



### REGOLAMENTO 3°TORNEO PROMOZIONALE FISPIC VIA SKYPE

1. il torneo inizierà il 15 Febbraio 2022 e terminerà dopo 7 settimane circa.
2. l'iscrizione è aperta ai soli iscritti FISPIC
3. l'iscrizione scadrà il 05 febbraio 2022
4. il torneo non avrà modifiche Elo
5. il torneo è aperto a uomini e donne, a non vedenti, ipovedenti e normodotati, ed è gratuito
6. ai primi 3 classificati verrà consegnata una coppa che verrà inviata all'indirizzo fornito al momento dell'iscrizione, il vincitore del torneo sarà in base ai punti accumulati durante le partite svolte.
7. in caso di parità nei primi posti, verrà disputata una partita di spareggio per delineare la posizione in classifica e la consegna della coppa.
8. se ci saranno più di 2 persone in parità, si stilerà una classifica avulsa in base agli scontri diretti, se questa persiste si vedrà il valore del punteggio Elo iniziale (prima internazionale se non ci fosse quello italiano) con cui si ha partecipato al torneo.
9. la classifica, le partite che verranno pubblicate con i relativi link, e la pubblicazione delle partite saranno a cura del Direttore Sportivo e dei suoi collaboratori
10. il turno sarà inviato a tutti i partecipanti alle mail fornite al momento dell'iscrizione e ne sarà data notizia nel gruppo what's app.
11. è obbligatorio avere skype, in questa piattaforma verranno creati delle stanze virtuali dove i giocatori potranno giocare o assistere se lo vorranno, i link delle stanze verranno pubblicati nel gruppo what's app
12. il torneo si giocherà in base al sistema svizzero per un massimo di 7 turni.
13. i turni si devono obbligatoriamente giocare entro e non oltre i 7 giorni dalla pubblicazione del turno, successivamente dopo aver deciso il giorno e ora di gioco, dovrà essere inviato nel gruppo what's app in modo da disporre il link e l'arbitro se disponibile.
14. se la partita non verrà programmata in tempo utile, il direttore sportivo insieme ai suoi collaboratori prenderanno provvedimenti in base anche alle mail o scambi di messaggi o altro, per decidere se assegnare una vittoria a tavolino ad uno dei 2 contendenti.
15. le partite verranno assistite da un'arbitro (non professionista), a fine partita l'arbitro dovrà inviare la mail con il pgn a [saraudi@fispic.it](mailto:saraudi@fispic.it) e a [luca.crocioni@icloud.com](mailto:luca.crocioni@icloud.com). Se l'arbitro non potrà essere disponibile, i contendenti dovranno avviare la registrazione in modo da poter risalire allo svolgimento della partita.
16. gli arbitri possono essere anche altri giocatori, ma devono avere la possibilità di tenere il tempo e registrare le mosse, oltre a far partire la registrazione sulla piattaforma skype.
17. i giocatori non potranno arbitrare partite dove sono coinvolti direttamente, tranne che se entrambi i contendenti siano d'accordo.
18. per i giocatori che vinceranno la partita verrà consegnato 1 punto, ½ in caso di patta concordata o stallo, 0 per chi perde la partita
19. il tempo di gioco sarà di 1 ora e 30 minuti a giocatore, senza aumento di secondi a mossa

20. le mosse, devono essere annunciate a voce alta, l'avversario dovrà ripeterle per conferma che abbia capito in modo corretto, la mossa annunciata è validata dall'arbitro e non si può più cambiare.
21. i giocatori sono tenuti a presentarsi all'ora e giorno stabiliti, in caso di problematiche di connessione i giocatori dovranno subito darne comunicazione al direttore sportivo, o nel gruppo what's app, prima dell'inizio gara.
22. se ciò non potrà essere possibile, il giocatore avrà 20 minuti dall'ora stabilita, per potersi connettere, nel caso non riesca verrà data una sconfitta a tavolino per forfait.
23. durante l'attesa dei 20 minuti di ritardo da parte di uno dei due contendenti, dopo 15 minuti di ritardo l'arbitro dovrà far partire il tempo del bianco, che se non è presente continuerà a scorrere, se invece sarà il nero a mancare, il bianco annuncerà la propria mossa facendo così scattare il tempo avversario fino alla fine dei 20 minuti stabiliti d'attesa,
24. se durante la partita uno dei giocatori perde la connessione, avrà 20 minuti per potersi riconnettere e continuare la partita, se ciò non potrà essere possibile, verrà data una sconfitta a tavolino.
25. durante la partita, i giocatori dovranno avere sempre il microfono aperto, se lo chiude, il giocatore verrà prima ripreso dall'arbitro, al secondo richiamo verrà data la sconfitta.
26. in tutte le partite, i contendenti dovranno avere entrambi le telecamere accese e puntate sulla scacchiera, i giocatori dal momento in cui l'avversario avrà annunciato la propria mossa dovrà tenere le proprie mani sopra la scacchiera fino al momento che non annuncerà la propria mossa.
27. le partite, una volta inviate alla Federazione, saranno ispezionate da un nostro esperto, saranno controllate affinché le partite siano regolari e i giocatori non facciano uso di particolari programmi o motori che possono alterare il risultato della partita, se le partite risulteranno truccate il giocatore che fa uso di sistemi sarà escluso dal prosieguo del torneo.
28. le regole di gioco, sono uguali a quelle pubblicate nel sito della F.S.I. (Federazione scacchisti italiana), ad eccezione della regola sul tempo che viene tenuta da un arbitro come descritto al punto 16.
29. in questo torneo vige la regola del rispetto verso gli avversari e gli arbitri, chi non lo rispetta potrebbe essere escluso dal prosieguo del torneo.
30. tale regolamento potrà subire cambiamenti in base agli iscritti al torneo, ed agli arbitri che si sono troveranno disponibili.

08 / 01 / 2021

Il DS disciplina scacchi

Crocioni Luca