

Regole di attuazione dei Tornei (A.S.D. Chivassese)

Settembre 2012



1. Nei Tornei il sistema di spareggio per la classifica sarà specificato nel bando e comunque prima dell'inizio.
2. E' possibile entrare in un torneo già iniziato in qualunque turno (esclusi gli ultimi due) **senza però ottenere nessun punto per i turni precedenti.**
3. I giocatori che partecipano **a tornei esterni** hanno **diritto a 0.5 punti** per ogni turno perso.
4. Se i partecipanti sono dispari il giocatore già accoppiato con bye conseguirà il punteggio di 1-0 forfait. E' possibile iscriversi al 1 turno ed avvisando di non poter venire si avrà mezzo punto.
5. Dopo la formalizzazione del nuovo turno (vengono in genere pubblicati sul sito internet del Circolo), per i tornei con un turno per sera saranno possibili eventuali anticipi o posticipi (**tranne per l'ultimo turno**) e sarà cura dei due giocatori accordarsi sulla data e la sede per l'incontro, comunicando poi il risultato della partita.
6. Alla fine di ogni partita sarà cura dei due giocatori indicare, nell'apposito foglio del turno di gioco, il risultato dell'incontro per agevolare la gestione del turno successivo.
7. L'inizio di un Torneo e/o turno inizierà improrogabilmente all'ora stabilita sul bando del torneo (generalmente alle 21.30 con "Bianco in moto"); Il giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre 30 minuti di ritardo sull'orario di inizio stabilito della sessione di gioco perderà la partita (no x forfait).
8. I giocatori, per partite a cadenza lunga (oltre i 60' con incremento di tempo o senza incremento di tempo), hanno l'obbligo di trascrivere tutte le mosse (tranne negli ultimi 5 minuti; se è previsto l'incremento di tempo si devono sempre trascrivere le mosse). La mossa va riportata sul formulario dopo essere stata effettuata sulla scacchiera. In caso vengano saltate alcune mosse è d'obbligo compilare il formulario con lo scorrere del proprio tempo sull'orologio. La non trascrizione delle mosse comporterà la perdita della partita.
9. Dopo 2 turni di assenza senza avvisare l'arbitro il giocatore viene escluso dal torneo
10. L'iscrizione al Torneo implica l'accettazione del presente regolamento
11. Non ci saranno sanzioni relativamente all'uso del telefonico contrariamente a quanto indicato nel regolamento FIDE.
12. Per tutto il resto valgono le regole della Federazione Scacchistica Internazionale di cui è presente una copia al Circolo per consultazione.

RIASSUNTO DELLE REGOLE PRINCIPALI NEL GIOCO A CADENZA RAPIDA

Partita lampo 5': se un giocatore lascia il proprio Re sotto scacco ed effettua la mossa (anche se non ha ancora interrotto il proprio tempo), e l'avversario fa notare la cosa, il giocatore con il Re sotto scacco perde automaticamente la partita

Semilampo 15' – 30': alla prima mossa irregolare (Re lasciato sotto scacco, pezzo mosso erroneamente od altro) vengono aggiunti due minuti all'avversario; in caso di seconda mossa irregolare il giocatore che la commette perde automaticamente la partita.

Per tutto il resto valgono le regole della Federazione Scacchistica Internazionale di cui è presente una copia al Circolo per consultazione.