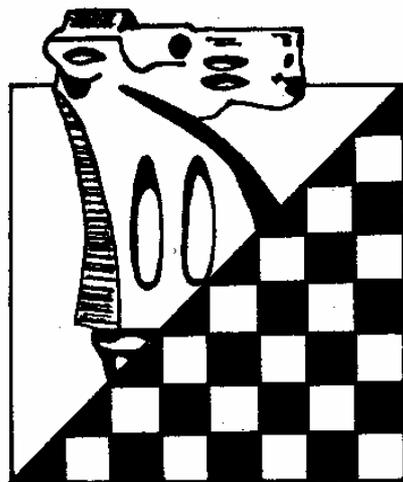


ARCI SCACCHI BOLZANO



BOLLETTINO

NUMERO 9
Ottobre 2000



INDICE

	pagina
1 Attività del Circolo	3
2 Errata corrige	3
3 Verbale dell'assemblea annuale del 25.09.2000	3
4 Formazioni delle squadre ARCI I e ARCI II	5
5 Calendario del Campionato Provinciale	6
6 Regolamenti della Lega Scacchi Prov. per tornei a tempo lungo	7

Tiratura: 40 copie

SEDE

ARCI Scacchi Bolzano

via Longon, 3

39100 Bolzano

aperto il lunedì sera 18.00-20.00

costo della tessera:

70.000 adulti

35.000 studenti e under 16

contributi, commenti e notizie vanno inviati a:

Luca D'Ambrosio

1. ATTIVITÀ DEL CIRCOLO

NUOVI SOCI

In settembre si sono iscritti al Circolo Daniel e Hugo Leiter, già soci nel 1994.

TORNEO DI ALLENAMENTO AL CAMPIONATO PROVINCIALE

Il torneo, con otto partecipanti, sta volgendo al termine. Nel prossimo bollettino saranno pubblicate la classifica finale e le partite.

2. ERRATA CORRIGE

SETTIMANE NEI QUARTIERI

Per motivi organizzativi il corso di scacchi gratuito dell'Estate Ragazzi, previsto presso le Scuole Don Bosco nel periodo 28.08-01.09, è stato spostato alle Scuole Archimede.

Le lezioni sono tenute da Arnaldo Brandolese.

3. VERBALE DELL'ASSEMBLEA ANNUALE DEL 25.09.2000

Inizio: ore 21.00

Presenti: Brandolese, Tessarollo, Stivaletta, Pichler, Pollana, Danti, Rinaldo, Kaniovski, Paltrinieri, Rizzardi, D'Ambrosio con delega scritta di Minotti.

Lega scacchi provinciale

Il Presidente rende noto che la Lega Scacchi chiede una quota di iscrizione di 20.000 Lire a giocatore. Tale considerevole aumento rappresenta un onere aggiuntivo e non trascurabile per il Circolo. Viene pertanto proposto di aumentare la quota di iscrizione al Circolo a 70.000 Lire per gli adulti e 35.000 per studenti, disoccupati e under 16.

Gestione della contabilità del Circolo

Il Presidente chiede che un socio si renda disponibile per gestire la contabilità del Circolo, Tessarollo propone l'esenzione dal pagamento della quota sociale per alcune cariche. L'assemblea approva l'esenzione dal pagamento della quota sociale del "cassiere-responsabile amministrativo" con 9 voti a favore e 2 astensioni (Kaniovski assente al momento del voto).

Il responsabile verrà nominato nella prossima riunione del direttivo del Circolo.

Multe

Il Circolo chiederà chiarimenti alla Lega scacchi in merito alla ritardata comunicazione di alcuni risultati degli incontri della scorsa stagione, la quale ha comportato multe per 80.000 Lire.

Campionato Provinciale 2000-2001

Il prossimo Campionato Provinciale si giocherà nelle giornate

Turno I° 04.11.2000

Turno II° 18.11.2000

Turno III° 02.12.2000

Turno IV° 16.12.2000

Turno V° 13.01.2001

Turno VI° 27.01.2001

Turno VII° 10.02.2001

Turno VIII° 24.02.2001

Turno IX° 10.03.2001

Rinnovo della commissione tecnica e aspirazioni dei singoli giocatori

Conformemente a quanto deliberato nel 1998 si è proceduto al rinnovo della commissione tecnica e la segnalazione delle aspirazioni dei singoli giocatori. Hanno ottenuto:

D'Ambrosio	voti 9
Rinaldo	voti 6
Minotti	voti 5
Rizzardi	voti 4
Pichler	voti 3
Pollana	voti 3
Brandolese	voti 1
Tessarollo	voti 1
Paltrinieri	voti 1

La commissione tecnica in carica è ora composta da D'Ambrosio, Rinaldo e Minotti.

