



*Manuale FIDE*

***C: Regole generali e raccomandazioni  
tecniche per i tornei***

***C.02: Standard per il materiale scacchistico, i  
locali per i tornei FIDE, le cadenze di  
gioco e le regole di spareggio***

*Approvato dall'Assemblea Generale FIDE 2018*  
*In vigore dal 1° Luglio 2019*  
*Versione originale con testo a fronte*  
*Rev. 2007141200 / Batumi 2018*

## Sommario

	<i>Introduzione</i> .....	5
Art.1	<i>Materiale scacchistico</i> .....	5
Art.2	<i>Pezzi degli scacchi</i> .....	5
Art.3	<i>Scacchiere</i> .....	8
Art.4	<i>Tavoli da gioco</i> .....	8
Art.5	<i>Orologi per gli scacchi</i> .....	9
Art.6	<i>Formulari elettronici</i> .....	11
Art.7	<i>Collaudo di orologi e materiale</i> .....	14
Art.8	<i>Aree di torneo per i Campionati Mondiali o Continentali FIDE e le Olimpiadi</i> .....	16
Art.9	<i>Trasmissioni</i> .....	18
Art.10	<i>Requisiti per il trattamento di giocatori diversamente abili</i> .....	19
Art.11	<i>Requisiti per la gestione di tornei scolastici</i> .....	22
Art.12	<i>Tempi di gioco - cadenze</i> .....	27
Art.13	<i>Regolamento per lo spareggio tecnico</i> .....	28



## Introduction ~ Introduzione

### Introduction

This document defines the general standards for chess equipment and conditions of play, rate of play and tie-break regulations to be used in FIDE competitions.

### Introduzione

Questo documento definisce gli standard generali per il materiale scacchistico e le condizioni di gioco, la cadenza ed il regolamento per gli spareggi da usarsi nelle competizioni FIDE.

## Art. 1

### Chess Equipment ~ Materiale scacchistico

- 1.1** The chess equipment offered by the organisers (hosts) of a FIDE or Continental Championship, Olympiad and other FIDE registered tournaments shall conform with the standards mentioned below, and shall be approved by the Chief Organiser and the Chief Arbiter. Il materiale scacchistico offerto dagli organizzatori (ospitanti) di un Campionato FIDE o Continentale, Olimpiade e altri tornei registrati dalla FIDE si dovrà conformare agli standard descritti nel seguito, e dovrà essere approvato dal Capo Organizzatore e dall'Arbitro principale.
- 1.1.1.** It is recommended, that the chess pieces, boards and clocks, used in the World or Continental top level competitions be approved by participating players. Their approval shall be obtained for other equipment the table, chairs etc. In case either side disagrees, the equipment to be used shall be decided by the Chief Organiser or the Chief Arbiter of the event, bearing in mind the standards for its size and form as mentioned below. Si raccomanda che i pezzi, le scacchiere e gli orologi usati nelle competizioni ai massimi livelli Mondiale o Continentale siano approvate dai giocatori partecipanti. Si dovrà ottenere la loro approvazione *[anche]* per l'altro materiale, tavoli, sedie e così via. Qualora una delle parti non sia d'accordo, il Capo Organizzatore o l'Arbitro principale dell'evento decideranno il materiale da usare, tenendo conto degli standard descritti nel seguito per le misure e le forme.
- 1.1.2.** It is highly recommended that the chess equipment used in a competition is the same for all participants and all games. Si raccomanda caldamente che il materiale scacchistico usato in una competizione sia lo stesso per tutti i partecipanti e tutte le partite.

## Art. 2

### Chess Pieces ~ Pezzi degli scacchi

- 2.1. Material** Chess pieces should be made of wood, plastic or an imitation of these materials. **Materiale** I pezzi dovrebbero essere in legno, plastica o un'imitazione di questi materiali.
- 2.2. Height, weight, proportions** The size of the pieces should be proportionate to their height and form; other elements such as stability, aesthetic considerations etc., may also be taken into account. The weight of the pieces should be suitable for comfortable moving and stability. **Altezza, peso, proporzioni** Le dimensioni dei pezzi dovrebbero essere proporzionate ad altezza e forma; si può tener conto anche di altri fattori, quali stabilità, estetica e via dicendo. Il peso dei pezzi dovrebbe essere adeguato perché siano stabili e si possano muovere in maniera confortevole.

Recommended height of the pieces is as follows: King - 9.5 cm, Queen - 8.5 cm, Bishop - 7 cm, Knight - 6 cm, Rook - 5.5 cm and Pawn - 5 cm. The diameter of the piece's base should measure 40- 50% of its height. These dimensions may differ up to 10% from the above recommendation, but the order (e.g. King is higher than Queen etc.) must be kept.

L'altezza raccomandata per i pezzi è: Re: 9,5 cm; Donna: 8,5 cm; Alfiere: 7 cm; Cavallo: 6 cm; Torre: 5,5 cm; e Pedone: 5 cm. Il diametro della base del pezzo dovrebbe misurare il 40-50% della sua altezza. Le dimensioni possono scostarsi fino al 10% da quelle sopra raccomandate, ma si devono mantenere i rapporti (ad es., il Re dev'essere più alto della Donna, e via dicendo).

**2.3 Form, style of pieces**

Recommended for use in FIDE competitions are pieces of Staunton style. The pieces should be shaped so as to be clearly distinguishable from one another. In particular the top of the King should distinctly differ from that of the Queen. The top of the Bishop may bear a notch or be of a special colour clearly distinguishing it from that of the Pawn.

**Forma e stile dei pezzi**

Nelle competizioni FIDE si raccomanda l'uso di pezzi in stile Staunton. I pezzi dovrebbero avere forme tali da essere chiaramente riconoscibili l'uno dall'altro. In particolare la testa del re dovrebbe essere chiaramente diversa da quella della Donna. La testa dell'Alfiere potrà avere un intaglio o un colore speciale che lo distingua chiaramente da un Pedone.

**Examples of chess pieces:**

**Esempi di pezzi di scacchi:**



Original Staunton chess pieces, left to right: pawn, rook, knight, bishop, queen, and king

Pezzi originali Staunton; da sinistra a destra: pedone, torre, cavallo, alfiere, donna e re

**A modern Staunton set, in wood**

**Un moderno gioco Staunton in legno**



World Chess set approved by FIDE for the 2013 Candidate Tournament in London

Gioco di scacchi mondiale, approvato dalla FIDE per il Torneo dei Candidati di Londra del 2013



**2.4. Colour of the pieces**

The “black” pieces should be brown or black, or of other dark shades of these colours. The “white” pieces may be white or cream, or of other light colours. The natural colour of wood (walnut, maple, etc.) may also be used for this purpose. The pieces should not be shiny and should be pleasing to the eye.

**Colore dei pezzi**

I pezzi “neri” dovrebbero essere marrone o neri, o di un'altra tonalità scura di questi colori. I pezzi “bianchi” dovrebbero essere di colore bianco o panna, o di un altro colore chiaro. Si possono anche usare i colori naturali del legno (noce, acero ecc.). I pezzi non dovrebbero essere lucidi e dovrebbero essere gradevoli alla vista.



**2.4. The initial position of the pieces**  
 - see FIDE Laws of Chess art. 2

**La posizione iniziale dei pezzi**  
 - vedi il Regolamento FIDE del gioco degli scacchi, art. 2



## Art. 3 Chess Boards ~ Scacchiere

### 3.1. Material and colour

For the World or Continental top level competitions wooden boards should be used. For other FIDE registered tournaments boards made of wood, plastic or card are recommended. In all cases boards should be rigid. The board may also be of stone or marble with appropriate light and dark colours, provided the Chess Organiser and Chief Arbiter find it acceptable. Natural wood with sufficient contrast, such as birch, maple or European ash against walnut, teak, beech, etc., may also be used for boards, which must have a dull or neutral finish, never shiny. Combination of colours such as brown, green, or very light tan and white, cream, off-white ivory, buff, etc., may be used for the chess squares in addition to natural colours.

### Materiale e colore

Per le competizioni ai massimi livelli Mondiale o Continentale, si dovrebbero usare scacchiere in legno. Per gli altri tornei registrati FIDE, si raccomandano scacchiere fatte di legno, plastica o cartone/cartoncino. In tutti i casi, le scacchiere dovrebbero essere rigide. La scacchiera può essere anche di pietra o marmo, con colori chiari e scuri appropriati, purché l'Organizzatore e l'Arbitro principale la trovino accettabile. Le scacchiere potranno essere anche in legni naturali con sufficiente contrasto, come betulla, acero o frassino europeo contro noce, tek, faggio eccetera, e dovranno avere una finitura satinata o neutra, mai lucida. Oltre ai colori naturali, per le case si potranno usare anche combinazioni di colori come marrone, verde o bruno molto chiaro e bianco, panna, avorio sporco, marroncino chiaro eccetera.

### 3.2. Size of the square and the board

The side of the square should measure 5 to 6 cm. Referring to 2.2 the side of a square should be at least twice the diameter of a pawn's base (it means four pawns on one square). A comfortable table of suitable height may be fitted in with a chessboard. If the table and the board are separate from one another, the latter must be fastened and thus prevented from moving during play.

### Dimensioni della casa e della scacchiera

Il lato della casa deve misurare da 5 a 6 cm. Con riferimento a 2.2, il lato della casa dovrebbe essere almeno il doppio del diametro di base di un pedone (cioè in una casa devono starci quattro pedoni). Si può attrezzare con una scacchiera un tavolo confortevole di altezza adeguata. Se il tavolo e la scacchiera sono separati, quest'ultima deve essere fissata, così da evitare che si muova durante il gioco.

## Art. 4 Chess Tables ~ Tavoli da gioco

For all official FIDE tournaments the length of the table is 110 cm (with 15% tolerance). The width is 85 cm (for each player at least 15 cm).

Per tutti i tornei ufficiali della FIDE, la lunghezza del tavolo è di 110 cm (con tolleranza del 15%). La larghezza è di 85 cm (almeno 15 cm per ciascun giocatore).

The height of the table is 74 cm. The chairs should be comfortable for the players. Special dispensation should be given for children's events.

L'altezza del tavolo è di 74 cm. Le sedie dovranno essere confortevoli per i giocatori. Per i tornei giovanili potranno essere date speciali dispense.

Any noise when moving the chairs must be avoided.

Nel muovere le sedie si dovrà evitare qualsiasi rumore.



## Art. 5

### Chess Clocks ~ Orologi per gli scacchi

- 5.1.** For the FIDE World or Continental Championships and Olympiads electronic chess clocks must be used. For other FIDE registered tournaments organizers are allowed to use also mechanical chess clocks. Per i Campionati Mondiali e Continentali FIDE e per le Olimpiadi si dovranno usare orologi elettronici. Per altri tornei registrati FIDE gli organizzatori sono autorizzati ad usare anche orologi meccanici.
- 5.2.** If mechanical chess clocks are used, they should have a device (a "flag") signaling precisely when the hour hand indicates full hours. Se sono usati orologi meccanici, devono avere un dispositivo ("bandierina") che segnali esattamente quando la lancetta delle ore indica l'ora in punto.
- The flag must be arranged so that its fall can be clearly seen, helping the arbiters and players to check time. The clock should not be reflective, as that may make it difficult to see. It should run as silently as possible in order not to disturb the players during play. La bandierina deve essere fatta in modo che la sua caduta sia chiaramente visibile, per aiutare i giocatori e gli arbitri a verificare l'ora. L'orologio non deve essere riflettente, per non creare difficoltà di lettura. Dovrebbe essere il più possibile silenzioso per non disturbare i giocatori durante la partita.
- 5.3.** The same type of clocks should be used throughout the tournament. Si dovrebbero usare orologi dello stesso tipo per tutto il torneo.
- 5.4. Requirements for electronic chess clocks** **Requisiti per gli orologi elettronici**
- 5.4.1.** In approved clocks, when one clock reaches zero in an increment mode time control, the other clock does not run further and retains its last display. For Rapid and Blitz tournaments, when one of the clocks reaches zero, the other clock may be set to continue to run until it also reaches zero. Negli orologi approvati, quando in una cadenza con incremento un quadrante raggiunge lo zero, l'altro quadrante non avanza più e mantiene l'ultima indicazione. Per i tornei Rapid e Lampo, quando uno dei quadranti raggiunge lo zero, l'altro può essere impostato in modo da continuare a contare fino a raggiungere anch'esso lo zero.
- 5.4.2.** In approved clocks, when both flags fall down must be seen which flag fell first. Negli orologi approvati, quando entrambe le bandierine siano cadute, si deve vedere quale sia la bandierina caduta per prima.
- 5.4.3.** When the approved clocks are used, the player whose flag falls first has a disadvantage and the other player, who has some time left on his clock, has a definite advantage. This is a disparity to the players. Quando si usano orologi approvati, il giocatore la cui bandierina sia caduta per prima ha uno svantaggio e l'altro giocatore, che ha ancora del tempo sull'orologio, ha un deciso vantaggio. Questa è una disparità tra i giocatori.
- 5.4.3.1.** Clocks must function in full accordance with the FIDE laws of chess. Gli orologi devono funzionare in pieno accordo con il Regolamento FIDE del gioco degli scacchi.
- 5.4.3.2.** The display at all times should show the time available to complete a player's next move (preferable to display seconds also from beginning). I quadranti dovrebbero mostrare in qualsiasi momento il tempo disponibile per completare la prossima mossa del giocatore (ed è meglio che i secondi siano mostrati fin dall'inizio).

