

Circolo Scacchi Bridge EUR - A.R.S.

Roma - Via dell'Archivio di Stato, 15 - www.eurcacchi.it

TORNEO TEMATICO 2019-2020

Premessa: Il Torneo Tematico, ha lo scopo di arricchire il repertorio scacchistico dei partecipanti al torneo, permettendo loro di giocare interessanti partite contro avversari che, conoscendo in anticipo la variante, non verranno a trovarsi "impreparati" nel trattamento dell'apertura.

Il giovedì precedente l'inizio del torneo (19 dicembre) e il giovedì successivo alla fine dello stesso (2 aprile 2020) verranno disputati due tornei semilampo e lampo, rispettivamente, in cui saranno imposte le stesse aperture oggetto del Torneo Tematico – Vedi riquadro

REGOLAMENTO

INIZIO DEL TORNEO: Giovedì 2 gennaio 2020, ore 18:00. I turni a seguire si disputeranno nei giovedì successivi alla medesima ora. Le eventuali prenotazioni per la partecipazione ai vari turni **debbono** essere confermate telefonicamente entro le ore 17:55. (Stefano tel. 339 5645904 - Lucio tel. 339 1338677).

Ultimo turno e premiazione: giovedì 2 aprile 2020

NON E' RICHIESTA ISCRIZIONE AL TORNEO

Gli accoppiamenti saranno effettuati con il programma PETOC/TOAST che, pur utilizzando un diverso metodo di calcolo per il punteggio, mantiene i principi basilari del Sistema Keizer:

Si rammentano i principi basilari del Sistema Keizer:

- non è obbligatorio disputare tutti i turni in programma
- ci si può iscrivere anche a torneo iniziato
- gli abbinamenti vengono calcolati poco prima dell'inizio del turno sulla base dei giocatori presenti
- tutti i giocatori presenti ad un turno disputeranno sicuramente la partita, tranne in caso di numero di giocatori dispari (in tal caso un giocatore vincerà per forfait)
- ogni giocatore non è obbligato ad incontrare tutti gli altri
- viceversa, può succedere che due giocatori si incontrino più di una volta nel corso del torneo
- ad ogni turno il sistema produce abbinamenti tra giocatori di forza simile
- i giocatori assenti ad un turno non perdono il diritto di disputare i successivi turni del torneo

La speciale classifica adottata permette di essere premiati anche partecipando ad un minimo di incontri; chi disputasse la sua prima partita a torneo già inoltrato, si troverebbe automaticamente posto a centro classifica.

Durata del Torneo: 12 turni suddivisi in due distinte fasi

Tempo di riflessione: 60' ciascuno per tutta la partita + 30" per mossa dall'inizio¹

Punteggi: +1 in caso di vittoria, -1 in caso di sconfitta, 0 per la patta.

¹ In caso di indisponibilità di orologi digitali, 90' per tutta la partita

Quota di partecipazione: 1,5 € (di cui 1,1 € al montepremi del torneo e 0,1 € al montepremi del Gran Prix semilampo – vedi bando) + la quota “tavolo” di 2,5 € per i soci e 4 € per gli esterni

Varianti di apertura

Sulla base di un sondaggio effettuato tra i partecipanti al tematico dello scorso anno il torneo verterà sulla Partita Inglese; saranno proposte sei diverse possibili continuazioni che saranno giocate una volta in Fase 1 ed una in Fase 2, secondo lo schema seguente:

