

Regolamento Generale per le Competizioni

05. Regolamento Generale FIDE per le Competizioni (GR)

Approvata da Assemblea Generale 1986 e Commissione di Presidenza (PB) 2007

Emendata dalle Assemblee Generali 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014, 2018 e dalla Commissione Esecutiva 2011.

Traduzione a cura di Mario Held

Prefazione

Tutte le competizioni scacchistiche si svolgeranno nel rispetto del Regolamento FIDE (*“FIDE Laws of Chess”*, E.I.01.A). Il Regolamento generale FIDE per le competizioni è usato congiuntamente al Regolamento FIDE e si applica a tutte le competizioni ufficiali FIDE. Questo Regolamento si applicherà anche a tutte le competizioni ratificate dalla FIDE, con modifiche ove necessario. Gli organizzatori, atleti ed arbitri coinvolti in qualsiasi competizione devono aver confidenza con il presente Regolamento prima dell’inizio della competizione. In questo Regolamento, con le parole “lui”, “gli” e “suo” si intende anche “lei” e “sua”.

C.05 Regolamento Generale FIDE per le Competizioni



Le Leggi dello Stato del Paese ospitante hanno la precedenza sui Regolamenti FIDE.

1 Ambito di applicazione

1.2 Il presente Regolamento si applica ai seguenti livelli di competizioni:

- L1 – Eventi ufficiali FIDE - Vedi Manuale FIDE, Sezione D, Regolamenti per competizioni particolari (Campionati del Mondo, Olimpiadi di scacchi, Campionati continentali e così via)**
- L2 – Competizioni nelle quali possano essere ottenuti titoli o norme FIDE, in accordo con il Manuale FIDE B.01 (Regolamento FIDE per i titoli).**
- L3 – Competizioni ratificate dalla FIDE, in accordo con il Manuale FIDE B.02 (Regolamento FIDE per il Rating).**



- 1.3 Il presente Regolamento per le competizioni può contenere regole definite dalle altre Commissioni FIDE, che sono elencate nel Manuale FIDE. Ove possibile, per questi Regolamenti esterni saranno dati i riferimenti relativi.

2 Il Capo Organizzatore (CO)

2.1 La federazione o ente amministrativo responsabile per l'organizzazione di una competizione può affidare l'organizzazione tecnica ad un CO. Questi, insieme con la federazione o l'ente organizzatore, può nominare un Comitato Organizzativo responsabile di tutte le questioni finanziarie, tecniche ed organizzative.

Le ulteriori regole che seguono possono parimenti applicarsi anche al ruolo del CO. Egli e il Capo Arbitro (vedi 3) devono collaborare strettamente per assicurare il perfetto svolgimento dell'evento.

2 Il Capo Organizzatore (CO)

2.1 La federazione o ente amministrativo responsabile per l'organizzazione di una competizione può affidare l'organizzazione tecnica ad un CO. Questi, insieme con la federazione o l'ente organizzatore, può nominare un Comitato Organizzativo responsabile di tutte le questioni finanziarie, tecniche ed organizzative.

Le ulteriori regole che seguono possono parimenti applicarsi anche al ruolo del CO. Egli e il Capo Arbitro (vedi 3) devono collaborare strettamente per assicurare il perfetto svolgimento dell'evento.

2.2 Il CO è responsabile in particolare di:

- (1) preparazione del regolamento dell'Evento – vedi le “Linee guida per l'organizzatore” pubblicate sul sito RC (rules.fide.com)
- (2) staff e materiale per l'attività di prevenzione degli illeciti [cd. *“anti-cheating”, NdT*] – vedi Manuale FIDE A.10 – Linee guida per la prevenzione degli illeciti sportivi
- (3) regole per l'abbigliamento per l'evento – vedi Manuale FIDE A.09 – Codice Etico
- (4) corretta registrazione preventiva dell'evento – vedi Manuale FIDE B.02 – Regolamento per il Rating
- (5) Regolamento per i Media– vedi Manuale FIDE C.09 – Regolamento per i Media

- (6) supervisione del lavoro dello staff tecnico della competizione.

