



REGOLAMENTO INTERNO DI SCACCHI

1° TORNEO AMATORIALE

“APULIA FEST”

**LA COMPAGNIA DEGLI SCACCHI DELL’ASD MEDITERRANEO DI MOLFETTA ORGANIZZA IL
1° TORNEO DI SCACCHI AMATORIALE “APULIA FEST”.**

NORME DI ISCRIZIONI E GARA:

ART 1 - LE ISCRIZIONI GRATUITE SONO APERTE FINO AL GIORNO 12 GIUGNO 2025;

ART 2 - IL TORNEO E’ SUDDIVISO IN DUE CATEGORIE: I NATI ENTRO IL 31/12/2009 E I NATI DOPO IL 01/01/2010;

ART 3 - NEL CASO IN CUI NON SI RAGGIUNGA IL NUMERO DI ALMENO OTTO ISCRITTI A CATEGORIA, LE STESSE VERRANNO UNIFICATE;

ART 4 - LE PARTITE DI QUALIFICAZIONE ALLA FASE DI SEMIFINALE E FINALE SI SVOLGERANNO PRESSO LA SEDE DELL’ASD MEDITERRANEO IN VICO III POLI, 10 A MOLFETTA;

ART 5 – LE GARE VEDRANNO IMPEGNATI TUTTI GLI ATLETI ISCRITTI IN UN PERIODO CHE VA DAL GIORNO 16 GIUGNO AL 25 GIUGNO, ESCLUSIVAMENTE NEI GIORNI DISPARI;

ART 6 – GLI INCONTRI SI SVOLGERANNO PREVALENTEMENTE IN SERATA;

ART 7 – LE GARE VERRANNO DISPUTATE TENENDO CONTO DI UN TABELLONE FORMULATO FRA LE OPZIONI DEL SISTEMA ALLA SVIZZERA O AL MEGLIO DI DUE INCONTRI SU TRE;

ART 8 – LA SCELTA DI QUESTE ULTIME SARA’ DETERMINATA DAL NUMERO DI ISCRITTI AL TORNEO;

ART 9 - LE PARTITE DI SEMIFINALE E FINALE SARANNO SVOLTE A MOLFETTA DURANTE LA MANIFESTAZIONE DEL MOLFEST C/O LO STAND DEDICATO ALLE ATTIVITA’ DELL’ASD MEDITERRANEO DI MOLFETTA;

ART 10 – I GIORNI DEDICATI A TALE FASE VANNO DAL 27 GIUGNO AL 29 GIUGNO A MOLFETTA;

ART 11– AL TERMINE DEL TORNEO E’ PREVISTA UNA PREMIAZIONE PER GLI ATLETI GIUNTI AI PRIMI TRE POSTI IN CIASCUNA CATEGORIA;

ART 12– PER INFO CONTATTARE: ANTONIO AL N. TEL. 3342091765 E GABRIELE AL N. TE. 391 4848030 OPPURE INVIARE UNA MAIL A: INFO@ASSOMEDITERRANEOMOLFETTA.IT;

ART 13– IL GIORNO 16 GIUGNO ALLE ORE 20.00 C/O LA SEDE DELL’ASD MEDITERRANEO CI SARA’ UNA RIUNIONE DI AVVIO MANIFESTAZIONE CON TUTTE LE INIZIATIVE INTRAPRESE DAL COMITATO DI GIURIA, TABELLONE GARA E DATE CON ORARI DEGLI INCONTRI.