5.4.3.3.	The displays must be legible from a distance of at least 3 meters.	I quadranti devono essere leggibili fino ad una distanza di almeno 3 metri.
5.4.3.4.	From at least a distance of 10 meter a player must have a clearly visible indication which clock is running.	Il giocatore deve avere una indicazione chiaramente visibile alla distanza di almeno dieci metri di quale quadrante sta avanzando.
5.4.3.5.	In the case of a time control being passed, a sign on the display must signal clearly which player passed the time control first.	Nel caso si stia attraversando un controllo di tempo, una spia sul quadrante deve segnalare chiaramente quale giocatore abbia superato il controllo per primo.
5.4.3.6.	For battery powered clocks, a low-battery indication is required.	Per gli orologi a batteria, è richiesto un indicatore di batteria scarica.
5.4.3.7.	In case of a low-battery indication the clock must continue to function flawless for at least 10 hours.	Quando segnala la batteria scarica, l'orologio deve continuare a funzionare impeccabilmente per almeno 10 ore.
5.4.3.8.	Special attention should be given to the correct announcement of passing time controls.	Si dovrà prestare particolare attenzione alla correttezza dell'annuncio del passaggio del controllo di tempo.
5.4.3.9.	In case of accumulative or delay timing systems, the clock should not add any additional time if a player passed the last time control.	Nel caso di cadenze a dilazione o incremento, l'orologio non dovrebbe più aggiungere alcun tempo supplementare dopo che un giocatore abbia passato l'ultimo controllo di tempo.
5.4.3.10.	In case of time penalties it must be possible that time and move counter corrections are executed by an arbiter within 60 seconds.	In caso di penalità di tempo, l'arbitro deve poter eseguire correzioni al tempo ed al contamosse entro 60 secondi.
5.4.3.11.	It must be impossible to erase or change the data in display with a simple manipulation.	Deve essere impossibile modificare o cancellare i dati visualizzati con una manipolazione semplice.
5.4.3.12.	Clocks must have a brief user manual on the clock.	Gli orologi devono avere un manuale d'uso sintetico sul corpo dell'orologio.
5.4.3.13.	All official time control (actual rate of play) should be mentioned in the procedure of testing clocks.	Nella procedura di collaudo degli orologi si dovrebbero citare tutte le cadenze ufficiali (cadenze di gioco effettive).
5.4.3.14.	Electronic chess clocks used for FIDE events must be endorsed by the FIDE Technical Commission.	Gli orologi elettronici usati per gli eventi FIDE devono essere approvati dalla Commissione tecnica FIDE.
<b>5.4.</b>	<b>The electronic chess clocks endorsed by the FIDE</b>	<b>Orologi elettronici approvati dalla FIDE</b>
5.5.1.	DGT XL (year 2007)	DGT XL (anno 2007)
5.5.2.	DGT 2010 (year 2010)	DGT 2010 (anno 2010)
5.5.3.	Silver Timer (year 2007)	Silver Timer (anno 2007)
5.5.4.	Sistemco (year 2009)	Sistemco (anno 2009)
5.5.5.	DGT 3000 (year 2014)	DGT 3000 (anno 2014)
5.5.6.	CE clock (2017)	CE clock (2017)
5.5.7.	LEAP clock KK 9908 (2017)	LEAP clock KK 9908 (2017)

## Art. 6 Electronic score sheets ~ Formulari elettronici

6.1. <b>General remarks</b>	<b>Considerazioni generali</b>
6.1.1.       An electronic score sheet is a replacement for the current used paper versions within tournaments and matches. It makes it easier for reconstructing games for publication in situations where no other means of move registration is used.	Un formulario elettronico è un surrogato per la versione cartacea di uso corrente nei tornei e match, e facilita la ricostruzione delle partite per la pubblicazione nelle situazioni in cui non si usino altri sistemi di registrazione delle mosse.
6.1.2.       An electronic score sheet is a device where a player can notate his and his opponent's moves during a game with an electronic registration of the game played.	Un formulario elettronico è un dispositivo nel quale, durante una partita, un giocatore può annotare le mosse proprie e dell'avversario in una registrazione elettronica della partita giocata.
6.1.3.       Basic rules for this electronic score sheet (device):	Regole base per il formulario elettronico (dispositivo):
6.1.3.1.     The device is dedicated for notating chess games (not a multipurpose computer).	Il dispositivo è dedicato per l'annotazione delle partite di scacchi (non è un computer per usi generali).
6.1.3.2.     The device fully complies with FIDE rules.	Il dispositivo soddisfa appieno le regole FIDE.
6.1.3.3.     The game notation complies with FIDE Laws of Chess, whereas the use of figurines is allowed.	La notazione della partita soddisfa il Regolamento FIDE del gioco degli scacchi; è consentito l'uso delle figurine.
6.1.3.4.     The device can be linked to the owner or player through some unique identification of the device.	Il dispositivo può essere messo in relazione al proprietario o giocatore per mezzo di una identificazione univoca.
6.1.3.5.     The device logs user actions during game mode to prevent or detect foul play.	Quando è in modalità partita, per prevenire o rivelare illeciti il dispositivo registra le azioni dell'utente.
6.1.3.6.     It is foreseen that both players and tournament organizations will buy and use their own devices.	Si prevede che compreranno ed useranno dispositivi tanto i giocatori quanto gli organizzatori di tornei.
6.1.3.7.     The device should have approximately the size of A5-A6 (paper size).	Il dispositivo dovrebbe avere dimensioni circa A5-A6 (formato carta).
6.2. <b>Game mode</b>	<b>Modalità "Partita"</b>
6.2.1.       This is the mode where the player notates his game. The switch from any other mode to game mode can be made by the player himself when the game is finished or by the tournament organization or arbiter.	Questa è la modalità in cui il giocatore annota la sua partita. Il passaggio alla modalità partita da qualsiasi altra modalità può essere fatto dal giocatore stesso quando la partita è finita, o dall'organizzazione del torneo, o dall'arbitro.

6.2.2.	The following rules apply to the electronic score sheet in game mode:	Quando il formulario elettronico è in modalità partita si applicano le seguenti regole:
6.2.2.1.	During the game it is not possible to switch to any other mode.	Durante la partita non si può passare a nessun'altra modalità.
6.2.2.2.	The game notation is clearly visible for the arbiter, with the restriction that not all moves need to be visible.	La notazione della partita è chiaramente visibile all'arbitro, con la restrizione che non è necessario che siano visibili tutte le mosse.
6.2.2.3.	The state of the device being in game mode is clearly visible for everyone.	Dev'essere chiaramente visibile per chiunque che lo stato del dispositivo è in modalità partita.
6.2.2.4.	It is not allowed to go out of game mode by accident or deliberately, without notifying this to the player, his opponent or arbiter. This is also clearly visible to all parties.	Non è consentito uscire, accidentalmente o deliberatamente, dalla modalità partita senza darne notizia al giocatore, al suo avversario ed all'arbitro. Questo è chiaramente visibile anche a tutti gli altri interessati.
6.2.2.5.	If the battery has low power this must be signaled. When this is signaled, the battery must hold out at least 8 hours to make it possible to notate a complete game.	La batteria scarica va segnalata. Quando il segnale si attiva, la batteria deve durare ancora almeno 8 ore, per consentire di annotare una partita completa.
6.2.2.6.	A minimum of 7 moves must be visible in a move list.	Nella lista delle mosse devono essere visibili almeno 7 mosse.
6.2.2.7.	Graphical input through a chess board with figurines is allowed.	È consentito l'input grafico mediante una scacchiera con figurine.
6.2.2.8.	Scrolling through the move list is allowed, as is correcting of incorrect entered moves.	È consentito scorrere la lista delle mosse, come pure correggere una mossa registrata erroneamente.
6.2.2.9.	A game finishes when a result is noted and both players signed the score sheet. The arbiter signature is optional.	La partita finisce quando si annota il risultato ed entrambi i giocatori firmano il formulario. La firma dell'arbitro è opzionale.
6.2.2.10.	The players are obliged to submit the text of their game to the Organizer with reference to article 8.3 of the Laws of Chess.	Con riferimento all'articolo 8.3 del Regolamento del gioco degli scacchi, i giocatori sono tenuti a consegnare il testo della propria partita all'Organizzatore.
6.2.2.11.	On entering moves:	Nell'annotare le mosse:
	- It is allowed to enter an illegal move;	- È consentito introdurre una mossa illegale;
	- It is allowed to enter the clock time, draw offers and other abbreviation according to Laws of chess. Input of clock times should be possible using a figurine notation;	- È consentito annotare il tempo dell'orologio, le offerte di patta e altre abbreviazioni secondo il Regolamento del gioco degli scacchi. L'inserimento dei tempi dovrebbe essere possibile utilizzando una notazione con figurine;
	- It is allowed to enter only moves of white or	- Durante lo zeitnot è consentito introdurre le

	black during time trouble;	mosse solo del bianco, o solo del nero;
	- It is allowed to enter a dash for a move during time trouble;	- Durante lo zeitnot, è consentito introdurre una lineetta al posto della mossa;
	- The device is not allowed to correct or signaling illegal moves automatically;	- Al dispositivo non è consentito correggere o segnalare automaticamente le mosse illegali;
	- If a stalemate or checkmate is missed or an illegal move is made by the player, the device must be able to record following moves.	- Se il giocatore non si accorge di uno stallo, un matto o una mossa illegale, il dispositivo deve essere in grado di registrare le mosse successive.
	- An automatic move counter should be available	- Dovrebbe essere disponibile un contamosse automatico.
6.2.2.12.	The device must be able to restart the notation.	Il dispositivo deve essere in grado di ricominciare l'annotazione.
<b>6.3.</b>	<b>Arbiter mode</b>	<b>Modalità "Arbitro"</b>
6.3.1.	The arbiter mode is an optional mode for the device. This mode is created to give the arbiter some extra features supporting his job.	La modalità arbitro è una funzionalità opzionale per il dispositivo, ed è fatta per fornire all'arbitro alcune funzioni extra per aiutarlo nel suo lavoro.
6.3.2.	If there is an arbiter mode available the following rules apply:	Se la modalità arbitro è disponibile, si applicano le seguenti regole:
6.3.2.1.	Only the arbiter (or a representative of the tournament organization) is allowed to enter this mode during a game.	Durante una partita, è consentito accedere a questa modalità soltanto all'arbitro (o ad un rappresentante dell'organizzazione del torneo).
6.3.2.2.	In this mode legality checks may be done on the moves played in the game:	In questa modalità possono essere eseguite verifiche sulla legalità delle mosse giocate nella partita:
	- Threefold repetition of a position (fivefold repetition)	- Triplice (quintuplice) ripetizione di posizione
	- 50 moves rule (75 moves rule)	- Regola delle 50 (75) mosse
	- Detection of stalemate or checkmate.	- Rilevazione di uno stallo o scaccomatto
	- The arbiter can take moves back in case an illegal move is detected.	- L'arbitro può tornare indietro nelle mosse, nel caso in cui sia riscontrata una mossa illegale.
<b>6.4.</b>	<b>Owner mode</b>	<b>Modalità "Proprietario"</b>
6.4.1.	The owner mode is an optional mode for the device. This is a mode where the producer may add some chess features for creating an attractive product for their customers.	La modalità proprietario è una funzionalità opzionale per il dispositivo. Questa è la modalità in cui il produttore può aggiungere delle funzioni scacchistiche per creare un prodotto interessante per la clientela.

6.4.2.	If there is owner mode available the following rules apply:	Se la modalità proprietario è disponibile, si applicano le seguenti regole:
6.4.2.1.	The identification of the owner shall be possible in owner's mode.	In modalità proprietario sarà possibile l'identificazione del proprietario.
6.4.2.2.	This mode is only allowed when not playing a game. Otherwise it is completely locked out.	Questa modalità è consentita solo quando non c'è una partita in corso, altrimenti deve essere completamente bloccata.
6.4.2.3.	No chess program is allowed i.e. this is not a chess computer.	Non sono consentiti programmi di scacchi, cioè questo non è un computer scacchistico.
6.4.2.4.	No other then chess related activities are allowed.	Non sono consentite altre attività che quelle relative agli scacchi.
6.4.2.5.	For anybody it is easy to see that the device is in owner mode.	Deve essere facile per chiunque vedere che il dispositivo è in modalità proprietario.