Dalle disponibilità segnalate risulta che sarà possibile formare due squadre, una in Serie B, l'altra in Serie C.

4. FORMAZIONI DELLE SQUADRE ARCI I E ARCI II

Serie B

Capitano: Gaetano Rinaldo tel. (uff.) 0473/ 272314 e-mail: gae@cenida.it

Scacchiera 1	MINOTTI	PAOLO
Scacchiera 2	BATTISTON	CLAUDIO
Scacchiera 3	D'AMBROSIO	LUCA
Scacchiera 4	RINALDO	GAETANO
Scacchiera 5	STIVALETTA	ANDREA

Serie C

Capitano Roberto Rizzardi tel: 0471/266914

Scacchiera 1	POLLANA	MARCO
Scacchiera 2	TESSAROLLO	FABIO
Scacchiera 3	PICHLER	KLAUS
Scacchiera 4	RIZZARDI	ROBERTO
Scacchiera 5	ZANNINI	LUIGI

Riserve

GALISE	FRANCESCO
BRANDOLESE	ARNALDO
LEITER	DANIEL
PALTRINIERI	MARIO
LEITER	HUGO
DANTI	ALESSANDRO
KANIOVSKI	YURI

5. CALENDARIO DEL CAMPIONATO PROVINCIALE

	SERIE B OST 2000/01		SERIE C (OST) 2000/01	
1. TURNO 04.11.00	Klausen 2-LASK Bz 2 Gröden 2-Taufers 1 Niederdorf 1-ARCI Bz 1 Ridnaun 1-Bruneck/Brixen 3 CEDAS Iveco 1-Olang 1		Sarntal 1-riposò Gröden 3-Ehrenburg/K 2 Steinegg 1-ARCI Bz 2 LASK Bz 3-Deutschnofen 1	
2. TURNO 18.11.00	LASK Bz 2-Olang 1 Bruneck/Brixen 3-CEDAS Iveco 1 ARCI Bz 1-Ridnaun 1 Taufers 1-Niederdorf 1 Klausen 2-Gröden 2		Deutschnofen 1 -riposò ARCI Bz 2 -LASK Bz 3 Ehrenburg/K 2-Steinegg 1 Sarntal 1 - Gröden 3	
3. TURNO 02.12.00	Gröden 2 - LASK Bz 2 Niederdorf 1 - Klausen 2 Ridnaun 1 - Taufers 1 CEDAS Iveco 1 - ARCI Bz 1 Olang 1 - Bruneck/Brixen 3		Gröden 3- riposo Steinegg 1- Sarntal 1 LASK Bz 3- Ehrenburg/K 2 Deutschnofen 1- ARCI Bz 2	
4. TURNO 16.12.00	LASK Bz 2 - Bruneck/Brixen 3 ARCI Bz 1 - Olang 1 Taufers 1 - CEDAS Iveco 1 Klausen 2 - Ridnaun 1 Gröden 2 - Niederdorf 1		ARCI Bz 2- riposo Ehrenburg/K 2- Deutschnofen 1 Sarntal 1- LASK Bz 3 Gröden 3- Steinegg 1	
5. TURNO 13.01.01	Niederdorf 1- LASK Bz 2 Ridnaun 1- Gröden 2 CEDAS Iveco 1-Klausen 2 Olang 1-Taufers 1 Bruneck/Brixen 3-ARCI Bz 1		Steinegg 1- riposo LASK Bz 3- Gröden 3 Deutschnofen 1- Sarntal 1 ARCI Bz 2- Ehrenburg/K 2	
6. TURNO 27.01.01	LASK Bz 2 - ARCI Bz 1 Taufers 1 - Bruneck/Brixen 3 Klausen 2 - Olang 1 Gröden 2 - CEDAS Iveco 1 Niederdorf 1 - Ridnaun 1		Ehrenburg/K 2- riposo Sarntal 1- ARCI Bz 2 Gröden 3- Deutschnofen 1 Steinegg 1- LASK Bz 3	
7. TURNO 10.02.01	Ridnaun 1-LASK Bz 2 CEDAS Iveco 1-Niederdorf 1 Olang 1-Gröden 2 Bruneck/Brixen 3-Klausen 2 ARCI Bz 1-Taufers 1		LASK Bz 3 - riposo Deutschnofen 1 - Steinegg 1 ARCI Bz 2 - Gröden 3 Ehrenburg/K 2 - Sarntal 1	
8. TURNO 24.02.01	LASK Bz 2 - Taufers 1 Klausen 2 - ARCI Bz 1 Gröden 2 - Bruneck/Brixen 3 Niederdorf 1 - Olang 1 Ridnaun 1 - CEDAS Iveco 1			
9. TURNO 10.03.01	CEDAS Iveco 1-LASK Bz 2 Olang 1-Ridnaun 1 Bruneck/Brixen 3-Niederdorf 1 ARCI Bz 1-Gröden 2 Taufers 1-Klausen 2			

