

REGOLAMENTO TORNEO

(non vi preoccupate se non vi è tutto chiaro, in sede di torneo saranno chiariti tutti i dubbi; letto qui può sembrare più complicato di quello che è realmente):

- Nei tornei di scacchi la vittoria di una partita vale 1 punto, il pareggio 0,5 e la sconfitta 0.
- Il Torneo non è ad eliminazione diretta. Tutti i partecipanti giocheranno n partite, con n avversari diversi.
- L'abbinamento dei giocatori è basato sul sistema Svizzero e gestito su piattaforma software Vega 7.
- Durante la partita non è permesso l'utilizzo del cellulare.
- I giocatori non possono allontanarsi dalla sala di gioco a partita in corso. Possono tuttavia alzarsi e girare per la sala quando non spetta a loro fare la mossa.
- Durante la partita è vietato parlare insistentemente con l'avversario, in caso di contestazioni, chiamare tempestivamente l'arbitro.

PRIMA DELLA PARTITA:

- L'arbitro stamperà gli accoppiamenti del turno in una tabella ordinata dalla 1° scacchiera (dove capiteranno i giocatori in testa alla classifica parziale) fino all'ultima. Il primo nome di ogni coppia è il giocatore che avrà i Bianchi, mentre il secondo nome condurrà i pezzi Neri.
- Arrivati alla vostra scacchiera, è cortese abitudine di stringere la mano dell'avversario prima di iniziare a giocare, sarebbe carino farlo anche alla fine della partita.
- Controllate che i pezzi sulla vostra scacchiera siano sistemati correttamente (tipicamente il rischio è di un'involontaria inversione tra Re e Regina).
- Di fianco ad ogni scacchiera sarà presente un "orologio scacchistico" digitale, che consiste in un doppio cronometro con in cima una leva. Quando tocca a voi muovere, la leva sarà "alzata" dal vostro lato e quindi passerà il vostro tempo mentre quello dell'avversario sarà fermo. Dopo aver eseguito la mossa, dovrete schiacciare la leva che fermerà il vostro tempo facendo partire quello dell'avversario. Prima di incominciare a giocare, controllate che i due quadranti indichino entrambi n minuti e che la leva sia "alzata" dalla parte del Bianco. Quando l'arbitro darà il via, il nero deve premere "start" e il tempo del Bianco inizierà a scorrere. Se uno dei due giocatori esaurisce il tempo a sua disposizione, perde automaticamente la partita a meno che l'avversario non sia in una posizione tale che con nessuna sequenza legale di mosse possa dar matto, in tal caso la partita finisce pari.

DURANTE LA PARTITA:

- Non è obbligatorio annunciare lo Scacco al Re. E' invece consuetudine dichiarare lo Scacco Matto.
- L'offerta di patta corretta è fatta solo dopo aver fatto la propria mossa, prima di schiacciare l'orologio. In ogni caso ogni proposta di patta è valida anche se non si è seguita la procedura corretta.
- Nei tornei vige la regola "pezzo toccato, pezzo mosso". Ciò significa che se toccate un pezzo siete obbligati a muovere quel determinato pezzo, mentre potete decidere la casa di destinazione fino a che non lasciate con le dita il pezzo. Quindi ad esempio: toccate un pezzo, lo muovete fino ad una nuova casa, ma prima di lasciarlo vi accorgete di star facendo un errore, potete riportare il pezzo nella casella di partenza, lasciarlo, e pensare il tempo che volete dove muoverlo, fermo restando l'obbligo di muovere quel determinato pezzo. Se il pezzo toccato è stato lasciato sulla casa d'arrivo la mossa è stata eseguita e non può essere cambiata, anche se non è stato schiacciato l'orologio.
- Se toccate un pezzo avversario, siete obbligati a catturarlo, se ciò vi è possibile, anche se la cattura è per voi svantaggiosa. Se potete eseguire la cattura del pezzo avversario toccato con più di un vostro pezzo, siete liberi di scegliere con quale di essi eseguire la presa.
- Con i Regolamenti FSI/FIDE per il gioco Lampo, la mossa illegale (ad esempio subite scacco al Re, ma non accorgendovene fate una mossa che non para la minaccia) viene assegnata partita persa a chi commette l'infrazione.
- Se il pezzo che si è toccato non ha mosse legali solo e solo in quel caso è permesso cambiare il pezzo; se si è eseguita la mossa irregolare, ma non è stato schiacciato l'orologio, solo e solamente in quel caso è consentito cambiare mossa, utilizzando lo stesso pezzo che si è toccato, se ha mosse legali.
- L'arrocco, unica mossa legale che consente di muovere due pezzi in una volta sola, si esegue muovendo PRIMA il Re, POI la Torre, sempre con una sola mano.
- La mossa si esegue con una sola mano, e con la stessa mano si deve schiacciare l'orologio.
- In caso di contestazioni o problemi di ogni sorta con la vostra partita, la prima ed unica cosa da fare è

fermare l'orologio premendo "pause" e chiamare l'arbitro alzando la mano.

- In caso di promozione di un pedone (in Cavallo, Alfiere, Torre o Donna), bisogna rimuovere il pedone e sostituirlo con il pezzo prescelto, tutto ciò PRIMA di schiacciare l'orologio. Se il pezzo prescelto non è a vostra immediata disposizione, fermate l'orologio e chiamate l'arbitro. Se premete l'orologio prima di aver concluso queste operazioni, è considerata mossa irregolare.

- Durante la partita vi è concesso toccare/sistemare i pezzi senza incorrere nella regola del "pezzo toccato, pezzo mosso" se prima di farlo annunciate: "acconcio".

A FINE PARTITA:

- Quando la partita finisce, prima di risistemare i pezzi, chiamate l'arbitro e comunicate: numero di scacchiera, nome dei giocatori e risultato finale. (Esempio: "scacchiera 2, Pinco-Pallo, vince Pinco col Bianco).

- Una volta fatto ciò, è cortesia sistemare con cura i pezzi sulla scacchiera prima di allontanarsi dal tavolo.

- E' concesso ai giocatori che han terminato la propria partita di rimanere in sala torneo e osservare le altre partite, ma in silenzio e soprattutto è assolutamente vietato fare osservazioni di qualunque genere su tali partite, sulla situazione dei pezzi e dell'orologio.

- Se a uno dei giocatori finisce il tempo sull'orologio, è solo l'avversario, e lui soltanto, che può e deve intervenire chiamando l'arbitro, nessun altro giocatore può far notare l'accaduto.

- Se accade che i giocatori si accorgono del tempo esaurito, quando oramai ad entrambi è scaduto, non potendo risalire a chi ha finito il tempo per prima, la partita viene dichiarata patta.