



02. Standard degli equipaggiamenti per scacchi, sede dei tornei FIDE, tempi di gioco e regole di spareggio

Approvato dall'Assemblea Generale FIDE 2016 e dal Consiglio Esecutivo 2017, con effetto dal 1 ° luglio 2017

Introduzione

Questo documento definisce gli standard generali per le attrezzature per gli scacchi e le condizioni di gioco, i tempi di gioco e le regole di spareggio da utilizzare nelle competizioni FIDE

Contenuti

Articolo 1:	Attrezzatura per gli scacchi
Articolo 2:	Pezzi degli scacchi
Articolo 3:	Scacchiere
Articolo 4:	Tavoli per gli scacchi
Articolo 5:	Orologi per scacchi
Articolo 6:	Formulari elettronici



- Articolo 7: Test di orologi e attrezzature
- Articolo 8: Sale dei tornei per i campionati mondiali o continentali FIDE e le Olimpiadi
- Articolo 9: Trasmissione delle partite
- Articolo 10: **Requisiti per il trattamento dei giocatori di scacchi disabili**
- Articolo 11: **Requisiti per il trattamento dei tornei scolastici**
- Articolo 12: **Velocità di gioco - controlli del tempo**
- Articolo 13: Regolamenti per lo spareggio

1. Attrezzatura per gli scacchi

- 1.1 1.1 L'equipaggiamento degli scacchi messo a disposizione dagli organizzatori (ospitanti) di un campionato FIDE o continentale, delle Olimpiadi e di altri tornei registrati FIDE deve essere conforme agli standard menzionati di seguito e deve essere approvato dall'organizzatore principale e dall'arbitro principale.
- 1.1.1. Si raccomanda che i pezzi degli scacchi, le scacchiere e gli orologi utilizzati nelle competizioni di livello mondiale o continentale siano approvati dai giocatori partecipanti. La loro approvazione deve essere ottenuta per le altre attrezzature del tavolo, delle sedie ecc.



Nel caso in cui una delle due parti non sia d'accordo, l'equipaggiamento da utilizzare sarà deciso dall'organizzatore principale o dall'arbitro principale dell'evento, tenendo conto degli standard per le dimensioni e la forma come indicato di seguito.

- 1.1.2. Si raccomanda vivamente che l'equipaggiamento degli scacchi utilizzato in una competizione sia lo stesso per tutti i partecipanti e tutti i giochi.

Pezzi degli scacchi

2.1. Materiale

I pezzi degli scacchi dovrebbero essere fatti di legno, plastica o imitazione di questi materiali.

2.2. Altezza, peso, proporzioni

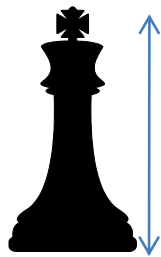
La dimensione dei pezzi dovrebbe essere proporzionata alla loro altezza e forma; altri elementi come stabilità, considerazioni estetiche ecc. possono anche essere presi in considerazione. Il peso dei pezzi deve essere adatto per un confortevole spostamento e stabilità.



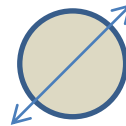
L'altezza consigliata dei pezzi è la seguente:

Re	9.5 cm
Donna	8.5 cm
Alfiere	7 cm
Cavallo	6 cm
Torre	5.5 cm
Pedone	5 cm

Il diametro della base del pezzo dovrebbe misurare il 40-50% della sua altezza.



h 9,5 cm



40-50% h (3,8-4,7 cm)

Queste dimensioni possono differire fino al 10% dalla indicazione precedente, ma l'ordine (ad es. il Re è più alto della Donna ecc.) deve essere mantenuta.

2.3 Forma, stile dei pezzi

Raccomandati per l'uso nelle competizioni FIDE sono pezzi di stile Staunton. I pezzi devono essere modellati in modo da essere chiaramente distinguibili l'uno dall'altro. In particolare la parte superiore del re dovrebbe differire nettamente da quella della regina. La parte superiore dell'alfiere può avere una tacca o essere di un colore speciale che la distingue chiaramente da quella del pedone.

Pezzi degli scacchi originali Staunton, da sinistra a destra: pedone, torre, cavaliere, alfiere, donna e re



C.02 Standards of Chess Equipment



Un moderno set Staunton, in legno



Set di scacchi mondiale approvato da FIDE per
il Torneo dei candidati 2013 a Londra



2.4. Colore dei pezzi

I pezzi "neri" dovrebbero essere marroni o neri o di altri tonalità scure di questi colori. I pezzi "bianchi" possono essere bianchi o crema o di altri colori chiari. A tale scopo può essere utilizzato anche il colore naturale del legno (noce, acero, ecc.). I pezzi non dovrebbero essere lucidi e dovrebbero essere gradevoli alla vista.



2.4. La posizione iniziale dei pezzi vedi FIDE Laws of Chess art. 2





3. Scacchiere

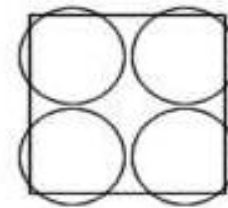
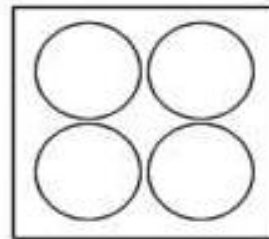
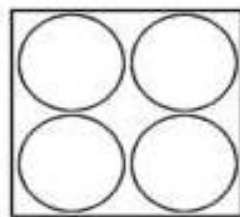
3.1. Materiale e colore

Per le competizioni di livello superiore mondiale o continentale dovrebbero essere utilizzate scacchiere in legno. Per altri tornei registrati FIDE, si consigliano scacchiere di legno, plastica o carta. In tutti i casi le scacchiere dovrebbero essere rigide. La scacchiera può anche essere in pietra o marmo con i colori chiari e scuri appropriati, a condizione che l'organizzatore e l'arbitro capo lo trovino accettabile. Il legno naturale con sufficiente contrasto, come betulla, acero o frassino europeo contro noce, teak, faggio, ecc., può essere utilizzato anche per le scacchiere, che devono avere una finitura opaca o neutra, mai brillante. La combinazione di colori come marrone/verde/marrone chiaro e bianco/crema/avorio ecc., può essere utilizzata per le case degli scacchi oltre ai colori naturali.

3.2. Dimensioni delle case e della scacchiera

Il lato della casa dovrebbe misurare da 5 a 6 cm. Facendo riferimento a 2.2, il lato di una casa dovrebbe essere almeno il doppio del diametro della base di un pedone (significa quattro pedoni su un quadrato). Un tavolo comodo di altezza adeguata può aver incorporata una scacchiera. Se il tavolo e la scacchiera sono separati l'uno dall'altro, quest'ultima deve essere fissata in modo da impedire che si muova durante il gioco.

Esempio di come controllare il rapporto pedone/casa:



Pedone:

Perfetto

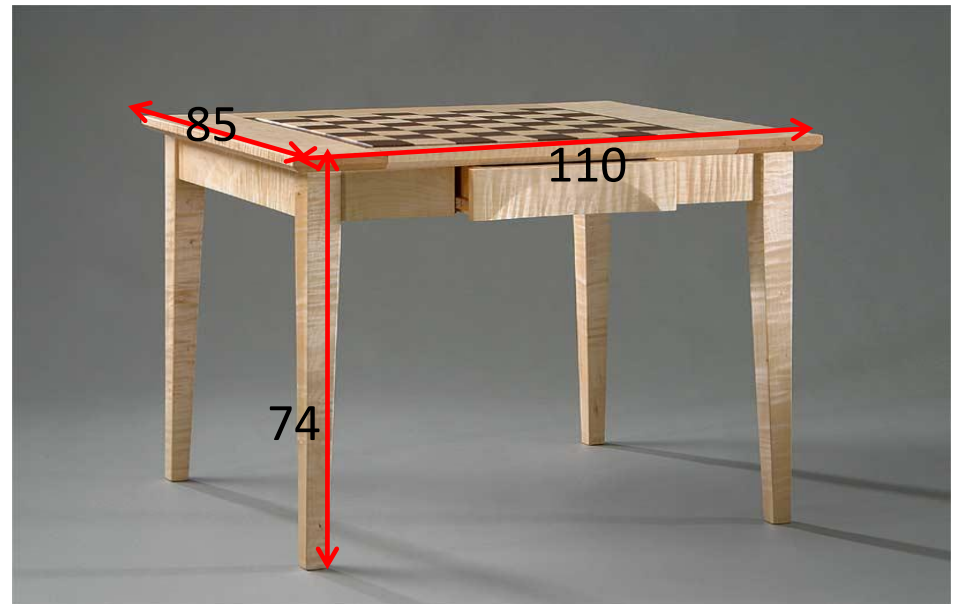
Troppo piccolo

Troppo grande

4. Tavoli per gli scacchi

Per tutti i tornei ufficiali FIDE la lunghezza del tavolo è di 110 cm (con una tolleranza del 15%). La larghezza è di 85 cm (per ogni giocatore almeno 15 cm). L'altezza del tavolo è di 74 cm.

