



**Associazione
Giostra della Rocca**

Torneo degli scacchi

- I. Organizzazione
- II. Regole tecniche

Articolo 1

Il Torneo degli scacchi è una delle gare comprese nella manifestazione storica della Giostra della Rocca di Monselice, alla quale partecipano le nove contrade.
Il presente regolamento è integrato dalle “Norme di carattere generale”.

I. Organizzazione

Articolo 2

Il Torneo degli scacchi consiste in un girone di qualificazione durante il quale ogni scacchista disputa una partita contro ognuno degli altri giocatori e in una finale a porte chiuse fra i due scacchisti che si sono classificati primo e secondo nel girone di qualificazione. In caso di “patta” nella partita di finale si disputeranno eventuali ulteriori partite di spareggio.

Articolo 3

Al termine del girone di qualificazione, i due giocatori che si sono classificati primo e secondo disputeranno la finale a porte chiuse nel giorno stabilito dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca. Alla partita possono presenziare solo un responsabile per ciascuna delle contrade finaliste e il Presidente dell’associazione Giostra della Rocca o un suo delegato. Il giocatore primo classificato nel girone di qualificazione avrà il colore bianco.

Articolo 4

La partita di finale verrà riproposta dalle due contrade con gli scacchi viventi in piazza. Tutti i figuranti, i mossieri, gli scacchisti e i giudici dovranno indossare abbigliamento medievale. L’associazione Giostra della Rocca fornirà le sagome di cavalli e torri occorrenti per la gara. Gli alfieri dovranno portare una bandiera con i colori della contrada di appartenenza. I pedoni dovranno essere 8 figuranti aventi tutti gli stessi accessori (es. tamburini o soldati ecc).

Articolo 5

La classifica finale determina l’ordine di sfilata delle contrade nel corteo storico. Nel caso in cui la contrada prima classificata sia anche la detentrica del Palio, essa sfilerà comunque per ultima.

Articolo 6

La contrada vincitrice del Torneo degli scacchi ha diritto di portare in corteo il Sigillo di Monselice e il Gonfalone della Giostra.

Articolo 7

Tutte le partite del Torneo di qualificazione potranno essere giocate su scacchiere elettroniche ed essere diffuse nel web.

II. Regole tecniche

Articolo 8

Le partite devono uniformarsi alle Regole degli Scacchi della FIDE.

Articolo 9

Le partite del girone di qualificazione avranno le caratteristiche del gioco rapido: il tempo base a disposizione del giocatore è di 10 minuti con incremento di 5 secondi per ogni mossa. Nella partita di finale, i giocatori avranno il tempo di 90 minuti con incremento di 30 secondi per ogni mossa.

Articolo 10

L'arbitro stabilisce all'inizio del Torneo in quale direzione devono essere rivolti gli orologi.

Articolo 11

Durante la partita l'orologio non può essere maneggiato dai giocatori.

Articolo 12

Il giocatore deve azionare l'orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa.

Articolo 13

Non è permesso coprire in modo più o meno permanente il pulsante dell'orologio con le dita.

Articolo 14

Prima che la partita abbia inizio si devono controllare l'esatta collocazione dei pezzi sulla scacchiera e la corretta configurazione dei tempi assegnati. Se si omette di farlo, nessun reclamo sarà accettato dopo la fine della partita.

Articolo 15

In caso di ritardo di un giocatore, dopo 5 minuti di attesa si darà comunque inizio alle partite del girone di qualificazione o alla partita di finale, facendo partire l'orologio segnatempo. Nelle partite di girone, trascorso il tempo previsto per la prima mossa, al giocatore assente verrà assegnata partita persa.

Nella partita di finale, trascorsi 30 minuti dei 90 previsti per la prima mossa, al giocatore assente verrà assegnata partita persa, salvo diversa decisione dell'arbitro.

Nelle partite di spareggio dopo la finale, trascorso il tempo previsto per la prima mossa la partita verrà assegnata come persa al giocatore assente.

Articolo 16

È fatto divieto agli spettatori o agli altri giocatori di parlare o intervenire durante lo svolgimento delle partite. Se un intervento ha carattere di particolare gravità, l'arbitro può annullare la partita e farne giocare un'altra. L'arbitro deve inoltre penalizzare il giocatore intervenuto o valutare se espellere dalla sala di gioco lo spettatore scorretto.

Articolo 17

Una mossa è eseguita quando la mano del giocatore ha lasciato il pezzo giocato. La mossa è completata quando viene "premuto" l'orologio.

Articolo 18

Se un giocatore mentre esegue la mossa sposta accidentalmente uno o più pezzi, deve ripristinare la posizione iniziale utilizzando il tempo a sua disposizione. Se necessario, l'avversario, senza aver mosso, può chiedere l'intervento dell'arbitro.

Articolo 19

La regola del "pezzo toccato" è pienamente valida: se un giocatore, senza dire preventivamente "acconcio", tocca un pezzo e ne muove un altro, ha l'obbligo di muovere il primo pezzo toccato. L'avversario può chiedere l'intervento dell'arbitro.

In caso di disaccordo e controversia un giocatore può fermare entrambi gli orologi in attesa dell'arbitro, il cui responso sull'interpretazione di queste norme è inappellabile.

Articolo 20

La partita è vinta dal giocatore:

- che ha dato scacco matto all'avversario;
- il cui avversario dichiara di abbandonare;
- il cui avversario abbia giocato la seconda mossa illegale, compreso lasciare o porre in scacco il proprio Re, e abbia azionato l'orologio, ma solo se il giocatore chiede la vittoria prima di avere eseguito la sua mossa;

- il cui avversario abbia superato il tempo di riflessione prima che la partita sia finita altrimenti. Il giocatore deve rivendicare la vittoria fermando immediatamente gli orologi e dando comunicazione all'arbitro.

Articolo 21

La partita è patta quando:

- uno dei giocatori si trova in posizione di stallo;
- i giocatori si accordano durante la partita. Non è ammesso accordarsi per la patta prima o dopo la partita;
- un giocatore dimostra che vi è scacco perpetuo o ripetizione forzata di posizione;
- i due giocatori hanno raggiunto una posizione da cui non può scaturire alcuno scacco matto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse legali;
- un giocatore non può dare scacco matto con una qualsiasi serie di mosse legali e la bandierina dell'avversario cade.

In caso di patta, il Bianco deve comunicare il risultato all'arbitro.

Articolo 22

In caso di ex aequo nella classifica del girone di qualificazione, gli spareggi tecnici da usarsi nell'ordine sono:

1. incontro diretto;
2. Sonneborn-Berger (var. italiana);
3. numero delle vittorie;
4. numero delle vittorie con il colore nero;
5. partita di spareggio Armageddon: 5 minuti al Bianco e 4 minuti al Nero.

In caso di "patta" nella partita di finale, si disputeranno di seguito due partite di spareggio con il tempo base di 7 minuti e incremento di 3 secondi per mossa. Il primo classificato nel girone di qualificazione avrà il colore nero nella prima partita e il colore bianco nella seconda. In caso di ulteriore parità si procederà subito con una terza partita, modalità Armageddon, dove il tempo assegnato sarà 5 minuti per il Bianco e 4 minuti per il Nero. Per prevalere sull'avversario il Bianco dovrà solo vincere, mentre il Nero potrà anche pattare. La scelta del colore in questa ultima partita spetta al giocatore estratto a sorte.