### Art. 7

## Testing Clocks and Equipment ~ Collaudo di orologi e materiale

7.1.	The FIDE Technical Commission is competent to decide whether or not any piece of equipment is suitable for use in FIDE competitions. The Commission may recommend the use of other types of chess sets in addition to those mentioned above. It may make a list of equipment with satisfactory standards, the specimen of which would be kept at the FIDE Secretariat.	La Commissione Tecnica FIDE è competente a decidere se una qualsiasi attrezzatura sia adeguata o meno all'uso nelle competizioni FIDE. La Commissione può raccomandare l'uso di altri tipi di materiale scacchistico oltre a quelli sopra citati, e potrà pubblicare una lista di attrezzature con standard soddisfacenti, i cui esemplari dovrebbero essere conservati presso la Segreteria FIDE.
7.2.	If necessary FIDE will determine the general conditions for other equipment needed in chess competitions, such as score sheets, demonstration boards, etc.	Se necessario, la FIDE determinerà le condizioni generali per altre attrezzature necessarie nelle competizioni scacchistiche, come formulari, scacchiere dimostrative e così via.
7.3.	<b>Test report of electronic chess clocks</b>	<b>Rapporto di collaudo degli orologi elettronici</b>
7.3.1.	Name of the clock	Nome dell'orologio
7.3.2.	Name of tester	Nome del collaudatore
7.3.3.	Period of testing	Periodo di collaudo
7.3.4.	Is it possible to read the information on the displays at 3 meter distance from the clock?	Si possono leggere le informazioni sul display a 3 metri di distanza dall'orologio?
7.3.5.	Did you make test under normal tournament conditions with at least five players?	Sono state svolte prove in normali condizioni di torneo con almeno cinque giocatori?
7.3.6.	Is it clearly visible which player is to move, from all sides of the clock?	Si vede chiaramente da tutti i lati dell'orologio a quale giocatore sia la mossa?
7.3.7.	Did you make test 7.3.6 under normal tournament conditions with at least five players?	Il test 7.3.6 è stato svolto in normali condizioni di torneo con almeno cinque giocatori?
7.3.8.	Is there any sound given by the clock during or at the end of game?	L'orologio produce qualche suono durante o alla fine della partita?
7.3.9.	Is the clock speed equal with the normal time?	La velocità dell'orologio è uguale al tempo normale?

7.3.10.	Is there a low battery indication?	C'è un indicatore di batteria scarica?
7.3.11.	If yes in 7.3.10 is this indication shown immediately after the clock is set up?	Se sì in 7.3.10, l'indicazione viene mostrata subito dopo che l'orologio è stato programmato?
7.3.12.	Is it possible to change or delete indications of the clocks by default?	È possibile cambiare o cancellare le indicazioni dell'orologio per default?
7.3.13.	Is there a short manual on the clock?	C'è un manuale sintetico sull'orologio?
7.3.14.	Is the clock stable during use, especially when players are short on time?	L'orologio è stabile durante l'uso, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo?
7.3.15.	Did you make test 7.3.14 under normal tournament conditions with at least five players?	Il test 7.3.14 è stato svolto in normali condizioni di torneo con almeno cinque giocatori?
7.3.16.	Are the buttons used by the players sturdy enough?	I bottoni usati dai giocatori sono sufficientemente robusti?
7.3.17.	Did you make test 7.3.16 under normal tournament conditions with at least five players?	Il test 7.3.16 è stato svolto in normali condizioni di torneo con almeno cinque giocatori?
7.3.18.	If both flags fall down can you see which fell first?	Se entrambe le bandierine sono cadute, si vede quale sia caduta per prima?
7.3.19.	Does the clock stop working after a flag fall in the last period?	L'orologio smette di funzionare dopo la caduta di una bandierina nell'ultimo periodo?
7.3.20.	Did you have problems to correct the time shown by the display or to give penalties?	Ci sono stati problemi a correggere i tempi indicati sui quadranti o a dare penalità?
7.3.21.	Did you have problems to change the move counter?	Ci sono stati problemi a modificare il contamosse?
7.3.22.	Are the following rate of play available as default modes:	Le seguenti cadenze sono disponibili come modi standard:
	a) 40 moves in 100 minutes + 20 moves in 50 minutes + 15 minutes and 30 second per move from move 1	a) 40 mosse in 100 minuti + 20 mosse in 50 minuti + 15 minuti e 30 secondi per mossa dalla prima mossa
	b) 40 moves in 90 minutes + 30 minutes with an increment of 30 seconds per move from move 1	b) 40 mosse in 90 minuti + 30 minuti con incremento di 30 secondi per mossa dalla prima mossa
	c) Game 90 minutes +30 second per move from move 1	c) Partita 90 minuti +30 secondi per mossa dalla prima mossa
	d) 40 moves in 2 hours + 20 moves in 1 hour + 15 minutes and 30 seconds per move from 61 move	d) 40 mosse in 2 ore + 20 mosse in 1 ora + 15 minuti e 30 secondi per mossa dalla 61-esima mossa
	e) 40 moves in 2 hours + 20 moves in 1 hour + 30 minutes	e) 40 mosse in 2 ore + 20 mosse in 1 ora + 30 minuti
	f) 40 moves in 2 hours + 30 minutes	f) 40 mosse in 2 ore + 30 minuti
	g) Game 60 minutes	g) Partita 60 minuti
	h) 40 moves in 2 hours + 1 hour	h) 40 mosse in 2 ore + 1 ora
	j) Rapid G-15 minutes + 10 seconds per move	j) Rapid 15 minuti/partita + 10 secondi per mossa
	k) Rapid G-15 minutes + 5 seconds per move	k) Rapid 15 minuti/partita + 5 secondi per mossa
	l) Rapid G-25 minutes + 10 seconds per move	l) Rapid 25 minuti/partita + 10 secondi per mossa
	m) Rapid G-25 minutes	m) Rapid 25 minuti/partita
	n) Blitz 5 minutes	n) Blitz 5 minuti
	o) Blitz 5 minutes + 3 seconds per move	o) Blitz 5 minuti + 3 secondi per mossa
	p) Blitz 3 minutes + 2 seconds per move	p) Blitz 3 minuti + 2 secondi per mossa
7.3.23.	Is the incremental time when using Fisher mode added before the first move?	Quando si usa un modo Fischer, l'incremento viene aggiunto prima della prima mossa?
7.3.24.	Do you have some additional remarks to some questions? If yes, add them below.	Ci sono ulteriori osservazioni a qualche domanda? Se sì, aggiungerle qui sotto.

7.3.25. What is your recommendation on endorsement? Qual è la raccomandazione per l'approvazione?

## Art. 8

### Tournament halls for the FIDE World or Continental Championships and Olympiads Aree di torneo per i Campionati Mondiali o Continentali FIDE e le Olimpiadi

8.1.	Inspection and preparation of the Playing Hall	Ispezione e preparazione della sala di gioco
8.1.1.	All areas to which players have access during play should be inspected carefully and repeatedly by the Chief Organiser and the Chief Arbiter.	Tutte le aree alle quali hanno accesso i giocatori durante le partite dovrebbero essere accuratamente e ripetutamente ispezionate dal Capo Organizzatore e dall'Arbitro principale.
8.1.2.	Space for spectators must be prepared. The distance between the chess boards and the spectators should be not less than one meter, for top level tournaments 1.5 meters.	Si devono predisporre spazi per gli spettatori. La distanza tra le scacchiere e gli spettatori non dovrebbe essere minore di un metro, ovvero 1,5 metri per tornei ai massimo livelli.
8.1.3.	Lighting of a standard similar to that used for examinations should be about 800 lux. Lighting should not cast shadows or cause pinpoints of light to be reflected from the pieces. Beware of direct sunlight, especially if this varies during play.  For a high-level tournaments the organizer should have the possibility (the device) to adjust the light in the hall - quality of lighting covering a larger area to the same level of flux requires a greater number of lumens.	L'illuminazione, con uno standard analogo a quello usato per gli esami, dovrebbe essere di circa 800 lux. L'illuminazione non dovrebbe creare ombre o punti di luminosità eccessiva che si riflettano sui pezzi. Si presti attenzione alla luce solare diretta, specialmente se questa varia durante il gioco.  Per un torneo di alto livello, l'organizzatore dovrebbe avere la possibilità di regolare le luci in sala - la qualità dell'illuminazione che copre un'area più ampia con lo stesso numero di lux richiede un numero maggiore di lumen.
8.1.4.	It is highly recommended that the hall be carpeted. The noise made by moving chairs must be avoided.	È altamente raccomandato che il pavimento della sala sia coperto con tappeti. Si deve evitare il rumore quando si muovono le sedie.
8.1.5.	The extraneous noise levels close to the tournament hall must be checked too.	Si deve tenere sotto controllo anche il livello dei rumori estranei in prossimità dell'area del torneo.
8.2.	Space for players and arbiters	Spazi per i giocatori e gli arbitri
8.2.1.	It is recommended that the minimal space of 4 square meters be available for each player in individual matches and round robin tournaments. For other tournaments 2 square meters may be adequate. <b>(Please refer to Diagram-A)</b>	Nei match individuali e nei tornei round robin si raccomanda che per ogni giocatore sia disponibile uno spazio di almeno 4 metri quadrati. Per altri tornei, 2 metri quadrati possono essere adeguati <b>(vedi Diagramma-A)</b> .



**Diagram A**

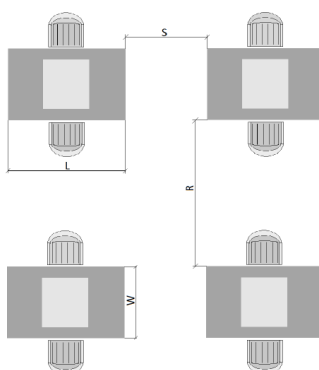
Some definitions and recommendations regarding sizes

- L** : Length of the table.  
L = 110 cm, tolerances: +20 cm, -10 cm.
- W** : Width of the table.  
W = 85 cm, tolerances: +5 cm, -5 cm.
- S** : Horizontal space between table rows.  
S = 3m, tolerances: +1.5 m, -0.5 m.
- R** : Vertical space between table rows.  
R = 3m, tolerances: +1.5 m, -0.5 m.

**Diagramma A**

Alcune definizioni e raccomandazioni sulle misure

- L** : Lunghezza del tavolo.  
L = 110 cm, tolleranza: +20 cm, -10 cm.
- W** : Larghezza del tavolo.  
W = 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.



**8.2.2.** There should be a minimum of 2.5 meters between rows of players. It is best not to have long, unbroken rows. Where possible, players should play on individual tables at least for top boards or top matches in the events. **(Please refer to Diagram-B)**

Dovrebbe esserci un minimo di 2,5 m tra le file di giocatori. È meglio non avere lunghe file ininterrotte di tavoli. Ove possibile, i giocatori dovrebbero giocare su tavoli individuali almeno per le prime scacchiere o i match più importanti negli eventi **(vedi Diagramma-B)**.

**Diagram B**

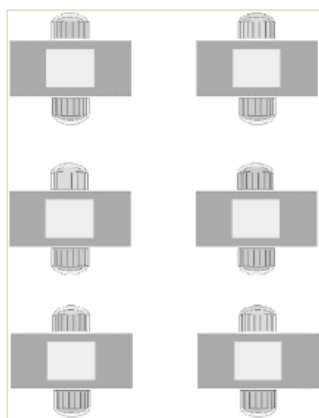
Basic tournament hall placement styles

**Single Row** Preferable style for individual competitions

**Diagramma B**

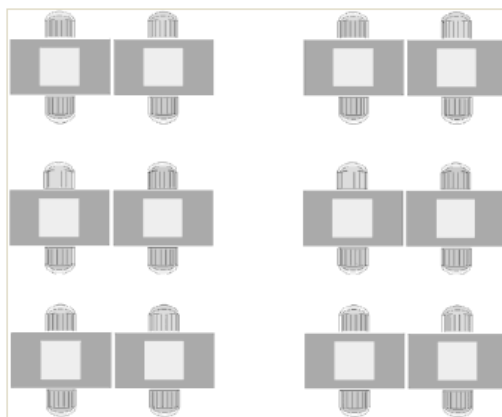
Stili base di sistemazione della sala del torneo

**Fila Singola** Preferibile per le competizioni individuali



**Dual Row** For large events (open tournaments, youth champ. etc) An arbiter may check two tables in the same time

**Doppia fila** per grandi eventi (tornei Open, campionati giovanili ecc.). Un arbitro può controllare due tavoli insieme

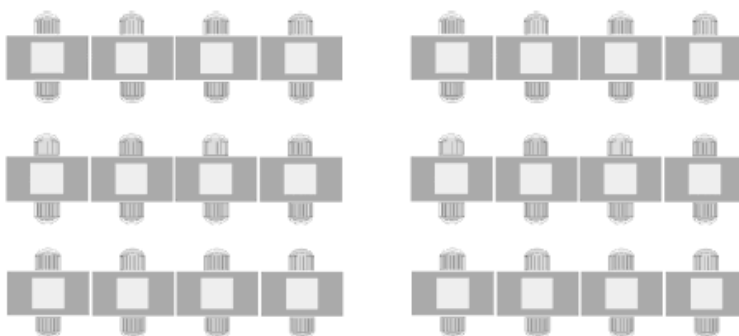


**Multi Row** For team competitions

(should be avoided for individual events as much as possible)

**Fila multipla** Per competizioni a squadre

(per quanto possibile, si dovrebbe evitare per eventi individuali)



8.2.3. Special tables with the connection to the Internet for arbiters should be arranged too.

Si dovrebbero anche predisporre tavoli speciali per gli arbitri, con connessione ad Internet.