Le sedie dovrebbero essere comode per i giocatori. Dispensa speciale dovrebbe essere data per eventi per bambini. È necessario evitare qualsiasi rumore durante lo spostamento delle sedie.



5. Orologi

- 5.1. Per i campionati mondiali o continentali e le Olimpiadi FIDE devono essere usati orologi elettronici. Per gli altri tornei registrati dalla FIDE, gli organizzatori possono utilizzare anche orologi meccanici.
- 5.2. Se si usano orologi meccanici, dovrebbero avere un dispositivo (una "bandiera") che segnali precisamente quando la lancetta delle ore indica le ore piene. La bandiera deve essere sistemata in modo tale che si possa vedere chiaramente la sua caduta, aiutando gli arbitri e i giocatori a controllare il tempo. L'orologio non dovrebbe essere riflettente, poiché ciò potrebbe rendere difficile la visione. Dovrebbe funzionare il più silenziosamente possibile per non disturbare i giocatori durante il gioco.

- 5.3. Lo stesso tipo di orologi dovrebbe essere usato durante l'intero torneo.

5.4. Requisiti per gli orologi elettronici

- 5.4.1. Negli orologi approvati, quando un orologio raggiunge lo zero al controllo del tempo in modalità di incremento, l'altro orologio non funziona più e mantiene il suo ultimo display. Per i tornei Rapid e Blitz, quando uno degli orologi raggiunge lo zero, l'altro orologio può essere impostato per continuare a funzionare finché non raggiunge anche lui lo zero.
- 5.4.2. E' vantaggioso nei giochi Rapid e Blitz, poiché quando entrambe le bandiere sono cadute, la partita è patta. Se un giocatore non nota la caduta della bandiera dell'orologio del suo avversario e il suo orologio visualizza zero, la partita è patta.



- 5.4.3. Quando si usano gli orologi omologati, il giocatore la cui bandiera cade per prima ha uno svantaggio e l'altro giocatore, a cui è rimasto del tempo sul proprio orologio, ha un netto vantaggio. Questa è una disparità per i giocatori.
- 5.4.3.1. Gli orologi devono funzionare nel pieno rispetto delle leggi sugli scacchi FIDE.
- 5.4.3.2. Il display in ogni momento dovrebbe mostrare il tempo disponibile per completare la prossima mossa di un giocatore (preferibile visualizzare i secondi anche dall'inizio).
- 5.4.3.3. I display devono essere leggibili da una distanza di almeno 3 metri.

- 5.4.3.4. Da una distanza di almeno 10 metri un giocatore deve avere un'indicazione chiaramente visibile quale orologio sta funzionando.
- 5.4.3.5. Nel caso superamento di un controllo del tempo, un indicatore sul display deve segnalare chiaramente quale giocatore ha passato per primo il controllo del tempo.
- 5.4.3.6. Per gli orologi a batteria, è necessaria un'indicazione di batteria scarica.
- 5.4.3.7. In caso di indicazione di batteria scarica l'orologio deve continuare a funzionare in modo impeccabile per almeno 10 ore.
- 5.4.3.8. Particolare attenzione dovrebbe essere data alla segnalazione del passaggio del controllo del tempo.

- 5.4.3.9. In caso di sistemi di tempo cumulativo o di ritardo, l'orologio non dovrebbe aggiungere ulteriore tempo se un giocatore ha superato il controllo di tempo.
- 5.4.3.10. In caso di penalità deve essere possibile che un arbitro esegua le correzioni del tempo e dei contatori di mosse entro 60 secondi.
- 5.4.3.11. Deve essere impossibile cancellare o modificare i dati visualizzati con una semplice manipolazione.
- 5.4.3.12. Gli orologi devono avere un breve manuale utente sull'orologio.
- 5.4.3.13. Gli orologi elettronici per scacchi utilizzati per gli eventi FIDE devono essere approvati dalla Commissione tecnica FIDE.

C.02 Standards of Chess Equipment

Requirements for electronic chess clocks

Gli orologi funzionano nel pieno rispetto delle leggi sugli scacchi FIDE

Particolare attenzione data al corretto annuncio del superamento dei controlli di tempo

Da almeno 10 metri un giocatore deve avere l'indicazione di quale orologio sta funzionando

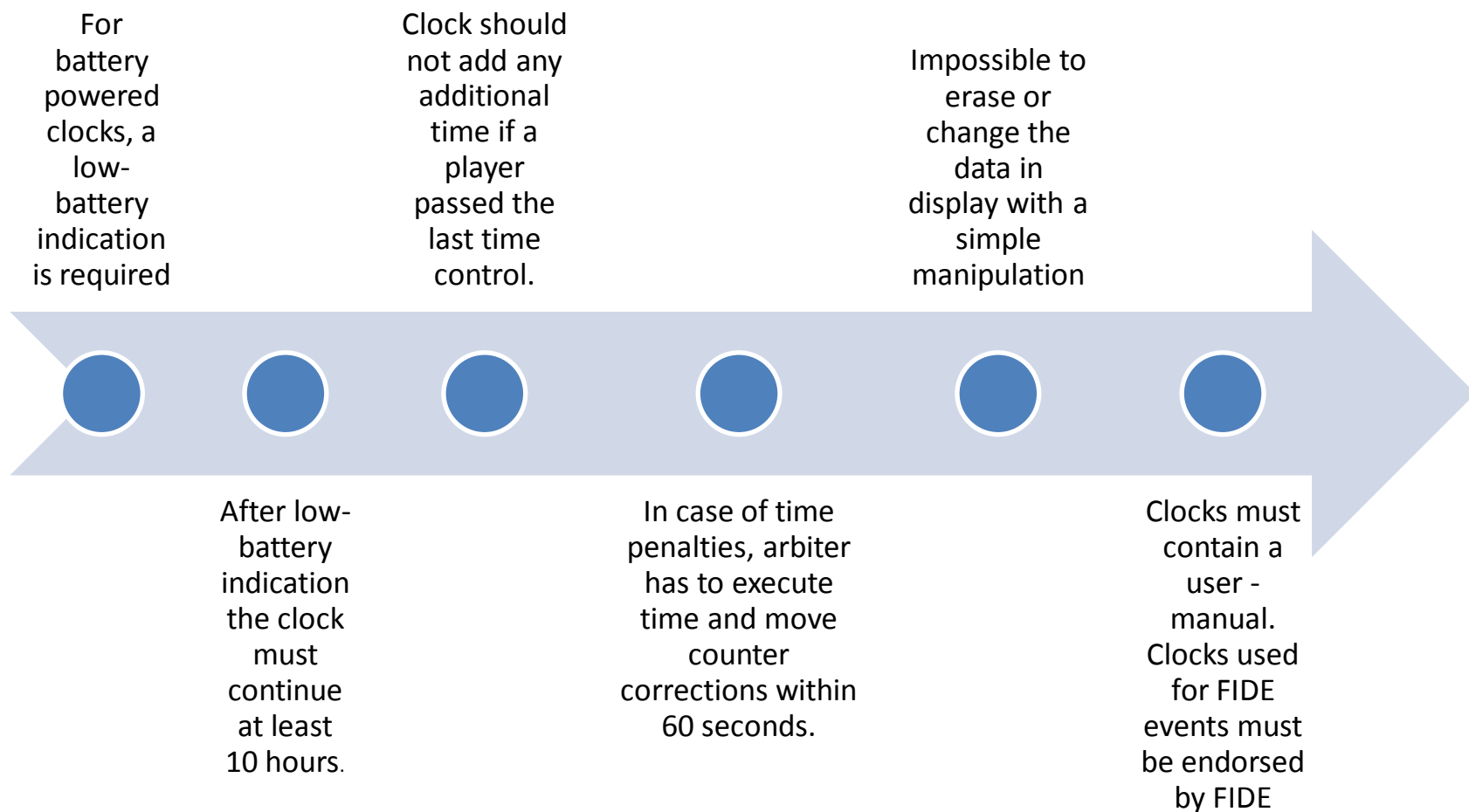
Il display in ogni momento dovrebbe mostrare il tempo disponibile per completare la prossima mossa

Il display deve essere leggibile da almeno 3 metri

Un segno sul display deve indicare quale giocatore ha superato per primo il limite di tempo

C.02 Equipaggiamento standard per tornei FIDE

Requirements for electronic chess clocks (2)





5.5. Gli orologi elettronici per scacchi approvati dalla FIDE

- 5.5.1. DGT XL (year 2007)
- 5.5.2. DGT 2010 (year 2010)
- 5.5.3. Silver Timer (year 2007)
- 5.5.4. Sistemco (year 2009)
- 5.5.5. DGT 3000 (year 2014)
- 5.5.6. CE Clock (year 2017)
- 5.5.7. KK9908 Clock (year 2017)

