

Circolo Scacchi Bridge EUR - A.R.S.

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

5° TORNEO KEIZER-TRIS

INIZIO DEL TORNEO: **Giovedì 28 giugno 2012 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). **Il numero di giocatori ammessi ad ogni turno è limitato a 20.**

Ultimo turno e premiazione: giovedì 15 novembre 2012.

NON E' RICHIESTA ISCRIZIONE AL TORNEO

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: 14 turni suddivisi in due distinte fasi

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 3,5 € per gli esterni

Tipologia del Torneo: ogni giocatore disputerà con il medesimo avversario, in sequenza ed alternando di volta in volta il colore:

- | | |
|---|--|
| 1 partita a tempo lungo (1 ora a testa) | - valevole per il 60% del punteggio totale |
| 1 partita semilampo (15' a testa) | - valevole per il 20% del punteggio totale |
| 2 partite lampo (5' a testa) | - valevoli per il 10% del punteggio totale |

Accoppiamenti:ⁱ

Fase 1 (Turni 1- 7): in base all'Elo, indipendentemente dalla classifica

Un medesimo avversario non potrà essere incontrato una seconda voltaⁱⁱ

Fase 2 (Turni 8- 14): in base al punteggio (sistema Keizer)

Potranno essere nuovamente incontrati sia gli avversari della prima fase, sia quelli incontrati nella seconda fase, purché ad almeno quattro turni di distanzaⁱⁱ

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 (AAA-BYE) avente un punteggio Elo = 1. Il giocatore accoppiato con il BYE:

- a. E' esentato dal pagamento della quota di partecipazione al turno

- b. Avrà assegnata vittoria in tutte e quattro le partite del match
- c. Avrà il Bianco nella partita a tempo lungo
- d. **Non potrà più ricevere il forfait per tutto il prosieguo del torneo**

Punteggi:

I punteggi vanno da un massimo di **+5** ad un minimo di **-5** per ogni match disputato, così distribuiti:

Partite a tempo lungo: **+3** per la vittoria, **0** per la patta, **-3** per la sconfitta

Partite semilampo: **+1** per la vittoria, **0** per la patta, **-1** per la sconfitta

Partite lampo: **+0,5** per la vittoria, **0** per la patta, **-0,5** per la sconfitta

Classifiche:

Assoluta: è data dalla somma dei punteggi conseguiti nei match disputati nelle due fasi – In caso di ex-aequo si tiene conto dei “punti Keizer” ottenuti dai giocatori.

Semilampo: è data dalla somma dei punteggi conseguiti nelle sole partite semilampo – In caso di ex-aequo si tiene conto dei “punti Keizer” ottenuti dai giocatori nella specialità semilampo.

Lampo: è data dalla somma dei punteggi conseguiti nelle sole partite lampo – In caso di ex-aequo si tiene conto dei “punti Keizer” ottenuti dai giocatori nella specialità lampo.

Performance: viene stilata sulla base dell’incremento virtuale del proprio rating (in caso di ex aequo si tiene conto del minore Elo iniziale).

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 (di cui almeno **due** nella seconda fase).

1° classifica assoluta (30%)

2° classifica assoluta (17%)

3° classifica assoluta (9%)

1° classifica “performance” (12%)ⁱⁱⁱ - non cumulabile con i premi assoluti^{iv}

1° classifica semilampo (9%) - cumulabile

1° classifica lampo (9%) - cumulabile

1° classifica seconda Fase (9%) - cumulabile

Premio “Fedeltà” (5%) - cumulabile

ⁱ *Eccezionalmente, potranno essere ammessi a partecipare al turno coppie di giocatori “ritardatari” che giocheranno fra di loro a prescindere dalle classifiche 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*

ⁱⁱ *Salvo difficoltà di natura tecnica nell’effettuare gli accoppiamenti*

ⁱⁱⁱ *Per aver diritto al premio l’incremento Elo deve essere maggiore di 0*

^{iv} *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.*