** y **CONTRASEÑA.....CiberMaraton** .
6. Para cancelar la cuenta usada el año pasado en Chess.com sigue los [Pasos](#) . Otra posibilidad es utilizar otro email

### **PARTIDAS A JUGAR**

7. Tienes que **jugar un total de 42 partidas** (ni una más) de **10 min./jugador (modalidad Rapid)**. Puedes jugar un **máximo de 6 partidas por día** y **NO debes aceptar revanchas**. Tienes que comenzar en el **nivel principiante**, y si eres jugador avanzado subirás la puntuación muy rápidamente.
8. En la web → **JUGAR EN VIVO**, establecer el tiempo por partida a 10m., y pinchar en **NUEVA PARTIDA**. Tu adversario lo selecciona el ordenador teniendo en cuenta tu PUNTUACION. **No debes aceptar revancha**.

### **ENVIAR RESULTADOS**

9. Cada vez que termines una partida debes envía el resultado de las partidas que hayas jugado (máximo 6 por día). Para ello, rellena el formulario de **Envío de resultados**. Introduciendo el **Nombre del Rival y el Rating que has obtenido resultante** de la partida, deberás decir el **Color** de tus piezas, el país de tu rival (que verás si pinchas en su bandera) y el **Resultado** de la misma.

## INCUMPLIMIENTOS Y PENALIZACIONES

10. Quedan **descalificados del campeonato quien haya jugado con otro usuario o contraseña**, quien reciba ayuda de personas o equipos informáticos, quien no juegue las partidas a 10 min. Por ABANDONAR injustificadamente ó CANCELAR partidas se te puede descalificar.
11. Si un participante se inscribe en la **web del torneo** con datos erróneos se le descalifica, si envía los resultados de las partidas jugadas con datos erróneos se le apercibe la primera vez, y si es **en la última partida se le descalifica**.
12. Si una persona acepta revancha y alguien reclama por jugar dos o más veces con la misma persona se le quitan los puntos que haya obtenido contra esa persona.

## PROCLAMACION DE CAMPEONES DE LA UPV/EHU

13. El orden de clasificación se establece primero en base a las partidas jugadas (nunca más de 42) puntuándose por cada partida jugada 1000 puntos, mas la puntuación (elo) que tuviera en la última partida jugada.
14. Disputan el título de campeón del TORNEO UNIVERSITARIO, los participantes de la UPV/EHU que más PUNTUACION hayan obtenido en la parte **Ciber**, y se enfrentaran en un **MATCH proclamándose campeón el que lo gana**. Si no pudiera participar se le convoca al siguiente. Los deportistas que participan en el match parten ambos con la puntuación que tuviera el primero y suman tantos puntos como partidas ganen en el match y 0,5 por partida tablas. Si empatan gana el que termino antes el ciber-maratón.
15. Se podrá organizar un torneo por cada territorial con los alumnos de la misma. O un torneo por facultad dependiendo del nº de participantes hayan tenido.
16. Disputan el título de campeón del TORNEO DE FEDERADOS E INVITADOS los que más puntuación hayan tenido.

## PREMIOS

17. El campeón y subcampeón de la UPV/EHU y los FEDERADOS reciben ambos un trofeo que otorga el club organizador y la federación FVDA/FVA le concede al campeón la inscripción en todos los OPENES INTERNACIONALES que se jueguen en el país Vasco en el año 2024, y los campeones y subcampeón de cada CAMPUS recibirán una medalla.
18. El club Deportivo Universitario pondrá a disposición de los participantes su sala de ajedrez una vez por semana mientras juegan el Maratón de Ajedrez. A los alumnos de la UPV/EHU no federado, que obtengan puntuación mayor de 1600 puntos de ELO el C.D. Universitario les propondrá sacar la licencia federativa y participar por el club Universitario.

## CREDITOS

19. El Alumnado de la UPV/EHU que participen en el Ciber del MARATON, y desee obtener créditos de grado tienen que jugar 42 partidas para obtener 1 crédito, y podrían obtener 0,5 crédito más si participan en el match final y otro 0,5 crédito el que la gana.

## COLABORADORES

20. El Colaborador es un participante que de forma voluntaria se inscribe (no se da créditos) salvo que se le pida realizar alguna colaboración, como poner publicidad del Maratón de Ajedrez, asesorar a sus compañeros de cómo inscribirse y jugar, o vigilar que se cumplen las normas del torneo. Cartel

## RECLAMACIONES Y FALLOS DEL SISTEMA

21. Las reclamaciones se hacen al director del Torneo (ajedrez@deporte-universitario.com). Para hacer una reclamación, es condición imprescindible **IDENTIFICARSE poniendo el usuario** y explicando el problema que ha surgido. Solo habiendo presentado una reclamación, en el caso de inconformidad con la resolución, se podrá somete a la decisión inapelable del Comité de Competición formado por la secretaria del Servicio de Deportes de Bizkaia y el presidente de la Federación Vizcaína de Ajedrez.
22. Los errores del sistema informático no son reclamables. La dirección del torneo, ante situaciones imprevistas, **se reserva poder modificar** las normas siempre que expongan a continuación de estas bases.