Orologi elettronici



DGT 2010



1. Time Rapid and Blitz (Options 1, 2 and 3)
2. Time + Guillotine (Options 4 and 5)
3. 2 x Time + Guillotine (Options 6 and 7)
4. Time + Repeating Time (Options 8 and 9)
5. Bonus ("Fischer") options (Options 10-21)
 - 5a. Time + Bonus ("Fischer") (Options 10-12)
 - 5b. 2 x Time + Bonus ("Fischer") (Options 13-14)
 - 5c. Bonus ("Fischer") single period (Options 15-18)
 - 5d. Bonus tournament (Options 19-21)
6. Delay ("Bronstein") (Options 20 to 25)
7. Time + professional byo-yomi (Options 26, 27 and 28)
8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29, 30)
9. Hourglass (Options 31 and 32)
10. Gong (Options 33 and 34)

Orologi elettronici



DGT XL



Silver

Caratteristiche: 12 modalità preimpostate –
ognuna può essere modificata in base al tempo FIDE

Gestione intuitiva

Il contatore di mosse può essere
attivato

Correzione di tempo e mosse

Tempo di penalità impostabile

Display più grande disponibile, 1,1 pollici

Funzionamento a batteria economica (4 batterie tipo AA)

Dimensioni: 7,78 pollici x 3,34 pollici x 3,54 pollici



SISTEMCO Digital Chess Clocks DICHESS XT, Novo and Tempus NC Models



Orologi elettronici



DGT 3000



Electronic clocks



CE Premium clock


L'orologio Chess Evolution Premium ha un utilizzo facile e intuitivo e, insieme al nostro set di scacchi digitale (CE E-Board e CE E-Pieces), è disponibile per la trasmissione in diretta tramite Wireless Station (CE Wireless Station) o con cavi tramite CeConnect convertitore (CeConnect). L'orologio Chess Evolution Premium funziona con un accumulatore. In caso di trasmissione in tempo reale, si carica automaticamente, mentre in caso di utilizzo standard ha oltre 250 ore di lavoro con una sola carica. Il tempo di ricarica è di 2,5 ore.

Orologi elettronici



LEAP clock KK 9908

Questo nuovissimo timer digitale per scacchi è piccolo, intelligente e completamente approvato FIDE. Questo orologio offre tutte le funzionalità necessarie per giocare a scacchi a tutti i livelli e ha una serie di controlli temporali comodamente programmati. Puoi anche programmare le tue impostazioni preferite e salvarle pronte per l'uso immediatamente. Viene fornito in una robusta scatola di cartone con chiusura magnetica per proteggere l'orologio.

-  FIDE Approved
- Simple to operate
- Only one battery required
- Colour on lever indicates side to move, visible from 10 meters
- 37 pre-programmed settings to cater for all types of games
- Special user "00" setting with 4 separate time periods
- Special user "99" to keep your alterations of the 37 settings
- Easy to change time during game
- All user parameters kept when battery removed for short time
- Move counter operational in all settings



6. Formulari Elettronici

6.1. Note generale

- 6.1.1. Un formulario elettronico sostituisce le attuali versioni di carta utilizzate nei tornei e nelle partite. Semplifica la ricostruzione di giochi per la pubblicazione in situazioni in cui non viene utilizzato nessun altro mezzo di registrazione delle mosse.
- 6.1.2. Un formulario elettronico è un dispositivo in cui un giocatore può annotare le sue mosse e quelle del suo avversario durante una partita con una registrazione elettronica della partita giocata.

6.1.3. Regole di base per il formulario elettronico (dispositivo):

- Il dispositivo è dedicato alla notazione di giochi di scacchi (non è un computer multiuso)
- Il dispositivo è pienamente conforme alle regole FIDE.
- La notazione di gioco è conforme alle Regole degli scacchi FIDE, mentre è consentito l'uso di figurine.
- Il dispositivo può essere collegato al proprietario o al giocatore tramite un'identificazione univoca del dispositivo.
- Il dispositivo registra le azioni dell'utente durante la modalità di gioco per prevenire o rilevare giochi scorretti.
- È previsto che i giocatori e le organizzazioni dei tornei acquistino e utilizzino i propri dispositivi.
- Il dispositivo dovrebbe avere approssimativamente le dimensioni di un foglio A5-A6 (formato carta).

6.2. Modalità di gioco

6.2.1 Questa è la modalità in cui il giocatore nota il suo gioco. Il passaggio da qualsiasi altra modalità alla modalità di gioco può essere effettuato al termine della partita dal giocatore stesso o dall'organizzazione o dall'arbitro.

6.3. Modalità arbitro

6.3.1 La modalità arbitro è una modalità opzionale per il dispositivo. Questa modalità è stata creata per dare all'arbitro alcune funzioni extra a supporto del suo lavoro.

6.4. Modalità proprietario

6.4.1 La modalità proprietario è una modalità opzionale per il dispositivo. Questa è una modalità in cui il produttore può aggiungere alcune funzionalità di scacchi per creare un prodotto attraente per i propri clienti.

6.2. Modalità di gioco

6.2.2. Le seguenti regole si applicano al formulario elettronico in modalità di gioco:

6.2.2.1. Durante il gioco non è possibile passare a nessun'altra modalità.

6.2.2.2. La notazione di gioco è chiaramente visibile per l'arbitro, con la limitazione che non tutte le mosse devono essere visibili.

6.2.2.3. Lo stato del dispositivo in modalità di gioco è chiaramente visibile a tutti.

6.2.2.4. Non è consentito uscire dalla modalità di gioco per caso o deliberatamente, senza avvisare il giocatore, il suo avversario o arbitro. Ciò è anche chiaramente visibile a tutte le parti.



- 6.2.2.5. Se la batteria è scarica, è necessario segnalarla. Quando viene segnalato, la batteria deve durare almeno 8 ore per rendere possibile la registrazione di un gioco completo.
- 6.2.2.6. Un minimo di 7 mosse deve essere visibile nell'elenco delle mosse.
- 6.2.2.7. È consentito l'inserimento tramite una scacchiera con figurine.
- 6.2.2.8. È consentito scorrere l'elenco delle mosse, così come la correzione delle mosse immesse errate.
- 6.2.2.9. Una partita termina quando si nota un risultato ed entrambi i giocatori hanno firmato il foglio dei punteggi. La firma dell'arbitro è facoltativa.



6.2.2.10. I giocatori sono tenuti a consegnare il testo della loro partita all'Organizzatore con riferimento all'articolo 8.3 delle Regole degli scacchi.

6.2.2.11. Inserimento delle mosse:

- È consentito inserire una mossa illegale;
- È consentito inserire l'ora dell'orologio, disegnare offerte e altre abbreviazioni secondo le Regole degli scacchi. L'immissione di orari dovrebbe essere possibile usando una notazione figurina;
- È consentito inserire solo mosse di bianco o nero durante i problemi di tempo;
- È consentito inserire un trattino per una mossa in caso di problemi di tempo;



- Il dispositivo non è autorizzato a correggere o segnalare automaticamente mosse illegali;
- In caso di stallo non rilevato o di scacco matto o di una mossa illegale da parte del giocatore, il dispositivo deve essere in grado di registrare le mosse successive. Dovrebbe essere disponibile un contatore di mosse automatico.

6.2.2.12. Il dispositivo deve essere in grado di riavviare la notazione.

6.3. Modalità arbitro

6.3.2. Se è disponibile una modalità arbitro, si applicano le seguenti regole:

6.3.2.1. Solo l'arbitro (o un rappresentante dell'organizzazione del torneo) può accedere a questa modalità durante una partita. 6.3.2.2. In questa modalità è possibile effettuare controlli di legalità sulle mosse giocate nel gioco:

Tripla ripetizione di una posizione (o ripetizione per cinque volte)

Regola 50 mosse (regola 75 mosse)

Rilevazione di stallo o scacco matto.

- L'arbitro può tornare indietro nel caso venga rilevata una mossa illegale.



6.4. 6.4. Modalità proprietario

6.4.2. Se è disponibile la modalità proprietario, si applicano le seguenti regole:

6.4.2.1. L'identificazione del proprietario deve essere possibile in modalità proprietario.

6.4.2.2. Questa modalità è consentita solo quando non si gioca. Altrimenti è completamente bloccata.

6.4.2.3. Non è consentito alcun programma di scacchi, ovvero non si tratta di un computer di scacchi.

6.4.2.4. Non sono consentite altre attività correlate agli scacchi.

6.4.2.5. Per chiunque è facile vedere che il dispositivo è in modalità proprietario.



7. Test di orologi e attrezzature

- 7.1. La Commissione tecnica FIDE è competente a decidere se qualsiasi attrezzatura è adatta per l'uso nelle competizioni FIDE. La Commissione può raccomandare l'uso di altri tipi di set di scacchi oltre a quelli sopra menzionati. Può redigere un elenco di apparecchiature con standard soddisfacenti, il cui campione verrebbe conservato presso il segretariato FIDE.
- 7.2. Se necessario, la FIDE determinerà le condizioni generali per le altre attrezzature necessarie nelle competizioni di scacchi, come formulari, tabelloni dimostrativi, ecc.