8.2.4. Games should not be placed too close to doors.

Le partite non dovrebbero essere sistemate troppo vicino alle porte.

8.2.5. Playing conditions for all players in the event (especially for both players in a game) should be equalized as much as possible. Exceptions are mentioned in (b).

Le condizioni di gioco dovrebbero essere rese per quanto possibile uguali per tutti i giocatori dell'evento (e specialmente per i due giocatori di una partita). Le eccezioni sono citate in (b).

## Art. 9 Broadcasting ~ Trasmissioni

9.1. All official FIDE events must be broadcast on the Internet

Tutti gli eventi ufficiali FIDE devono essere trasmessi su Internet.

9.1.1. All games from World Championship Matches, World Cup, Olympiad, World Team Championship and GP FIDE.

Tutte le partite dei match per il Campionato del Mondo, della Coppa del Mondo, delle Olimpiadi, del Campionato del Mondo a squadre e del Grand Prix FIDE.

- |        |   |  |
|--------|---|--|
| 9.1.2. | At least 10 games from each age category of World Youth and Cadet Championships.  | Almeno 10 partite da ciascuna fascia d'età dai Campionati del Mondo Giovanile e Cadetti.               |
| 9.1.3. | As many games as possible from all other championships, but at least 30 games.    | Quante più partite possibile per tutti gli altri campionati, ma almeno 30 partite.                     |
| 9.1.4. | Delay of broadcasting should be decided by the Chief Organiser and Chief Arbiter. | Il ritardo di trasmissione dovrebbe essere stabilito dal Capo Organizzatore e dall'Arbitro principale. |

## Art. 10

### Requirements on treatment of disabled chess players Requisiti per il trattamento di giocatori diversamente abili

- | 10.1.   | General remarks   | Considerazioni generali  |
|---------|---|--|
| 10.1.1. | These guidelines will be used for all FIDE rated events.  | Queste linee guida saranno usate in tutti gli eventi ratificati dalla FIDE.  |
| 10.1.2. | No one has the right to refuse to meet a disabled player against whom he has been correctly paired.   | Nessuno ha il diritto di rifiutare di incontrare un giocatore diversamente abile con cui sia stato correttamente abbinato.   |
| 10.1.3. | All chess venues must either be accessible to all, or an acceptable alternative venue with full supervision shall be available to those who cannot access the nominated venue.  | Tutte le sedi scacchistiche devono essere accessibili a chiunque; ovvero, per chi non può accedere alla sede, dovrà essere disponibile un'acceptabile sede alternativa con completa supervisione.  |
| 10.1.4. | A circular shall be sent out when all competitors are known. This circular contains an entry form with the usual points and questions, asking whether any potential competitor has an impairment that will require special circumstances. The competitor has to inform the organisers about the special circumstances at least 20 days before the start of the event. | Quando saranno noti tutti i partecipanti, si dovrà emettere una circolare che dovrà contenere il modulo d'iscrizione con i soliti punti e domande, che chieda ad ogni potenziale concorrente se abbia una condizione fisica che richieda particolari misure organizzative. Il concorrente deve informare l'organizzatore sulle speciali misure almeno 20 giorni prima dell'inizio dell'evento. |
| 10.1.5. | No disabled player shall be "penalised" in accordance with the Articles 6.7 and 8.1.6 of the Laws of Chess because of disability.   | Nessun giocatore diversamente abile potrà essere "penalizzato" a mente degli articoli 6.7 e 8.1.6. del Regolamento del gioco degli scacchi a causa della propria condizione fisica.  |
| 10.1.6. | It is recommended, that in all events there should be a tournament physician. The Chief Organiser and the Chief Arbiter shall know the phone number of the local hospital and physician.  | Si raccomanda che in ogni evento ci sia un medico del torneo. Il Capo Organizzatore e l'Arbitro principale dovranno avere il numero di telefono del medico e dell'ospedale locale.   |
| 10.1.7. | It is recommended that each national chess federation appoints an officer for matters regarding disabilities.   | Si raccomanda che ogni federazione scacchistica nazionale designi un funzionario per le questioni relative alle disabilità.  |

- 10.1.8.** It is strongly recommended that all organisers of chess events adopt these guidelines. Si raccomanda caldamente che ogni organizzatore di eventi scacchistici adotti queste linee guida.
- 10.2. Special arrangements for participants Preparativi speciali per i partecipanti**
- 10.2.1.** Any impaired competitor who reasonably requests in time the placing of their equipment in a particular seat or orientation, has the right to do so, provided that this does not disadvantage his opponent or other competitors. The event organizer has to ensure that the needs of both players are catered for. Un concorrente diversamente abile che richieda con ragionevole anticipo la collocazione del materiale in una posizione o con una orientazione particolari, ne ha il diritto a condizione che ciò non provochi svantaggio al suo avversario o ad altri concorrenti. L'organizzatore dell'evento deve assicurare che sia presa cura delle esigenze d'ambo i giocatori.
- 10.2.2.** All relevant information shall be displayed before the start of the event, including maps of the venue showing the location of toilets, refreshments and emergency exits. Prima dell'inizio dell'evento si devono pubblicare tutte le informazioni necessarie, comprese le mappe della sede mostranti la posizione delle toilette, dell'area ristoro e delle uscite di emergenza.
- 10.2.3.** If a competitor cannot access the refreshments, arrangements should be made for their needs to be met. Se un concorrente non può accedere all'area ristoro, si devono prendere misure organizzative atte a soddisfarne le esigenze.
- 10.2.4.** If a competitor cannot press his own clock or move his own pieces, an assistant shall be available unless the opponent is willing to do so. If the opponent is acting as an assistant the Chief Arbiter may decide to give him extra thinking time. Se un concorrente non può premere il proprio orologio o muovere i propri pezzi, dovrà essere disponibile un assistente, salvo qualora l'avversario sia disposto a farlo lui. Se l'avversario fa da assistente, l'Arbitro principale può decidere di assegnargli del tempo di riflessione extra.
- 10.2.5.** If a player has made a prior request, copies of all notices should be available in large print. If a player is unable to read large print, then the notices must be read to him. Se un giocatore ne ha fatta preventiva richiesta, dovranno essere disponibili copie di ogni avviso stampate in caratteri grandi. Se un giocatore non è in grado di leggere i caratteri grandi, gli avvisi gli devono esser letti.
- 10.2.6.** It is recommended that all team events have the rule that if a visiting team indicates that it has a player with an impairment coming with them, giving sufficient notice, that the home team does everything which is reasonable to ensure that that player can participate. Si raccomanda che tutti gli eventi a squadre abbiano la regola che se la squadra ospite indica, dando sufficiente preavviso, che uno dei suoi giocatori, che parteciperà all'incontro, è diversamente abile, allora la squadra di casa debba fare tutto ciò che è ragionevole per assicurare che quel giocatore possa partecipare.
- 10.3. Organisation of the tournament hall Organizzazione della sede del torneo**
- 10.3.1.** Only one game per table: in case an assistant is needed the tables should be larger (2 m width in order to place the assistants for the disabled) and should be placed separately. Solo una partita per tavolo: in caso sia richiesto un assistente, il tavolo dovrebbe essere più largo (2m di larghezza, per potervi accomodare l'assistente ed il giocatore diversamente abile) e sistemato separatamente.
- 10.3.2.** The corridors between rows of tables should be twice as large (wheel chairs). I corridoi tra le file di tavoli dovrebbero essere larghi il doppio (per le sedie a rotelle).

- |         |   |   |
|---------|---|---|
| 10.3.3. | The arbiters should be clearly accessible to all players.   | Gli arbitri dovrebbero essere facilmente accessibili a tutti i giocatori.   |
| 10.3.4. | Foresee additional contact points for electricity: some visually disabled players use a lamp for their chess board. This lamp should not disturb the opponent.  | Prevedete prese di corrente supplementari: alcuni giocatori ipovedenti usano una lampada sulla scacchiera. Questa lampada non deve disturbare l'avversario.   |
| 10.3.5. | Put the blind chess players at the same place as much as possible (they will know the way to the rest room and back in very short time!) and give them the same assistant during the whole tournament.  | Per quanto possibile, collocate il giocatore non vedente sempre allo stesso posto (così in brevissimo tempo saprà la strada per le toilette e ritorno!) e dategli lo stesso assistente durante tutto il torneo.   |
| 10.4.   | <b>Assistants</b>   | <b>Assistenti</b>   |
| 10.4.1. | The assistants should have a minimum knowledge of chess; the language is less important since most of the handicapped players only speak their mother tongue.   | L'assistente deve avere un minimo di conoscenza degli scacchi; la lingua è meno importante perché la maggior parte dei giocatori diversamente abili parla solo la propria lingua madre.   |
| 10.4.2. | Assistants for blind players should know the name of the pieces in their language.  | Gli assistenti per i giocatori non vedenti dovrebbero conoscere i nomi dei pezzi nella loro lingua.   |
| 10.4.3. | Assistants for blind players should inform the player when they are leaving the chess board temporarily.  | Gli assistenti per i giocatori non vedenti dovrebbero informare il giocatore quando si allontanano temporaneamente dalla scacchiera.  |
| 10.4.4. | The assistant should always write the moves: this is an important help for the arbiter.   | L'assistente deve sempre scrivere le mosse: questo è un aiuto importante per l'arbitro.   |
| 10.5.   | <b>Tournament organisation and Chief Arbiter</b>  | <b>Organizzazione del torneo e Arbitro principale</b>   |
| 10.5.1. | Organise a players meeting for all players before the first round, preferably in the tournament hall.   | Organizzate una riunione di tutti i giocatori prima del primo turno, preferibilmente nella sede del torneo.   |
| 10.5.2. | If possible only one round per day should be played.  | Se possibile, si dovrebbe giocare solo un turno al giorno.  |
| 10.5.3. | After making the pairings the chief arbiter should decide manually on which board everyone should play: some players (visually handicapped) should always play at the same board whereas the largest space should be foreseen for wheelchair players. | Dopo aver fatto gli abbinamenti, l'Arbitro principale dovrebbe decidere manualmente su quale scacchiera ciascuno debba giocare: alcuni giocatori (non vedenti o ipovedenti) dovrebbero giocare sempre alle stesse scacchiere, mentre per i giocatori in sedia a rotelle dovrebbe essere previsto il massimo spazio possibile. |
| 10.5.4. | Draw proposals or claims can easily go via the assistant. All players push the clock themselves, except the players who are physically unable to do so.   | Le richieste di patta o i reclami possono essere facilmente gestiti per mezzo degli assistenti. Tutti i giocatori premeranno da sé l'orologio, tranne quelli che sono fisicamente impossibilitati a farlo.  |
| 10.5.5. | In the case there is a time trouble situation with visually disabled players the arbiter should bear  | Nel caso di sia una situazione di zeitnot con un giocatore non vedente o ipovedente, l'arbitro  |

in mind that the (not visually disabled) opponent can reply almost immediately. The tournament regulations should therefore release the visually disabled player from the obligation to record the moves during the last five minutes, even when the game is played with an increment of at least 30 seconds.

The visually handicapped player should then update his scoresheet after the time trouble.

dovrebbe tenere a mente che l'avversario (vedente) può rispondere quasi immediatamente. Le regole del torneo dovrebbero quindi sollevare il giocatore non vedente o ipovedente dall'obbligo di registrazione delle mosse durante gli ultimi cinque minuti, anche quando la partita sia giocata con un incremento di almeno 30 secondi.

Il giocatore non vedente o ipovedente dovrebbe quindi aggiornare il proprio formulario dopo lo zeitnot.

