

SCACCHI A KM 0

Scacchi a Km 0 è un campionato on line a partecipazione gratuita per i giocatori iscritti e tesserati FSI negli ultimi 2 anni (2020 e 2021) presso i seguenti Circoli:

- LA MONGOLFIERA CIRCOLO SCACCHI
- GALLARATESE CLUB SCACCHI
- SCACCHISTICA VIGEVANESE
- SCACCHI CITTA' DI CREMA

Il Campionato si sviluppa in due fasi:

1° FASE

Torneo di qualificazione

Turni 6

Tempo di riflessione 30' + 10" incremento a mossa

Abbinamenti con Sistema svizzero, spareggio Buchholz Cut 1/Total/Aro

Cadenza: settimanale, 2 turni consecutivi alla domenica dalle ore 15.00

Al termine della fase di qualificazione l'ordinamento della Classifica determinerà la suddivisione dei giocatori in 4 tornei da giocare nella fase successiva, come di seguito indicato:

Fase 2 - CHALLENGE			
A	B	C	D
Dal 1° al 8°	Dal 9° al 16°	Dal 17° al 24°	Dal 25°

2° FASE – CHALLENGE A, B, C

Tornei ad eliminazione diretta

Questa fase prevede, per i Tornei A, B, C, tre Serie di mini matches denominati:

Quarti – Semifinale – Finale.

Tempo di riflessione 30' + 10" incremento a mossa

Cadenza: settimanale, 2 partite consecutive alla domenica dalle ore 15.00 (+ eventuale spareggio)

- **Quarti** (8 giocatori per ciascun torneo)
i giocatori si affrontano in un mini-match ad eliminazione diretta costituito da 2 partite (andata e ritorno, a colori alternati), in caso di parità del risultato i giocatori disputano una terza partita a tempo ridotto 15'+ 5"
I 4 giocatori vincenti disputeranno quindi la Semifinale e finale
- **Semifinale** (4 giocatori per ogni torneo)
Disputata sempre su un mini match costituito da 2 partite (andata e ritorno, a colori alternati), in caso di parità i giocatori disputano una terza partita a tempo ridotto 15'+ 5".
- **Finale** (gli stessi 4 giocatori della Semifinale)
I due Vincenti della Semifinale si incontreranno per determinare 1° e 2° posto
I due Perdenti della Semifinale si incontreranno per determinare 3° e 4° posto

SCACCHI A KM 0

Esempio degli Abbinamenti del torneo A (valido per i tornei A,B,C)

ESEMPIO Abbinamenti MINI-MATCHES per Quarti, Semifinali e Finali								
QUARTI						Vincente Match		
	Match (T-#)	id	nome	id	nome			
Torneo A	Match A-A	1	player 1	8	player 8	#	A-A	player 1
	Match A-B	2	player 2	7	player 7	#	A-B	player 7
	Match A-C	3	player 3	6	player 6	#	A-C	player 6
	Match A-D	4	player 4	5	player 5	#	A-D	player 4
Incontri a eliminazione diretta - Il nr. di sorteggio (id) è la posizione in classifica della fase di Qualificazione I vincenti giocano le fasi successive- I perdenti escono dal gioco								
SEMIFINALE						Vincente Match		Vincente Match
	Match (T-#)	id	nome	id	nome	nome		nome
Torneo A	Match SA-A	A-A	Player 1	A-D	Player 4	Player 1		Player 4
	Match SA-B	A-B	Player 7	A-C	Player 6	Player 7		Player 6
I 2 vincenti di ogni Match giocheranno la finale per il 1° e 2° posto I 2 perdenti di ogni Match giocheranno la finale per il 3° e 4° posto								
FINALE						Vincente Match		Perdente Match
	Match (T-#)	id	nome	id	nome	nome		nome
Torneo A	Vincente Match	SA-A	Player 1	SA-A	Player 7	1°		2°
	Perdente Match	SA-A	Player 4	SA-A	Player 6	3°		4°

2° FASE – CHALLENGE “ D “

I giocatori del Torneo D, qualora siano di numero pari a 8 disputano la 2° FASE come gli altri Tornei.

Diversamente, in base al numero dei partecipanti alle fasi di qualificazione verrà deciso se disputare un Round Robin o un altro Torneo Svizzero a 6 turni (2 partite per ogni sessione di gioco).

La decisione viene comunicata già nel corso del Torneo di Qualificazione.

CALENDARIO DI GIOCO

Data	Torneo di qualificazione	Challenge A B C	Challenge D
31-01	1° e 2° turno		
07-02	3° e 4° turno		
14-02	5° e 6° turno		
21-02		Quarti	1° e 2° turno
28-03		Semifinali	3° e 4° turno
07-03		Finali	5° e 6° turno

SCACCHI A KM 0

PREMI

TORNEO A

Class	Premi
1°	Invito a Trofeo degli Scudi – Vimercate (previsione novembre/dicembre 2021)
2°	Invito a Torneo Rapid@Mente – Vimercate (luglio 2021)
3°	Invito a Semilampo delle Piramidi – Montevecchia (ottobre 2021)

TORNEO B

Class	Premi
1°	Invito a Open di Mortara – (previsione settembre 2021)
2°	Invito a Semilampo di Cerreto Lomellina (settembre 2021)
3°	Invito a Semilampo di Cerreto Lomellina (settembre 2021)

TORNEO C

Class	Premi
1°	Invito a Open Internazionale “Memorial Ravaschietto” - Crema
2°	Invito a Semilampo Città di Crema
3°	Invito a Semilampo Città di Crema

