

## DISFIDA INTERREGIONALE TRA LOMBARDIA E TOSCANA On-Line Under 18

**Data di svolgimento:** Sabato 16 maggio 2020 ore 16.00  
**Iscrizione:** partecipazione su chiamata.  
**Caratteristiche:** torneo online, non valido per variazioni Elo  
**Piattaforma di gioco:** **LICHESS** ([it.lichess.org](http://it.lichess.org)) fruibile da smartphone o da PC con browser: Chrome o Firefox  
**Cadenza di gioco:** 30'+30"



**Organizzatore:** **Dragoni Gianfranco**  
**Consigliere Delegato Comitato Regionale Lombardia FSI**

**Contatti** 393.3371641 – [gian.dragoni@hotmail.it](mailto:gian.dragoni@hotmail.it)

- **Descrizione**

La disfida consente di rappresentare la regione Lombardia contro la Toscana in un incontro fissato per il 16 maggio 2020 alle ore 16.00.

- **Requisiti richiesti:**

conoscenza minima della piattaforma LICHESS, in particolare saper individuare il **nickname** dell'avversario ed essere in grado di lanciare una sfida impostando la cadenza e il colore.

- **Partecipazione**

Sono chiamati a giocare i candidati che si sono piazzati nel precedente torneo dei Candidati regione Lombardia dell'11 maggio 2020.

E' indispensabile indicare l'indirizzo mail e il numero di telefono (eventualmente del genitore) seguito dal **nickname** di registrazione su LICHESS del ragazzo

- **Modalità di Sfida**

Verranno selezionati per ogni categoria di gioco (Under 8-10-12-14-16-18) 5 giocatori per la categoria con almeno ragazza, per un totale di 30 giocatori per regione.

L'ordine scacchiera verrà deciso in base a come si piezzeranno i ragazzi nei tornei di selezione oppure decisione interna

Il tempo di riflessione sarà di 30 minuti +30 secondi e verranno disputate 2 partite (di bianco e di nero) con un solo avversario.

Verrà dichiarata vincitrice la squadra regionale che ha ottenuto più punti

---

## **Regole di comportamento**

I giocatori sono tenuti a comportarsi nel rispetto dei principi di lealtà e correttezza.

È assolutamente vietato l'uso di qualunque motore scacchistico, l'aiuto di altro giocatore o l'utilizzo durante la partita di qualsivoglia strumento di supporto (libri, riviste, appunti ecc.).

A tal proposito si segnala e si ricorda che la piattaforma Lichess prevede un controllo anti-cheating con eventuali sanzioni indipendenti da quelle dell'organizzatore

Il giocatore a cui viene sospeso l'account Lichess, qualunque ne sia la ragione, è automaticamente escluso dal torneo. Le partite giocate fino a quel momento nell'ambito della competizione verranno comunque computate come perse, con correlata revisione della classifica.

Si ricorda inoltre che il giocatore tesserato è tenuto al rispetto dell'art. 2 del Codice di Comportamento Sportivo del CONI, che di seguito si riporta:

### Art. 2. Principio di lealtà

“I tesserati, gli affiliati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva”.

L'Organizzatore si riserva comunque di escludere i giocatori i cui comportamenti siano ritenuti di ostacolo al corretto e sereno svolgimento della competizione.

- **Regolamento:**

1. Al fine di garantire il miglior esito dell'evento, è richiesto che chiunque si iscriva lo faccia avendo la ragionevole certezza di portare a termine l'impegno, salvo, ovviamente, il caso di impedimento sopravvenuto.
2. Ad ogni giocatore è richiesto di fornire lo username utilizzato su Lichess, la propria e-mail e il proprio contatto telefonico al fine agevolare le comunicazioni con l'Organizzazione
3. Nel caso di perdita della connessione da parte di un giocatore, l'avversario deve astenersi dal reclamare la vittoria sul server, essendo tenuto a lasciare al proprio avversario la possibilità materiale di riconnettersi. Si suggerisce vivamente, in caso di connessioni domestiche poco affidabili, di tenersi pronti a riprendere istantaneamente la partita tramite la rete mobile del cellulare (Lichess ha sviluppato un'ottima applicazione) o usando lo stesso come hotspot per il proprio PC.
4. Durante la partita è vietato avvalersi di qualunque aiuto esterno. Non è consentito l'uso di alcun software scacchistico, di appunti, di libri, di suggerimenti da parte di chiunque assista alla partita, di scacchiere da tavolo con lo scopo di valutare la posizione. Nulla vieta, invece, di giocare sulla propria scacchiera da tavolo limitandosi a riprodurre su di essa la posizione che, mossa dopo mossa, si presenta sulla piattaforma online.
5. L'organizzazione si riserva la facoltà di escludere chiunque sia sospettato di utilizzare sistemi tecnologici in aiuto alla partita.