3 Il Capo Arbitro (CA)

- 3.1 I doveri del CA sono dettagliatamente precisati nel Regolamento FIDE, nel Regolamento generale per le competizioni, nelle Linee guida per la prevenzione degli illeciti sportivi e così via.

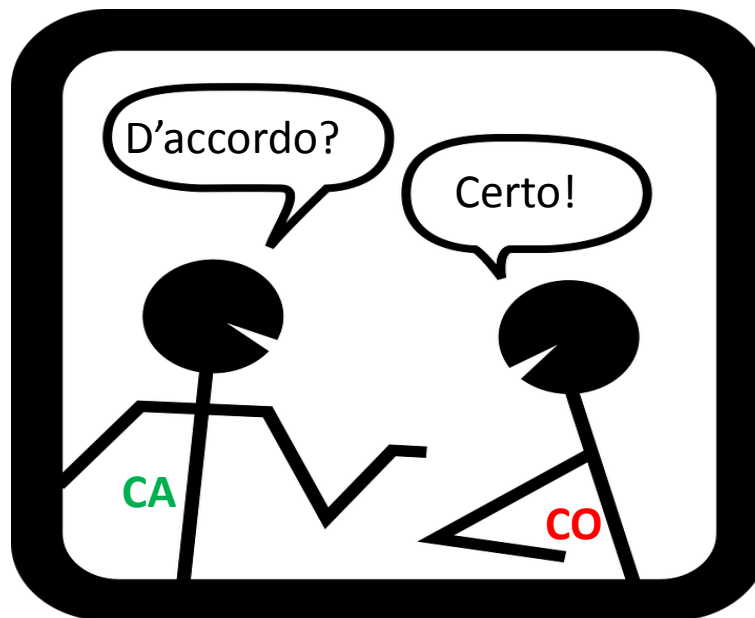
Inoltre, durante gli eventi deve:



3.2 3.2 Prima dell'inizio della competizione:

- (1) può introdurre regole aggiuntive in concerto con il CO;
- (2) deve verificare tutte le condizioni di gioco, comprese l'area di torneo, l'area di gioco, illuminazione, riscaldamento, condizionamento, ventilazione, rumori, sicurezza e via dicendo;
- (3) tramite il CO, deve acquisire tutta l'attrezzatura necessaria, garantire la presenza di un sufficiente numero di arbitri, staff tecnico ausiliario ed assistenti ed accertarsi che il trattamento degli arbitri sia soddisfacente. La sua decisione sul fatto che le condizioni di gioco soddisfino il presente regolamento FIDE è definitiva.

- 3.3 In caso di divergenza d'opinioni tra CA e CO sull'interpretazione del Regolamento FIDE, si assume che l'opinione del CA abbia la priorità.
- 3.4 Alla conclusione dell'evento, il CA dovrà riferire come appropriato.



4. Preparazione dell'Area di gioco e del materiale Scacchistico

[da svolgersi] Secondo il Manuale FIDE C.02 “Standard per il materiale scacchistico e l’area di torneo per i tornei FIDE”

- 4.1 Se possibile, dovrà essere mezza a disposizione una zona separata, all'esterno dell'area di gioco, nella quale sia consentito fumare. Questa dovrà essere facilmente accessibile dall'area di gioco. Se norme locali vietano totalmente il fumo nella sede dell'evento, giocatori e funzionari dovranno avere facile accesso all'esterno.
- 4.2 Se il fumo è completamente vietato, se ne dovrà dare preventivo annuncio nel regolamento dell'evento.

