



Capitolo 4: E-Sports Winter Cup

4.3) Scacchi Online

Gioco e modalità di svolgimento

eSport Winter Cup Scacchi è un torneo scacchistico in *gioco rapido* giocato sul sito Chess.com.

Rappresentative universitarie

Ogni università potrà iscrivere al torneo un massimo di 2 rappresentative, ognuna composta da un numero minimo di 2 studenti senza distinzione di genere. Qualora una rappresentativa non raggiunga il numero minimo, essa non prenderà parte alla classifica rappresentative. Il/i giocatore/i potranno comunque prendere parte al torneo e concorrere per la classifica individuale.

Partecipazione

I requisiti per partecipare alla competizione sono:

- Possedere un account attivo sul sito Chess.com.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore.
- Possedere un account Discord e connettersi al server indicato dal Comitato Organizzatore. Una volta eseguito l'accesso al server è obbligatorio modificare il proprio nickname Discord interno al server secondo le seguenti modalità: [Sigla Rappresentativa] Cognome e iniziale del nome. Esempio: [UNIMI] Rossi M.

Di seguito le sigle delle rappresentative:

Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB]

Università degli Studi di Milano = [UNIMI]

Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]

Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]

Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]

CUS Politecnico = [CUSPOLI]

Università Cattaneo = [LIUC]

Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR]

Università IULM = [IULM]

In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo il numero 1 e 2 alla fine della sigla.

Esempio) [UNICATT1]Rossi M. - [UNICATT2]Brambilla S.

Struttura del Campionato

Il torneo è suddiviso in due fasi: Fase Gironi e Fase Playoff (eliminazione diretta).

Il Comitato Organizzatore (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e le modalità di svolgimento del campionato, comunicandolo tempestivamente ai giocatori.

Comunicazione del risultato



Durante la fase a gironi il C.O. rileverà i risultati delle partite e le classifiche dei gironi direttamente dal sito Chess.com. Nelle fasi di playoff i giocatori dovranno comunicare al C.O. i risultati delle gare tramite il canale testuale Discord dedicato al turno giocato, pubblicandovi la cattura della schermata finale di ognuna delle tre partite. Nella fase playoff i giocatori sono tenuti a fornire anche il file PNG delle partite di ogni turno, scaricabile sul sito Chess.com, caricandolo sulla cartella drive specificata nel paragrafo *Streaming e video* e rinominandolo secondo le indicazioni lì fornite.

Comunicazione dei nickname

I rappresentanti di ogni squadra devono comunicare all'indirizzo jacopo.cella@cusmilano.it, oltre ai dati specificati nelle sezioni *Iscrizioni* e *Partecipazione* del presente regolamento, i nickname dei loro giocatori sul sito Chess.com, in modo che possano essere invitati all'interno dei CLUB (vedi *Fase a gironi – Settimana di gioco*) una volta suddivisi nei gironi. Ogni giocatore può utilizzare un solo profilo per tutta la durata del torneo.

Streaming e video

La finale del torneo verrà trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch del CUS Milano. Durante la fase playoff i giocatori devono obbligatoriamente registrare le partite in formato video (tramite programma di registrazione video dello schermo) e caricarle sulla cartella Google Drive condivisa dall'organizzatore ai responsabili di squadra il giorno successivo all'iscrizione. La registrazione deve visualizzare la totalità dello schermo. Una volta caricati, i file devono essere nominati nel seguente modo:

giorno_mese_università_cognome giocatore 1 _università_cognome giocatore 2

Esempio) 22_11_unimi_rossi_bicocca_gazzaniga

Fase a Gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori di rappresentative universitarie differenti. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone siano presenti giocatori della stessa rappresentativa. Tutti i giocatori di un girone si sfideranno in gare di sola andata.

