



TROFEO PROMOZIONALE SCACCHI SCUOLA STUDENTI A SQUADRE-ONLINE

- Data di svolgimento:** il **25/03 inizio** ore 14,30
- Iscrizione:** **Gratuita** - Entro e non oltre il **20 Marzo** – ore **12:00**
- Piattaforma di gioco:** **LICHESS** (<https://lichess.org/>) fruibile da *smartphone* o da *PC con browser: Chrome o Firefox*
- Cadenza di gioco:** 15 minuti a giocatore per finire la partita;
- Turni:** 6
- Referente Torneo** **Marco Pironi**
ASD Scuola Scacchi Cormano
Contatti 338.6979983 – **Sito:** www.scacchicormano.it
- Arbitro:** **AF Tiziana Balzarini**

Ammissione:

Sono previsti due **TORNEI** separati per il **Primo ed il Secondo Grado** è aperto per **SQUADRE DI STUDENTI** composte da **min 3 max 5** giocatori delle **Scuole Secondarie di 1° e 2° grado** che siano registrati su **Lichess.org**. (per la **Classifica a Squadre** saranno validi i **migliori tre risultati dei componenti la Squadra**).

Iscrizione:

Il Capitano della squadra dovrà scaricare dal sito il modulo Excel, compilarlo con i dati dei giocatori e inviarlo via mail a: tornei@scacchicormano.it

Il singolo giocatore, per poter partecipare, dovrà poi attivare la procedura che troverà nell'apposito **Allegato – Modalità di Iscrizione**

Data Torneo: GIOVEDÌ' 25 Marzo 2021 con inizio ore 14,30

STAGE FORMAZIONE UTILIZZO LICHESS.ORG

22/03/21 Ore 15,00/16,00 Conoscere Lichess.org – supplemento per STUDENTI
23/03/21 Ore 15,00/16,00 Conoscere Lichess.org – supplemento per STUDENTI

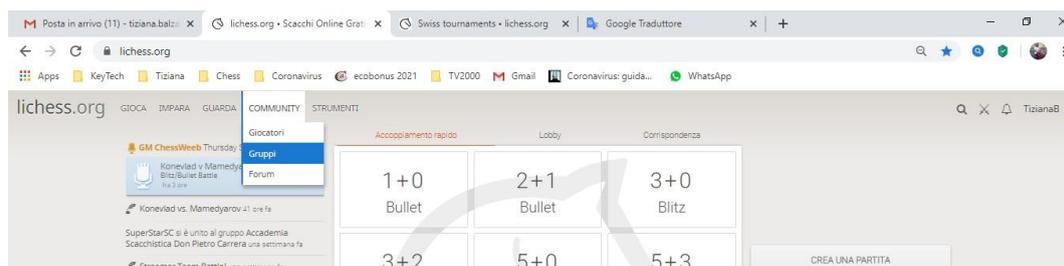
MODALITA' DI ISCRIZIONE

Step 1

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

UNISCITI AL GRUPPO

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



Tutti i Gruppi

Nella casella di ricerca scrivere

“ScuolaScacchiCormano”

Quindi fare click sul GRUPPO

e poi sul bottone

UNISCITI AL GRUPPO

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



Step 2

Inviare un messaggio tramite **Lichess** al Capogruppo: **Marco Pironi (mpife58)** – comunicando il **Cognome e Nome** , **ID FIDE** e **nr. Telefono (ID Fide se noto)**

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.**

Modalità di svolgimento del Torneo e Informazioni operative

1. Le squadre iscritte partecipano per ciascuna delle previste categorie:
SCUOLE **SECONDARIE 1° Grado**
SCUOLE **SECONDARIE 2° Grado**
2. **COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE:**
Ogni **Istituto** può iscrivere un massimo di 3 squadre per ciascuna categoria.
Ogni squadra è composta da min 3 a max 5 giocatori;
Capitano della Squadra indicato dall'Istituto;
3. Non sarà un torneo a squadre di tipo tradizionale. Non si svolgeranno incontri "di squadra" (*non ci sarà ordine di scacchiera*)
4. Sarà un torneo **INDIVIDUALE** nel corso del quale ogni giocatore potrà essere abbinato con un qualunque giocatore di altra "squadra", in base ai punti via via realizzati da ciascun giocatore (*abbinamento Svizzero*).
5. Ogni giocatore porta, alla squadra di appartenenza, i punti realizzati individualmente. Alla fine del Torneo, la **CLASSIFICA** di squadra sarà determinata dalla somma dei punti realizzati dai 3 migliori giocatori.
Es: squadra Disney di 5 giocatori :
Topolino realizza 6 punti, Paperino realizza 5 punti, Minnie realizza 4, Pippo realizza 3 punti, Pluto realizza 1 punto.
Per la classifica finale verranno presi in considerazione solo i punteggi di Topolino, Paperino e Minnie = Totale 15 punti.

Modalità di svolgimento delle partite

Dove vedo con chi devo giocare?

Sul sito Scuola Scacchi Cormano, alla pagina dedicata, sarà presente un link a VegaResult ove saranno pubblicati Turni e Classifiche.

Se gioco di bianco come lancio la sfida?

Se sai già "cercare il tuo avversario e lanciare la sfida: Imposta solo i PARAMETRI INDICATI

Diversamente: dopo esserti collegato a Lichess devi aprire altra sessione del Browser sul Sito della Scuola Scacchi Cormano. Sempre sulla pagina dedicata sarà pubblicato l'elenco di tutti i giocatori in ordine alfabetico, basterà un clic sul nome dell'avversario affinché di apra un popup per preparare la sfida:

Impostare i seguenti parametri: indicati e fare clic sul RE BIANCO

Sfida a una partita

LondonSystem87

Variante Standard

Cadenza di gioco Partite a tempo

Minuti per giocatore: 15

Incremento in secondi: 0

Amichevole Classificata

Punteggio: 1500 Rapid

Se gioco di NERO cosa devo fare ?

Devi solo collegarti a Lichess, attendere che il tuo avversario ti lanci la sfida e accettarla.

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.

PREMI:

- **Coppa alle prime tre Squadre Classificate** di ciascuna Categoria
- **Medaglia ai primi 6 Classificati Assoluti** per ciascuna Categoria

Informazioni e chiarimenti

Il Torneo NON 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?

Tramite software Vega – Sistema Swiss 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.

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.