

## **I regolamenti FSI e Fide sono innumerevoli e in continua evoluzione.**

Questa nota vuol essere un compendio delle informazioni regolamentari utili per chi gioca in una competizione e per chi deve insegnare.

### **L'esecuzione della mossa, la promozione**

- Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano e si deve premere (lievemente) sull'orologio con la stessa con cui è stato mosso il pezzo.
- Si possono acconciare i pezzi sulla scacchiera solo con il proprio tempo - altrimenti è disturbo - e preavvertendo di volerlo fare.
- Quando si promuove un pedone lo si può lasciare in settima, mettere il nuovo pezzo in ottava e rimuovere il pedone, oppure viceversa. Non fa testo cosa si annuncia (anzi, meglio evitare), ma cosa si mette sulla scacchiera.

In questa situazione si può sempre fermare il proprio orologio per chiedere o cercare il nuovo pezzo.

- In generale, se si hanno buoni motivi si può sempre fermare l'orologio per chiedere assistenza all'arbitro.

### **Posizione illegale, mossa illegale, irregolarità**

- Se durante una partita a tempo lungo si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e ne sarà giocata una nuova.

Se una partita è iniziata a colori invertiti dovrà continuare (casomai perché è passato troppo tempo dall'inizio del turno), salvo che l'arbitro decida diversamente .

- Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo; solo se necessario si potrà fermare l'orologio e chiedere assistenza.

- L'arrocco è una mossa del Re. Se lo si esegue spostando prima la Torre si commette un'irregolarità e rimarrà la sola mossa di Torre.

- Nel gioco a tempo lungo la prima illegalità comporta la penalità di due minuti in più all'avversario.

- Ripristinata la posizione precedente, sistemato e riavviato l'orologio chi ha commesso l'illegalità deve effettuare la sua mossa e la deve fare - se legale - utilizzando il pezzo mosso in precedenza (regola del pezzo toccato); se si muove un altro pezzo è mossa irregolare!

- Solo nel caso che una mossa del primo pezzo toccato generi una posizione illegale è possibile muovere un qualsiasi altro pezzo.

La seconda mossa illegale comporta la perdita della partita.

### **Posizione illegale, mossa illegale, irregolarità**

- Se qualcuno osserva un'irregolarità ne può informare solo l'arbitro, che valuterà l'accaduto e prenderà la decisione prevista dal regolamento.

- I giocatori impegnati in altre partite non devono discutere una partita o interferire in essa in alcun modo.

- I giocatori che hanno finito la propria partita diventano spettatori e saranno considerati come tali.

- Agli spettatori non è consentito interferire in una partita e l'arbitro può espellere i contravventori dall'area di gioco.

## **La notazione scritta delle mosse**

- Se il tempo di riflessione comprende un bonus di almeno 30'' a mossa, il giocatore è tenuto a registrare le proprie mosse e quelle dell'avversario, in notazione algebrica sul formulario previsto dalla competizione.
- È proibito scrivere le mosse in anticipo, salvo che il giocatore stia richiedendo la patta per triplice ripetizione di posizione, per 50 mosse senza spinte di pedoni o catture, o se sta aggiornando la partita.
- Un giocatore può rispondere alla mossa del suo avversario prima di scriverla, ma deve scrivere la sua mossa precedente prima di farne un'altra.
  
- Il formulario deve essere usato solo per la registrazione delle mosse, dei tempi degli orologi, delle offerte di patta (usando il simbolo =), di questioni relative a una richiesta all'arbitro ed altre informazioni attinenti.
- Sul formulario non si possono scrivere commenti alle mosse e prendere appunti, e neppure su un foglio a parte.
- Se un giocatore non è in grado di registrare le mosse e si avvale di un assistente, il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa; questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore disabile.
- Il formulario (che è di proprietà dell'organizzatore della competizione) deve essere visibile all'arbitro durante la partita.
- Al termine della stessa i giocatori devono firmare entrambi i formulari indicando il risultato; questo resterà valido anche se errato, salvo che l'arbitro decida diversamente.

## **Offerta di patta**

- Il modo corretto e quindi preferibile, di offrire patta è farlo dopo aver eseguito la propria mossa e prima di premere l'orologio.
- Un'offerta fatta in qualsiasi altro momento durante il gioco è valida ma è proibito distrarre o infastidire l'avversario con offerte di patta irragionevoli.
- Nessuna condizione può essere associata all'offerta, che si può respingere anche toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo.
- Un giocatore ha sempre il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni sulle regole di gioco; questa necessità si manifesta spesso nel caso della richiesta di patta per triplice ripetizione o per le 50 mosse.

## **Area della competizione e area di gioco**

- L'area della competizione comprende
  - l'area di gioco,
  - i servizi igienici,
  - l'area ristoro,
  - l'area riservata ai fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro;
- l'area di gioco – è quella ove vengono giocate le partite; solo con il permesso dell'arbitro un giocatore può lasciare l'area della competizione e solo con il permesso dell'arbitro il giocatore che ha il tratto può lasciare l'area di gioco.
- Nell'area della competizione è vietato avere un mezzo di comunicazione elettronico, anche se spento.
- Solo se le regole della competizione lo prevedono è possibile averlo, ma chiuso in una borsa/zaino e spento.
- L'arbitro può richiedere al giocatore di mostrare
  - in privato - il contenuto di tasche, borse o altri oggetti personali. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo verrà sanzionato.

