



**Torneo:** TROFEO SPERIMENTALE SCACCHI SCUOLA a SQUADRE-OnLine  
**Data di svolgimento:** **il 14/04 inizio** ore 14,30  
**Iscrizione:** **Gratuita** - Entro il **10 Aprile** – ore **18,00**  
**Piattaforma di gioco:** **LICHESS** ([lichess.org](http://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  
**Organizzatore:** **Filippo Nicolò** Presidente ASD Scuola Scacchi Cormano  
**Referente Torneo** **Marco Pironi**  
ASD Scuola Scacchi Cormano  
**Contatti** 338.6979983 – **Sito:** [www.scacchicormano.it](http://www.scacchicormano.it)  
**Arbitro:** **AF Tiziana Balzarini**

**Ammissione:**

**Sono previsti 2 TORNEI:**

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 per la **Classifica a Squadre** saranno validi **migliori tre risultati dei componenti** della 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](mailto:tornei@scacchicormano.it)

**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 2 step)

**Inizio Torneo: MERCOLEDI' 14 Aprile 2021** con inizio ore 14,30

## Modalità di svolgimento della competizione:

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" **della stessa categoria**, 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, Pippo realizza 4, Minni realizza 3 punti, Pluto realizza 1 punto.

Per la classifica finale verranno presi in considerazione solo i punteggi di Topolino, Paperino e Pippo = 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: Variante : Standard**

**Cadenza di gioco : Partita a tempo Minuti : 15 - Incremento : 0**

**CLASSIFICATA** e fare clic sul **RE BIANCO**



### **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:**

- Alle prime **tre** Squadre Classificate di ciascuna Categoria, **Coppa** alla Squadra e **Medaglia** a ciascun componente della stessa;
- **Medaglia ai primi 4 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.

### **Come vengono calcolati i tie break?**

Con il punteggio di **Buchholz Cut1, Buchholz Totale, ARO**

### **Quanti bye può ottenere un giocatore?**

Se i giocatori sono in numero dispari, al giocatore che risulterà senza avversario sarà assegnato 1 punto BYE.

### **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.

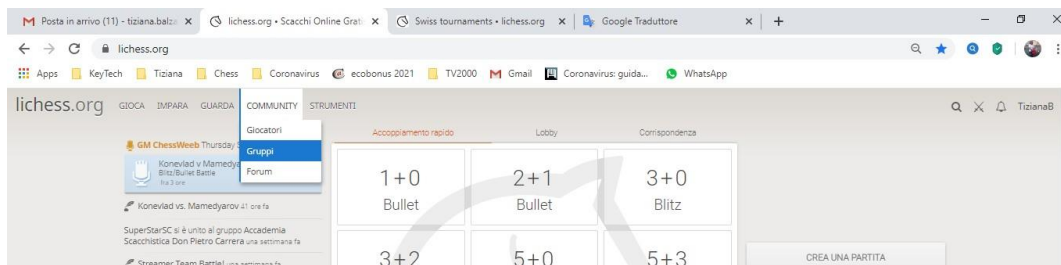
## Allegato -- Modalità di Iscrizione al Gruppo in 2 step

### 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.**