Concentramenti

Ogni girone viene giocato in concentramento con un torneo a sistema svizzero. Il numero di round corrisponde al numero di partite che ogni giocatore disputerà nel corso del torneo. Al primo round gli accoppiamenti avvengono casualmente, dal secondo round in poi i giocatori vengono accoppiati in base ai risultati ottenuti nella/e gara/e precedenti.

Il sistema svizzero assicura quindi a tutti i giocatori del concentramento lo stesso numero di partite, ma non garantisce che tutti i giocatori di un concentramento si incontrino in partita.

Settimana di gioco – Fase a Gironi

Sulla piattaforma Chess.com il torneo svizzero di ogni girone sarà organizzato nel seguente modo:

- Ricevute le iscrizioni, il C.O. provvederà a comunicare ai giocatori le suddivisioni per gironi sul server Discord dedicato alla competizione ed il loro giorno/orario di gara.
- Su Chess.com ogni girone corrisponde ad un CLUB. Il C.O. invierà l'invito ai giocatori per entrare nel girone a loro assegnato. L'accettazione dell'invito NON è automatica: è necessario che ogni giocatore lo accetti di persona.



- In ogni CLUB il C.O. creerà un torneo (corrispondente al concentramento del proprio girone). Ogni giocatore del CLUB dovrà iscriversi ad esso. Il torneo è accessibile sulla pagina del CLUB.

ATTENZIONE: l'apertura delle iscrizioni avviene 1h prima dell'inizio della stessa. Sebbene sia visibile la programmazione del torneo, non sarà possibile iscriversi prima.

- Una volta iscritti, il torneo interno al CLUB inizierà all'ora stabilita e gli accoppiamenti saranno gestiti automaticamente. Se due giocatori concludono la gara prima che sia disponibile un nuovo accoppiamento, raccomandiamo di aspettare che gli altri giocatori concludano la loro partita. Inoltre, per precauzione, raccomandiamo i giocatori di non lasciare la schermata durante l'attesa per evitare inconvenienti.

Svolgimento delle partite - Fase a Gironi

Nei concentramenti le partite sono giocate in modalità "gioco rapido". Ogni giocatore ha a disposizione 10 minuti (senza abboni per mossa) per completare la partita. Se un giocatore esaurisce il proprio tempo perde, salvo nel caso in cui, scaduto il tempo, il suo avversario non abbia pezzi sufficienti per dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta. Il timer di un giocatore riparte nel momento in cui l'avversario ha effettuato la sua mossa.

La durata massima di una partita corrisponde a due volte il tempo a disposizione di ciascun giocatore per completare la partita. Nel caso in cui due giocatori concludano la partita prima del tempo limite, dovranno attendere nella schermata di gioco l'accoppiamento successivo.

I giocatori possono utilizzare la "mossa anticipata". Questa funzione permette di impostare la propria mossa prima che l'avversario faccia la sua. Una volta che l'avversario ha mosso, la "mossa anticipata" verrà attuata automaticamente.

Nelle partite di fase Gironi i giocatori non possono proporre la patta.

Durante le partite non è consentito ai giocatori di utilizzare la chat fornita dal sito Chess.com.

Sistema di Punteggio e Tie Break

Ad ogni round del concentramento viene assegnato ai giocatori un punteggio in base al risultato della partita:

- Sconfitta: +0 punto
- Patta: +0,5 punto
- Vittoria: +1 punto

Nel caso in cui sussistano situazioni di parità la classifica finale verrà stilata secondo il sistema di tie break (calcolato sulla base del metodo Neustadt, che valuta gli avversari con cui si sono confrontati i giocatori durante i round). I punti tie break di un giocatore equivalgono alla somma dei punti totalizzati dagli avversari contro cui ha vinto nel corso del concentramento più metà dei punti degli avversari contro cui ha pareggiato.

Composizione dei Gironi

In questa fase i gironi di ogni turno, ad esclusione del primo, vengono composti in secondo criterio meritocratico in base ai risultati ottenuti dai giocatori nel concentramento precedente.