REGOLAMENTO TECNICO DELLA LEGA SCACCHI PROVINCIALE

PARTE I - DISPOSIZIONI GENERALI

1.1. Introduzione

Lo scopo del presente regolamento tecnico è di assicurare uno svolgimento regolare ai campionati (tempo lungo) organizzati dalla Lega Scacchi della Provincia di Bolzano (LSPB/SSB). I regolamenti della FIDE e il " regolamento tecnico federale " della FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA costituiscono parte integrante del presente regolamento e vanno applicati in tutti i casi non espressamente previsti dal presente regolamento.

1.2. Manifestazioni della LSPB/SSB

Tutte le competizioni individuali e a squadre ove la LSPB/SSB figura da organizzatore.

1.3. Diritto alla partecipazione

1.3.1 Circoli ammessi.

Sono ammessi tutti i circoli della Provincia di Bolzano che:

- a) sono soci della LSPB/SSB e hanno compilato correttamente il modulo di iscrizione del Circolo (F. 1) e che non sono in ritardo con gli obblighi nei confronti della LSPB/SSB;
- b) hanno iscritto le proprie squadre prima dello scadere del termine di iscrizione mediante la compilazione del modulo (F 2);
- c) hanno versato la quota di iscrizione delle squadre e dei giocatori iscritti, come pure la quota annuale di iscrizione del circolo.

1.3.2 Giocatori ammessi.

Sono ammessi tutti i giocatori che:

- a) sono soci di un circolo iscritto alla LSPB/SSB e iscritti mediante la compilazione del modulo (F 3);
- b) compaiono nel modulo di iscrizione delle squadre (F 2) del rispettivo Circolo (ciò vale esclusivamente per il campionato provinciale a squadre);
- c) sono ammessi secondo lo statuto della LSPB/SSB;
- d) non sono esclusi dalle competizioni mediante squalifica;
- e) sono stati iscritti nella Serie inferiore entro lo scadere del termine di iscrizione.

1.4. Bando e svolgimento delle manifestazioni.

I tornei del campionato provinciale a squadre vengono banditi e svolti annualmente dalla LSPB/SSB. La LSPB/SSB nomina il direttore del torneo, il quale gestisce il campionato.

PARTE II CAMPIONATO PROVINCIALE A SQUADRE

2.1. Struttura, suddivisione e modalità per la formazione delle squadre

2.1.1 Bando.

Al più tardi 4 settimane prima del termine delle iscrizioni il direttivo della LSPB/SSB deve comunicare il bando ufficiale. Esso deve contenere le seguenti informazioni:

termine di iscrizione (al più tardi tre settimane prima dell'inizio del campionato)

date del calendario di campionato

ammontare delle quote di iscrizione e delle multe

riferimenti al regolamento in vigore

2.1.2. Calendario.

Al più tardi 10 giorni prima dell'inizio del campionato alle squadre partecipanti deve essere comunicato il calendario della stagione, il quale deve contenere le seguenti indicazioni:

indicazioni generali sullo svolgimento del torneo

tutte le date degli incontri, possibilmente di tutti i tornei organizzati dalla LSPB/SSB

gli indirizzi di tutti i circoli e dei rispettivi dirigenti

le formazioni di tutte le squadre comprese le riserve

le sedi di gioco di tutte le squadre partecipanti.

2.1.3 Suddivisione delle serie.

Il campionato provinciale a squadre viene giocato nelle seguenti serie:

Serie A

Serie C e B a gironi

Serie D a gironi (in caso di necessità)

La serie A è formata da un gruppo di 10 squadre.

La serie B è formata da due gruppi di 10 squadre (girone Est e Ovest).

Nella serie C e – eventualmente – nella serie D, la suddivisione in gironi avviene in base alle iscrizioni pervenute secondo criteri geografici.

I circoli non possono ricorrere contro l'assegnazione ai gironi operata dalla direzione del torneo. Il torneo viene giocato con un il solo turno di

andata oppure con un turno di andata e ritorno a seconda del numero di partecipanti.

Il direttivo della LSPB può decidere di anno in anno se nelle varie serie verranno disputati dei play-off e definirne la modalità.

2.1.4 Iscrizione al campionato provinciale a squadre.

Ciascun circolo partecipante al campionato provinciale a squadre (tempo lungo) è tenuto a far pervenire all'indirizzo della LSPB/SSB mediante raccomandata oppure e-mail il modulo di iscrizione (F 2) compilato in ogni sua parte entro la scadenza del termine di iscrizione (il timbro postale oppure la data dell'e-mail valgono come data di presentazione).

Iscrizioni pervenute in ritardo non possono essere considerate.