## Art. 11

### Requirements on treatment of school tournaments Requisiti per la gestione di tornei scolastici

11.1. General remarks	Considerazioni generali
<p><b>11.1.1.</b> These guidelines shall be observed for all school tournaments played under FIDE auspices or that are to be FIDE rated and ideally should also be followed by national and regional school tournaments, especially those that may be nationally rated.</p> <p>These guidelines may also be useful indications for ordinary school chess which is often described as “non-competitive” (games are usually played without clocks and not usually notated) in cases where the organizer is trying to introduce players to the world of “competitive” chess.</p>	<p>Queste linee guida saranno osservate in tutti i tornei scolastici giocati sotto gli auspici della FIDE o ratificati dalla FIDE, e idealmente dovrebbero essere seguite anche dai tornei scolastici nazionali e regionali, in special modo da quelli che possano essere ratificati a livello nazionale.</p> <p>Queste linee guida possono anche essere utili indicazioni per i normali tornei scolastici che sono spesso descritti come “non competitivi” (in cui di solito le partite sono giocate senza orologio e non trascritte), nei casi in cui l'organizzatore stia tentando di introdurre i giocatori al mondo degli scacchi “competitivi”.</p>
<p><b>11.1.2.</b> Every player should have the accompanying person who will be an attendant.</p>	<p>Ogni giocatore dovrebbe avere una persona accompagnatrice che ne farà da assistente personale.</p>
<p><b>11.1.3.</b> The attendant may help the player to find the table.</p>	<p>L'assistente può aiutare il giocatore a trovare il tavolo.</p>
<p><b>11.1.4.</b> During a game all attendants, parents, coaches are treating as spectators. They should stay in place for spectators and cannot interfere with a game in progress. In case of questionable situation may contact only the arbiter or the organizer.</p>	<p>Durante la partita tutti gli assistenti, genitori, allenatori sono equiparati a spettatori. Dovrebbero restare negli spazi per gli spettatori e non possono interferire nel gioco in corso. In caso di situazioni discutibili, possono contattare solo l'arbitro o l'organizzatore.</p>
<p><b>11.1.5.</b> Attendants can't use any mobile phone or electronic device in the playing hall.</p>	<p>Gli assistenti non possono utilizzare alcun telefono mobile o dispositivo elettronico nell'area di gioco.</p>
<p><b>11.1.6.</b> Using cameras with flash is restricted to the first</p>	<p>L'uso di macchine fotografiche con flash è</p>

five minutes of each round.

limitato ai primi cinque minuti di ciascun turno.

## 11.2. Organisers and their duties

## Organizzatori e relativi doveri

**11.2.1.** Organisers are obliged to prepare the invitation and the regulation, that shall be as comprehensive as possible, stating clearly the expected conditions and giving all details which may be of use to the participants:

Gli Organizzatori sono tenuti a preparare l'invito e il regolamento, che saranno il più possibile completi, stabilendo chiaramente le condizioni previste e fornendo tutti i dettagli che possono essere utili ai partecipanti:

- name, address (including e-mail, fax and telephone numbers) of the organizers,
- date and venue of the event,
- the hotel(s) where the players are to stay (including e-mail and telephone numbers), also regarding provided the board and lodging,
- requirements for the participants (e.g. registration date),
- tournament schedule (with the annotation of players confirmation, approximate game-time and estimated time of awards ceremony),
- the rate of play and tie-break system,
- the default-time,
- the prizes, gifts, diploma and important diploma for the participation.

- nome, indirizzo (compresi e-mail, fax e numero di telefono) degli organizzatori,
- data e luogo dell'evento,
- gli alberghi dove risiederanno i giocatori (compresi e-mail e numeri di telefono), anche con riferimento al trattamento e sistemazione forniti,
- requisiti per i partecipanti (ad es. data di registrazione),
- calendario del torneo (con l'annotazione della conferma dei giocatori, durata approssimativa delle partite e orario previsto per la cerimonia di premiazione),
- cadenza di gioco e sistemi di spareggio,
- tempo di tolleranza,
- premi, omaggi, diplomi e, importante, diplomi di partecipazione.

**11.2.2.** The chief organiser should be present in the playing hall during the tournament. He is responsible for preparing the playing hall, opening ceremony and awards ceremony.

Il Capo Organizzatore dovrebbe essere presente in sala gioco durante il torneo. È responsabile per la preparazione della sala di gioco, la cerimonia di apertura e la cerimonia di premiazione.

**11.2.3.** It is recommended to insure one arbiter for every 30 players.

Si raccomanda di assicurare un arbitro ogni 30 giocatori.

**11.2.4.** Before the first round the organiser is obliged to explain to players the tournament regulations and the remind some basic rules:

Prima del primo turno, l'organizzatore è tenuto a spiegare ai giocatori il regolamento del torneo e ricordare alcune regole di base:

- finding the table (numbered), chessboard and the proper color of the pieces,
- announce that players who lose their game play the next round (unless the rules of a competition specify otherwise),
- touch move rule,
- castling (the first king, later rook, using one hand),
- using the chess clock (start and stop),

- trovare il tavolo (numerato), la scacchiera ed il giusto colore dei pezzi,
- annunciare che i giocatori che perdono la partita giocano nel turno successivo (a meno che le regole del torneo specifichino diversamente),
- la regola del pezzo toccato,
- l'arrocco (prima il re, poi la torre, usando una sola mano),
- l'uso dell'orologio (avvio ed arresto)

- illegal move and it's consequence,
- mobile phone and it's consequence,
- the way of claiming (stop the clock and ask the arbiter),
- the way of announcing the result.
- announce, that the arbiter will collect the result at the table of player. He will also check the names of the players before writing the result.

- la mossa illegale e le sue conseguenze,
- i telefoni mobili e relative conseguenze,
- la maniera di reclamare (fermare l'orologio e chiamare l'arbitro),
- il modo di comunicare il risultato.
- annunciare che l'arbitro raccoglierà i risultati al tavolo del giocatore. Controllerà anche i nomi dei giocatori prima di scrivere il risultato.

**Note:** Some children run to their parents very fast and forget to report the result. Sometimes they give false results when coming to the arbiters place or they change the color. After that the arbiter has less time to intervene or check who won the game.

**Nota:** Alcuni bambini corrono subito dai genitori e dimenticano di dare il risultato. A volte, quando vanno alla postazione arbitrale, danno risultati falsi o invertono i colori. Dopo, l'arbitro ha poco tempo per intervenire o verificare chi abbia visto la partita.

### 11.3. Tournament conditions

### Condizioni di gioco

**11.3.1.** If it is possible, all of the games should be played in one playing hall, e.g. in the school gym. The minimal space of two square meters should be available for each player.

Se possibile, tutte le partite dovrebbero essere giocate in una sola sala, ad esempio la palestra della scuola. Per ogni giocatore dovrebbe essere disponibile uno spazio minimo di 2 metri quadrati.

**11.3.2.** In other cases each playing hall should have at least one arbiter.

Diversamente, ogni sala di gioco dovrebbe avere almeno un arbitro.

**11.3.3.** The tables and chairs should be adjusted to the children's height and to the chessboard size. An example see below [dimension in cm].

I tavoli e le sedie dovrebbero essere regolati sull'altezza dei bambini e sulle dimensioni della scacchiera. Vedi sotto per un esempio [dimensioni in cm].

Size no Misura	0	1	2	3	4	5	6	7
Color Colore	white bianco	orange arancio	purple viola	yellow giallo	red rosso	green verde	blue blu	brown marrone
Height (without shoes) Altezza (senza scarpe)	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Popliteal height Altezza poplitea <sup>1</sup>	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Seat height Altezza della seduta	21	26	31	35	38	43	46	51
Table height Altezza del tavolo	40	46	53	59	64	71	76	82
Average age Età media	5-6 years/anni		7-12 years/anni		13-15 years/anni			

<sup>1</sup> Cioè misurata all'altezza della parte posteriore del ginocchio.



- 
- |                 |   |  |
|-----------------|---|--|
| <b>11.3.4.</b>  | It is highly recommended that the chess equipment used in a competition is the same for all participants and all games.   | Si raccomanda caldamente che il materiale usato nella competizione sia lo stesso per tutti i partecipanti e tutte le partite.  |
| <b>11.3.5.</b>  | Chess pieces should be made of wood, plastic or an imitation of these materials.  | I pezzi dovrebbero essere fatti di legno, plastica o un'imitazione di tali materiali.  |
| <b>11.3.6.</b>  | Pieces for FIDE Tournaments should be used. If the organizer has difficulties to prepare this kind of equipment, he can use the chessboard with the minimum square size of 55 mm and king's height 90 mm (Staunton no 5). The chessboard with the square size 38 mm and king's height 75 mm (Staunton no 4) is also acceptable in the school tournaments. | Si dovrebbero usare pezzi per i tornei FIDE. Se l'organizzatore ha difficoltà a preparare questo tipo di materiale, può usare scacchiere con una dimensione minima di 55 mm per la casa, e altezza del re di 90 mm (Staunton n. 5). Nei tornei scolastici sono accettabili anche scacchiere con dimensione minima della casa di 38 mm e altezza del re di 75 mm (Staunton n. 4). |
| <b>11.3.7.</b>  | It is necessary to prepare additional chess sets, pieces and chess clocks because they not once are damaged during a school tournaments.  | È necessario preparare dei giochi, pezzi ed orologi di riserva, perché nei tornei scolastici non di rado vengono danneggiati.  |
| <b>11.3.8.</b>  | Each chessboard should have coordinates.  | Ogni scacchiera deve avere le coordinate.  |
| <b>11.3.9.</b>  | The playing hall should be good marked with the sign indicating the playing area, the spectators area, arbiters and organizers tables as well as rest rooms etc.  | La sala di gioco dovrebbe essere ben attrezzata con segnali indicanti l'area di gioco, l'area spettatori, i tavoli per gli arbitri e gli organizzatori, come pure le toilette e così via.  |
| <b>11.3.10.</b> | If players are taking part in a few groups, it is recommended to indicate the name of the group using different colors and other characters. The same color can be used for marking the pairings, results etc. It is easier for children to remember colors and find the right group.   | Sei giocatori partecipano in più gruppi, si raccomanda di indicare il nome del gruppo usando carattere e colori diversi. Si può usare lo stesso colore per contraddistinguere gli abbinamenti, i risultati ecc. Per i bambini è più facile ricordare i colori e trovare il gruppo giusto.  |
| <b>11.3.11.</b> | Space for spectators must be prepared and clearly marked. It can be another room or the separated place in the playing hall. The distance between the chessboards and the spectators should not be less than one meter. The rope barrier is requested.  | Lo spazio per gli spettatori deve essere preparato e chiaramente contraddistinto. Può essere una stanza distinta, oppure uno spazio separato nell'area di gioco. La distanza tra le scacchiere e gli spettatori non dovrebbe essere minore di un metro. È obbligatoria la separazione con corda divisoria.   |
| <b>11.3.12.</b> | It is not allowed for the spectators to walk between the chessboard or stay vis-à-vis a supporting player.  | Non è consentito agli spettatori camminare tra le scacchiere o stare in piedi di fronte ad un giocatore che sostengono.  |
| <b>11.3.13.</b> | Players become spectators when their game finishes. Players are not allowed to play skittles games in the playing hall.   | Quando la partita è finita, i giocatori diventano spettatori. Ai giocatori non è consentito giocare partite amichevoli nell'area di gioco.   |
| <b>11.3.14.</b> | The advertising board should be prepared to display the start lists, pairings, results and other tournament information.  | Si dovrebbe preparare una bacheca per esporvi le liste iniziali, gli abbinamenti, i risultati ed altre informazioni sul torneo.  |
| <b>11.3.15.</b> | No food or drink, except for bottled water, will be permitted in the competition area. Bottled  | Nell'area della competizione non sono ammessi cibi o bevande eccetto l'acqua in bottiglia. Le  |

water cannot be placed on the table.

bottigliette di acqua non possono essere collocate sul tavolo.

#### 11.4. Rate of play and results

#### Cadenza e risultati

11.4.1. There must be no more than 5-6 hours play for all rounds in one day. Examples: one day 6 round G=15' and 5 rounds G-30' or three days with two rounds G-60'. It could be connected with the possibility of achieving the local chess category.

Non ci devono essere più di 5-6 ore di gioco per tutti i turni della giornata. Ad esempio: un giorno 6 turni di 15'/partita o 5 turni di 30'/partita; o tre giorni con due turni 60'/partita. Può essere connesso alla possibilità di acquisire la categoria scacchistica locale.

11.4.2. Tournaments without chess clocks. After 20 minutes the arbiters give the clock to the players with e.g. 5 minutes for each player to complete the game.

Tornei senza orologi. Dopo 20 minuti l'arbitro consegna ai giocatori l'orologio con ad esempio 5 minuti per ciascun giocatore per completare la partita.

11.4.3. Player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½).

Un giocatore che vince la partita, o vince a forfait, ottiene un (1) punto, un giocatore che perde, o dà forfait, ottiene zero (0) punti, e un giocatore che patta ottiene mezzo (½) punto.

#### 11.5 Tie-break system

#### Sistema di spareggio

11.5.1. The tie-break system shall be decided in advance and announced prior to the start of the tournament. The arbiter should be ready to clearly clarify the calculations rules of tie-break system to the children and spectators. If all tie-breaks fail, the tie shall be broken by drawing of lots.

Il sistema di spareggio sarà deciso in anticipo e annunciato prima dell'inizio del torneo. L'arbitro dovrebbe essere pronto a spiegare chiaramente ai bambini ed agli spettatori le regole di calcolo del sistema di spareggio usato. Se tutti gli spareggi falliscono, l'ex-aequo sarà spezzato mediante un sorteggio.

11.5.2. A play-off is the best system, but it is not always appropriate, because it required the additional time. However It is recommended that play-offs be arranged in the case of the first place in the championship or qualifying places.