REGOLE DI GIOCO:

ART 14– OGNI GIOCATORE AVRA' A DISPOSIZIONE 15' DI TEMPO PER OGNI SINGOLA PARTITA E AD OGNI MOSSA SI AGGIUNGONO 10" DI INCREMENTO;

ART 15 – IL TEMPO VERRA' SCANDITO DA UN OROLOGIO PRESENTE SUL CELLULARE DI OGNI SINGOLO ATLETA;

ART 16 - L'OROLOGIO VERRÀ GENERALMENTE DISPOSTO ALLA DESTRA DEL NERO;

ART 17- LA POSIZIONE DEGLI OROLOGI POTRÀ, TUTTAVIA, ESSERE VARIATA A GIUDIZIO DELL'ARBITRO IN RELAZIONE A PARTICOLARI ESIGENZE DI CONTROLLO DELLA REGOLARITÀ DELLO SVOLGIMENTO DELLE PARTITE;

ART 18 - L'OROLOGIO ANDRÀ SEMPRE AZIONATO CON LA MANO CON CUI SI È EFFETTUATA LA MOSSA E NON POTRÀ ESSERE MANIPOLATO IN ALCUNA MANIERA DA NESSUNO DEI DUE GIOCATORI;

ART 19 - PER INFRAZIONI IN TAL SENSO L'ARBITRO HA FACOLTÀ DI INTERVENTO DIRETTO CON SANZIONI CHE VANNO DALL'AMMONIZIONE ALLA PRIMA TRASGRESSIONE, ALLA PERDITA DELLA PARTITA;

ART 20 - LO SCADERE DEL TEMPO DI RIFLESSIONE DETERMINERÀ LA SCONFITTA PER IL GIOCATORE CHE L'ABBAIA SUBITO, PURCHÉ L'AVVERSAIO ABBAIA MATERIALE SUFFICIENTE PER DARE SCACCO MATTO, IN CASO CONTRARIO LA PARTITA SARÀ PATTA.

ART 21- L'ARBITRO, CONSTATATA LA FINE DEL TEMPO DI UNO DEI DUE GIOCATORI VERIFICHERÀ SE LA PARTITA POTRÀ CONTINUARE O SIA TERMINATA CON LA VITTORIA DEL GIOCATORE IL CUI TEMPO NON È SCADUTO (FATTI SALVI I CASI DI PATTA DA REGOLAMENTO FIDE);

ART 22 - LA MOSSA SI INTENDE COMPLETATA QUANDO IL GIOCATORE OLTRE AD AVER EFFETTUATO SULLA SCACCHIERA SPOSTAMENTI O CATTURA DI PEZZI, AZIONA L'OROLOGIO DELL'AVVERSAIO CHE SOLO IN QUEL MOMENTO AVRÀ DIRITTO A POTER A SUA VOLTA MUOVERE;

ART 23 - A TALE REGOLA FA ECCEZIONE L'EVENTUALE MOSSA CHE DÀ SCACCO MATTO IN QUANTO CIÒ DETERMINA L'IMMEDIATA FINE DELLA PARTITA;

ART24 - OVVIAMENTE SE UN GIOCATORE TOCCA UN SUO PEZZO DOVRÀ MUOVERLO, SE TOCCA UN PEZZO DELL'AVVERSAIO DOVRÀ CATTURARLO E SE LASCIA UN SUO PEZZO SU UNA QUALUNQUE CASA NON POTRÀ PIÙ SPOSTARLO, TUTTAVIA SE EGLI PRIMA DI PREMERE L'OROLOGIO SI DOVESSE AVVEDERE DELL'IRREGOLARITÀ DELLA MOSSA, POTRÀ PORVI RIMEDIO, SENZA INCORRERE IN PENALIZZAZIONI, ESEGUENDO UNA MOSSA CORRETTA CON LO STESSO PEZZO TOCCATO O CATTURANDO IN MANIERA CORRETTA L'EVENTUALE PEZZO AVVERSAIO TOCCATO;

ART 25 - QUALORA CIÒ NON DOVESSE ESSERE POSSIBILE, AD ESEMPIO NEL CASO IN CUI ABBAIA ERRONEAMENTE TOCCATO UN PROPRIO PEZZO INCHIODATO O UN PEZZO DELL'AVVERSAIO NON CATTURABILE, EGLI POTRÀ GIOCARE UNA QUALUNQUE MOSSA REGOLARE CON ALTRO PEZZO PROPRIO O CATTURANDO UN ALTRO PEZZO AVVERSAIO;