2.1.5 Criteri di ammissione.

La lista con le formazioni può contenere solo nomi di giocatori regolarmente iscritti per il circolo mediante il modulo (F 3).

Il passaggio di un giocatore da un circolo ad un altro è possibile solo prima dell'inizio o dopo la conclusione del campionato.

Nel caso del passaggio di un giocatore iscritto alla LSPB/SSB da un circolo all'altro, il nuovo circolo deve allegare il modulo (F 3) ricompilato.

2.1.6 Formazione delle squadre.

La serie A gioca su 6 scacchiere, tutte le altre serie su 5 scacchiere.

All'atto della formazione delle squadre sulle singole scacchiere va rispettata la regola che nessun giocatore (incluse le eventuali riserve della squadra) deve presentare più di 300 punti Elo (secondo la lista Elo della LSPB/SSB in vigore) in più dei giocatori che lo precedono in ordine di scacchiera nella sua squadra e nelle squadre di più alto grado del proprio circolo.

L'unica eccezione è consentita per giocatori che seguono una squadra giovanile, questo giocatore tuttavia può giocare solo nella squadra nella quale è inserito.

Giocatori con un punteggio Elo uguale o minore a 1300 possono figurare in un ordine a piacere, mentre nei confronti di giocatori del loro circolo con più di 1300 punti Elo vale la regola dei 300 punti Elo.

2.1.7 Riserve.

Nel corso del campionato è possibile iscrivere e impiegare come riserve giocatori fino a 1300 punti Elo in tutte le serie, previo pagamento della relativa quota di iscrizione.

L'iscrizione nel corso del campionato può avvenire esclusivamente mediante e-mail; in questo caso il giocatore può essere impiegato solo dopo che il circolo ha ricevuto dalla LSPB/SSB la conferma dell'iscrizione via e-mail (contenente il numero di matricola e il punteggio Elo del giocatore). Una stampa dell'e-mail vale da conferma e deve essere conservata insieme al calendario.

Il rango del giocatore secondo quanto stabilito al " punto 2.1.6 " va in ogni caso rispettato.

2.1.8 Denominazione delle squadre.

Quando un circolo partecipa al campionato con due o più squadre nella stessa serie, all'atto dell'iscrizione queste vanno contrassegnate con numeri romani, ad esempio I, II o III, a seconda della loro forza di gioco obiettiva. Le squadre di un circolo iscritto possono avere denominazioni diverse dal nome del circolo (ad esempio il nome di uno sponsor).

2.2. Svolgimento degli incontri.

2.2.1 Valutazione degli incontri.

Negli incontri individuali si assegna 1 punto per la vittoria, 0,5 punti in caso di patta, 0 punti in caso di sconfitta.

La valutazione di un incontro tra due squadre avviene assegnando 2 punti alla squadre vincitrice, 1 punto per squadra in caso di parità e 0 punti in caso di sconfitta.

L'ordine di classifica delle squadre deriva dalla somma dei punti di squadra. In caso di parità si considera la somma dei punti di scacchiera ottenuti. Se persiste la parità viene considerato il risultato dello scontro diretto e, se questo si è concluso in parità ed è necessario stabilire un ordine preciso per il titolo, una qualificazione, una promozione o retrocessione ecc., viene giocato un incontro di spareggio. Se anche questo incontro si conclude con un pareggio, o se tre o più squadre presentano pari punti di squadra e di scacchiera, per queste squadre viene calcolato il punteggio secondo i seguenti criteri: la vittoria sulle scacchiere centrali vale 40 punti, salendo di scacchiera in ordine di forza rispettivamente 2 punti in più e, scendendo di scacchiera in ordine di forza rispettivamente 2 punti in meno, quindi, nel caso di 6 scacchiere 44,42,40,40,38 e 36 punti.

In caso di parità questi punti saranno dimezzati.

Dapprima questo calcolo viene effettuato sullo scontro diretto, in caso di parità viene esteso a tutti i restanti incontri del campionato. Se persiste

una condizione di parità si procederà al sorteggio senza possibilità di appello.

Ciascun incontro individuale giocato nel corso del campionato provinciale a squadre della LSPB/SSB viene considerato ai fini del calcolo del punteggio Elo provinciale.

2.2.2. Promozioni e retrocessioni

La vincitrice della serie A ottiene il titolo di squadra campione dell'Alto Adige (tempo normale). Le due ultime squadre in classifica retrocedono.

Le vincitrici dei due gironi della serie B sono promosse in serie A..

Le due ultime classificate dei gironi di serie B retrocedono in serie C.

La vincitrice di ciascun girone di serie C è promossa in serie B.

L'ultima classificata di ciascun girone di serie C retrocede nell'eventuale serie D.

