

# TORNEO PRIMAVERILE

ONLINE OPEN PRIMAVERILE 2021

VALIDO COME 1° TORNEO SOCIAL SCACCHI UNITN

IL TORNEO SI SVOLGERÀ ONLINE, UTILIZZANDO LA PIATTAFORMA DI GIOCO LICHESS.COM  
ALL'INDIRIZZO [WWW.LICHESS.COM](http://WWW.LICHESS.COM) e [WWW.CHESS.COM](http://WWW.CHESS.COM)

## ISCRIZIONI

Per iscriversi è necessario:

- Collegarsi alla piattaforma [WWW.LICHESS.COM](http://WWW.LICHESS.COM) e [WWW.CHESS.COM](http://WWW.CHESS.COM) e richiedere accesso al Club Scacchi UniTN.
- Compilare l'apposito [modulo d'iscrizione](#), entro le ore 12.00 del 19/03/2021.

## CALENDARIO

Limite di iscrizione	Venerdì	19/03/2021 ore 12:00
Uscita tabellone completo	Venerdì	19/03/2021 ore 20:00
Limite prima fase	Venerdì	26/03/2021 ore 23:59
Limite primo turno tabellone	Mercoledì	31/03/2021 ore 23:59
Limite secondo turno tabellone	Venerdì	02/04/2021 ore 23:59
Limite terzo turno tabellone	Mercoledì	07/04/2021 ore 23:59

L'organizzatore si riserva il diritto di modificare in qualunque momento il calendario, dando un sufficiente preavviso tramite i canali ufficiali del torneo.

## REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Il torneo è totalmente gratuito ed aperto a tutti i giocatori.

Per poter partecipare è necessario disporre di un account [WWW.LICHESS.COM](http://WWW.LICHESS.COM) o [WWW.CHESS.COM](http://WWW.CHESS.COM) (gratuito) e un account Telegram.

Non è consentita la partecipazione come giocatore "anonimo".

L'organizzatore si riserva il diritto di non accettare l'iscrizione.

## REGOLAMENTO

È prevista la variazione ELO [WWW.LICHESS.COM](http://WWW.LICHESS.COM) e [WWW.CHESS.COM](http://WWW.CHESS.COM) (in quanto partite classificate).

Il torneo si svolge su 2 fasi così divise:

- Prima fase → Gironi da 4/3 partecipanti con partita sia in bianco che in nero per entrambi così da fare 6/4 partite.
- Seconda fase → Tabelloni *Advanced* e *Beginners* eliminatori con partite in bianco e nero per entrambi.

## PRIMA FASE

Punteggio della fase a gironi:

- Vittoria = 3 punti

- Pareggio = 1 punti
- Sconfitta = 0 punti

I due partecipanti col punteggio più alto andranno nel tabellone, della seconda fase, degli *Advanced* mentre gli altri del girone saranno assegnati a quello dei *Beginners*.

## SECONDA FASE

Punteggio della seconda fase:

- Vittoria = 2 punti
- Pareggio = 1 punti
- Sconfitta = 0 punti

Nel tabellone *Advanced* entreranno i primi due del girone, nel *Beginners* gli altri.

Passaggio al turno successivo in caso di punteggio superiore a 2,5.

---

## SPAREGGIO

Nel caso sia necessario fare uno spareggio, caso in cui entrambe le partite siano finite in patta, si procederà ad una serie di partita Blitz 5+3 da giocare a oltranza (primo che vince passa il turno) in caso ci sia patta.

---

## ESEMPIO

Vittoria + Patta = 3 punti → passaggio turno

Patta + Patta = 2 punti → Spareggio

## MODALITÀ TECNICHE DI SVOLGIMENTO

L'orario di inizio delle partite è stabilito dai due sfidanti che saranno messi in contatto tramite il tabellone dei gironi iniziale e sfrutteranno la piattaforma Telegram.

È consentito il ritardo fino ad un massimo di 15 minuti dall'orario stabilito o concordato. Oltre tale limite, il giocatore che si è presentato comunica immediatamente all'Organizzatore la mancata presentazione dell'avversario, cui viene attribuita partita persa e "otterrà" un cartellino giallo.

Se entrambi i giocatori non si presentano riceveranno entrambi la possibilità di ri-schedulare il match senza sfiorare il limite di data della fase/turno in corso. Nel caso non sia possibile completare la partita prima della fine dei tempi limite la partita verrà ritenuta persa per entrambi e otterranno entrambi un cartellino giallo.

Al secondo cartellino giallo, il giocatore viene escluso dal torneo.

Al fine di agevolare il corretto svolgimento della competizione, il giocatore che è previsto giochi con il Bianco deve:

- Collegarsi in tempo utile per predisporre la "sfida" con il proprio avversario (il nickname dell'avversario verrà comunicato/confermato dall'Organizzatore) con le seguenti impostazioni:
  - Variante: standard
  - Cadenza di gioco: partite a tempo
  - Minuti per giocatore: 10
  - Incremento in secondi: 3

- Amichevole/Classificata: Classificata
- Colore: Bianco o Nero (come previsto dalle partite già completate)
- Immesse tali impostazioni, si dovrà procedere e tale sfida deve essere accettata dal Nero all'orario previsto per l'inizio del turno.

È consentito (ma non obbligatorio) ai due giocatori prima, durante e dopo la partita, di comunicare con programmi di videoconferenza, es. Discord (il gruppo ha un canale Discord apposito), nel rispetto delle regole previste dal Regolamento FIDE riguardo le competizioni "dal vivo" (art. 11 paragrafo 5 del Regolamento FIDE: "È proibito distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera...").

Si consiglia e si invitano i giocatori a prestare particolare attenzione nell'uso del mouse, preferendo al trascinamento il cliccare su casa di partenza e destinazione del pezzo da muovere.

Non è concesso, qualora venisse proposto dal sistema, richiedere la vittoria per disconnessione dell'avversario, si invita a prestare molta attenzione al riguardo per evitare l'insorgere di contestazioni al riguardo.

Al termine della gara il giocatore che ha vinto o, in caso di patta, il giocatore che ha condotto il Bianco, comunica tempestivamente via apposito [modulo di risultato](#) all'Organizzatore il risultato.

## COMPORAMENTO

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

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 le piattaforme di gioco prevedono un controllo anti-cheating con eventuali sanzioni indipendenti da quelle dell'organizzatore.

Il giocatore a cui viene sospeso l'account, 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.

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

## PREMI

Gli organizzatori decideranno, in base al numero degli iscritti, eventuali premi.

Ai giocatori vincitori dei due tabelloni finali verranno, rispettivamente, attribuiti il titolo di 1° Campione Primavera Online di Scacchi UniTN.

## VARIE

Con la partecipazione al Torneo ciascun giocatore consente la pubblicazione di alcuni propri dati personali (cognome, nome, categoria, Elo ecc.) nonché del risultato conseguito sulle piattaforme web per il torneo individuate dall'organizzatore.

Con l'iscrizione si accetta quanto previsto dal presente Bando.