- 4.3 Tutte le partite devono essere svolte nell'area di gioco agli orari preventivamente fissati dall'organizzazione, salvo qualora il CA (in concerto con il CO) decida diversamente.
- 4.4 Per eventi FIDE (L1) con 30 o più giocatori, in qualunque fase, nell'area di gioco deve essere installato un grande timer od orologio digitale. Per eventi FIDE con meno di 30 giocatori, si dovrà fare un opportuno annuncio cinque minuti prima dell'orario d'inizio, e di nuovo un minuto prima dell'inizio del gioco.

5 Abbinamenti

- 5.1 Gli abbinamenti per un round robin devono essere prodotti in accordo con le tabelle Berger (Allegato 1), aggiustate ove necessario per gli eventi a doppio girone.
- 5.2 Se gli abbinamenti devono subire una qualunque restrizione – ad esempio, quando giocatori della stessa federazione non si devono incontrare all'ultimo turno, se possibile – si dovrà darne comunicazione ai giocatori al più presto possibile, e non oltre l'inizio del primo turno.
- 5.3 Per le competizioni round-robin, il sorteggio con restrizioni può essere fatto usando le tabelle Varma riprodotte all'Allegato 2, che sono utilizzabili per competizioni da 9 a 24 giocatori.

5.4 Per gli abbinamenti di una competizione a sistema Svizzero, si dovrà utilizzare il sistema di abbinamento preannunciato (C.04).

6 Sorteggio e ritiri

- 6.1 La responsabilità del sorteggio e degli effettivi abbinamenti è del CA.
- 6.2 Il CO deve organizzare il sorteggio per il primo turno di una competizione Round Robin in modo tale che sia accessibile ai giocatori.
- 6.3 Nelle competizioni L1, L2 round robin, e preferibilmente anche in quelle Svizzere, il sorteggio dovrà aver luogo almeno 12 ore prima dell'inizio del primo turno.



Negli L1 tutti i partecipanti devono presenziare la cerimonia di sorteggio. Un giocatore che non arrivi in tempo per il sorteggio può essere inserito a discrezione del CA. A seguire, appena possibile saranno annunciati gli abbinamenti del primo turno.

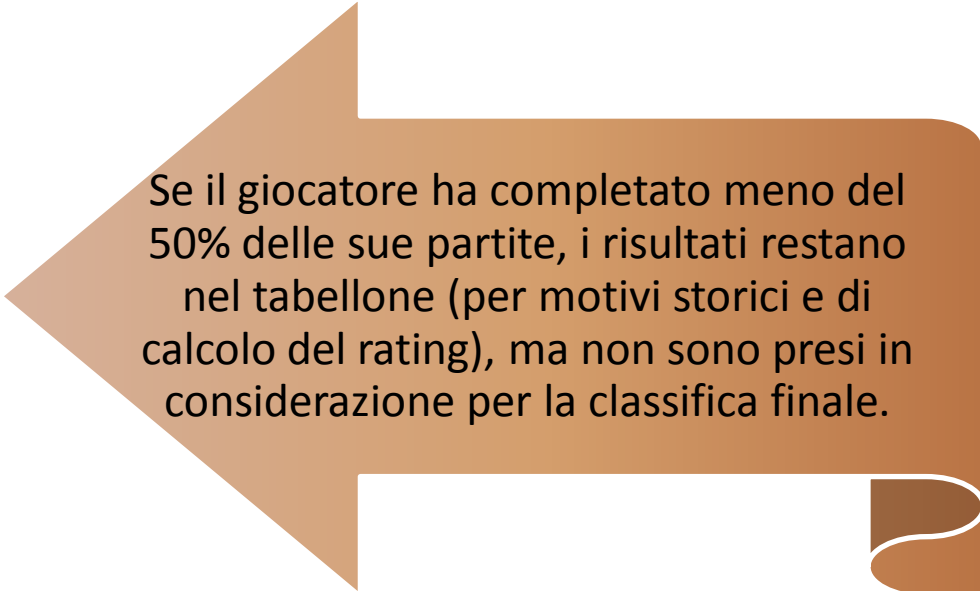
- 6.4 Se un giocatore si ritira o è escluso dalla competizione dopo il sorteggio ma prima dell'inizio del primo turno, o se ci sono ulteriori iscrizioni, gli abbinamenti annunciati restano inalterati. **Il CA può, a propria discrezione e in concerto con i giocatori direttamente coinvolti, modificare o aggiungere abbinamenti, ma solo a condizione che questi cambiamenti alterino nel minor modo possibile gli abbinamenti già annunciati.**



