



**Torneo:** Torneo “a cavallo dell’anno” - On-Line  
**Data di svolgimento:** dal 15/12 al 19/01 vedi calendario ed orari  
**Iscrizione:** Gratuita - Entro il 14 Dicembre – ore 21:00  
**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 minuti a giocatore con incremento di 10 sec.  
**Turni:** 6  
**Organizzatore:** Marco Pironi  
ASD Scuola Scacchi Cormano  
Contatti 338.6979983 – Sito: [www.scacchicormano.it](http://www.scacchicormano.it)

- **Ammissione:**

il torneo è aperto a tutti i giocatori in possesso di Tessera FSI 2019 o 2020 che siano registrati su Lichess.

- **Iscrizione:**

Il giocatore, se non ancora membro del **Gruppo ScuolaScacchiCormano**, dovrà attivare la procedura per unirsi al gruppo (Vedi **Allegato** – Modalità di Iscrizione al **Gruppo** in 3 step)

**Per tutti i membri del Gruppo** l’iscrizione al torneo sarà finalizzata selezionando il Torneo specifico e facendo clic su unisciti.

- **Calendario di gioco:**

Turno 1	Martedì	15 Dicembre	ore 21:00
Turno 2	Martedì	22 Dicembre	ore 21:00
Turno 3	Martedì	29 Dicembre	ore 21:00
Turno 4	Martedì	5 Gennaio	ore 21:00
Turno 5	Martedì	12 Gennaio	ore 21:00
Turno 6	Martedì	19 Gennaio	Ore 21:00

## **Modalità di svolgimento e Informazioni operative**

Collegandosi pochi minuti prima dell’inizio di ogni turno apparirà una popup contenete la sfida già pronta. Sarà sufficiente accettare e giocare.

### **Il Torneo è valido per le variazioni Elo ?**

Il torneo che si svolge online NON è valido per variazioni Elo FIDE ma solo per le variazioni **Punteggio di Lichess** (punteggio che viene utilizzato per gli abbinamenti)

### **Come vengono decisi gli abbinamenti?**

Con il sistema olandese, implementato da bbPairings secondo il manuale FIDE.

### **Come vengono calcolati i punti?**

Una vittoria vale un punto, un pareggio è mezzo punto e una perdita è zero punti.

Quando un giocatore non può essere accoppiato durante un round, riceve un bye che vale un punto.

### Come vengono calcolati i tie break?

Con il punteggio di **Sonneborn – Berger**.

Somma il punteggio di ogni avversario battuto dal giocatore e la metà del punteggio di ogni avversario con il quale ha pareggiato

### Cosa succede se il torneo ha più round che giocatori?

Quando tutti gli abbinamenti possibili saranno stati giocati, il torneo verrà concluso e verrà dichiarato un vincitore.

### Quanti bye può ottenere un giocatore?

Un giocatore ottiene un Bye di un punto ogni volta che il sistema di accoppiamento non riesce a trovare un accoppiamento valido.

Inoltre, viene attribuito un singolo bye di mezzo punto quando un giocatore si unisce in ritardo a un torneo.

### Cosa succede se un giocatore non è presente turno?

Il suo orologio sarà messo in moto e, esaurito il tempo il giocatore perderà la partita.

Quindi il sistema ritirerà il giocatore dal torneo, in modo che non perda più altre partite.

Il giocatore, escluso dal torneo, se intende proseguire potrà nuovamente unirsi al torneo.

### I giocatori possono unirsi in ritardo?

Sì, fino a quando non sarà stata giocata la metà dei turni

I giocatori in ritardo ricevono un solo BYE, anche se hanno perso diversi turni di gioco.

## Regolamento:

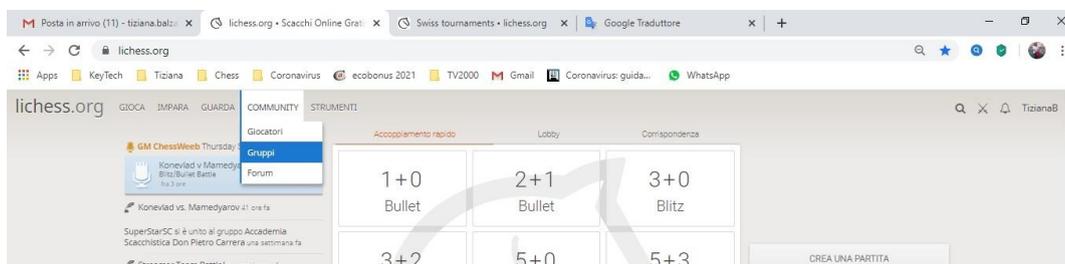
1. Al fine di garantire il miglior esito dell'evento, è richiesto che chiunque si iscriva lo faccia avendo la ragionevole certezza di portare a termine l'impegno, salvo, ovviamente, il caso di impedimento sopravvenuto.
2. Ad ogni giocatore è richiesto di fornire lo **username** utilizzato su Lichess, 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.

## Allegato -- Modalità di Iscrizione al Gruppo in 3 step

### Step 1

Colgarsi a Lichess : <https://lichess.org/>

Dal menu Principale scegliere : **Community**  **Gruppi**



### **Tutti i Gruppi**

Nella casella di ricerca scrivere

“scuola scacchi cormano”

Quindi fare click sul GRUPPO

e poi sul bottone

**UNISCTI AL GRUPPO**

risolvere il “matto in uno” e fare ancora clic su “**unisciti**”



### Step 2

Inviare un messaggio tramite **Lichess** al Capogruppo: **Marco Pironi** – comunicando il **Cognome e Nome** – **ID FIDE** e **nr. Telefono**

In alternativa può essere inviato un messaggio WhatsApp al nr. 338 6979983 così articolato: **sono** **Cognome Nome nickname : xxxxxx attendo di essere accettato nel Gruppo Scuola Scacchi Cormano.**

### Step 3

Una volta che sarete stati accettati nel Gruppo è necessario formalizzare

“**l'iscrizione al Torneo**”

**fare clic sul Torneo**  
**(A cavallo dell'anno)**

quindi clic su **UNISCTI**