8. Sale dei tornei per Campionati mondiali, continentali ed Olimpiadi

8.1. Ispezione e preparazione della sala da gioco

8.1.1. Tutte le aree a cui i giocatori hanno accesso durante il gioco devono essere ispezionate attentamente e ripetutamente dall'organizzatore principale e dall'arbitro principale.

8.1.2. Lo spazio per gli spettatori deve essere predisposto. La distanza tra le scacchiere e gli spettatori non dovrebbe essere inferiore a un metro, per i tornei di alto livello 1,5 metri.

- 8.1.3. L'illuminazione di uno standard simile a quello utilizzato per gli esami dovrebbe essere di circa 800 lux. L'illuminazione non deve proiettare ombre né far riflettere punti di luce dai pezzi. Fare attenzione alla luce solare diretta, specialmente se varia durante il gioco. Per i tornei di alto livello, l'organizzatore dovrebbe avere la possibilità (il dispositivo) di regolare la luce nella sala.....
- 8.1.4. Si consiglia vivamente di mettere dei tappeti in sala. Deve essere evitato il rumore prodotto dallo spostamento delle sedie.
- 8.1.5. Devono essere controllati anche i livelli di rumore estraneo vicino alla sala del torneo.

8.2. Spazio per giocatori e arbitri

8.2.1. Si raccomanda che lo spazio minimo di 4 metri quadrati sia disponibile per ogni giocatore in partite individuali e tornei di round robin. Per altri tornei possono essere adeguati 2 metri quadrati. (V. riferimento al diagramma A)

Diagramma A –

Alcune definizioni e raccomandazioni relative alle dimensioni

L: lunghezza del tavolo.

L = 110 cm, tolleranza: +20 cm, -10 cm.

W: Larghezza del tavolo.

L = 85 cm, tolleranza: +5 cm, -5 cm.

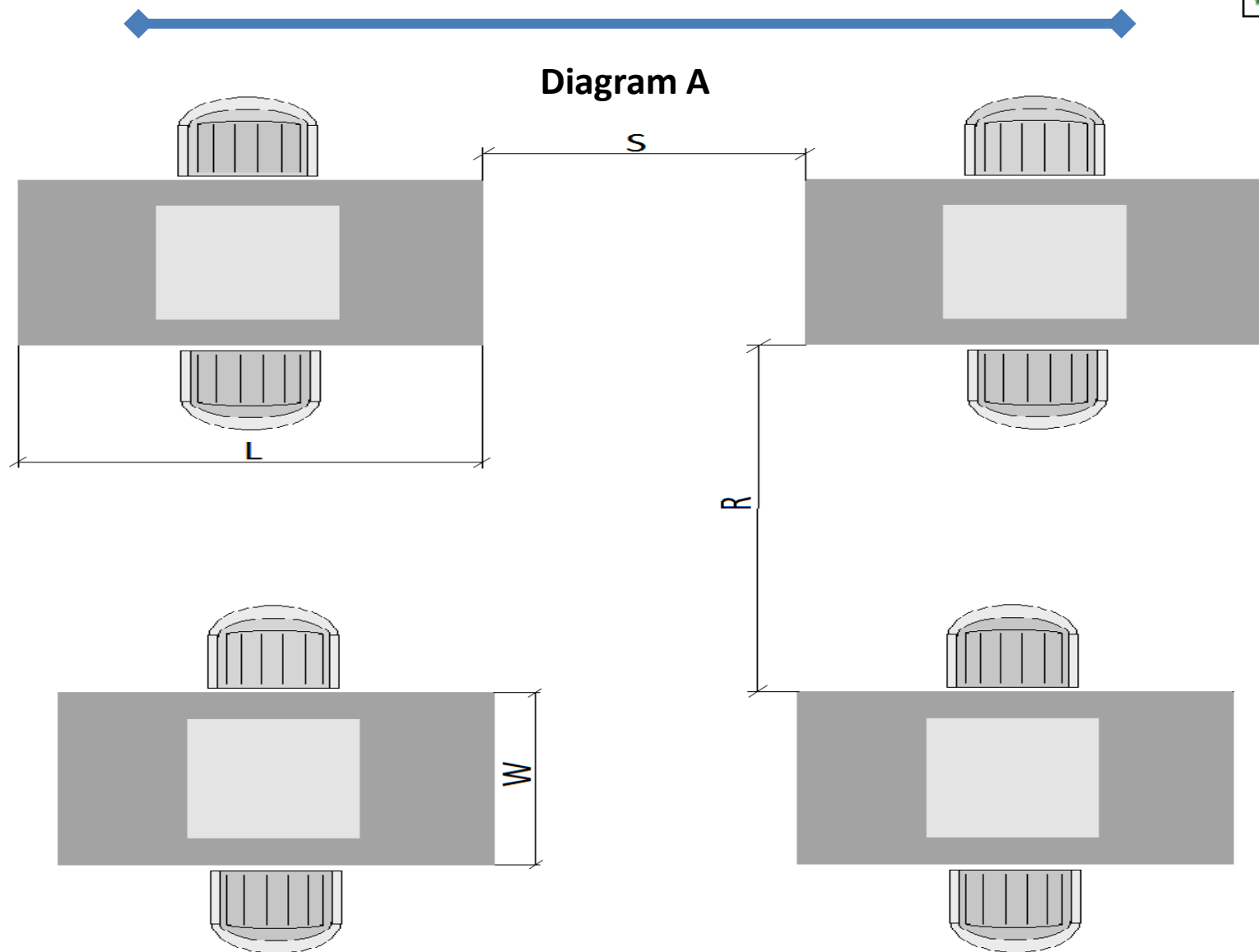
S: spazio orizzontale tra le file di tavoli.

S = 3m, tolleranza: +1,5 m, -0,5 m.

R: spazio verticale tra le file di tavoli.

R = 3m, tolleranza: +1,5 m, -0,5 m.

C.02 Equipaggiamento standard per tornei FIDE



- 8.2.2. Dovrebbero esserci almeno 2,5 metri tra le file di giocatori. È meglio non avere file lunghe e ininterrotte. Laddove possibile, i giocatori dovrebbero giocare sui singoli tavoli almeno per le scacchiere migliori o i migliori incontri degli eventi. (Vedi diagramma B)

Diagramma B - Stili di allestimento di base nella sala del torneo

Fila unica

Stile preferibile per
le competizioni
individuali

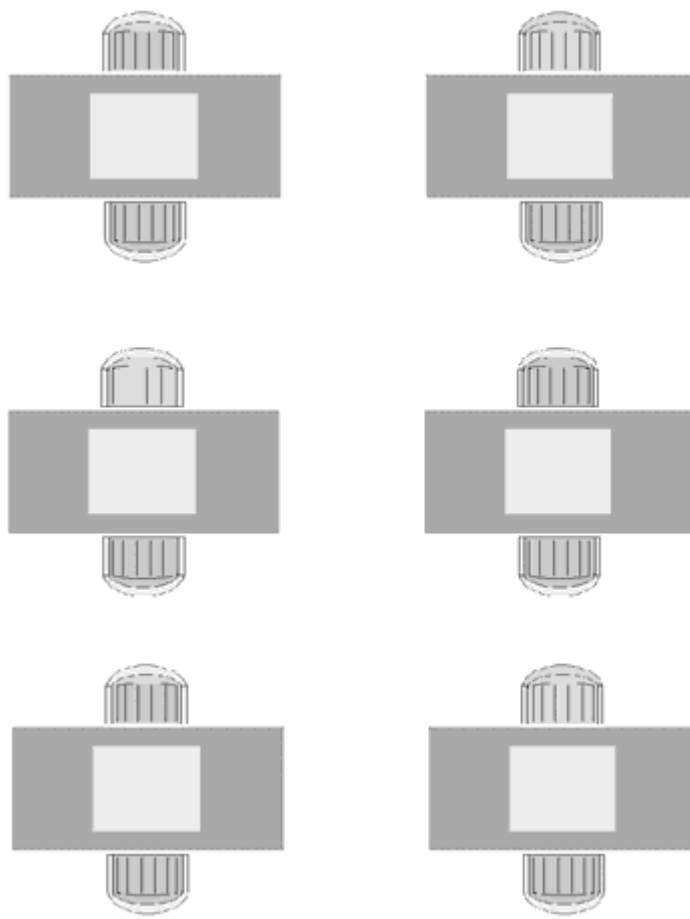


Diagramma B - Stili di allestimento di base nella sala del torneo

Doppia fila

Per grandi
eventi (tornei
aperti,
campionato
giovanile ecc.)
Un arbitro può
controllare due
tavoli
contemporanea
mente