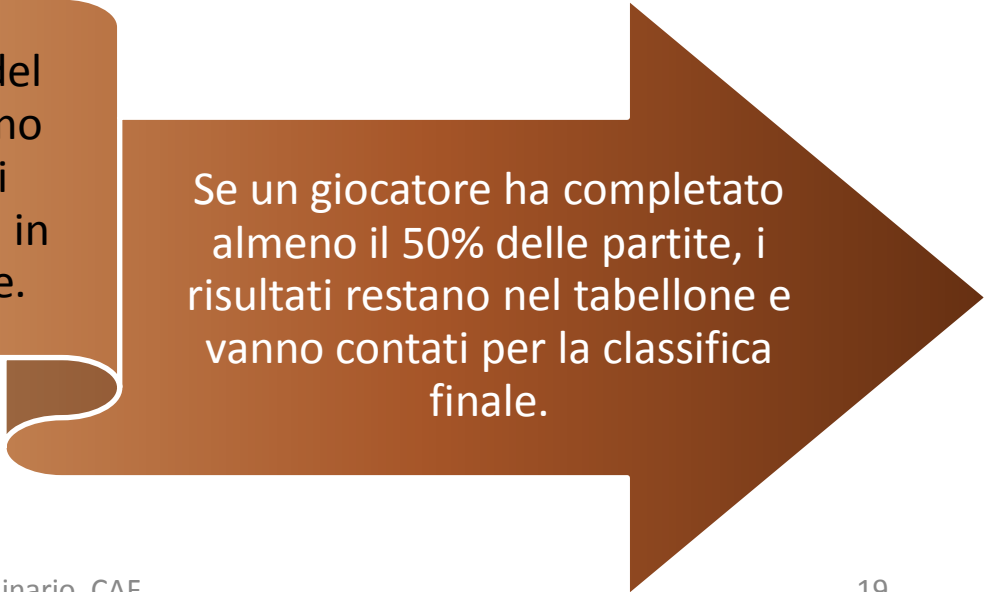
- 6.5 Un giocatore che si assenti senza avvisare l'arbitro va considerato ritirato (leggi: che si sia ritirato), salvo qualora l'assenza venga accettabilmente giustificata prima della pubblicazione dell'abbinamento successivo. Le regole della competizione possono stabilire diversamente.

6.6 Round robin (Girone all'italiana)

- (1) Ogni giocatore ha sottoscritto un contratto per giocare l'intero torneo.
- (2) Quando un giocatore si ritira od è espulso dal torneo, gli effetti saranno i seguenti:



Se il giocatore ha completato meno del 50% delle sue partite, i risultati restano nel tabellone (per motivi storici e di calcolo del rating), ma non sono presi in considerazione per la classifica finale.



Se un giocatore ha completato almeno il 50% delle partite, i risultati restano nel tabellone e vanno contati per la classifica finale.

Nel tabellone, le partite non giocate del giocatore sono indicate con (-), e quelle dei suoi avversari con (+). Se nessuno dei due giocatori è presente, si indicherà con due (-).

6.7 Svizzeri

- (1) Se un giocatore si ritira, i risultati rimangono nel tabellone ai fini del calcolo del rating. Saranno ratificate solo le partite effettivamente giocate.
- (2) Se un giocatore non può giocare un certo turno, è essenziale informarne il responsabile degli abbinamenti ed il CA prima che siano compilati gli abbinamenti per quel turno.