Lo spareggio giocato ('playoff') è il sistema migliore; tuttavia non è sempre appropriato, perché richiede del tempo in più. Ad ogni modo, si raccomanda che per il primo posto di un campionato, o per i piazzamenti che danno qualificazioni, sia predisposto un playoff.

#### 11.5.3. The tie-break in Swiss Tournaments:

#### Spareggi nei Tornei Svizzeri:

11.5.3.1. The Buchholz Cut 1 (the sum of the scores of each of the opponents of a player reduced by the lowest score of the opponent)

Buchholz Cut-1 (somma dei punteggi di ciascun avversario del giocatore, ridotta del punteggio più basso tra quelli degli avversari).

11.5.3.2. The Buchholz System (the sum of the scores of each of the opponents of a player)

Sistema Buchholz (somma dei punteggi di ciascun avversario del giocatore).

11.3.2.1. The greater number of wins.

Maggior numero di vittorie.

11.3.2.2. The greater number of wins with Black (unplayed games shall be counted as played with White).

Maggior numero di vittorie con il Nero (le partite non giocate si contano come giocate con il Bianco).

#### 11.5.4. The tie-break in Round-Robin Tournaments:

#### Spareggi nei Tornei Round Robin:

11.5.4.1. The greater number of wins.

Maggior numero di vittorie.

- 11.5.4.2.** Sonneborn-Berger (the sum of the scores of the opponents a player has defeated and half the scores of the players with whom he has drawn). Sonneborg-Berger (la somma dei punteggi degli avversari che il giocatore ha sconfitto, più la metà dei punteggi degli avversari con i quali ha pattato).
- 11.5.4.3.** Koya System (the number of points achieved against all opponents who have achieved 50 % or more) Sistema Koya (il numero di punti ottenuti contro tutti gli avversari che hanno realizzato il 50% o più dei punti).
- 11.5.4.4.** The greater number of wins with Black (unplayed games shall be counted as played with White) Maggior numero di vittorie con il Nero (le partite non giocate si contano come giocate con il Bianco).

## Art. 12

### Rate of play - time controls ~ Tempi di gioco - cadenze

The following time controls are approved for FIDE World Events: Le seguenti cadenze sono approvate per eventi mondiali FIDE:

No	Event/Evento	Time control	Cadenza
1	World Championship Match	100'/40+50'/20+15'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	100'/40+50'/20+15' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
2	Candidates Tournament	100'/40+50'/20+15'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	100'/40+50'/20+15' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
3	World Cup	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
4	Grand Prix	100'/40+50'/20+15'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	100'/40+50'/20+15' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
5	Women's World Championship Match	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
6	Chess Olympiad	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
7	World Team Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
8	Women's World Team Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
9	Women's Grand Prix	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
10	World Senior Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
11	World Senior Team Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
12	World Juniors and Girls U-20 Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
13	Continental Individual Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
14	Continental Team Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
15	World Youth 14-16-18 Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
16	World Cadets 08-10-12 Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
17	World Schools Individual Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
18	World Schools Team Championships	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa

19	World Amateur Championship	90'/40+30'/end with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
20	World Olympiad	90'/40+30'/end U-16 with incr. 30"/move, starting from move 1	90'/40+30' per finire U-16 con incr. 30"/mossa, a partire dalla prima mossa
21	World Rapid Championships	15' with incr. 10" per move, starting from move 1	15' con incr. 10" per mossa, a partire dalla prima mossa
22	World Blitz Championships	3' with incr. 2" per move, starting from move 1	3' con incr. 2" per mossa, a partire dalla prima mossa

**Remarks:****A. The rate of play for the title tournaments**

- see International Title Regulations (Qualification Commission)

**B. The rate of play for the rated tournaments**

- see FIDE Rating Regulations (Qualification Commission)

**Note:****A. Cadenze nei tornei validi per i titoli**

- vedi Regolamento per i Titoli internazionali (Commissione di Qualificazione)

**B. Cadenze nei tornei validi per il rating**

- vedi Regolamento FIDE per il Rating (Commissione di Qualificazione)

**Art. 13****Tie-break regulations ~ Regolamento per lo spareggio tecnico****13.1. Choice of Tie-Break System****Scelta dei sistemi di spareggio**

**13.1.1.** The choice of the tie-break system to be used in a tournament shall be decided in advance and shall be announced prior to the start of the tournament. If all tie-breaks fail, the tie shall be broken by drawing of lots.

La scelta dei sistemi di spareggio da usare in un torneo sarà decisa in anticipo ed annunciata prima dell'inizio del torneo. Se tutti gli spareggi falliscono, l'ex-aequo sarà spezzato mediante un sorteggio.

**13.1.2.** A play-off is the best system, but it is not always appropriate. For example, there may not be adequate time.

Lo spareggio giocato ('playoff') è il sistema migliore, ma non è sempre appropriato. Ad esempio, potrebbe non esserci un adeguato tempo a disposizione.

**13.1.3.** The list of all other commonly used tie-break systems is given in alphabetical order. The players shall be ranked in descending order of the respective system.

La lista di tutti gli altri sistemi di spareggio di uso comune è data in ordine alfabetico. I giocatori saranno classificati in ordine discendente secondo il corrispondente sistema.

**13.2. Play-Off****Playoff**

**13.2.1.** Adequate time must be set aside for a conclusion to be reached.

Deve essere riservato un tempo adeguato a raggiungere la conclusione.

**13.2.2.** The pairing system and rate of play must be determined in advance of the start of the event.

Il sistema di abbinamento e la cadenza di gioco devono essere determinati prima dell'inizio dell'evento.

**13.2.3.** All eventualities must be covered in the regulations.

Nel regolamento devono essere previste tutte le possibilità.

**13.2.4.** It is recommended that play-offs only be arranged for disposition of the first place, a championship or qualifying places.

Si raccomanda che siano organizzati i playoff per l'assegnazione dei primi posti, dei titoli di campione e dei piazzamenti che danno una qualificazione.

- 13.2.5.** Where subsidiary places are also being decided during the playoff, each position shall be determined in accordance with the play-off. For example, three players tie: number 1 wins the play-off, number 2 comes second and number 3 third. Number 2 shall receive the second prize.
- Quando i playoff decidano anche piazzamenti secondari, ogni posizione sarà determinata in base ai playoff. Ad esempio, per tre giocatori ex-aequo: il numero 1 vince il playoff, il numero 2 arriva secondo e il numero 3 terzo. Il numero 2 riceverà il secondo premio.
- 13.2.6.** Where two players are tied after the first place has been decided, they shall split any prize money to which they are entitled.
- Quando due giocatori sono pari dopo che è stato assegnato il primo posto, si dividono qualsiasi premio in denaro cui hanno diritto.
- For example: four players tie, and a knockout is arranged.
- Ad esempio: quattro giocatori sono alla pari, e si fa uno spareggio ad eliminazione diretta.
- Players 3 and 4 knocked out in the semi-final shall share the 3rd and 4th prizes equally.
- I giocatori 3 e 4 eliminati nella semifinale si divideranno equamente il 3° e 4° premio.
- 13.2.7.** Where time is limited before a closing ceremony, games between players potentially involved in such ties in the last round may be scheduled to commence earlier than other games in the tournament.
- Quando prima della cerimonia di premiazione ci sia un tempo limitato, le partite dell'ultimo turno tra i giocatori potenzialmente coinvolti negli spareggi possono essere fatte iniziare prima delle altre partite del torneo.
- 13.2.8.** If there is a play-off it shall commence after a break of at least 30 minutes after the conclusion of the last main game involving players in the play-off. Where there are further stages, there shall be a break of at least 10 minutes between each stage.
- I playoff, se ci sono, devono cominciare dopo una pausa di almeno 30 minuti dopo la conclusione dell'ultima partita dei giocatori coinvolti nello spareggio. Qualora ci siano ulteriori fasi successive, dovrà esserci una pausa di almeno 10 minuti tra ogni fase.
- 13.2.9.** Each game shall be supervised by an arbiter. If there is a dispute, the matter shall be referred to the Chief Arbiter. His decision shall be final.
- Ogni partita dovrà essere presieduta da un arbitro. In caso di disputa, la materia del contendere è sottoposta all'Arbitro principale, la cui decisione sarà definitiva.
- 13.2.10.** Initial colours shall be determined by lot in all cases below.
- In tutti i casi seguenti, il colore iniziale sarà estratto a sorte.
- 13.2.11.** The following is an example where time for play-off is somewhat limited.
- Quel che segue è un esempio in cui il tempo per i playoff è abbastanza limitato.
- (1) If two players have to play a tie-break match, they play a two game mini-match at the rate of all the moves in 3 minutes with 2 seconds added on for each move from move 1. If this match is tied, a new drawing of lots for colours shall take place. The winner shall be the first winner of a game. After each odd numbered game the colours shall be reversed.
- (1) Se due giocatori devono avere un incontro di spareggio, giocano un mini-match di due partite con cadenza di 3 minuti per tutte le mosse, più 2 secondi di incremento a mossa, dalla prima. Se questo match è pari, si sorteggerà nuovamente il colore. Il vincitore è il primo che vince una partita. Dopo ciascuna partita dispari si invertono i colori.
- (2) If three players have to take part in a play-off, they play a one-game round robin at the rate P-3'+2". If all three players again tie, then the next tie-break shall be used (see the list of tie-breaks), and the lowest-placed player
- (2) Se allo spareggio devono prender parte tre giocatori, giocano un round robin singolo con cadenza di 3 minuti/partita +2". Se tutti e tre sono di nuovo pari, si userà lo spareggio successivo (vedi la lista degli spareggi), e si eliminerà il giocatore in posizione più bassa.

	eliminated. The procedure is then as in (1).	La procedura prosegue quindi come in (1).
	(3) If four players have to take part in a play-off they play a knockout. The pairings shall be determined by lot. There shall be two-game elimination matches at the rate as in (1).	(3) Se allo spareggio devono prender parte quattro giocatori, giocano un'eliminazione diretta. Gli abbinamenti saranno estratti a sorte. Si terranno incontri eliminatori di due partite con cadenza come in (1).
	(4) If five or more players have to take part in a play-off, they are ranked by the next tie-break (the list of tie-breaks) and all but the top four are eliminated.	(4) Se allo spareggio devono prender parte cinque o più giocatori, questi saranno ordinati secondo lo spareggio successivo (vedi la lista degli spareggi) e saranno eliminati tutti tranne i primi quattro.
<b>13.2.12.</b>	The right is reserved to make necessary changes.	Con riserva del diritto di apportare i necessari cambiamenti.
<b>13.2.13.</b>	Where only two players are involved in the play-off, they may play at a slower rate of play, if time permits, by agreement with the CA and CO.	Se nello spareggio sono coinvolti solo due giocatori, questi possono, con il consenso del CA e del CO e tempo permettendo, giocare con una cadenza più lenta.
<b>13.3.</b>	<b>Average Rating of Opponents AROC</b>	<b>Rating medio degli avversari AROC</b>
<b>13.3.1.</b>	The Average Rating of Opponents (ARO) is the sum of the ratings of the opponents of a player, divided by the number of games played.	Il Rating Medio degli Avversari (ARO) è la somma dei rating degli avversari di un giocatore divisa per il numero di partite giocate.
<b>13.3.2.</b>	The Average Rating of Opponents Cut (AROC) is the Average Rating of Opponents, excluding one or more of the ratings of the opponents, starting from the lowest-rated opponent. All forfeits and byes are to be cut from the calculation of AROC.	Il Rating Medio degli Avversari Cut [ <i>Tagliato</i> ] (AROC) è il Rating Medio degli Avversari calcolato escludendo uno o più rating degli avversari, a partire dal più basso. Nel calcolo dell'AROC si devono escludere tutti i bye e le partite a forfeit.
<b>13.3.3.</b>	<b>Average Rating of Opponents Cut 1 (AROC 1)</b>	<b>Rating medio degli avversari Cut 1 (AROC 1)</b>
	The Average Rating of Opponents Cut 1 (AROC 1) is the Average Rating of Opponents, excluding the lowest-rated opponent.	Il Rating Medio degli Avversari Cut 1 (AROC 1) è il Rating Medio degli Avversari, calcolato escludendo l'avversario con il rating più basso.
<b>13.3.3.1.</b>	All forfeits and byes are to be cut from the calculation of AROC 1. If a player has one or more forfeits or byes, then no additional results are to be cut from the calculation of AROC 1.	Tutti i bye e le partite a forfeit devono essere esclusi dal calcolo dell'AROC 1. Se un giocatore ha uno o più forfeit o bye, dal calcolo dell'AROC 1 non deve essere escluso nessun altro risultato.
<b>13.4.</b>	<b>Buchholz System</b>	<b>Sistema Buchholz</b>
<b>13.4.1.</b>	The Buchholz System is the sum of the scores of each of the opponents of a player.	Il Sistema Buchholz è la somma dei punteggi degli avversari di un giocatore.
<b>13.4.2.</b>	The Median Buchholz is the Buchholz reduced by the highest and the lowest scores of the opponents.	Il Buchholz Mediano è il Buchholz decurtato dei punteggi massimo e minimo degli avversari.
<b>13.4.3.</b>	The Median Buchholz 2 is the Buchholz score reduced by the two highest and the two lowest	Il Buchholz Mediano 2 è il Buchholz decurtato dei due punteggi massimi e dei 2 minimi degli