Turni 1, 7	DRAGONE IN CONTROMOSSA (A29)
Mossa al Nero dopo:	1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.g3,...
Turni 2, 8	SCHEVENINGEN IN CONTROMOSSA (A28)
Mossa al Nero dopo:	1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.d3,...
Turni 3, 9	SISTEMA "OLANDESE" (A21)
Mossa al Bianco dopo:	1.c4,e5 2.Cc3,d6 3.Cf3,f5
Turni 4, 10	DIFESA SIMMETRICA (A39)
Mossa al Bianco dopo:	1.c4,c5 2.Cc3,Cc6 3.g3,g6 4.Ag2,Ag7 5.Cf3,Cf6 6.0-0,0-0
Turni 5, 11	IL "RICCIO" (A30)
Mossa al Nero dopo:	1.c4,c5 2.Cf3,Cf6 3.g3,b6 4.Ag2,Ab7 5. 0-0,...
Turni 6, 12	ATTACCO MIKENAS (A18)
Mossa al Nero dopo:	1.c4,Cf6 2.Cc3,e6 3.e4,d5 4.e5,...

All’inizio di ogni turno il giocatore potrà indicare con quale colore preferisce giocare la variante. La preferenza espressa sarà rispettata sempreché l’avversario non abbia effettuato la medesima scelta; in questo caso i colori saranno assegnati con la normale procedura di accoppiamento.

Accoppiamenti:²

Fase 1 (Turni 1- 6): in base all’Elo, indipendentemente dalla classifica

Fase 2 (Turni 7-12): in base alla classifica

Salvo l'impossibilità tecnica di effettuare gli accoppiamenti, un medesimo avversario non potrà essere incontrato una seconda volta nella medesima fase

Assegnazione del FORFAIT:

Nel caso i giocatori presenti all’atto dell’elaborazione del turno fossero in numero dispari, gli accoppiamenti verranno effettuati inserendo tra gli iscritti al turno un giocatore fittizio (BYE) avente un punteggio Elo = 0 e non appartenente ad alcuna squadra. Il giocatore accoppiato con il BYE:

- E’ esentato dal pagamento della quota di partecipazione al turno
- Avrà assegnata la vittoria
- Si considera abbia giocato con il Bianco
- Non potrà più ricevere il forfait per tutto il proseguo del torneo**

N.B. A partire dal 2° turno, verranno esclusi dall'accoppiamento con il BYE i giocatori che si iscrivono per la prima volta al torneo e quelli che abbiano il punteggio più elevato in classifica.

² *Eccezionalmente, potranno essere ammessi a partecipare al turno coppie di giocatori “ritardatari” che giocheranno fra di loro a prescindere dalle classifiche, dalla squadra di appartenenza e dal fatto che si siano già incontrati. Al singolo “ritardatario” potrà essere assegnato il forfait solamente se accreditato di un punteggio in classifica minore od uguale a 0*

CLASSIFICHE

Assoluta: è data dalla somma dei punteggi conseguiti negli incontri disputati nelle due fasi – In caso di ex-aequo si tiene conto della media Elo degli avversari incontrati (ARO).

Performance: viene stilata sulla base dell'incremento virtuale del proprio rating – In caso di ex-aequo si tiene conto della media Elo degli avversari incontrati (ARO).

Miglior Difesa: è data dalla somma dei punteggi conseguiti negli incontri disputati con il Nero. – In caso di ex-aequo si tiene conto della media Elo degli avversari incontrati con il Nero.

Migliore Attacco: è data dalla somma dei punteggi conseguiti negli incontri disputati con il Bianco. – In caso di ex-aequo si tiene conto della media Elo degli avversari incontrati con il Bianco.

Seconda Fase: è data dalla somma dei punteggi conseguiti negli incontri disputati in Fase 2 dai giocatori che abbiano disputato almeno **4** turni nella fase stessa – In caso di ex-aequo si tiene conto della media Elo degli avversari incontrati nella seconda fase.

Fedeltà: è stilata sulla base del numero di turni disputati. In caso di ex-aequo si prende in considerazione il numero di turni disputati in Fase 2 e, se la parità permane, il minor punteggio conseguito.

