



**Regolamento ufficiale  
Campionati Milanesi Universitari  
Stagione Sportiva 2021 / 2022**

**Scacchi Top League**

**Gioco e modalità di svolgimento**

La Scacchi Top League 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 giocatori 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 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.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore (da fare su [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it));
- Aver consegnato in sede di tesseramento/aver caricato nella propria area riservata del sito [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it) almeno uno dei seguenti documenti:
- **Le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2021/2022** ad eccezione per i laureandi del primo semestre dell'anno accademico 2021/2022 che potranno presentare le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2020/2021 (seconda rata) allegando anche copia della domanda di laurea;
- **La stampa dai terminali/siti universitari del modulo di "dichiarazione sostitutive di certificazione" con il quale lo/la studente/essa dichiara l'iscrizione all'università per l'anno accademico 2021/2022 oppure dell'anno accademico 2020/2021** ma emesso non prima del 19 Ottobre 2021. La falsa dichiarazione da parte di uno studente implica sanzioni a totale discrezione del C.O. a carico dello studente, della squadra e dell'Università;
- **Essere nati dall' 01/01/1993 al 31/12/2003.** È consentito avere un "fuori quota" per squadra (nato nel 1992) previa richiesta formale al C.O.

La chiusura delle iscrizioni è prevista per 26 aprile 2022 o al raggiungimento del numero massimo di giocatori per il torneo. **L'inizio del torneo è previsto per 2 Maggio 2022.** Di seguito le rappresentative universitarie e la loro denominazione:

- |   |   |
|---|---|
| ● Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB] | ● Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]        |
| ● Università degli Studi di Milano = [UNIMI]            | ● CUS Politecnico = [CUSPOLI]                   |
| ● Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]      | ● Università Cattaneo = [LIUC]                  |
| ● Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]         | ● Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR] |
|   | ● Università IULM = [IULM]                      |
|   | ● Unuversità HUMANITAS = [HUNIMED]              |



In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo i numeri 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 dei risultati di gara**

Durante la fase a gironi e 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. In entrambe le fasi del torneo i giocatori sono obbligati a registrare il proprio schermo e a caricare la registrazione sulla cartella indicata nella sezione *Streaming e video* e rinominandolo secondo le indicazioni lì fornite.

### **Comunicazione dei nickname**

I rappresentanti di ogni squadra devono comunicare all'indirizzo [tornei@cusmilano.it](mailto:tornei@cusmilano.it), oltre ai dati specificati nelle sezioni *Iscrizioni* e *Partecipazione* del presente regolamento, i nickname dei loro giocatori sul sito Chess.com. Ogni giocatore può utilizzare un solo profilo per tutta la durata del torneo.

### **Streaming e video**

#### *Video di controllo*

Ognuna delle proprie partite ogni giocatore ha l'obbligo di registrare la propria persona con una telecamera che non sia quella del computer ad una distanza che permetta di inquadrare sé stesso e il computer da posizione laterale e arretrata, di modo che lo schermo sia chiaramente visibile (vedi immagine).

Il video deve contenere la registrazione audio. Il video dovrà essere caricato nella cartella Google Drive condivisa dall'organizzatore. Una volta caricati, i file devono essere nominati nel seguente modo:

video\_controllo\_giorno\_mese\_università\_cognome giocatore 1 \_università\_cognome giocatore 2:

*Esempio*) video\_controllo\_22\_11\_unimi\_rossi\_bicocca\_gazzaniga

Il mancato caricamento del video di controllo comporta l'assegnazione della sconfitta a tavolino (punteggio 0-3).

#### *Registrazione partite*

La finale del torneo potrà essere trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch del CUS Milano. Durante tutte le fasi del torneo i giocatori devono, oltre al video di controllo, 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.



### *Settimana di gioco - Fase Gironi*

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.

- Entro domenica: comunicazione dei risultati della settimana di gare sul canale testuale Discord dedicato alla partita, con la condivisione dei file video (controllo + registrazione) delle partite.

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

### *Svolgimento delle partite - Gironi*

Ogni accoppiamento dei gironi è giocato su 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.

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. La patta può essere data solo per stallo o per materiale insufficiente.

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

### *Sistema di punteggio e Classifica di girone*

Ogni partita di ogni turno, in base all'esito, assegna ai giocatori un punteggio. La somma dei punti ottenuti nelle tre partite indica i punti che il giocatore ha guadagnato nel turno:

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

La somma dei punti guadagnati da ogni giocatore in tutti i turni determina il suo posizionamento nella classifica del girone.