Fase Playoff



La fase Playoff si svolge su turni ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti iniziali sono formulati in modo meritocratico in base ai risultati dei giocatori nell'ultimo turno della fase a Gironi.

Svolgimento delle partite - Playoff

I turni di Playoff sono giocati al meglio di 3 partite. Le partite sono giocate in modalità "gioco rapido". Ogni giocatore ha a disposizione 10 minuti (senza abboni per mossa) per completare la partita. Se un giocatore esaurisce il proprio tempo perde, salvo nel caso in cui, scaduto il tempo, il suo avversario non abbia pezzi sufficienti per dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta. Il timer di un giocatore riparte nel momento in cui l'avversario ha effettuato la sua mossa. Nel caso in cui al termine delle 3 partite il risultato sia in parità, i giocatori dovranno avviare un'ulteriore partita (con gli stessi settaggi) per decidere il vincitore.

I giocatori possono utilizzare la "mossa anticipata". Questa funzione messa a disposizione da Chess.com permette di impostare la propria mossa durante il turno dell'avversario. Una volta che l'avversario ha mosso, la "mossa anticipata" verrà attuata automaticamente.

Nelle partite di fase Gironi i giocatori non possono proporre la patta.

Durante le partite non è consentito ai giocatori di utilizzare la chat fornita dal sito Chess.com.

Nelle partite di fase Playoff i giocatori non possono proporre la patta.

Settimana di gioco - Fase Playoff

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì:** pubblicazione degli abbinamenti.
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno e ora della disputa e comunicarsi i nickname. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.
- **Entro Domenica:** comunicazione dei risultati della settimana di gare sul canale testuale Discord dedicato alla partita.

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Settaggi partita

Il giocatore meglio classificato nell'ultimo turno della fase a gironi ha l'obbligo di contattare l'avversario su Chess.com, inviargli la richiesta di amicizia, sfidarlo nel giorno/orario concordato sul canale Discord dedicato alla gara ed impostare le partite. Nel caso in cui i giocatori abbiano la stessa posizione in classifica, fa fede il primo nominato nella pubblicazione dell'accoppiamento da parte del C.O.

La prima partita deve essere impostata come segue:

Scacchi LIVE - "Sfida un amico"

Tempo: 10 minuti.

Tipo: Standard.



A punti –disattivato

Opzioni – gioca con il – **Casuale**.

Dalla seconda partita in poi il bianco sarà utilizzato dal giocatore uscito perdente dalla sfida precedente. I settaggi della sfida cambiano quindi nel modo seguente:

Scacchi LIVE – “Sfida un amico”

Tempo: 10 minuti.

Tipo: Standard.

A punti –disattivato

Opzioni – gioca con il – **Bianco/Nero** (a seconda di chi ha vinto o perso la partita precedente).

Gironi “Sconfitti”

Per stabilire la classifica individuale del torneo, alla fine di ogni turno playoff i giocatori sconfitti verranno raggruppati in un girone che prevede le stesse modalità di svolgimento dei concentramenti della *Fase a Gironi*. La classifica del concentramento stabilirà l’assegnazione dei posti in classifica individuale.

Disciplina

Disconnessione di un giocatore

Fase Gironi

In caso di disconnessione durante un torneo il giocatore può ricollegarsi alla partita in corso. In questo caso il suo timer di gioco non si interromperà: rientrato in partita non potrà recuperare il tempo perso durante la disconnessione. La disconnessione dal proprio account su Chess.com, invece, determina il ritiro automatico dal torneo. Chess.com offre la possibilità di ottimizzare la propria connessione per il gioco; si raccomanda i giocatori di impostare i settaggi migliori prima di disputare le partite/tornei.

Fase Playoff

Durante le partite dei turni playoff un giocatore ha 60 secondi di tempo per riconnettersi alla partita. Passati 60 secondi il giocatore disconnesso perde la gara per abbandono. Il tempo perso durante la disconnessione non viene recuperato una volta che il giocatore si è riconnesso.

