

# Dieci Regole per il Campionato

A cura del Comitato Regionale Emilia-Romagna – Finale C.I.G. 2014

## 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. Quest'ultimo ti assegnerà 2 minuti in più sul tuo tempo o la partita vinta se il tuo avversario ha commesso 3 mosse irregolari nella partita.
- 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.