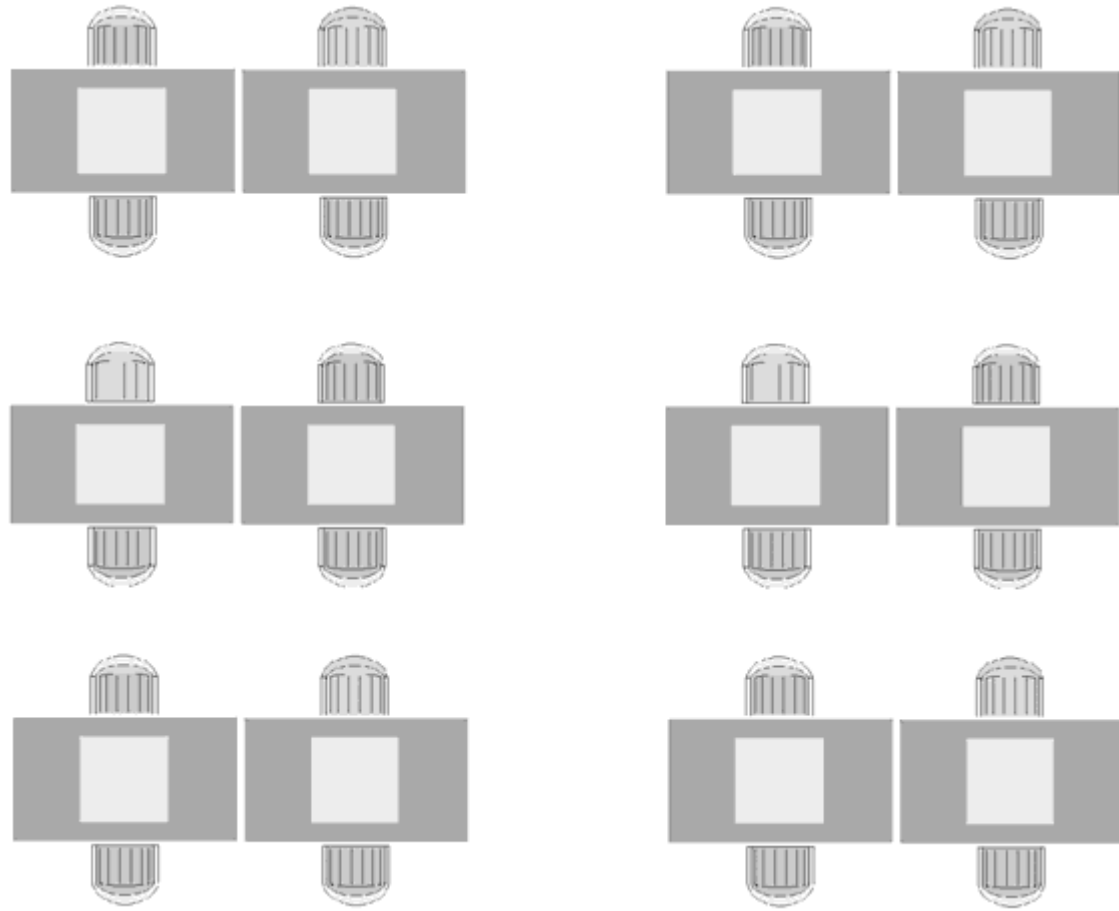
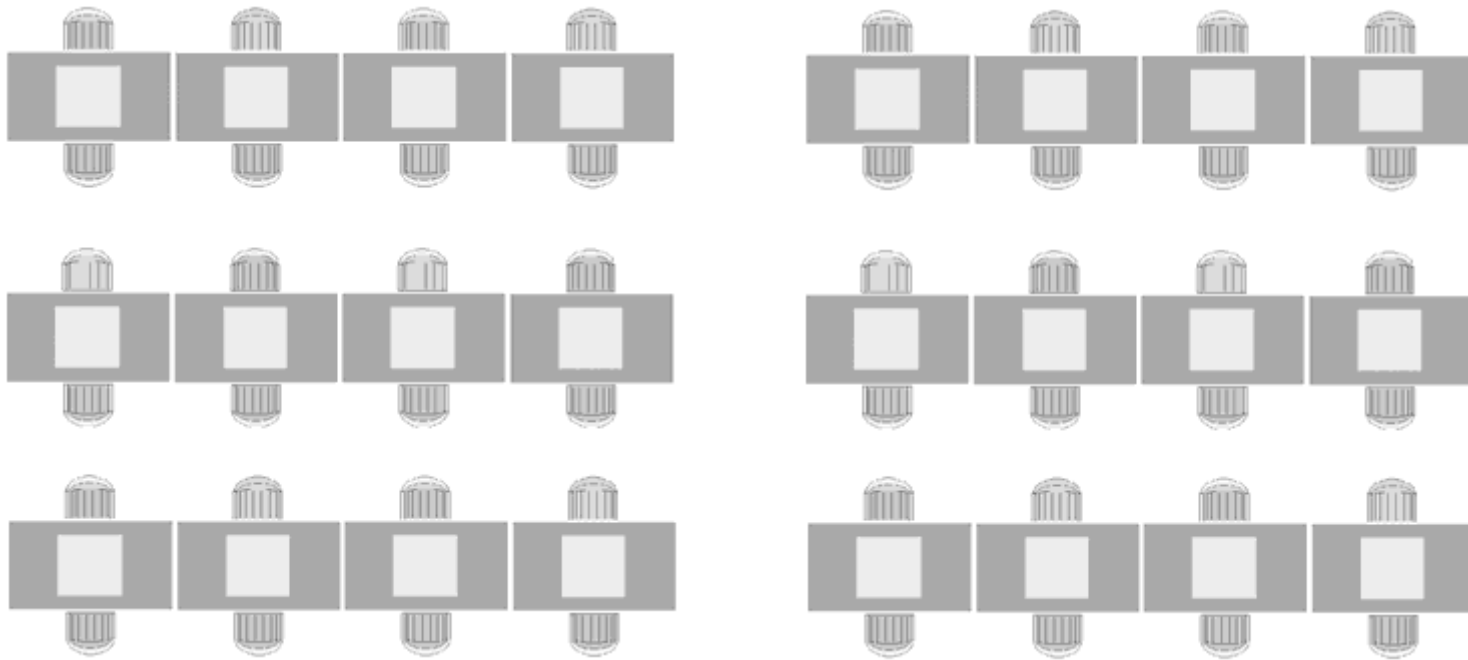


Diagramma B - Stili di allestimento di base nella sala del torneo

File multiple Per le competizioni a squadre (dovrebbe essere evitato il più possibile per singoli eventi)





- 8.2.3. Dovrebbero essere organizzati anche tavoli adatti con la connessione a Internet per gli arbitri.
- 8.2.4. I giochi non devono essere posizionati troppo vicino alle porte.
- 8.2.5. Le condizioni di gioco per tutti i giocatori dell'evento (specialmente per entrambi i giocatori in una partita) devono essere uguali il più possibile. Le eccezioni sono menzionate in (b). *(b = dovrebbe essere l'articolo 10)*



9. Trasmissione delle partite

- 9.1. Tutti gli eventi ufficiali FIDE devono essere trasmessi su Internet
 - 9.1.1. Tutte le partite di partite di campionato del mondo, Coppa del mondo, Olimpiadi, World Team Championship e GP FIDE.
 - 9.1.2. Almeno 10 partite per ogni categoria di età dei Campionati Mondiali Giovanili e Cadetti.
 - 9.1.3. Il maggior numero possibile di partite da tutti gli altri campionati, ma almeno 30 partite.
 - 9.1.4. Il ritardo nella trasmissione dovrebbe essere deciso dal Chief Organizer e dal Chief Arbiter.

10. Requisiti per il trattamento dei giocatori disabili

10.1. Regole generali

- 10.1.1. Queste linee guida verranno utilizzate per tutti gli eventi classificati FIDE.
- 10.1.2. **Nessuno ha il diritto di rifiutare di incontrare un giocatore disabile contro il quale è stato correttamente abbinato.**
- 10.1.3. Tutti i luoghi degli scacchi devono essere accessibili a tutti, oppure un luogo alternativo accettabile con la piena supervisione deve essere disponibile per coloro che non possono accedere al luogo designato.

- 10.1.4. Una circolare deve essere inviata quando tutti i concorrenti sono noti. Questa circolare contiene un modulo di iscrizione con i soliti punti e domande, che chiede se un potenziale concorrente ha una disabilità che richiede circostanze particolari. Il concorrente deve informare gli organizzatori delle circostanze speciali almeno 20 giorni prima dell'inizio dell'evento.
- 10.1.5. Nessun giocatore disabile sarà "penalizzato" in conformità con gli articoli 6.7 e 8.1.6 delle Regole degli scacchi a causa della disabilità.
- 10.1.6. Si raccomanda che in tutti gli eventi ci sia un medico del torneo. L'organizzatore e l'arbitro principale devono conoscere il numero di telefono dell'ospedale e del medico locali.