Il sito Chess.com mette a disposizione dei giocatori registrati uno storico di tutte le partite disputate e le modalità di vittoria/sconfitta.

Codice di condotta

I giocatori devono mantenere un comportamento rispettoso e sportivo per la promozione di un ambiente sano e positivo del mondo degli esport e delle istituzioni che rappresentano.

Non sono tollerati bullismo, comportamenti razzisti, sessisti, blasfemi e discriminatori in generale, sotto qualsiasi forma e nei confronti di qualsiasi soggetto o entità. Nell’eventualità il C.O. non si assume alcuna responsabilità nei confronti dei comportamenti dei giocatori che violano il codice di condotta e si riserva la possibilità di escludere il giocatore dal campionato senza possibilità di appello.

Durante lo svolgimento delle gare è assolutamente vietato per i giocatori l’utilizzo di programmi per il suggerimento delle mosse, approfittare di eventuali bug, glitch e quant’altro a proprio favore, consultare manuali e libri di scacchi durante il gioco.

Le partite devono essere registrate e inviate al C.O., affinché questo possa valutare eventuali dispute post partita nella settimana successiva allo svolgimento della partita.



Reclami

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro due giorni dalla conclusione della settimana di gare all'indirizzo: jacopo.cella@cusmilano.it, inserendo nella mail (come link o allegato) il video che riprende il momento di gara per cui si sporge reclamo.

ATTENZIONE: un giocatore può presentare un reclamo solo ed esclusivamente se in possesso della registrazione della partita da caricare nella cartella Drive al momento dell'invio del reclamo.

Classifica individuale

Ogni giocatore disputa le gare del torneo individualmente. Il vincitore della finale si aggiudica il premio come vincitore della Winter Cup Scacchi 20/21.

Classifica rappresentative

Ogni rappresentativa ottiene un punteggio in base all'avanzamento dei propri giocatori nelle fasi del torneo. La rappresentativa con il maggior punteggio vince il titolo di Campione Milanese Universitario Winter Cup Scacchi 20/21. Il punteggio di ogni giocatore è quindi determinato dalla fase del torneo nel quale viene eliminato.

17°, 18°, 19°, 20°, 21°, 22°, 23°, 24°, 25°, 26°, 27°, 28°, 29°, 30°, 31°, 32° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *sedicesimi di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 16° classificato: assegnati ai giocatori eliminati agli *ottavi di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

5°, 6°, 7°, 8° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *quarti di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

Quarto Classificato: perdente finale 3°-4° posto

Terzo Classificato: vincitore finale 3°-4° posto

Secondo classificato: perdente finale

Primo classificato: vincitore finale

I punti dei singoli giocatori di ogni rappresentativa vengono sommati. Ogni squadra si posiziona nella classifica rappresentative in base al totale della somma dei punti ottenuti dai piazzamenti dei suoi migliori 2 giocatori. Nel caso in cui due o più rappresentative raggiungano lo stesso punteggio il posizionamento in classifica conteso sarà assegnato a quella con il miglior risultato all'attivo. Segue un esempio.

Posto in classifica rappresentative conteso: 3° posto.

Squadra A) $3+3+7+12 = 25$ punti

Squadra B) $9+7+9 = 25$ punti

Miglior risultato Squadra A = 12

Miglior risultato squadra B = 9



Quindi

Squadra A) 3° Classificata

Squadra B) 4° Classificata

Di seguito, il punteggio per ogni posizione in classifica:

Posizione in classifica	Punti
1	33
2	32
3	31
4	30
5	29
6	28
7	27
8	26
9	25
10	24
11	23
12	22
13	21
14	20
15	19
16	18
17	17
18	16
19	15
20	14



21	13
22	12
23	11
24	10
25	9
26	8
27	7
28	6
29	5
30	4
31	3
32	2

Eliminati ai preliminari: 1 punto.