Se una o più squadre non si iscrivono alla serie cui hanno diritto in base ai risultati della stagione precedente, viene relegata nella serie inferiore. In questo caso la penultima squadra in classifica non retrocede e, in caso di rinuncia di questa squadra a giocare nella serie superiore, viene promossa dalla serie immediatamente inferiore la terza classificata, in caso di nuova rinuncia si prosegue con l'ultima classificata della serie superiore, poi con la quarta, seguita dalla quinta classificata ecc. della serie inferiore per coprire il posto vacante.

Se invece nonostante la qualificazione nella stagione precedente una squadra rinuncia alla promozione, la precedenza per coprire il posto vacante è la seguente: dapprima la terza classificata della serie inferiore, poi la penultima della serie superiore (retrocessa), seguita dalla quarta classificata della serie inferiore.

Tutte le squadre che potrebbero dover giocare al posto di un'altra in una serie superiore (tutti i casi suddetti: retrocessi e primi cinque classificati), devono comunicare la loro disponibilità barrando l'apposita casella all'atto dell'iscrizione della squadra, in modo da evitare ritardi all'atto della formazione dei gironi.

2.2.3. Ritiro.

Quando una squadra si ritira nel corso del campionato, tutti i suoi risultati, sia positivi che negativi, vengono cancellati dalla classifica.

Se una squadra nel corso della stagione non si presenta due volte di seguito o complessivamente tre volte senza validi motivi e senza preavviso, essa sarà considerata ritirata.

Le squadre ritirate nella stagione seguente potranno iscriversi solo in una serie inferiore, prendono pertanto il posto dell'ultima squadra in classifica.

Il ritiro di un circolo come pure la mancata presenza vengono sanzionati con le multe fissate anno per anno.

2.2.4. Incontri.

Gli accoppiamenti delle singole serie avvengono utilizzando le tabelle di accoppiamento internazionali e il sorteggio (programma SVBoss).

All'atto del sorteggio, il direttivo della LSPB/SSB può tenere conto di eventuali richieste da parte di circoli aventi più squadre in merito alle date degli incontri casalinghi, se ciò non influenza l'andamento sportivo della competizione e solamente previa tempestiva richiesta scritta.

Il direttivo può assegnare alle migliori squadre della stagione precedente (fino ad un massimo di quattro) un numero di sorteggio che permetta lo svolgimento degli scontri diretti possibilmente negli ultimi turni del campionato.

PARTE III - MODALITÀ DI GIOCO

3.1. Direzione del torneo

3.1.1 Campionato a squadre della LSPB/SSB (tempo normale)

Il direttivo della LSPB/SSB nomina annualmente un direttore principale del torneo e un vice, i quali devono assicurare uno svolgimento regolare del torneo secondo l'articolo 16 del regolamento FIDE.

3.1.2 Competizioni individuali

Per ciascuna competizione individuale della LSPB/SSB, conformemente all'articolo 1.2, deve essere nominato un direttore del torneo, il quale è responsabile dei compiti di direzione, sorveglianza e elaborazione del torneo descritti nell'articolo 16 del regolamento FIDE

Un rapporto conclusivo scritto con classifiche e l'elenco dei partecipanti deve essere trasmesso tempestivamente alla LSPB/SSB.

3.2. Svolgimento delle competizioni a squadre (tempo normale)

3.2.1 Sede di gioco – locale di gioco

Normalmente l'incontro si svolge presso la sede di gioco della prima squadra che figura negli accoppiamenti riportati sul calendario della stagione. L'indirizzo della sede di gioco deve essere riportato con la massima precisione all'atto dell'iscrizione, fornendo indicazioni che ne agevolino il raggiungimento.

Qualora la squadra di casa non potesse giocare nella sede di gioco, deve essere fornito un locale adatto, accettabile per la squadra avversaria.

Ogni cambio di locali deve essere comunicato al rispettivo avversario e al direttore del torneo provinciale competente almeno 48 ore prima dell'incontro. Come misura di sicurezza il direttore provinciale del torneo deve a sua volta confermare il cambio del locale alla squadra ospite. In caso di mancata o tardiva comunicazione la squadra ospitante è responsabile unica delle conseguenze (rimborsi spese, multe, accertamenti ecc.).

Se una sede di gioco è inadatta allo svolgimento dell'incontro o se durante la stagione risultano delle carenze e reclami, il direttivo della LSPB/SSB su richiesta del direttore del torneo provinciale può costringere il circolo in questione a fornire un locale adatto. Se ciò non avviene, la squadra ospitante è obbligata a giocare nella sede dell'avversario o in un locale proposto dall'avversario.

Nella sede di gioco è vietato fumare. Inoltre la sede di gioco deve essere silenziosa e normalmente riscaldata in inverno. Piccole bevande devono essere messe a disposizione (servizio bar).