Salvo qualora diversamente specificato dalle regole della competizione:

- (3) In un torneo L2 o L3: se, dopo l'inizio di un turno, due giocatori sono senza partita, possono essere abbinati l'uno contro l'altro. Questo è consentito solo se sia l'arbitro che entrambi i giocatori sono d'accordo, e non abbiano già giocato nel torneo. L'arbitro regolerà gli orologi in maniera equa.

-

7 Competizioni a squadre e ruolo del Capitano

Una competizione a squadre è una gara in cui i risultati delle partite individuali contribuiscono egualmente al punteggio finale di un dato gruppo di giocatori.

- 7.1 Secondo le regole della specifica competizione, il capitano è tenuto a consegnare a un'ora specificata la lista scritta dei nomi dei giocatori della propria squadra che prendono parte a ciascun turno. Se la lista non è consegnata all'ora prevista, lo schieramento della squadra per quel turno sarà dato dai primi giocatori della lista consegnata al momento previsto prima dell'inizio dell'evento. Il capitano deve comunicare gli abbinamenti ai suoi giocatori.
- 7.2 Nei tornei L1, all'inizio di ogni turno la squadra partecipante deve essere presente con più del 50% dei giocatori. Se all'inizio di un qualsiasi turno la squadra è presente con il 50% o meno dei giocatori, ai presenti non è permesso iniziare le proprie partite. Nei tornei di altri livelli questo non è obbligatorio, ma è raccomandato.

- 7.3 Alla fine dell'incontro, il capitano deve firmare il verbale che riporta i risultati.
- 7.4 Il capitano di una squadra può uscire e rientrare nell'area di gioco solo con il permesso dell'arbitro.
- 7.5 Il capitano di una squadra (come pure i giocatori) non deve stare dietro ai giocatori della squadra avversaria durante la partita.
- 7.6 Se il capitano della squadra vuole conferire con uno dei suoi giocatori, deve prima rivolgersi all'arbitro. Il capitano dovrà poi parlare al giocatore alla presenza dell'arbitro, usando una lingua che l'arbitro capisca. La stessa procedura dovrà essere seguita se un giocatore ha bisogno di parlare con il capitano.

- 7.7 Il capitano ha diritto di consigliare ai giocatori della propria squadra di fare o accettare un'offerta di patta, salvo qualora le regole dell'evento stabiliscano diversamente. Non dovrà intervenire nelle partite in nessun'altra maniera. Durante il gioco, non deve discutere di nessuna posizione su nessuna scacchiera. Il giocatore può anche chiedere al proprio capitano il permesso di offrire o accettare una patta.
- 7.8 Il capitano della squadra può delegare le proprie funzioni ad altra persona, a condizione che ne informi preventivamente e per iscritto il CA.

8 Tie-break e partite non giocate

Vedi Manuale FIDE C.02 - Standards of Chess Equipment and tournament venue for FIDE Tournaments

9 Condotta dei Giocatori

9.1 Una volta che il giocatore abbia formalmente accettato l'invito, deve giocare, salvo in casi eccezionali (forza maggiore) come una malattia o incapacità. L'accettazione di un altro invito non è considerata una ragione valida per non partecipare o per ritirarsi.

C.05 Regolamento Generale FIDE per le Competizioni



- Tutti i partecipanti dovranno essere abbigliati in maniera consona. In caso di violazione del codice d'abbigliamento, possono essere penalizzati – vedi Manuale FIDE A.09 – Code of Ethics, articolo 3.2.
- Un giocatore che non intende continuare una partita, e se ne va senza abbandonare o avvisare l'arbitro, è scortese. Può essere penalizzato, a discrezione del CA, per scarso spirito sportivo –vedi Manuale FIDE E.01 – Laws of Chess articolo 12.9.
- Ove sia chiaro che il risultato è stato combinato – vedi Manuale FIDE E.01 – Laws of Chess articolo 11.1, il CA deve imporre penalità adeguate – vedi Manuale FIDE E.01 – Laws of Chess, articolo 12.9.
- I giocatori non devono mangiare alla scacchiera durante la partita.