	scores of the opponents.	avversari.
13.4.4.	The Buchholz Cut 1 is the Buchholz score reduced by the lowest score of the opponents.	Il Buchholz Cut 1 è il punteggio Buchholz decurtato del punteggio minimo degli avversari.
13.4.5.	The Buchholz Cut 2 is the Buchholz score reduced by the two lowest scores of the opponents.	Il Buchholz Cut 2 è il punteggio Buchholz decurtato dei due punteggi minimi degli avversari.
13.5.	<b>Direct Encounter</b>	<b>Scontro diretto</b>
	If all the tied players have met each other, the sum of points from these encounters is used. The player with the highest score is ranked number 1 and so on.	Se tutti i giocatori alla pari si sono incontrati tra loro, si usa la somma dei punteggi di questi incontri. Il giocatore con il punteggio più alto è classificato al primo posto e così via.
13.6.	<b>Koya System for Round-Robin Tournaments</b>	<b>Sistema Koya per Tornei Round Robin</b>
13.6.1.	This is the number of points achieved against all opponents who have achieved 50% or more (including wins by forfeit).	Questo è il numero di punti ottenuti contro tutti gli avversari che hanno totalizzato il 50% o più dei punti (sono incluse le vittorie a forfeit).
13.6.2.	The Koya System Extended	Il Sistema Koya Esteso
	The Koya system may be extended, step by step, to include score groups with less than 50% (including wins by forfeit), or reduced, step by step, to exclude players who scored 50% (including wins by forfeit) and then higher scores.	Il sistema Koya può essere esteso passo a passo per includere i gruppi di punteggio con meno del 50% (include le vittorie a forfeit), o ridotto passo a passo per escludere i giocatori che hanno totalizzato il 50% dei punti e poi i punteggi superiori.
13.7.	<b>Number of Games won with the Black Pieces</b>	<b>Numero di partite vinte con i Neri</b>
13.8.	<b>Number of Games played with the Black Pieces</b>	<b>Numero di partite giocate con i Neri</b>
	The greater number of games played with the black pieces (unplayed games shall be counted as played with the white pieces).	Il maggior numero di partite giocate con i pezzi neri (le partite non giocate sono contate come giocate con i bianchi).
13.9.	<b>Sonneborn-Berger System (calculation)</b>	<b>Sistema Sonneborn-Berger (calcolo)</b>
13.9.1.	Sonneborn-Berger for Round Robin Individual Tournaments is the sum of the scores of the opponents a player has defeated (including wins by forfeit) and half the scores of the players with whom he has drawn.	Il Sonneborn-Berger per i tornei round robin individuali è la somma dei punteggi degli avversari che un giocatore ha sconfitto (incluse le vittorie a forfeit), più la metà del punteggio dei giocatori con cui ha pareggiato.
13.9.2.	Sonneborn-Berger for Double Round Robin Individual Tournaments is the sum of the products of the scores in two games (including wins by forfeit) against the opponent multiplied by the number of points achieved by this opponent.	Il Sonneborn-Berger per i tornei doppio round robin individuali è la somma dei prodotti dei punteggi nelle due partite contro l'avversario (incluse le vittorie a forfeit) moltiplicate per il numero di punti totalizzati da questo avversario.
13.9.3.	Sonneborn-Berger for Team Tournaments is the sum of the products of the scores made by each opposing team and the score made against that	Il Sonneborn-Berger per i tornei a squadre è la somma dei prodotti dei punteggi realizzati da ciascuna squadra avversaria per il punteggio

	team. Example: In Chess Olympiads the sum of Sonneborn-Berger points is calculated as follows: match points of each opponent, excluding the opponent who scored the lowest number of match points, multiplied by the number of game points achieved against this opponent.	ottenuto contro quella squadra. Esempio: Nelle Olimpiadi di Scacchi la somma dei punti Sonneborn-Berger è calcolata così: punti squadra di ciascuna avversaria, esclusa quella che ha ottenuto il punteggio squadra più basso, moltiplicati per il numero di punti partita ottenuti contro quell'avversaria.
<b>13.10.</b>	<b>Cumulative system</b>	<b>Sistema Cumulativo</b>
<b>13.10.1.</b>	<b>Sum of Progressive Scores</b>	<b>Somma dei Punti Progressivi</b>
	After each round a player has a certain tournament score.	Dopo ogni turno un giocatore ha un certo punteggio.
	These scores are added to determine the total Sum of Progressive Score.	Questi punteggi sono sommati per determinare la totale Somma dei Punti Progressivi.
<b>13.10.2.</b>	<b>Sum of Progressive Score Cuts</b>	<b>Somma dei Punti Progressivi Cut</b>
	The Sum of Progressive Score reduced by the tournament score of one or more rounds, starting with the first round.	È la Somma dei Punti Progressivi ridotta del punteggio di uno o più turni, cominciando dal primo.
<b>13.11.</b>	<b>Tie-Break in Team Competitions</b>	<b>Spareggi nelle competizioni a squadre</b>
<b>13.11.1.</b>	Match points in team competitions that are decided by game points.	Punti squadra nelle competizioni a squadre decise dai punti partita.
	<b>For example:</b> 2 points for a won match where a team has scored more points than the opposing team, 1 point for a drawn match and 0 points for a lost match.	<b>Per esempio:</b> 2 punti per un incontro vinto in cui una squadra abbia totalizzato più punti di quella avversaria, 1 punto per un incontro patto e 0 punti per un incontro perso.
<b>13.11.2.</b>	Game points in team competitions that are decided by match points. The tie is broken by determining the total number of game points scored.	Punti partita nelle competizioni a squadra decise dai punti squadra. L'ex-aequo è spareggiato determinando il totale dei punti partita ottenuti.
<b>13.12.</b>	<b>Tie-Break Systems using both the Player's and the Opponents' Results</b>	<b>Sistemi di spareggio che usano i risultati sia del giocatore sia dell'avversario</b>
<b>13.12.1.</b>	Sonneborn-Berger,	Sonneborn-Berger,
<b>13.12.2.</b>	The Koya System for Round-Robin Tournaments,	Sistema Koya per tornei Round Robin,
<b>13.12.3.</b>	The Koya System Extended,	Sistema Koya esteso,
<b>13.12.4.</b>	Number of games won (including wins by forfeit),	Maggior numero di vittorie, compresi i forfeit,
<b>13.12.5.</b>	Number of games won with the Black Pieces,	Maggior numero di vittorie con il Nero,
<b>13.12.6.</b>	Direct encounter.	Scontro diretto.
<b>13.13.</b>	<b>Tie-Break Systems using a Team's Own Results</b>	<b>Sistemi di spareggio che usano i risultati della squadra</b>



13.13.1.	Match points in team competitions.	Punti squadra nelle competizioni a squadre
13.13.2.	Game points in team competitions that are decided by match points. The tie is broken by determining the total number of game points scored.	Punti partita nelle competizioni a squadra decise dai punti squadra. L'ex-aequo è spareggiato determinando il totale dei punti partita ottenuti.
13.13.3.	Direct encounter.	Scontro diretto.
13.14.	<b>Tie-Break Systems using the Opponent's Results</b>	<b>Sistemi di spareggio che usano i risultati dell'avversario</b>
13.14.1.	Note that these scores are determined in each case after the application of the rule concerning unplayed games.	Si noti che questi punteggi sono determinati sempre dopo l'applicazione delle regole sulle partite non giocate.
13.14.2.	<b>Buchholz System</b>	<b>Sistema Buchholz</b>
	(2.1)Median Buchholz.	(2.1) Buchholz Mediano.
	(2.2)Median Buchholz 2.	(2.2) Buchholz Mediano 2.
	(2.3)Buchholz Cut 1.	(2.3) Buchholz Cut 1.
	(2.4)Buchholz Cut 2.	(2.4) Buchholz Cut 2.
	(2.5)Sum of Buchholz: the sum of the Buchholz scores of the opponents.	(2.5) Somma di Buchholz: la somma dei punteggi Buchholz degli avversari.
13.14.3.	<b>Sonneborn-Berger System</b>	<b>Sistema Sonneborn-Berger</b>
	(3.1)Sonneborn-Berger for Individual Tournaments	(3.1) Sonneborn-Berger per Tornei Individuali
	(3.2)Sonneborn-Berger for Team Tournaments A: the sum of the products of the match points made by each opposing team and the match points made against that team, or	(3.2) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre A: la somma dei prodotti dei punti squadra fatti da ciascuna squadra avversaria per i punti squadra fatti contro quella squadra, o
	(3.3)Sonneborn-Berger for Team Tournaments B: the sum of the products of the match points made by each opposing team and the game points made against that team, or	(3.3) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre B: la somma dei prodotti dei punti squadra fatti da ciascuna squadra avversaria per i punti partita fatti contro quella squadra, o
	(3.4)Sonneborn-Berger for Team Tournaments C: the sum of the products of the game points made by each opposing team and the match points made against that team, or	(3.4) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre C: la somma dei prodotti dei punti partita fatti da ciascuna squadra avversaria per i punti squadra fatti contro quella squadra, o
	(3.5)Sonneborn-Berger for Team Tournaments D: the sum of the products of the game points made by each opposing team and the game points made against that team.	(3.5) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre D: la somma dei prodotti dei punti partita fatti da ciascuna squadra avversaria per i punti partita fatti contro quella squadra.
	(3.6) Sonneborn-Berger for Team Tournaments Cut 1 A: the sum of the products of the match points made by each opposing team and the match points made against that team, excluding the opposing team who	(3.6) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre Cut 1 A: la somma dei prodotti dei punti squadra fatti da ciascuna squadra avversaria per i punti squadra fatti contro quella squadra, esclusa la squadra

scored the lowest number of match points,  
or

avversaria che ha realizzato il numero  
minore di punti squadra, o

(3.7) Sonneborn-Berger for Team Tournaments  
Cut 1 B: the sum of the products of the  
match points made by each opposing team  
and the game points made against that  
team, excluding the opposing team who  
scored the lowest number of match points,  
or

(3.7) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre  
Cut 1 B: la somma dei prodotti dei punti  
squadra fatti da ciascuna squadra  
avversaria per i punti partita fatti contro  
quella squadra, esclusa la squadra  
avversaria che ha realizzato il numero  
minore di punti squadra, o

(3.8) Sonneborn-Berger for Team Tournaments  
Cut 1 C: the sum of the products of the  
game points made by each opposing team  
and the match points made against that  
team, excluding the opposing team who  
scored the lowest number of game points,  
or

(3.8) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre  
Cut 1 C: la somma dei prodotti dei punti  
partita fatti da ciascuna squadra avversaria  
per i punti squadra fatti contro quella  
squadra, esclusa la squadra avversaria che  
ha realizzato il numero minore di punti  
partita, o

(3.9) Sonneborn-Berger for Team Tournaments  
Cut 1 D: the sum of the products of the  
game points made by each opposing team  
and the game points made against that  
team, excluding the opposing team who  
scored the lowest number of game points.

(3.9) Sonneborn-Berger per Tornei a squadre  
Cut 1 B: la somma dei prodotti dei punti  
partita fatti da ciascuna squadra avversaria  
per i punti partita fatti contro quella  
squadra, esclusa la squadra avversaria che  
ha realizzato il numero minore di punti  
partita.

**13.15. Tie-Break Systems using Ratings in Individual 5 (where all the players are rated)**

**Sistemi di spareggio che usano i rating negli Individuali (se tutti i giocatori hanno un rating)**

**13.15.1.** When a player has elected not to play more than two games in a tournament, his ARO or AROC shall be considered to be lower than that of any player who has completed more of the schedule.

Quando un giocatore ha scelto di non giocare più di due partite nel torneo, il suo ARO o AROC sarà considerato più basso di quello di qualsiasi giocatore che abbia giocato una porzione maggiore del torneo.

(1.1) ARO - See 13.3.1.

(1.1) ARO - Vedi 13.3.1.

(1.2) AROC - See 13.3.2.

(1.2) AROC - Vedi 13.3.2.

**13.15.2.** For tie-break purposes a player who has no opponent will be considered as having played against a virtual opponent who has the same number of points at the beginning of the round and who draws in all the following rounds. For the round itself the result by forfeit will be considered as a normal result.

Agli effetti dello spareggio, un giocatore senza avversario sarà considerato come se avesse giocato contro un avversario virtuale che all'inizio del turno ha lo stesso numero di punti, e che pareggia in tutti i turni successivi. Per il turno in questione, il risultato del forfeit sarà considerato come un risultato normale.