3.2.2 Materiale di gioco

Al momento di inizio stabilito per l'incontro devono essere disponibili tutti i materiali e ausiliari necessari: tavoli, sedie, scacchiere dalla dimensione minima di 48 x 48 cm complete di pezzi, orologi funzionanti, i formulari della LSPB/SSB per annotare le partite completi di supporto e penne biro, il formulario per il rapporto finale dell'incontro, il calendario degli incontri con le squadre iscritte, una copia del presente regolamento 2000 e una copia del regolamento FSI o FIDE.

Se all'inizio dell'incontro non sono disponibili tutti i materiali suddetti, il ritardo viene conteggiato come tempo di riflessione della squadra ospitante. Se non sono presenti gli orologi, il ritardo viene calcolato mediante la lettura degli orologi da polso.

3.2.3 Formazioni delle squadre

Prima di dare inizio all'incontro i capitani delle due squadre devono scrivere la formazione della propria squadra sul rapportino sulla base di quanto risulta dall'iscrizione della squadra (modulo F 2). Vanno scritti con una penna biro e in stampatello nomi e cognomi dei giocatori e il corrispondente numero di matricola della LSPB/SSB, prestando attenzione a scrivere in modo chiaro e leggibile. Ciascuna squadra è responsabile per la formazione che presenta. Se non è presente il capitano indicato sul modulo di iscrizione (F 2), deve essere nominato un capitano di riserva.

3.2.4 Impiego di riserve

Se in una squadra uno o più giocatori titolari non si presentano, possono essere impiegate delle riserve; in questo caso i titolari subentrano sulle scacchiere vacanti che li precedono nell'ordine in cui sono stati iscritti, mentre le riserve subentrano sulle ultime scacchiere. È possibile non coprire una o più scacchiere vacanti, tuttavia verranno computate le relative multe amministrative.

Come riserva possono essere impiegati tutti i giocatori iscritti con il modulo (F 2) alla voce " riserve ", come pure tutti i giocatori di una squadra più debole dello stesso circolo. In questo caso la regola dei 300 punti Elo vale solo all'interno di ciascuna squadra.

3.2.5 Svolgimento dell'incontro

La squadra di casa gioca con il Bianco sulle scacchiere pari e con il Nero sulle scacchiere dispari. Se erroneamente una partita viene giocata con i colori invertiti deve essere interrotta e rigiocata con i colori corretti.

Se nel frattempo la partita fosse terminata e ci si accorge dell'errore, la partita verrà annullata e non sarà considerata per la competizione in corso.

a) Inizio delle partite:

Tutte le partite del campionato provinciale a squadre a tempo lungo inizieranno rispettivamente di sabato alle ore 16.00, a meno di accordi diversi di entrambi i capitani su un differente orario di inizio e se il direttore provinciale del torneo ha dato il suo assenso.

Al momento di inizio prefissato il giocatore che ha il Nero mette in moto l'orologio del giocatore che ha il Bianco. Se il giocatore che ha il Nero non è presente all'ora di inizio dell'incontro, il suo orologio viene avviato dal suo avversario, senza che quest'ultimo debba eseguire la sua prima mossa. Alla comparsa del giocatore che ha il Nero, quest'ultimo avvierà l'orologio del Bianco, il quale, a questo punto, potrà eseguire la sua prima mossa.

Se all'inizio dell'incontro sono assenti entrambi i giocatori, il capitano della squadra avversaria avvierà l'orologio del Bianco.

Se un giocatore non si presenta entro la prima ora dall'inizio dell'incontro, avrà persa la partita. Almeno tre giocatori di ciascuna squadra devono essere presenti prima dell'inizio dell'incontro. In ogni caso gli orologi possono essere avviati.

b) Tempo di riflessione

Le partite del campionato provinciale a squadre vengono giocate con un tempo di riflessione per giocatore pari a 2 ore per le prime 40 mosse, con controllo del tempo, e una mezz'ora per terminare la partita secondo le

regole del gioco semilampo, esclusa la cattura del Re e senza obbligo di annotare le mosse.

c) Obbligo di annotazione delle mosse e dell'uso dell'orologio

Per ogni partita di torneo sussiste l'obbligo di annotare le mosse e di utilizzare l'orologio. Il direttore provinciale del torneo può concedere delle deroghe in casi eccezionali.

Gli originali dei moduli per l'annotazione delle mosse, i quali vengono forniti in quantitativi sufficienti ai singoli circoli da parte della LSPB/SSB, devono essere conservati dal capitano di ciascuna squadra per almeno un anno. Prima dell'inizio dell'incontro entrambi gli orologi devono segnare le ore 16:00.

d) Zeitnot

Quando un giocatore ha a disposizione meno di 5 minuti prima del successivo controllo del tempo, non è più obbligato a scrivere le mosse. Tuttavia immediatamente dopo la caduta della bandierina del controllo del tempo in questione è tenuto ad annotare le mosse mancanti.

