

Torneo: **Torneo dei Candidati per la Disfida Regionale On-Line Under 18**

Data di svolgimento: lunedì 11 maggio 2020 ore 16.00

Iscrizione: Gratuita - Entro il 10 maggio – ore 20:00

Caratteristiche: torneo online, non valido per variazioni Elo
Arena Chess

Piattaforma di gioco: **LICHESS** (it.lichess.org) fruibile da smartphone
o da PC con browser: Chrome o Firefox

Cadenza di gioco: 15' + 5" Tempo totale 120 minuti



Organizzatore: **Dragoni Gianfranco**

Consigliere Delegato Comitato Regionale Lombardia FSI

Contatti 393.3371641 – gian.dragoni@hotmail.it

- **Ammissione:**

il torneo è gratuito e aperto a tutti i ragazzi nati dal 1° gennaio 2002 in possesso di Tessera FSI per gli anni 2019 e 2020 e iscritti ad un circolo della Lombardia.

Il torneo è diviso a fasce U8 -U10-U12-U14-U16-U18

Al primo Classificato di ogni Fascia, sarà assegnato il titolo di

“Campione dei Candidati per la Disfida Regionale ON LINE Under 18 della Lombardia” e insieme agli altri 4 piazzati della stessa fascia (con almeno una ragazza) vinceranno la partecipazione alla fase successiva di Disfida tra Lombardia e Toscana del 16 maggio 2020.

- **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.

- **Iscrizioni**

Entro le ore 20:00 del 10 maggio su Vesus al link :

<http://vesus.org/tournaments/torneocandidatidisfidaregionale-u18/>

E' indispensabile indicare l'indirizzo mail e il numero di telefono (eventualmente del genitore) seguito dal **nickname** di registrazione su LICHESS del ragazzo (es: 33599888-pippo04).

Non saranno accettate iscrizioni incomplete.

La mattina del giorno 11 maggio entro le ore 12:00 collegarsi a Lichess e unirsi al Gruppo:

TorneoCandidatiDisfidaRegionale OnLine (risolvendo il quiz di matto in uno).

- **Modalità di svolgimento:**

Torneo Arena con tempo 15'+5". Tempo totale del torneo 120 minuti

Una volta collegato a Lichess, riceverai una notifica quando il torneo inizierà.

Questo torneo non è classificato e non influenzerà il tuo punteggio Elo Fide

Una vittoria ha un punteggio base di 2 punti, una patta 1 punto e una sconfitta 0 punti.

Se vinci due partite consecutivamente, ogni partita successiva varrà il doppio dei punti rispetto al punteggio base. Ciò sarà indicato dall'icona di una fiamma.

Il raddoppio del punteggio significa che una vittoria varrà 4 punti, una patta 2 punti e una sconfitta 0.

Vittorie consecutive continueranno a dare il doppio punteggio.

Non appena pareggi o perdi, il punteggio smetterà di essere raddoppiato.

Per esempio:

- Tre vittorie consecutive valgono 8 punti: $2 + 2 + (2 \times 2)$

- Due vittorie, una patta e una vittoria valgono 8 punti: $2 + 2 + (2 \times 1) + 2$

- Due vittorie, una sconfitta e una patta valgono 5 punti: $2 + 2 + (2 \times 0) + 1$

La modalità Berserk non è disponibile

Come viene deciso il vincitore?

Saranno proclamati vincitori i primi 3 giocatori che abbiano il maggior numero di punti allo scadere del tempo previsto per la durata del torneo.

Se due giocatori hanno lo stesso numero di punti, lo spareggio avverrà in base alla valutazione della performance nel torneo.

Come funziona l'accoppiamento?

All'inizio del torneo i giocatori sono accoppiati sulla base del loro punteggio individuale.

Non appena finisci una partita, ritorna nella lobby del torneo e attendi: verrai nuovamente accoppiato con un altro giocatore con un punteggio simile al tuo. Il tempo di attesa è minimo; tuttavia, potresti non affrontare tutti i giocatori partecipanti al torneo.

Gioca in fretta e ritorna nella lobby per avere la possibilità di giocare più partite e ottenere più punti.

Come finisce il torneo?

Il torneo ha un limite di tempo. Quando il tempo scade, le classifiche del torneo vengono bloccate e viene proclamato il vincitore. Le partite ancora in corso continueranno, ma non varranno ai fini del torneo.

Altre regole importanti

Se non fai la prima mossa entro il conto alla rovescia, il tuo avversario vincerà la partita per forfait.

Pattare la partita entro le prime 10 mosse non assegnerà punti né a te né al tuo avversario.

È prevista la variazione ELO Lichess (in quanto partita classificata).

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.

- **Premi:**

I primi 3 giocatori classificati di ogni categoria riceveranno un attestato di vittoria e contemporaneamente i primi 5 classificati (con almeno una ragazza) saranno nominati per partecipare alla Disfida Interregionale come membri della Lombardia contro le altre regioni d'Italia.

- **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.