## **Rapid e Blitz**

- Senza adeguata sorveglianza arbitrale, nel gioco Rapid e Blitz, dopo che ciascun giocatore ha completato 10 mosse non si può reclamare per l'errata posizione dei pezzi o l'orientazione della scacchiera.
- Non si può correggere il tempo sull'orologio, salvo che la regolazione sbagliata possa disturbare il programma della competizione: per esempio se un orologio è settato su due ore, è opportuno correggere.
- Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può essere corretta, salvo che ciò sia concordato dai giocatori senza l'intervento dell'arbitro.
- Se l'arbitro osserva che entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata, aspetta che sia completata la mossa successiva e, se la posizione illegale è ancora sulla scacchiera, dichiara la patta.
- Per richiedere la vittoria per il tempo, il giocatore (che deve avere del tempo residuo sul proprio orologio) deve fermare l'orologio e informare l'arbitro.
- Nel gioco Blitz, anche se si gioca senza incremento, non si può chiedere la patta all'arbitro.

## **Sul quickplay finish (finale rapido)**

Se si gioca senza incremento e si ha l'impressione che l'avversario stia speculando sul tempo, si può chiamare l'arbitro quando sull'orologio siano disponibili due minuti (o poco meno), e si richiede all'arbitro di assegnare patta in base all'Appendice G-5, sostenendo che l'avversario non sta facendo nulla per vincere con mezzi normali.

Se l'arbitro differisce la decisione (caso più probabile) da quel momento rimane a osservare il gioco, e si riprende la partita.

Adesso possono accadere due cose:

- 1.l'avversario cambia atteggiamento e comincia a giocare per vincere, per esempio spingendo i pedoni a promozione, e in tal caso nulla gli si può imputare;
- 2.l'avversario continua con la melina, e l'arbitro che segue lo svolgimento del gioco a un certo punto - quando ha visto abbastanza da farsi un'idea - assegna la patta, oppure lo fa quando cade la bandierina del richiedente.

## **Il regolamento italiano**

- Il regolamento italiano prevede che le decisioni di natura tecnica dell'arbitro sono inappellabili.
- Il giocatore che intende assentarsi o ritirarsi dal torneo deve comunicarlo all'arbitro entro la fine della sessione di gioco del turno precedente e comunque entro un'ora dall'inizio del turno da cui decorre l'assenza.
- L'assente ingiustificato è segnalato alla giustizia sportiva.

## **Il regolamento italiano**

- Se non diversamente previsto dal regolamento del torneo, il tempo di tolleranza per il ritardo nell'arrivo alla scacchiera è di trenta minuti.
- Se non diversamente previsto dal regolamento del torneo, non si applicano le norme FIDE relative al finale rapido (appendice G) , a meno che il Direttore di Gara decida diversamente.
- Nell'area di gioco è vietato l'uso delle sigarette elettroniche.
- Ricordarsi di controllare sempre se il nome del giocatore è corretto sia sulla tessera che sui turni e classifiche in corso torneo, in caso di omonimie controllare se dopo l'omologazione del torneo le eventuali variazioni Elo siano date al giocatore.

## **Il regolamento italiano : Tornei Giovanili**

Ricordarsi per i tornei CIG che un giocatore straniero può giocare solo se possiede i requisiti di cui al punto b) • Art. 0.2

Ai Campionati Giovanili Individuali sino a 16 anni possono partecipare giocatori aventi almeno uno dei seguenti requisiti:

- a) giovani giocatori di cittadinanza italiana;
- b) giovani giocatori stranieri under 16 residenti in Italia, che siano stati tesserati alla FSI per almeno un anno nel quinquennio precedente a quello cui si riferisce la finale nazionale e che siano in possesso del certificato di frequenza presso una Istituzione scolastica pubblica o privata per l'anno scolastico relativo alla finale nazionale, o di documentazione equivalente.

### **Tornei a squadre “Il Capitano”**

- La funzione di capitano può essere svolta da un tesserato della società di appartenenza della squadra e che sia stato precedentemente accreditato presso il collegio arbitrale e da questi identificato.

La presenza di un Capitano è necessaria. Il Capitano dovrà collaborare con la direzione del torneo per il corretto svolgimento della manifestazione.

- Fermo restando che ogni decisione connessa con lo svolgimento della partita e che la sua conclusione è di totale pertinenza del giocatore impegnato sulla scacchiera, il capitano ha diritto di comunicare ai giocatori della sua squadra di proporre, accettare o rifiutare un'offerta di patta, ovvero invitarlo ad abbandonare la partita.

- Deve tuttavia limitarsi a dare solo brevi informazioni, basate unicamente su circostanze relative a quell'incontro.

Dovrà, perciò, limitarsi a dire ad uno dei suoi giocatori ancora impegnati alla scacchiera "offri la patta", oppure "accetta la patta", oppure "rifiuta la patta", oppure "abbandona".

### **Tornei a squadre “Il Capitano”**

- Il Capitano deve astenersi da ogni intervento riguardante il gioco; in particolare non può dare alcuna informazione al giocatore riguardante la posizione sulle scacchiere, né consultare altre persone sullo stato delle posizioni sulle scacchiere.

- Per svolgere il suo compito, il Capitano può restare in sala di gioco stando alle spalle dei propri giocatori e solo fino al termine dell'ultimo incontro della sua squadra.

### **Tornei a squadre “Il Capitano”**

- Ogni volta che il Capitano pone in essere comportamenti diversi da quelli sopra descritti, che si presumano atti a fornire ad un giocatore con la partita in corso informazioni utili per il prosieguo della sua partita, la partita oggetto di tali informazioni sarà considerata persa per decisione arbitrale.

- Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali.

- L'arbitro provvederà inoltre a revocare il ruolo di capitano all'inadempiente, e valuterà l'adozione di ulteriori azioni disciplinari in dipendenza della gravità della violazione commessa.