Se entrambi i giocatori si trovano in Zeitnot come nel caso suddetto, una terza persona può essere incaricata di annotare la partita, al fine di consentire una ricostruzione eventualmente necessaria. In caso di inadempienza all'obbligo di annotazione della partita il giocatore inadempiente avrà partita persa secondo l'articolo 11 del regolamento FIDE.

e) Controllo del tempo

Al raggiungimento del controllo del tempo da parte di un giocatore, gli orologi di entrambi i giocatori vengono tirati indietro di 30 minuti. Contrariamente alle altre mosse, l'ultima mossa prima del controllo del tempo si considera eseguita solo dopo che è stato premuto l'orologio.

3.2.6 Conclusione dell'incontro

a) Compilazione del rapportino

Al termine delle partite in seguito a matto, abbandono di un giocatore, patta, accordo o stallo, i risultati vengono annotati chiaramente nel rapportino della LSPB/SSB dal capitano della squadra ospitante

Sono da utilizzare esclusivamente le seguenti modalità di scrittura: vittoria del primo giocatore citato (squadra ospitante) 1 - 0 oppure 1 : 0, vittoria del secondo giocatore citato (squadra ospite) 0 – 1 oppure 0 : 1 e per la patta 0,5 - 0,5 oppure 0,5 : 0,5.

Il risultato complessivo dell'incontro a squadre deve essere trascritto come somma dei punti di squadra con le stesse modalità (ad esempio 4,5 - 1,5 oppure 4,5 : 1,5).

Il rapportino deve essere controfirmato da entrambi i capitani. La squadra ospitante ha l'obbligo di conservare il rapportino per un anno.

b) Comunicazione dei risultati

La squadra che gioca in casa deve comunicare il risultato esclusivamente mediante il programma di computer messo a disposizione dalla LSPB/SSB entro le ore 10 del primo giorno lavorativo successivo all'incontro all'indirizzo e-mail schachbund@gmx.net

3.2.7 Spostamento di un incontro

Su tempestiva (in anticipo di almeno 30 giorni) richiesta scritta di un circolo all'avversario, con copia alla LSPB/SSB un incontro di campionato può essere anticipato per validi e urgenti motivi. Sono considerati motivi validi e urgenti:

la partecipazione di almeno 3 giocatori titolari a tornei esterni, manifestazioni del Comune di appartenenza con caratteristiche di centenari o simili

In merito all'ammissibilità dei motivi decide il direttivo della LSPB/SSB. Il circolo che presenta la richiesta di anticipo deve fornire tre date alternative equivalenti, le quali possono essere rifiutate dall'avversario solo per motivi validi e urgenti (vedi sopra).

In caso di accordo scritto fra i due circoli le scadenze suddette possono essere anche ridotte. Un posticipo degli incontri non è possibile (l'unica eccezione è prevista al punto 3.2.8).

3.2.8 Spostamento di un incontro per cause di forza maggiore

Se un evento esterno inevitabile rende impossibile lo svolgimento di un incontro, questo deve essere recuperato possibilmente prima del turno successivo.

Il direttore provinciale del torneo, al quale va immediatamente comunicata l'impossibilità a giocare l'incontro, fissa la nuova data dell'incontro in accordo con i circoli interessati.

Sono considerate cause di forza maggiore ad esempio catastrofi naturali quali inondazioni, nevicate eccezionali, blackout di energia elettrica, incidenti stradali senza colpa (allegare il rapporto della Polizia), avarie dell'automobile (allegare rapporto dell'officina) o sospensioni dei mezzi di trasporto pubblici.

3.2.9 Competenze dei capitani

I capitani devono garantire un regolare svolgimento degli incontri e il rispetto delle disposizioni del presente regolamento da parte della propria squadra, dei restanti soci del proprio circolo e degli spettatori.

I capitani o i loro sostituti, in accordo con il giocatore, sono autorizzati ad abbandonare una partita, a proporre o ad accettare una patta. Possono reclamare la vittoria di una partita per forfait (mancata presentazione dell'avversario).

Il capitano non è autorizzato a far notare ai giocatori della sua squadra delle sviste che possono influenzare il normale svolgimento della partita (ad esempio non aver schiacciato l'orologio, aver tralasciato l'annotazione di mosse, l'esecuzione di mosse impossibili, Zeitnot ecc.).

Giocatori avversari possono essere redarguiti in merito a delle omissioni solamente attraverso il capitano della squadra avversaria. Il capitano può pretendere che tutti gli spettatori di un incontro si allontanino di almeno 2 metri dalla scacchiera, se disturbano uno o entrambi i giocatori con il loro comportamento o l'eccessiva vicinanza ai giocatori.