- 10.1.7. Si raccomanda a ciascuna federazione nazionale di scacchi di nominare un funzionario per questioni relative alle disabilità.
- 10.1.8. Si raccomanda vivamente a tutti gli organizzatori di eventi di scacchi di adottare queste linee guida.
- 10.2. Disposizioni speciali per i partecipanti
 - 10.2.1. Qualsiasi concorrente in difficoltà che richiede ragionevolmente in tempo il posizionamento della propria attrezzatura in un determinato posto o orientamento, ha il diritto di farlo, purché ciò non pregiudichi il suo avversario o altri concorrenti. L'organizzatore dell'evento deve garantire che le esigenze di entrambi i giocatori siano soddisfatte.

- 10.2.2. Tutte le informazioni pertinenti devono essere visualizzate prima dell'inizio dell'evento, comprese le mappe della sede che mostrano la posizione dei servizi igienici, i punti di ristoro e le uscite di emergenza.
- 10.2.3. Se un concorrente non può accedere ai punti di ristoro, è necessario prendere accordi per soddisfare le proprie esigenze.
- 10.2.4. Se un concorrente non può premere il proprio orologio o muovere i propri pezzi, sarà disponibile un assistente a meno che l'avversario non sia disposto a farlo. **Se l'avversario agisce come assistente, l'arbitro principale può decidere di concedergli un tempo di riflessione extra.**

- 10.2.5. Se un giocatore ha effettuato precedentemente una richiesta, le copie di tutti gli avvisi dovrebbero essere disponibili in formato grande. Se un giocatore non è in grado di leggere caratteri grandi, allora gli avvisi devono essere letti per lui.
- 10.2.6. Si raccomanda che tutti gli eventi della squadra abbiano la regola che se una squadra ospitata informa della presenza di un giocatore con una menomazione, con sufficiente preavviso, la squadra di casa farà tutto ciò che è ragionevole per garantire che quel giocatore possa partecipare.

10.3. Organizzazione della sala del torneo

- 10.3.1. Un solo gioco per tavolo: nel caso in cui sia necessario un assistente, i tavoli dovrebbero essere più grandi (2 m di lunghezza per posizionare gli assistenti per i disabili) e dovrebbero essere posizionati separatamente.
- 10.3.2. I corridoi tra le file di tavoli dovrebbero essere due volte più grandi (sedie a rotelle)
- 10.3.3. Gli arbitri dovrebbero essere facilmente raggiungibili per tutti i giocatori.

- 10.3.4. Prevedere ulteriori punti di contatto per l'elettricità: alcuni giocatori con disabilità visiva usano una lampada per la scacchiera. Questa lampada non dovrebbe disturbare l'avversario.
- 10.3.5. Mettere i giocatori di scacchi non vedenti possibilmente sempre nello stesso posto (conosceranno la strada per i servizi e torneranno in pochissimo tempo!) E date loro lo stesso assistente durante l'intero torneo.

10.4. Assistenti

Gli assistenti dovrebbero avere una conoscenza minima degli scacchi;

- la lingua è meno importante poiché la maggior parte dei giocatori disabili parla solo la loro madrelingua.

Gli assistenti per i giocatori non vedenti dovrebbero conoscere il nome dei pezzi nella loro lingua

Gli assistenti per i giocatori non vedenti dovrebbero informare il giocatore quando si allontanano temporaneamente dalla scacchiera.

L'assistente deve sempre scrivere le mosse:

- questo è un aiuto importante per l'arbitro.

10.5. Organizzazione del torneo e Arbitro principale

- 10.5.1. Organizza una riunione dei giocatori per tutti i giocatori prima del primo turno, preferibilmente nella sala del torneo.
- 10.5.2. Se possibile, dovrebbe essere giocato solo un round al giorno.
- 10.5.3. Dopo aver effettuato gli abbinamenti, l'arbitro principale dovrebbe decidere manualmente su quale tavolo dovrebbero giocare tutti: alcuni giocatori (handicap visivo) dovrebbero sempre giocare sullo stesso tavolo, mentre spazio più ampio dovrebbe essere previsto per i giocatori su sedia a rotelle.

- 10.5.4. Proposte di patta o reclami possono passare attraverso l'assistente. Tutti i giocatori premono l'orologio da soli, tranne i giocatori che non sono fisicamente in grado di farlo.
- 10.5.5. Nel caso in cui giocatori con disabilità visiva si trovino a corto di tempo, l'arbitro dovrebbe tenere presente che l'avversario (non con disabilità visiva) può rispondere quasi immediatamente. ***Pertanto, il regolamento del torneo dovrebbe esonerare il giocatore con disabilità visiva dall'obbligo di registrare le mosse negli ultimi cinque minuti, anche quando vi è l'incremento di almeno 30 secondi.*** Il giocatore con handicap visivo dovrebbe quindi aggiornare il suo formulario superato il controllo del tempo.

11 Criteri per la gestione dei tornei scolastici

11.1. Note generali

- 1.1. Queste linee guida devono essere osservate per tutti i tornei scolastici disputati sotto gli auspici FIDE o che devono essere classificati FIDE e idealmente dovrebbero essere seguiti anche dai tornei scolastici nazionali e regionali, in particolare quelli che possono essere classificati a livello nazionale. Queste linee guida possono anche essere utili indicazioni per gli scacchi scolastici ordinari che sono spesso descritti come "non competitivi" (i giochi sono generalmente giocati senza orologi e non sono generalmente notati) nei casi in cui l'organizzatore sta cercando di introdurre i giocatori nel mondo degli scacchi "competitivi".

- 1.2. Ogni giocatore dovrebbe avere l'accompagnatore che sarà un assistente.
- 1.3. L'assistente può aiutare il giocatore a trovare il tavolo.
- 1.4. Durante una partita tutti gli assistenti, i genitori, gli allenatori trattano come spettatori. Dovrebbero rimanere nel posto per gli spettatori e non possono interferire con un gioco in corso. In caso di situazione discutibile può contattare solo l'arbitro o l'organizzatore.
- 1.5. I partecipanti non possono utilizzare alcun telefono cellulare o dispositivo elettronico nella sala da gioco.
- 1.6. L'uso di fotocamere con flash è limitato ai primi cinque minuti di ogni turno.

11.2. Organizzatori e loro doveri

- 2.1. Gli organizzatori sono tenuti a preparare l'invito e il regolamento, che devono essere quanto più completi possibile, indicando chiaramente le condizioni previste e fornendo tutti i dettagli che potrebbero essere utili ai partecipanti:
- nome, indirizzo (compresi e-mail, fax e numeri di telefono) degli organizzatori,
 - data e luogo dell'evento,
 - l'hotel o gli hotel in cui devono alloggiare i giocatori (inclusi e-mail e numeri di telefono), anche per quanto riguarda il vitto e l'alloggio,
 - requisiti per i partecipanti (ad es. data di registrazione),



- programma del torneo (con annotazione della conferma dei giocatori, tempo di gioco approssimativo e tempo stimato per la cerimonia di premiazione),
- la cadenza di gioco e il sistema di pareggio,
- il tempo di tolleranza,
- i premi, i regali, il diploma di classifica e il diploma per la partecipazione.

- 2.2. L'organizzatore principale dovrebbe essere presente nella sala da gioco durante il torneo. È responsabile della preparazione della sala da gioco, della cerimonia di apertura e della cerimonia di premiazione.
- 2.3. Si consiglia di assicurare un arbitro per ogni 30 giocatori.
- 2.4. Prima del primo turno l'organizzatore è tenuto a spiegare ai giocatori le regole del torneo e ricordare alcune regole di base:
- trovare il tavolo (numerato), la scacchiera e il colore giusto dei pezzi,
 - annunciare che i giocatori che perdono la partita partecipano al turno successivo (a meno che le regole di una competizione non specifichino diversamente),

- la regola del pezzo toccato
- l'arrocco (prima il re, seguito dalla torre, usando una sola mano),
- usare l'orologio degli scacchi (inizio e fine),
- mossa illegale e sue conseguenze,
- telefono cellulare e penalizzazioni,
- come fare una contestazione (fermare l'orologio e chiedere all'arbitro),
- come annunciare il risultato.
- comunicare che l'arbitro raccoglierà il risultato al tavolo del giocatore, controllerà anche i nomi dei giocatori prima di scrivere il risultato.

Nota: alcuni bambini corrono molto velocemente dai loro genitori e dimenticano di comunicare il risultato. A volte danno risultati falsi quando l'arbitro si presenta al tavolo o cambiano colore. Successivamente l'arbitro ha meno tempo per intervenire o verificare chi ha vinto la partita.

11.3. Condizioni del torneo

3.1. Se è possibile, tutte le partite dovrebbero essere giocati in una sola sala, ad es. nella palestra della scuola. Uno spazio minimo di due metri quadrati dovrebbe essere disponibile per ogni giocatore.

