

# Dodecalogo regole per il campionato

A cura del Comitato Regionale Emilia-Romagna – Finale C.I.G. U16 2017

Devono essere rispettate da TE e dal TUO AVVERSARIO

## 1. Pezzo toccato, pezzo mosso

Se vuoi sistemare un pezzo mal posto sulla scacchiera, aspetta tocchi a te muovere, di “acconcio” e poi sistemalo. Se tocchi uno dei tuoi pezzi, devi muoverlo; se ne tocchi uno avversario, devi catturarlo.

## 2. Pezzo lasciato, mossa effettuata

Se lasci un pezzo sulla scacchiera, la mossa è effettuata e non puoi tornare indietro. Solo se la mossa è illegale e l'orologio non ancora premuto, puoi tornare indietro, ma dovrai muovere (se possibile) il pezzo che hai toccato.

## 3. Devi annotare tutte le mosse della partita

Anche negli ultimi 5 minuti, visto che giochi con il recupero di tempo.

Se sei un under 8 non sei obbligato ad annotare la partita.

Al termine della partita scrivi sul formulario il risultato corretto: “1-0” se ha vinto il bianco, “0-1” se ha vinto il nero, “1/2-1/2” se l'incontro si è concluso in parità. Fai attenzione, prima di firmare, che il risultato sia scritto correttamente, sia sul tuo formulario sia su quello del tuo avversario.

## 4. Devi scrivere la mossa dopo averla effettuata

Segui questo ordine: gioca la mossa, schiaccia l'orologio e poi annotala.

## 5. Se il tuo avversario compie una mossa irregolare, ferma l'orologio e chiama l'arbitro

Per aver compiuto una mossa irregolare il tuo avversario deve anche aver premuto l'orologio; prima di muovere a tua volta ferma l'orologio e chiama l'arbitro. In caso di 2 mosse irregolari del tuo avversario ti verrà assegnata la partita vinta, in base all'ultimo regolamento FIDE.

## 6. La proposta di patta non può essere ritirata

Quando un giocatore propone patta, non può rimangiarsi la parola; il suo avversario ha il diritto di pensarci quanto tempo crede e poi accettare o rifiutare la proposta. Se giochi una mossa dopo che l'avversario ti ha proposto patta, è come se tu la rifiuti e la proposta non vale più. Puoi proporre patta più di una volta nella partita, ma non puoi farlo in continuazione, disturbando il tuo avversario. Devi segnare sul formulario un “=” a fianco della mossa in cui avviene la proposta di patta.

## 7. Non puoi chiedere la patta all'arbitro se il tuo avversario non fa sforzi per vincere

Questa regola infatti non vale con l'incremento del tempo ad ogni mossa. La patta può essere assegnata con le classiche regole: stallo, triplice ripetizione di posizione, materiale insufficiente, regola delle 50 mosse, per accordo.

## 8. Mentre è in corso la tua partita, non parlare con i tuoi accompagnatori o con altri giocatori

Se proprio devi farlo per qualche motivo importante, chiedi permesso all'arbitro.

## 9. Non intervenire per alcun motivo sulle partite degli altri

Qualunque cosa succeda sulle altre scacchiere, tu non devi intervenire. Rischi provvedimenti disciplinari e squalifiche.

## 10. Chiama l'arbitro solo quando è necessario

Ad esempio per comunicare il risultato, segnalare una mossa irregolare; chiamalo se il tuo avversario ripetutamente ti disturba o se vedi che il tuo avversario riceve suggerimenti da altri o che sta accadendo qualcosa di scorretto nella partita; non chiamarlo inutilmente per cose di poco conto.

E soprattutto rispetta le sue decisioni

## 11. Mossa irregolare!

Ricordatevi che a tempo lungo si perde alla **seconda** mossa irregolare. Se il vostro avversario fa mossa irregolare fermate l'orologio e chiamate sempre l'arbitro per comunicargli l'irregolarità.

## 12. Promozione

Quando andate a promozione muovete sempre il pedone prima di trasformarlo in quello che volete, comunicate il pezzo che desiderate e mettetelo al posto del pedone. Ricordatevi che potete prendere il pezzo che desiderate e non solo quelli che sono stati mangiati. Se manca il pezzo che desiderate fermate l'orologio e chiamate l'arbitro.