TORNEO D

Class	Premi
1°	Invito a Maratona Lampo "del Centenario", Gallarate (previsione settembre 2021)
2°	Invito a Torneo "Ricciardi" - Gallarate (maggio 2022)
3°	Invito a Torneo "Lampo d'Autunno" - Gallarate (novembre 2021)

SCACCHI A KM 0

PROPRIETA'

Organizzazione:	La Mongolfiera CS, Scacchistica Vigevanese, Gallarate Club Scacchi, Scacchi Città di Crema
Torneo:	Scacchi a Km 0
Iscrizione:	Gratuita, entro le ore 20.30 del 28 Gennaio 2021
Svolgimento:	31 gennaio – 7 marzo 2021 (vedi calendario di gioco)
Tipologia di gara:	Torneo online, Fase 1) Torneo di qualificazione, Fase 2) Tornei Challenge
Abbinamenti:	Sistema Svizzero (Fase 1) e Mini Matches (Fase 2)
Cadenza di gioco:	Settimanale, 2 turni alla Domenica pomeriggio
Tempo:	30'+10'' d'incremento a mossa (spareggio 15'+5'')
Turni:	Fase 1 : 6 Turni (Torneo di qualificazione) Fase 2 : 3 Matches composti da due partite (Tornei Challenge)
Premi:	Vedi elenco
Variazioni Elo:	No
Albo d'oro:	Si
Direzione di gara:	AF Balzarini Tiziana
Piattaforma ospite:	Lichess.org

REGOLAMENTO

1. Al fine di garantire il miglior esito dell'evento, è richiesto che chiunque si iscriva al torneo lo faccia avendo la ragionevole certezza di portare a termine l'impegno, fatto salvo, ovviamente, il caso di impedimento sopravvenuto.
2. L'iscrizione al torneo va comunicata al circolo di appartenenza. Il referente del circolo consegna agli iscritti le istruzioni per accedere alla piattaforma Lichess
3. E' richiesta la registrazione e una conoscenza minima della piattaforma LICHESS, in particolare saper individuare lo username dell'avversario ed essere in grado di lanciare la sfida impostando la cadenza e il colore

4. Abbinamenti e classifiche sono pubblicati sul sito del circolo di appartenenza.
5. Al termine della partita è assegnato il seguente punteggio: 3 per incontro vinto, 1 per incontro pareggiato, 0 per incontro perso
6. L'incontro è considerato perso per il giocatore che non si presenta entro 20' dall'inizio del turno stabilito alle ore 15.00 e quello successivo alle 16.30
7. Ogni giocatore è tenuto a comunicare l'eventuale assenza dal turno di gioco, prima della pubblicazione degli abbinamenti. Il giocatore che non si presenta in un turno per il quale era stato regolarmente abbinato, perde l'incontro. Nel caso di mancato avviso all'arbitro il giocatore viene escluso dal torneo.
8. L'organizzazione si riserva di valutare la riammissione di chi ne faccia esplicita e motivata richiesta.
9. Ad ogni giocatore è richiesto di fornire lo *username* utilizzato sulla piattaforma Lichess, la propria *Email* e il *numero del cellulare* al fine di ricevere le comunicazioni da parte dell'organizzazione.
10. Alla fine di ogni turno del Torneo di Qualificazione il giocatore che ha vinto o in caso di pareggio il giocatore con il bianco deve comunicare il risultato tramite messaggio (chat del torneo) all'Arbitro (TizianaB) o, in caso d'impedimento, comunicare al referente del circolo di appartenenza.

Alla fine di ogni match del Torneo Challenge (composto da due partite e, in caso di pareggio, da una successiva partita) il giocatore che ha vinto il match deve comunicare il risultato tramite messaggio (chat del torneo) all'Arbitro (TizianaB) o, in caso d'impedimento, comunicare al referente del circolo di appartenenza.

11. 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 entro la fine del proprio tempo disponibile. Si suggerisce vivamente, in caso di connessioni domestiche poco affidabili, di tenersi pronti a riprendere istantaneamente la partita tramite la rete mobile del cellulare usando lo stesso come *hotspot* per il proprio PC.
12. In caso di partita iniziata a colori invertiti, se sono state fatte meno di 10 mosse la partita sarà annullata e si giocherà una nuova partita, se sono state fatte più di 10 mosse da parte

SCACCHI A KM 0

di ciascuna giocatore la partita continuerà. In caso di errata impostazione degli orologi timer, entro la prima mezz'ora di gioco sarà facoltà dei giocatori accordarsi per annullarla e ricominciare con le impostazioni corrette oltre tale limite sarà necessario interpellare l'Arbitro tramite chat. Se ciò non avvenisse il risultato finale sarà considerato valido.

13. 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.

14. Al giocatore è consentito utilizzare le seguenti opzioni aggiuntive:

- **Smart move:** il giocatore può giocare la sua mossa selezionando una singola casella quando è possibile eseguire un'unica mossa che coinvolge quella casella.
- **Pre-move:** il giocatore seleziona la sua mossa prima che il suo avversario abbia fatto la propria. La mossa viene eseguita automaticamente sulla scacchiera come risposta immediata alla mossa dell'avversario.
- **Auto promotion to Queen:** il giocatore può impostare la zona di gioco per forzare la promozione a regina senza che gli venga offerto di scegliere il pezzo promosso.

15. I giocatori che salgono il podio dei tornei CHALLENGE ricevono una Email di conferma del premio.

16. In caso di comunicazioni all'organizzazione scrivere al referente del circolo di appartenenza:

- scacchi@lamongolfiera.mb.it (La Mongolfiera Circolo Scacchi)
- info@vigevanoscacchi.com (Scacchistica Vigevanese)
- distrachess@gmail.com (Scacchi Città di Crema)
- paolo65@tiscali.it (Gallaratese Club Scacchi)