PREMI

Per accedere ai premi è richiesta la partecipazione ad un minimo di **quattro** turni di gioco e di cui almeno **tre** nella seconda fase (**quattro** per la classifica di Fase 2)³. Tutti i premi sono **cumulabili** ad eccezione di quelli di *Performance* (non cumulabili con i premi assoluti)

1° classifica assoluta (33%)

2° classifica assoluta (19%)

3° classifica assoluta (13%)

1° classifica “performance” (14%)⁴ - *non cumulabile con i premi assoluti*⁵

1° classifica “Attacco” (7%)

1° classifica “Difesa” (7%)

1° classifica seconda Fase (7%)

³ I premi assoluti e di performance non assegnati concorreranno al montepremi del successivo "Torneo del Giovedì"

⁴ Per aver diritto al premio l'incremento Elo deve essere maggiore di 0

⁵ Nel caso un giocatore risulti vincitore di un premio assoluto e di un premio di performance, gli verrà attribuito quello di maggior valore. Se il premio di maggior valore fosse il premio di performance, sarà premiato il primo dei non classificati nella classifica assoluta e viceversa.

TORNEI LAMPO/SEMILAMPO TEMATICI

REGOLAMENTO

Il Torneo (a) si prefigge lo scopo di *familiarizzare* i giocatori con le varianti scelte per il Torneo Tematico che si disputerà a partire dal giovedì successivo (2 gennaio).

L'iscrizione al torneo semilampo non impegna comunque alla partecipazione al Torneo Tematico.

Un ulteriore torneo lampo (b) si svolgerà, con le medesime modalità di seguito descritte, il giovedì successivo alla fine del Torneo.

a) Semilampo di apertura: Giovedì 19 dicembre 2019, ore 18:00. - Valido per il GRAN PRIX

Tipologia Torneo: 6 turni – sistema Keizer

Turno 1 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.g3,...

Turno 2 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.d3,...

Turno 3 - Mossa al Bianco dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,d6 3.Cf3,f5

Turno 4 - Mossa al Bianco dopo: 1.c4,c5 2.Cc3,Cc6 3.g3,g6 4.Ag2,Ag7 5.Cf3,Cf6 6.0-0,0-0

Turno 5 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,c5 2.Cf3,Cf6 3.g3,b6 4.Ag2,Ab7 5. 0-0,...

Turno 6 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,Cf6 2.Cc3,e6 3.e4,d5 4.e5,...

Tempo di riflessione: 15' a giocatore

b) Lampo di chiusura: Giovedì 2 aprile 2020, ore 18:00

Tipologia Torneo: 6 turni di due partite ciascuno con il medesimo avversario alternando il colore – sistema Keizer

Turno 1 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.g3,...

Turno 2 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,Cf6 3.Cf3,Cc6 4.d3,...

Turno 3 - Mossa al Bianco dopo: 1.c4,e5 2.Cc3,d6 3.Cf3,f5

Turno 4 - Mossa al Bianco dopo: 1.c4,c5 2.Cc3,Cc6 3.g3,g6 4.Ag2,Ag7 5.Cf3,Cf6 6.0-0,0-0

Turno 5 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,c5 2.Cf3,Cf6 3.g3,b6 4.Ag2,Ab7 5. 0-0,...

Turno 6 - Mossa al Nero dopo: 1.c4,Cf6 2.Cc3,e6 3.e4,d5 4.e5,...

Tempo di riflessione: 5' a giocatore

Quota di partecipazione per ogni torneo: 2,5 € (Lampo :80% al montepremi – Semilampo: 60% al montepremi di giornata e 20% al Gran Prix) + la quota “tavolo” di 2,5 € per i soci e 4 € per gli esterni

PREMI

	<u>LAMPO</u>		<u>SEMILAMPO</u>
1° Classificato:	45% del Montepremi		53,3% del Montepremi di giornata
2° Classificato:	27,5% “		33,3% “
3° Classificato:	15% “		==== “
1° Performance:	12,5% “	<i>non cumulabile</i>	13,3% “ <i>cumulabile</i>