I capitani sono autorizzati a inviare una protesta scritta alla LSPB/SSB riguardante la valutazione di partite e incontri segnalando inosservanze al presente regolamento. La protesta va inoltrata entro 7 giorni (data del timbro postale). In caso di contestazioni, il capitano può fermare il suo orologio se in quel momento tocca a lui muovere, e cercare di dirimere la questione. Se invece tocca al suo avversario muovere, questi è obbligato a fermare il suo orologio dopo aver eseguito la sua mossa, fino al ritorno del capitano della squadra avversaria.

Il capitano dovrebbe tentare di risolvere la contestazione al di fuori del locale di gioco.

PARTE IV SANZIONI E MULTE

Tutte le sanzioni riguardanti l'inosservanza del presente regolamento vengono decise dal direttivo della LSPB/SSB. Tutte le sanzioni possono essere comminate in modo condizionato o incondizionato.

4.1 Sanzioni disciplinari

4.1.1 Sospensioni di un circolo

Se nei confronti di un circolo vengono riscontrate delle scorrettezze nello svolgimento del campionato, l'impiego di giocatori sotto falso nome, la manipolazione di risultati, la mancata segnalazione di partite perse per

forfait ecc., possono essere esclusi dalla partecipazione al campionato per un periodo indeterminato o essere radiati dalla LSPB/SSB.

Se sussistono validi motivi o un cumulo di reclami riguardanti la sede di gioco di un circolo, essa può essere vietata per competizioni della LSPB/SSB.

Delle sospensioni di un circolo fanno parte anche le sanzioni disciplinari nei confronti di funzionari, che ledono i fondamenti di una condotta sportiva mediante comportamenti inappropriati e scorretti. In questo caso le sanzioni possono essere dirette contro una singola persona senza colpire il circolo.

4.1.2 Sospensioni di giocatori

Giocatori che partecipano ad una competizione sotto falso nome, possono essere squalificati a vita dalla LSPB/SSB, se ne erano a conoscenza e non hanno sollevato protesta nei confronti del capitano della propria squadra.

Se un giocatore della LSPB/SSB si ritira da una competizione individuale senza validi motivi, il direttivo può decidere una squalifica massima di tre anni.

Se un giocatore durante una competizione individuale o a squadre non rispetta le regole di comportamento o se offende un avversario o un altro associato alla LSPB/SSB in maniera grave, può subire una squalifica massima di tre anni per tutte le competizioni della LSPB/SSB.

4.1.3 Detrazioni di punti di scacchiera per circoli

Nei seguenti casi durante una competizione è possibile detrarre dei punti di squadra:

- copertura di una scacchiera con un giocatore non ammesso
- mancata presenza di una squadra senza valide ragioni
- manipolazione di risultati o altre procedure scorrette
- omissione di partite perse in contumacia (forfait)

4.1.4 Perdita della qualificazione

In caso di accadimenti gravi una squadra può essere declassata in una serie inferiore. Alla stessa maniera, giocatori che si rendono responsabili di gravi scorrettezze nel corso di competizioni a squadre o individuali possono vedere annullata la propria promozione.

4.2 **Multe**

L'ammontare delle multe viene fissato annualmente dal direttivo e non può superare il costo dell'iscrizione alle competizioni.

Le multe devono essere pagate dal circolo entro 14 giorni dalla comunicazione scritta e possono essere comminate per le seguenti infrazioni:

- ritiro di una squadra a sorteggio avvenuto;
- copertura di una scacchiera con un giocatore non ammesso;
- errato schieramento di un giocatore (sulla scacchiera sbagliata);
- mancata presenza di una squadra senza valide ragioni;
- omessa o mancata comunicazione dei risultati;
- mancato invio delle partite;
- formulari delle partite illeggibili;
- oltre alle sanzioni disciplinari descritte al punti 4.1

In prima istanza il direttore provinciale del torneo comunicherà alle controparti la sua decisione, contro la quale è possibile presentare ricorso scritto entro 14 giorni.

In seconda istanza il caso viene trattato dal direttivo e la decisione viene comunicata alle controparti. In caso di nuovo ricorso di una o entrambe le controparti il caso viene sottoposto ad un giurì della LSPB/SSB, la cui decisione è definitiva e inappellabile.

PARTE VI MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Il presente regolamento viene approvato dall'assemblea annuale della LSPB/SSB e solo da questa può essere invalidato, modificato o completato.

In condizioni particolari il direttivo della LSPB/SSB ha il potere di modificare o completare le presenti disposizioni in via provvisoria.

Queste modifiche debbono essere sottoposte alla successiva assemblea annuale per la ratifica.

Nel corso delle manifestazioni non possono essere apportate modifiche.