#### *Esempio) Giocatore A*

Turno 1: due vittorie ed una patta (2,5 punti).

Turno 2: 1 vittoria e 2 patte (2 punti).

Turno 3: 1 vittoria e due sconfitte (1 punto).

*Totale punti nel girone: 5,5*

#### *Giocatore B*

Turno 1: 3 vittorie (3 punti)

Turno 2: 1 vittoria, 1 patta e 1 sconfitta (1,5 punti).

Turno 3: 3 sconfitte (0 punti).

*Totale punti nel girone: 4,5*

Giocatore A – 1° posto

Giocatore B – 2° posto



Nel caso in cui due giocatori risultino avere pari punteggio al termine delle gare di girone, la posizione contesa verrà assegnata sulla base del risultato dello scontro diretto. Nel caso anche questo fosse risultato in parità (stesso numero di punti guadagnati nelle 3 partite), verrà chiesto ai giocatori di disputare una partita singola di spareggio.

### *Settaggi partita*

Il primo giocatore menzionato nell'accoppiamento 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.

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.

Nella seconda partita in il bianco sarà utilizzato dal giocatore che ha utilizzato il nero nella prima partita:

- Scacchi LIVE – "Sfida un amico"
- Tempo: 10 minuti.
- Tipo: Standard.
- A punti –disattivato.
- Opzioni – gioca con il – Bianco/Nero (secondo i criteri stabiliti sopra).

Nella terza partita il bianco viene assegnato nuovamente in modo casuale.

### **Ranking individuale alla fine della fase a Gironi**

Conclusa la fase a gironi tutti i giocatori verranno inseriti in un ranking in base ai risultati ottenuti nel proprio girone per determinare gli accoppiamenti della fase playoff. Il ranking verrà stilato secondo i seguenti criteri.

- A) Posizione nella classifica del proprio girone.
- B) Punti totali ottenuti nelle partite di girone.

### **Fase Playoff**

La fase Playoff si svolge su turni ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti iniziali sono formulati in modo meritocratico in base al ranking individuale stilato dopo la fase a gironi.

### *Svolgimento delle partite - Playoff*

I turni di Playoff sono giocati al meglio di 2 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 prime 2 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.

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.



### *Sistema di Punteggio*

Ogni partita di ogni turno, in base all'esito, assegna ai giocatori un punteggio. La somma dei punti ottenuti nelle prima due partite (e nelle eventuali successive gare di spareggio) indica il vincitore dell'accoppiamento:

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

### *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](http://www.cusmilano.it) e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

### **Settaggi partita**

Il giocatore primo nominato nell'accoppiamento pubblicato dal C.O. 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.

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.

Nella seconda partita il bianco sarà utilizzato dal giocatore che ha utilizzato il nero nella prima partita:

- Scacchi LIVE – "Sfida un amico"
- Tempo: 10 minuti.
- Tipo: Standard.
- A punti –disattivato.
- Opzioni – gioca con il – Bianco/Nero (secondo i criteri stabiliti sopra).

Nelle partite di spareggio (3°, 4° etc) il bianco viene assegnato nuovamente in modo casuale in ogni partita.

### **Disciplina**

#### *Disconnessione di un giocatore*

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, l'utilizzo di motori scacchistici, 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.

Durante la fase a gironi il mancato caricamento del video di controllo entro la fine della settimana di gara (*vedi sopra paragrafo "Video di controllo"*) per 2 volte comporta l'esclusione dalla competizione. Le partite rimanenti saranno registrate con il risultato di 0-3 in favore degli avversari.

Durante la fase ad eliminazione diretta il mancato caricamento del video di controllo entro la fine della settimana di gara (*vedi sopra paragrafo "Video di controllo"*) comporta l'esclusione dalla competizione. Le partite rimanenti saranno registrate con il risultato di 0-3 in favore degli avversari.

#### *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](mailto: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 propria registrazione della partita e del proprio video di controllo caricati 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 21/22.

#### **Classifica rappresentativa**

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 21/22. 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 dei punti totali ottenuti nelle partite del turno.

9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 16° classificato: assegnati ai giocatori eliminati agli ottavi di finale sulla base dei punti totali ottenuti nelle partite del turno.

5°, 6°, 7°, 8° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *quarti di finale* sulla base dei punti totali ottenuti nelle partite del turno.

*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 *Classica 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 classifica	in	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.

#### **Premi**

I giocatori che raggiungeranno la finale vinceranno un premio che verrà svelato nei prossimi giorni sui canali CUS Milano