3.2. In altri casi, ogni sala da gioco dovrebbe avere almeno un arbitro.



3.3. I tavoli e le sedie devono essere adattati all'altezza dei bambini e alle dimensioni della scacchiera. (vedi sotto l' esempio [dimensione in cm]).

Criteri per la gestione dei tornei scolastici



dimensione nr.	0	1	2	3	4	5	6	7
Colore	bianco	arancio	porpora	giallo	rosso	verde	blu	marron
Altezza senza scarpe	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Altezza poplitea	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Altezza sedia	21	26	31	35	38	43	46	51
Altezza tavolo	40	46	53	59	64	71	76	82
Età media	5-6		7-12			13-15		>15

- 3.4. Si raccomanda vivamente che l'equipaggiamento degli scacchi utilizzato in una competizione sia lo stesso per tutti i partecipanti e tutti i giochi.
- 3.5. I pezzi degli scacchi dovrebbero essere fatti di legno, plastica o imitazione di questi materiali.
- 3.6. Dovrebbero essere usati pezzi per i tornei FIDE. Se l'organizzatore ha difficoltà a preparare questo tipo di attrezzatura, può usare la scacchiera con una dimensione quadrata minima di 55 mm e l'altezza del re 90 mm (Staunton n. 5). La scacchiera con il quadrato di 38 mm e l'altezza del re di 75 mm (Staunton n. 4) è accettabile anche nei tornei scolastici.

- 3.7. È necessario predisporre ulteriori set di scacchi, pezzi e orologi perché a volte vengono danneggiati durante i tornei scolastici.
- 3.8. Ogni scacchiera dovrebbe avere le coordinate.
- 3.9. La sala da gioco deve essere ben contrassegnata con segnaletica che indica l'area di gioco, l'area degli spettatori, i tavoli degli arbitri e degli organizzatori, nonché i servizi ecc.
- 3.10. Se vi sono vari gruppi per i giocatori, si consiglia di indicare il nome del gruppo usando colori e altri indicatori diversi. Lo stesso colore può essere utilizzato per contrassegnare gli abbinamenti, i risultati ecc. È più facile per i bambini ricordare i colori e trovare il gruppo giusto.

- 3.11. Lo spazio per gli spettatori deve essere preparato e chiaramente indicato. Può essere un'altra stanza o il luogo separato nella sala da gioco. La distanza tra le scacchiere e gli spettatori non dovrebbe essere inferiore a un metro. È richiesta una barriera di corda.
- 3.12. Non è permesso agli spettatori camminare tra la scacchiera o stare di fronte a un giocatore che sostengono.
- 3.13. I giocatori diventano spettatori al termine del gioco. I giocatori non sono autorizzati a giocare a altre partite nella sala da gioco.
- 3.14. Il tabellone informativo deve visualizzare gli elenchi, gli abbinamenti, i risultati e altre informazioni sul torneo.

3.15. Nessun alimento o bevanda, ad eccezione dell'acqua in bottiglia, sarà consentito nell'area di gara. L'acqua in bottiglia non può essere posizionata sul tavolo.

11.4. Tempo di gioco e risultati

4.1. Non ci devono essere più di 5-6 ore di gioco per tutti i turni in un giorno.

Esempi:

un giorno 6 turni G = 15'

oppure 5 turni G-30'

tre giorni 2 turni G-60' .

Potrebbe essere previste promozioni a categorie locali di scacchi.

- 4.2. Tornei senza orologi a scacchi. Dopo 20 minuti gli arbitri danno l'orologio ai giocatori con ad es. 5' per ogni giocatore per completare il gioco.
- 4.3. Il giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, segna un punto (1), un giocatore che perde la sua partita, o perde, non segna punti (0) e un giocatore che patta la sua partita segna mezzo punto ($\frac{1}{2}$).

11.5. Sistema di spareggio

5.1. Il sistema di spareggio deve essere deciso in anticipo e annunciato prima dell'inizio del torneo. L'arbitro dovrebbe essere pronto a chiarire chiaramente le regole di calcolo del sistema di spareggio ai bambini e agli spettatori. Se tutti gli spareggi falliscono, si estrarrà a sorte.

- 5.2. Uno spareggio è il miglior sistema, ma non è sempre appropriato, perché richiede del tempo supplementare. Tuttavia, si raccomanda di organizzare gli spareggi nel caso del primo posto in campionato o dei posti di qualificazione.
- 5.3. Lo spareggio nei tornei svizzeri:
 - 5.3.1 Buchholz Cut 1 (la somma dei punteggi di ciascuno degli avversari di un giocatore ridotta dal punteggio più basso dell'avversario)
 - 5.3.2. Buchholz totale (la somma dei punteggi di ciascuno degli avversari di un giocatore)
 - 5.3.3. Il maggior numero di vittorie.

- 5.3.4. Il maggior numero di vittorie con il Nero (le partite non giocate si contano come giocate con il Bianco).
- 5.4. Lo spareggio nei tornei Round-Robin:
 - 5.4.1. Il maggior numero di vittorie.
 - 5.4.2. Sonneborn-Berger (la somma dei punteggi degli avversari che un giocatore ha sconfitto e metà dei punteggi dei giocatori con cui ha pareggiato).
 - 5.4.3. Sistema Koya (il numero di punti raggiunti contro tutti gli avversari che hanno raggiunto il 50% o più)
 - 5.4.4. Il maggior numero di vittorie con il Nero (le partite non giocate si contano come giocate con il Bianco)

12. Tempo di riflessione - controllo del tempo

I seguenti tempi di riflessione sono approvati per gli eventi mondiali FIDE

	EVENTO	TEMPO DI RIFLESSIONE	
1	World Championship Match	100'/40+50'/20+15'	+30''/a mossa dalla 1°
2	Candidates Tournament	100'/40+50'/20+15'	+30''/a mossa dalla 1a
3	World Cup	90'/40+30'	idem
4	Grand Prix	100'/40+50'/20+15'	idem
5	Women's World Championship Match	90'/40+30'	idem
6	Chess Olympiad	90'/40+30'	idem
7	World Team Championship	90'/40+30'	idem
8	Women's World Team Ch.	90'/40+30'	idem

C.02 Standards of Chess Equipment



	EVENTO	TEMPO DI RIFLESSIONE	
9	Women's Grand Prix	90'/40+30'	+30''/a mossa dalla 1°
10	World Senior Championship	90'/40+30'	idem
11	World Senior Team Championship	90'/40+30'	idem
12	World Juniors and Girls U-20 Championship	90'/40+30'	idem
13	Continental Individual Championships	90'/40+30'	idem
14	Continental Team Championships	90'/40+30'	idem
15	World Youth 14-16-18 Championships	90'/40+30'	idem

C.02 Standards of Chess Equipment



	EVENTO	TEMPO DI RIFLESSIONE	
16	World Cadets 08-10-12 Championships	90'/40+30'	+30''/a mossa dalla 1°
17	World Schools Individual Championships	90'/40+30'	idem
18	World Schools Team Championships	90'/40+30'	idem
19	World Amateur Championship	90'/40+30'	idem
20	World Olympiad U-16	90'/40+30'	idem
21	World Rapid Championships	15'	incr. 10''/move, from 1st
22	World Blitz Championships	3'	incr. 2''/move, from 1st

Osservazioni:

- A. Cadenza di gioco per i tornei validi per i titoli
 - vedere i Regolamenti per i titoli internazionali (Commissione qualificazione)
- B. Cadenza di gioco per i tornei validi per il rating
 - vedi i Regolamenti per il rating FIDE (Commissione qualificazione)