10 Procedure d'appello

10.1 In caso di disputa, il CA o il CO, secondo i casi, devono fare ogni sforzo per risolvere il problema con una riconciliazione. È tuttavia possibile che questo sforzo fallisca, e che la disputa sia tale da rendere necessarie penalizzazioni non specificamente definite dal Regolamento FIDE o dal Regolamento Generale per le competizioni. In questo caso il CA (in concerto con il CO) ha il potere discrezionale di imporre penalità. Deve cercare di mantenere la disciplina e offrire altre soluzioni che possano placare le parti offese.



10.2 In tutte le competizioni ci deve essere un Comitato d'Appello (AC). Il CO dovrà assicurare che l'AC sia eletto o nominato prima dell'inizio del primo turno, di solito al momento del sorteggio o nella riunione dei giocatori. Si raccomanda che l'AC consista di un Presidente, almeno due membri e, al bisogno, due membri supplenti. Se la competizione è internazionale, il Presidente, i due membri e i due membri supplenti dovranno possibilmente essere di federazioni diverse. Un membro dell'AC coinvolto in una disputa non dovrà giudicare in quella disputa. Il Comitato deve avere un numero dispari di membri votanti. I membri dell'AC non dovranno avere meno di 21 anni.

10.3 Un giocatore, o un funzionario registrato per l'evento che rappresenti un giocatore o una squadra, può ricorrere in appello contro qualsiasi decisione del CA, del CO o di un loro assistente. Il funzionario può anche essere il capitano della squadra del giocatore, il capo della sua delegazione o altra persona ancora, secondo quanto definito dalle regole dell'evento.

10.4 L'appello dovrà essere accompagnato da una cauzione e inoltrato per iscritto non oltre il tempo limite. Sia la cauzione che il tempo limite saranno fissati preventivamente. La decisione dell'AC è inappellabile. La cauzione è restituita se l'appello ha esito favorevole. La cauzione (o parte di essa) può essere restituita anche se l'appello ha esito negativo ma il Comitato lo ritiene fondato.

11 Media

- 11.1 Nell'area di gioco e nelle aree contigue, previa l'approvazione del CO e del CA, sono consentite telecamere TV, purché silenziose e discrete. Il CA deve garantire che i giocatori non siano disturbati né distratti in alcun modo dalla presenza della TV, delle telecamere o di altre attrezzature.
- 11.2 Solo i fotografi autorizzati possono scattare fotografie all'interno dell'area di gioco. L'uso del flash nell'area di gioco è limitato ai primi dieci minuti del primo turno e ai primi cinque minuti di ciascun turno successivo, salvo qualora il CA decida diversamente.



Il regolamento dell'evento può comprendere altre regole legate alle peculiarità proprie dell'evento stesso. I fotografi autorizzati possono scattare fotografie nell'area di gioco, senza flash, durante tutto il resto del turno, ma solo con il permesso del CA.

12 Inviti, Registrazione e Funzioni per tornei L1

- 12.1 Gli inviti a una competizione ufficiale FIDE devono essere diramati al più presto possibile.
- 12.2 Il CO deve inviare gli inviti a tutti i partecipanti qualificati per la competizione per il tramite delle rispettive federazioni nazionali. La lettera d'invito deve essere preventivamente approvata dal Presidente della FIDE per i Campionati Mondiali, e dal Presidente Continentale per i Campionati Continentali.
- 12.3 L'invito dovrà essere quanto più possibile completo, indicando chiaramente le condizioni previste e fornendo tutti i dettagli utili al giocatore.