ART 26 - INDIVIDUATO IL PUNTO DI ERRORE L'ARBITRO FARÀ RIPRENDERE LA PARTITA DA QUEL PUNTO, PREVIA RIMESSA INDIETRO DEGLI OROLOGI DI UN TEMPO STIMATO DALL'ARBITRO STESSO IN RAPPORTO ALL'EVENTUALE BONUS DI TEMPO DA AGGIUNGERE AL TEMPO DEL GIOCATORE CHE HA SUBITO LA MOSSA IRREGOLARE ED ALLE MOSSE ECCEDENTI EFFETTUATE, TENENDO INOLTRE CONTO DELLE ESIGENZE DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO;

ART 27- UNA IMMOTIVATA RICHIESTA DI INTERVENTO DELL'ARBITRO PER MOSSA IRREGOLARE, COMPORTERÀ UNA SANZIONE PER L'AVVERSAIO;

ART 28 - IN CASO DI REITERATA ESECUZIONE DI MOSSE IRREGOLARI, L'ARBITRO ALLA TERZA VOLTA POTRÀ DECRETARE LA SCONFITTA DEL GIOCATORE;

ART 33 - L'ARBITRO POTRÀ DECRETARE LA SCONFITTA ANCHE QUALORA DOVESSE APPURARE CHE IL GIOCATORE EFFETTUI VOLONTARIAMENTE UNA MOSSA IRREGOLARE;

ART 34 - IN QUALSIASI MOMENTO DELLA PARTITA IL GIOCATORE POTRÀ RICHIEDERE L'INTERVENTO DELL'ARBITRO PER L'ASSEGNAZIONE DELLA PATTA, OVE OVVIAMENTE NE SUSSISTANO GLI ELEMENTI IN BASE AL REGOLAMENTO FIDE E NON CI SIA ACCORDO CON L'AVVERSAIO;

ART 35- IN CASO DI RICHIESTA DI PATTA, QUALORA L'ARBITRO NE VERIFICHI L'INFONDATEZZA, VERRÀ COMMINATA AL RICHIEDENTE UNA PENALIZZAZIONE;

ART 36 - IN CASO DI RICHIESTA DI PATTA EFFETTUATA DA UN GIOCATORE CHE ABBIA MENO DI 2' DI TEMPO DI RIFLESSIONE TOTALE L'ARBITRO PUÒ PROCRASTINARE LA SUA DECISIONE, FAR CONTINUARE LA PARTITA SENZA PENALIZZAZIONI ED INTERVENIRE;

ART 37 - L'ARBITRO PUÒ ANCHE DECIDERE PER LA PATTA OVE VERIFICHI CHE LA PARTE IN VANTAGGIO DI TEMPO NON FACCIA NIENTE PER CONSEGUIRE LA VITTORIA E SI LIMITI A TERGIVERSARE IN ATTESA DELLA FINE DEL TEMPO DELL'AVVERSAIO;

ART 38 - IN QUESTO CASO L'ARBITRO HA FACOLTÀ DI INTERVENTO AUTONOMA, NON LEGATA CIOÈ ALLA RICHIESTA DI UNO DEI CONTENDENTI;

ART 39 - IN CASO DI PATTA SI GIOCA UNA PARTITA ARMAGEDDON OVE IL BIANCO HA PIÙ TEMPO, MA DEVE VINCERE PER AGGIUDICARSI L'INCONTRO E SE LA PARTITA FINISCE IN PATTA, VINCE IL GIOCATORE CON I NERI;

ART 40 - PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE CONTEMPLATO IN QUESTO REGOLAMENTO VALGONO LE NORME GENERALI DEL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI DELLA FIDE.