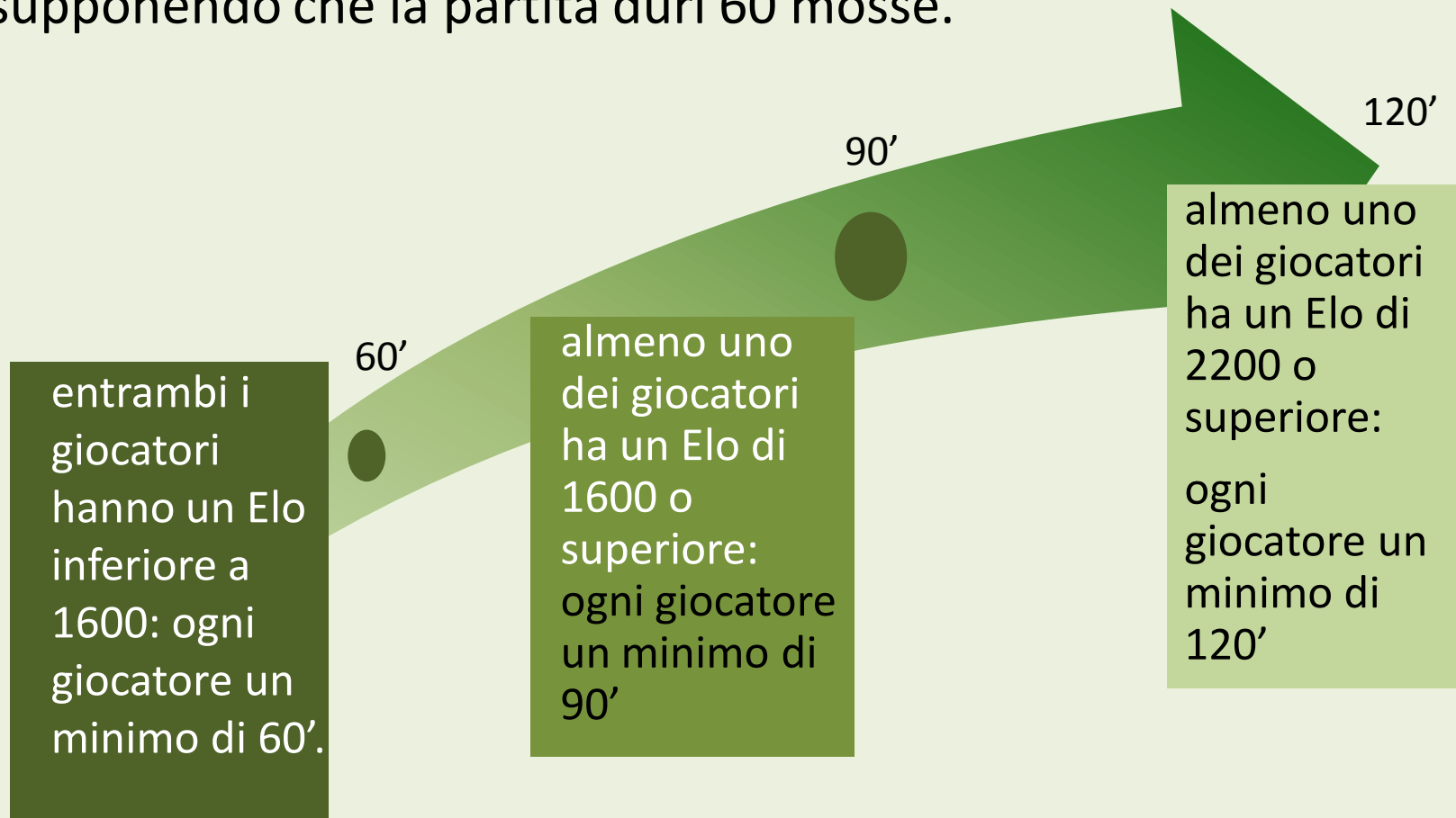
1.0 Requisiti per i titoli indicati in 0.31

1.12 Non ci devono essere più di dodici ore di gioco in un giorno. Questo è calcolato sulla base di partite che durano 60 mosse, sebbene le partite giocate con incrementi possano durare più a lungo.

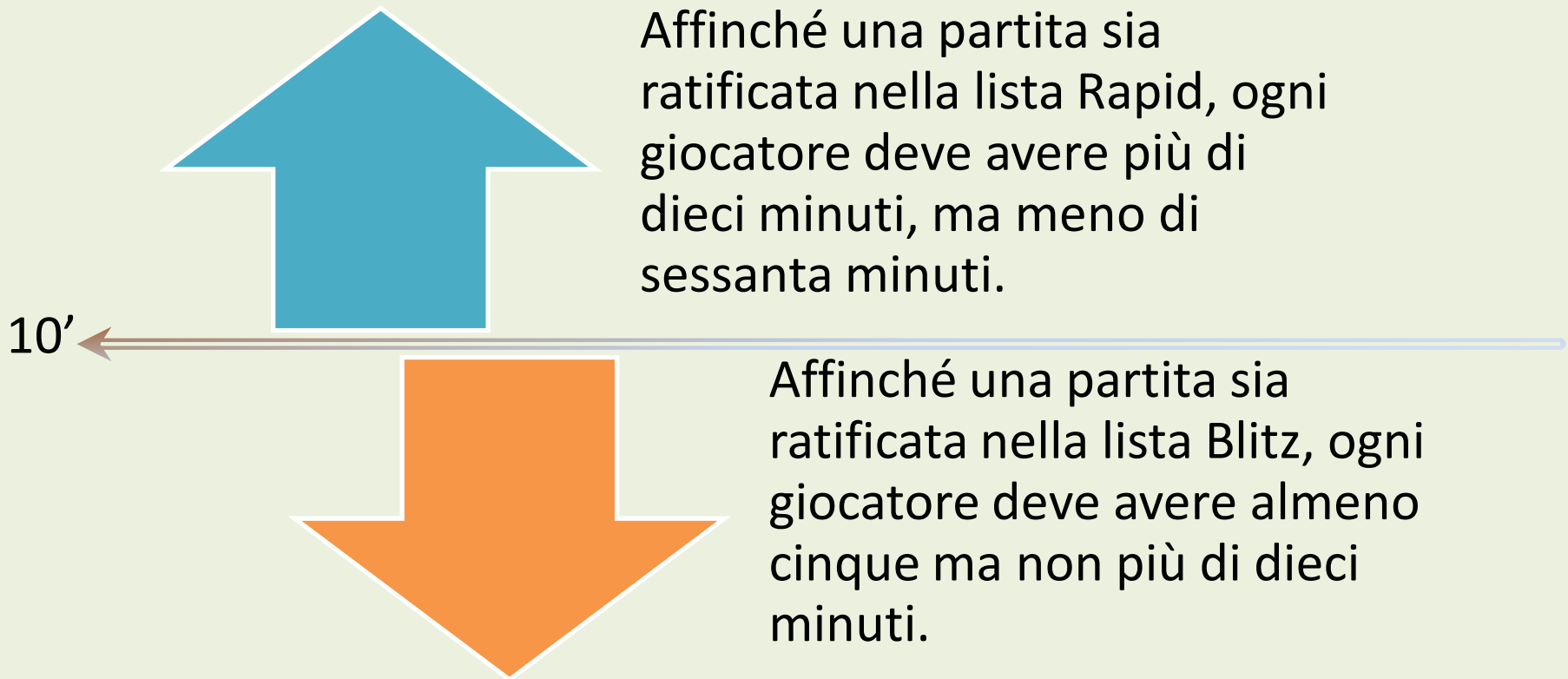
1.13 Non si possono giocare più di 2 round in un solo giorno. Con un incremento di almeno 30 secondi per ogni mossa, il tempo minimo è di 90 minuti per l'intero gioco per ciascun giocatore, a parte l'incremento. Senza un incremento il tempo minimo di gioco è di 2 ore per ogni giocatore.

Dal 1 ° luglio 2021 le partite giocate senza un incremento di almeno 30 secondi per mossa non sono valide per i titoli o le norme sui titoli, tranne nel caso di giocatori disabili.

1.1 Per ratificare una partita, ogni giocatore deve avere i seguenti tempi minimi in cui completare tutte le mosse, supponendo che la partita duri 60 mosse.



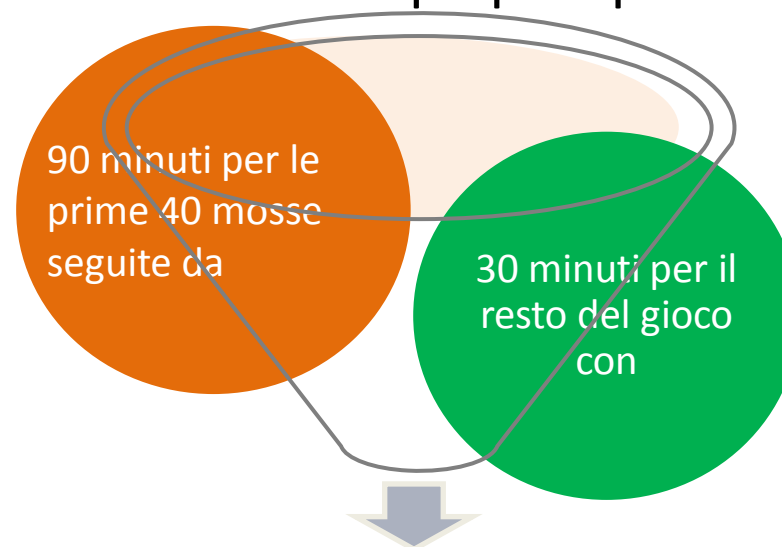
1.2 Quando viene specificato un certo numero di mosse al primo controllo di tempo, deve essere di 40 mosse.



Quando viene specificato un certo numero di mosse nel primo controllo di tempo, deve essere di 40 mosse. I giocatori traggono beneficio dall'uniformità.

Controllo del tempo

Esiste un unico controllo del tempo per quasi tutti i principali eventi FIDE:



un incremento di 30 secondi per mossa a partire dalla prima mossa.