



6° TORNEO DI NATALE 2020

Piattaforma di gioco: <https://it.lichess.org/>

Risultati e classifiche: <https://www.vegaresult.com/vr/event.php?id=292>

Date: da martedì 8 dicembre 2020 a fine gennaio 2021

Iscrizione gratuita: entro domenica 6 dicembre 2020 (richiesti almeno 20 iscritti)

Durata: 6 turni di gioco (7 turni in caso di partecipazione numerosa) con la disputa di un turno a settimana

Eventi: Torneo **Rosso** per giocatori con Elo Fide/ITA ≥ 1700

Torneo **Blu** per giocatori con Elo Fide/ITA < 1700

Ove necessario i tornei saranno accorpati

Saranno valutate le richieste di ammissione al Torneo **Rosso** da parte di giocatori con Elo Fide/ITA < 1700 , considerando anche l'eventuale categoria superiore posseduta. Per l'evento potranno essere concesse fino a quattro *wild card*

Tipologia: tornei *on line*, abbinamento con sistema "svizzero-olandese"

Cadenza di gioco: 60' totali + 30" di incremento per mossa

Requisiti necessari:

- essere in possesso di un Elo Fide o FSI. Possibilità di valutare richieste di chi possiede il solo ID Fide/FSI (ad es. *juniores* o *tranches* conseguite);
- non aver avuto alcun precedente per **cheating** o altro tipo di condotta anti-sportiva (ad es. abbandono ingiustificato di un evento, etc);
- adeguata conoscenza di **Lichess** (capacità di individuare lo username dell'avversario e di lanciare una sfida impostando la cadenza e il colore);
- al fine di garantire il buon esito dell'evento, chiunque si iscriva è chiamato a farlo avendo la **ragionevole certezza di portare a termine l'impegno**.

Durante le partite è vietato avvalersi di qualunque aiuto esterno quale software scacchistico, appunti, libri, suggerimenti da parte di chiunque, scacchiere predisposte col preciso scopo di valutare la posizione. Al contrario, nulla vieta di limitarsi a riprodurre sulla propria scacchiera da tavolo la posizione che, mossa dopo mossa, si presenta sulla piattaforma online.

Per informazioni, dubbi e iscrizioni contattare Pierpaolo Provenzano su **Lichess** (username: **pedropablo72**), tramite e-mail (pierpaolo.provenzano@teletu.it) oppure su **Whatsapp** (340.3059268). Le iscrizioni possono anche pervenire tramite **Vesús**:

<http://vesus.org/festivals/6deg-torneo-di-natale-2020-6003930quot/>

Per tutto quanto non previsto si farà appello alle norme degli scacchi e alle regole delle competizioni *on line*, non ultimo al buon senso di tutti, trattandosi di un evento che non assegna premi o variazioni di punteggio, il cui unico scopo è quello di far competere, amici e appassionati di ogni parte d'Italia.

L'organizzazione si riserva la facoltà di apportare, in corso d'opera, le modifiche necessarie alla miglior riuscita del torneo.

Seguono le modalità di svolgimento, passibili di lievi modifiche prima dell'inizio dei tornei.



6° TORNEO DI NATALE 2020

Modalità di svolgimento

Ad ogni partecipante è richiesto di fornire nome e cognome, *username* utilizzato su Lichess, *e-mail* e contatto *Whatsapp* al fine di ricevere le comunicazioni da parte dell'organizzazione e poter dialogare con l'avversario di turno.

Ogni **martedì** verranno pubblicati gli abbinamenti degli incontri valevoli per quel turno. Da quel momento i giocatori devono attivarsi immediatamente formulando, **entro la giornata successiva**, almeno due o tre proposte di gioco rivolte al proprio avversario (ad es.: "*caro amico, ti propongo di giocare giovedì alle 21.00 oppure sabato alle 18.30 o domenica alle 15.00*").

L'accordo va raggiunto tramite *Whatsapp* o e-mail, mettendo sempre in conoscenza l'organizzatore, in modo che quest'ultimo abbia visione degli sviluppi della trattativa.

Nel caso di un accordo raggiunto verbalmente al telefono, i giocatori informeranno subito l'organizzazione tramite uno dei canali sopra riportati (e-mail o chat di *Whatsapp*).

Gli incontri dovranno essere tutti disputati entro il lunedì successivo, salvo particolari deroghe concesse dall'organizzazione per comprovate cause di forza maggiore.

Il giocatore che non formuli alcuna proposta in tempo utile, dovrà adeguarsi a una delle offerte dell'avversario. Passati tre giorni dalla pubblicazione del turno, il giocatore che non avesse effettuato alcun tipo di comunicazione perderà per *forfeit*. Allo stesso modo, sarà dichiarato sconfitto chi non si presenti per un incontro già concordato, fermo restando un tempo di tolleranza di **20 minuti**.

Tutto ciò salvo diverso accordo fra i giocatori (ma pur sempre nel rispetto del limite temporale della conclusione del turno).

In caso di mancato accordo si stabilirà, sulla base della negoziazione riportata nel forum, se assegnare la sconfitta a chi abbia tenuto un comportamento ostruzionistico oppure decretare il pareggio, concordabile peraltro direttamente tra i giocatori una volta constatata l'effettiva impossibilità di trovare un accordo entro la scadenza stabilita.

Ogni giocatore è tenuto a comunicare l'eventuale assenza per un turno **prima** della pubblicazione degli abbinamenti di quel turno di gioco. Il giocatore che non si presenta in un turno per il quale era stato regolarmente abbinato, verrà considerato ritirato dal torneo, salvo fornire adeguate garanzie di voler continuare il torneo.

Durante l'incontro, 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 riprendere istantaneamente la partita tramite il proprio smartphone (*Lichess* ha sviluppato un'ottima applicazione) o usando lo stesso cellulare come *hotspot* per il proprio PC.

In caso di partita iniziata a colori invertiti o con una errata impostazione del timer, in qualunque momento della partita stessa sarà facoltà dei giocatori accordarsi per annullarla e ricominciare con le impostazioni corrette. Se ciò non avvenisse il risultato finale sarà considerato valido sempre che non sia stato impostato un tempo nettamente inferiore a **90 minuti o equivalente**.

Al termine dell'incontro i giocatori informeranno l'organizzazione del risultato della partita, possibilmente condividendo anche il *link* alla stessa.

Allo scopo di favorire al massimo la disputa degli incontri, evitando per quanto possibile dei risultati a tavolino, **si valuterà la possibilità di abbinare, con il loro consenso, due o più giocatori i cui avversari si siano resi indisponibili dopo la compilazione del turno.**