La lettera d'invito o la brochure, che deve essere anche pubblicata nel sito web della FIDE, devono includere tutto ciò che segue:

1. Date e luoghi della Competizione
2. Riferimenti ai Regolamenti FIDE
3. Alberghi in cui saranno ospitati i giocatori, con informazioni di contatto
4. Calendario della Competizione: date, orari di gioco e luoghi di: arrivo, cerimonia d'apertura, riunione tecnica, sorteggio, gioco, eventi speciali, cerimonia di chiusura, partenza.
5. Cadenza di gioco e tipo di orologi in uso per la Competizione.

6. Il sistema di abbinamento per l'evento e i sistemi di spareggio da utilizzarsi.
7. Il tempo di tolleranza
8. Le regole specifiche per la richiesta di patta, ove vi siano restrizioni in merito.
9. Per Competizioni Rapid e Blitz, se si applichino gli Articoli A3 o A4, o rispettivamente B3 o B4.
10. Spese di viaggio; alloggio; durata per la quale saranno forniti vitto e alloggio; ovvero il relativo costo, incluso per gli accompagnatori del giocatore; organizzazione dei pasti.



11. Tassa d'iscrizione, dettaglio completo del monte premi compresi i premi speciali, diaria, premi partita, la valuta in cui sarà erogato il denaro, metodi e termini di pagamento, tassabilità.
12. Informazioni sui visti e su come ottenerli.
13. Come raggiungere la sede dell'evento, e organizzazione dei trasporti.
14. Probabile numero di partecipanti, nomi dei giocatori invitati e nome del Capo Arbitro (CA).
15. Sito web dell'evento ed informazioni di contatto degli organizzatori, incluso il nome del CO.
16. Responsabilità del giocatore verso i media, il grande pubblico, gli sponsor, rappresentanti del governo e altre simili.

17. Codice d'abbigliamento, se previsto.
18. Qualsiasi limitazione al fumo deve essere citata nell'invito.
19. Organizzazione della sicurezza.
20. Particolari considerazioni sanitarie, quali vaccinazioni raccomandate o richieste preventivamente.
21. Organizzazione per: turismo, eventi speciali, accesso a internet, e così via.
22. La data entro la quale il giocatore deve dare una risposta definitiva all'invito e dove e quando dovrà avvenire il suo arrivo.
23. Nella sua risposta, un giocatore può riferire condizioni mediche preesistenti e speciali esigenze alimentari o religiose.



24. Nella sua risposta, il giocatore dovrà notificare all'organizzatore se questi debba prendere specifiche misure per gestire una sua disabilità.
- 12.4 Una volta che un giocatore sia stato invitato, l'invito non deve essere ritirato, purché il giocatore lo accetti entro la data limite. Se un evento viene cancellato o differito, l'organizzatore è tenuto al risarcimento.

- 12.5 Il CO dovrà garantire assistenza medica e farmaci per tutti i partecipanti, secondi ufficiali, arbitri e funzionari, e deve assicurare detto personale per incidenti e necessità di cure mediche, inclusi i farmaci, procedure chirurgiche e via dicendo; non avrà però responsabilità riguardo a condizioni croniche. Lo staff medico ufficiale sarà designato per l'intera durata della competizione.
- 12.6 Per le competizioni L2 or L3 si seguirà lo stesso protocollo descritto in 12.3, 12.4 e 12.5, con le necessarie modifiche.

13 Designazione del CA per tornei L1

- 13.1 (1) Il CA di un Evento Mondiale ufficiale sarà designato dal Presidente della FIDE in concerto con il CO. Il CA di un Campionato Continentale sarà designato dal Presidente Continentale, in concerto con il CO. Il CA dovrà avere il titolo di Arbitro Internazionale di classe “A” o “B” (vedi Manuale FIDE B.06, Allegato 2, Regolamento per la classificazione degli Arbitri di scacchi) e dovrà avere adeguata esperienza di competizioni FIDE, lingue ufficiali FIDE e regolamenti FIDE pertinenti.
- (2) La FIDE e/o il Comitato Organizzatore devono designare gli altri arbitri e il resto dello staff in concerto con il Capo Arbitro.