This gives the formula:

Questo dà la formula:

$$S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)$$

where for player P who did not play in round R:

dove, per il giocatore P che non ha giocato nel turno R:

**n** = number of completed rounds

**n** = numero di turni completati

**S<sub>von</sub>** = score of virtual opponent after round n

**S<sub>von</sub>** = punteggio dell'avversario virtuale dopo il turno n

**SPR** = score of P before round R

**SPR** = punteggio di P prima del turno R

**SfPR** = forfeit score of P in round R

**SfPR** = punteggio a forfait di P nel turno R

**Example 1:**

in Round 3 of a nine-round tournament Player P did not show up. Player P's score after 2 rounds is 1.5. The score of his virtual opponent is

**Esempio 1:**

nel turno 3 di un torneo a 9 turni, il giocatore P non si è presentato. Il punteggio di P dopo il secondo turno era di 1,5 punti. Il punteggio dell'avversario virtuale è

**Svon** =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5$  after round 3

**Svon** =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5$  dopo il 3° turno

**Svon** =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5$  at the end of the tournament

**Svon** =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5$  alla fine del torneo

**Example 2:** in Round 6 of a nine-round tournament player P's opponent does not show up.

**Esempio 2:** nel turno 6 di un torneo a nove turni l'avversario del giocatore P non si presenta.

Player P's score after 5 rounds is 3.5. The score of his virtual opponent is:

Il punteggio del giocatore P dopo il 5° turno è 3,5. Il punteggio del suo avversario virtuale è:

**Svon** =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5$  after round 6

**Svon** =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5$  dopo il 6° turno

**Svon** =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0$  at the end of the tournament

**Svon** =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0$  alla fine del torneo

**13.15.3.** For tie-break purposes all unplayed games in which players are indirectly involved (results by forfeit of opponents) are considered to have been drawn.

Ai fini dello spareggio, tutte le partite non giocate in cui i giocatori siano coinvolti indirettamente (risultanti da forfait di avversari) sono considerate come patte.

**13.16. Recommended Tie-Break Systems**

**Sistemi di spareggio raccomandati**

**13.16.1.** For different types of tournaments the Tie-Break Rules are as listed below **and are recommended to be applied in the listed order.**

Nel seguito sono elencate le regole di spareggio per vari tipi di tornei **e si raccomanda che siano applicate nell'ordine in cui sono elencate.**

**13.16.2. Individual Round-Robin Tournaments:**

**Tornei Round-Robin Individuali:**

Direct encounter  
The greater number of wins, including forfeits  
Sonneborn-Berger  
Koya System

Scontro diretto  
Maggior numero di vittorie, compresi i forfeit  
Sonneborn-Berger  
Sistema Koya

**13.16.3. Team Round-Robin Tournaments:**

**Tornei Round-Robin a squadre:**

Match points (if ranking is decided by game points) or  
Game points (if ranking is decided by match points)  
Direct encounter  
Sonneborn-Berger

Punti squadra (se la classifica è sui punti partita) o  
Punti partita (se la classifica è sui punti squadra)  
Scontro diretto  
Sonneborn-Berger

**13.16.4. Individual Swiss Tournaments where not all the ratings are consistent:**

**Tornei Svizzeri Individuali in cui non tutti i rating sono coerenti:**

Buchholz Cut 1  
Buchholz

Buchholz Cut 1  
Buchholz

	Sonneborn-Berger	Sonneborn-Berger
	<b>Cumulative system - Sum of Progressive Scores</b>	<b>Sistema cumulativo - Somma dei punteggi progressivi</b>
	Direct encounter The greater number of wins including forfeits The greater number of wins with Black pieces	Scontro diretto Maggior numero di vittorie, compresi i forfait Maggior numero di vittorie con il Nero
<b>13.16.5.</b>	<b>Individual Swiss Tournaments where all the ratings are consistent:</b>	<b>Tornei Svizzeri Individuali in cui tutti i rating sono coerenti:</b>
	Buchholz Cut 1 Buchholz Direct encounter AROC The greater number of wins including forfeits The greater number of wins with Black pieces The greater number of games with Black (unplayed games shall be counted as played with White) Sonneborn-Berger	Buchholz Cut 1 Buchholz Scontro diretto AROC Maggior numero di vittorie, compresi i forfait Maggior numero di vittorie con il Nero Maggior numero di partite con il Nero (le partite non giocate si contano come giocate con il Bianco) Sonneborn-Berger
<b>13.16.6.</b>	<b>Team Swiss Tournaments:</b>	<b>Tornei Svizzeri a squadre:</b>
	Match points (if ranking is decided by game points), or Game points (if ranking is decided by match points) Direct encounter Buchholz Cut 1 Buchholz Sonneborn-Berger	Punti squadra (se la classifica è sui punti partita) o Punti partita (se la classifica è sui punti squadra) Scontro diretto Buchholz Cut 1 Buchholz Sonneborn-Berger
<b>13.17.</b>	<b>Details of Berger table</b>	<b>Dettagli delle tabelle Berger</b>
<b>13.17.1.</b>	<b>Berger Tables for Round-Robin Tournaments</b>	<b>Tabelle Berger per Tornei Round Robin</b>
	Where there are an odd number of players, the highest number counts as a bye.	Dove ci sia un numero dispari di giocatori, il numero più alto conta come un bye.
	<b>3 or 4 players:</b> Rd 1: 1-4, 2-3. Rd 2: 4-3, 1-2. Rd 3: 2-4, 3-1.	<b>3 o 4 giocatori:</b> Turno 1: 1-4, 2-3. Turno 2: 4-3, 1-2. Turno 3: 2-4, 3-1.
	<b>5 or 6 players:</b> Rd 1: 1-6, 2-5, 3-4. Rd 2: 6-4, 5-3, 1-2. Rd 3: 2-6, 3-1, 4-5. Rd 4: 6-5, 1-4, 2-3. Rd 5: 3-6, 4-2, 5-1.	<b>5 o 6 giocatori:</b> Turno 1: 1-6, 2-5, 3-4. Turno 2: 6-4, 5-3, 1-2. Turno 3: 2-6, 3-1, 4-5. Turno 4: 6-5, 1-4, 2-3. Turno 5: 3-6, 4-2, 5-1.
	<b>7 or 8 players:</b> Rd 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Rd 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. Rd 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. Rd 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3. Rd 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. Rd 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. Rd 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.	<b>7 o 8 giocatori:</b> Turno 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Turno 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. Turno 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. Turno 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3. Turno 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. Turno 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. Turno 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

**9 or 10 players:**

Rd 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Rd 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.  
 Rd 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Rd 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.  
 Rd 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.  
 Rd 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Rd 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.  
 Rd 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Rd 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

**11 or 12 players:**

Rd 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Rd 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.  
 Rd 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Rd 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.  
 Rd 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Rd 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Rd 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.  
 Rd 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Rd 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.  
 Rd 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Rd 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

**13 or 14 players:**

Rd 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Rd 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.  
 Rd 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Rd 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.  
 Rd 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.  
 Rd 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Rd 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.  
 Rd 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Rd 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.  
 Rd 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Rd 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.  
 Rd 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Rd 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

**15 or 16 players:**

Rd 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Rd 2: 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.  
 Rd 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.  
 Rd 4: 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.  
 Rd 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.  
 Rd 6: 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Rd 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.  
 Rd 8: 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Rd 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.  
 Rd 10: 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Rd 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.  
 Rd 12: 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Rd 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.  
 Rd 14: 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Rd 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

**9 o 10 giocatori:**

Turno 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Turno 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.  
 Turno 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Turno 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.  
 Turno 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.  
 Turno 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Turno 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.  
 Turno 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Turno 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

**11 o 12 giocatori:**

Turno 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Turno 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.  
 Turno 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Turno 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.  
 Turno 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Turno 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Turno 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.  
 Turno 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Turno 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.  
 Turno 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Turno 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

**13 o 14 giocatori:**

Turno 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Turno 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.  
 Turno 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Turno 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.  
 Turno 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.  
 Turno 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Turno 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.  
 Turno 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Turno 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.  
 Turno 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Turno 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.  
 Turno 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Turno 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

**15 o 16 giocatori:**

Turno 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.  
 Turno 2: 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.  
 Turno 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.  
 Turno 4: 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.  
 Turno 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.  
 Turno 6: 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
 Turno 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.  
 Turno 8: 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
 Turno 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.  
 Turno 10: 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
 Turno 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.  
 Turno 12: 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
 Turno 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.  
 Turno 14: 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
 Turno 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

**13.17.2.** For a double-round tournament it is recommended to reverse the order of the last two rounds of the first cycle. This is to avoid three consecutive games with the same colour.

Per un torneo doppio round robin si raccomanda di invertire l'ordine degli ultimi due turni del primo ciclo. Questo evita di avere tre partite consecutive con lo stesso colore.

13.18. Details of Varma tables	Dettagli delle tabelle Varma
<p><b>13.18.1.</b> Directions for “restricted” drawing of tournament numbers:</p> <p><b>13.18.1.1.</b> The arbiter should prepare, beforehand, unmarked envelopes each containing one of the sets of numbers A, B, C and D as indicated below in point 5. These envelopes are then respectively placed in larger envelopes, on each of which the quantity of player-numbers contained in the small envelopes is indicated.</p> <p><b>13.18.1.2.</b> The order in which players draw lots is determined beforehand as follows: The players from the federation with the greatest number of representatives shall draw first. Where two or more federations have the same number of representatives, precedence is determined by the alphabetical order of the FIDE country code. Among players of the same federation, precedence is determined by the alphabetical order of their names.</p> <p><b>13.18.1.3.</b> For example, the first player of the federation with the largest number of players shall choose one of the large envelopes containing at least enough numbers for his contingent, and then draw one of the numbers from this envelope. The other players from the same contingent shall also draw their numbers from the same envelope. The numbers that remain are available for use by other players.</p> <p><b>13.18.1.4.</b> The players of the next contingent then choose an envelope, and this procedure is repeated until all players have drawn their numbers.</p> <p><b>13.18.1.5.</b> The following Varma Table can be used for 9 to 24 players:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>9/10 players:</b> A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10)</li> <li>• <b>11/12 players:</b> A: (3, 4, 5, 10, 11); (4, 5, 9, 10, 11); B: (4, 5, 9, 10); C: (1, 2, 7); D: (6, 8, 12); E: (3, 11)</li> <li>• <b>13/14 players:</b> A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)</li> </ul>	<p>Istruzioni per il sorteggio “ristretto” dei numeri di abbinamento:</p> <p>L’arbitro dovrebbe preparare in anticipo delle buste senza contrassegni ciascuna delle quali contenga uno degli insiemi di numeri A, B, C, e D come sotto indicato al punto 5. Queste buste sono quindi inserite in buste più grandi, su ciascuna delle quali è indicata la quantità di numeri di abbinamento contenuti nelle buste più piccole.</p> <p>L’ordine in cui i giocatori estraggono a sorte è prefissato come segue: i giocatori della federazione con il maggior numero di rappresentanti estrarranno per primi. Ove due o più federazioni abbiano lo stesso numero di rappresentanti, la precedenza è determinata dall’ordine alfabetico del codice nazione FIDE. Tra i giocatori della stessa federazione, la precedenza è determinata dall’ordine alfabetico dei nomi.</p> <p>Ad esempio, il primo giocatore della federazione col maggior numero di giocatori sceglierà una delle buste grandi, contenente almeno abbastanza numeri per il suo contingente, e quindi estrarrà un numero da questa busta. Gli altri giocatori dello stesso contingente estrarranno anch’essi i propri numeri dalla stessa busta. I numeri che rimangono nella busta restano disponibili per altri giocatori.</p> <p>Quindi scelgono una busta i giocatori del contingente successivo, e questa procedura viene ripetuta fino a che tutti i giocatori hanno estratto i propri numeri.</p> <p>Le seguenti tabelle Varma possono essere usate per 9 fino a 24 giocatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>9/10 giocatori:</b> A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10)</li> <li>• <b>11/12 giocatori:</b> A: (3, 4, 5, 10, 11); (4, 5, 9, 10, 11); B: (4, 5, 9, 10); C: (1, 2, 7); D: (6, 8, 12); E: (3, 11)</li> <li>• <b>13/14 giocatori:</b> A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)</li> </ul>

- 
- **15/16 players:** A: (5, 6, 7, 12, 13, 14);  
B: (1, 2, 3, 9, 10);  
C: (8, 11, 15);  
D: (4, 16)
  - **17/18 players:** A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16);  
B: (1, 2, 3, 10, 11, 12);  
C: (9, 13, 17);  
D: (4, 18)
  - **19/20 players:** A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18);  
B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14);  
C: (5, 10, 19);  
D: (4, 20)
  - **21/22 players:** A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20);  
B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15);  
C: (11, 16, 21);  
D: (5, 22)
  - **23/24 players:** A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22);  
B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17);  
C: (12, 18, 23);  
D: (5, 24)
- **15/16 giocatori:**A: (5, 6, 7, 12, 13, 14);  
B: (1, 2, 3, 9, 10);  
C: (8, 11, 15);  
D: (4, 16)
  - **17/18 giocatori:**A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16);  
B: (1, 2, 3, 10, 11, 12);  
C: (9, 13, 17);  
D: (4, 18)
  - **19/20 giocatori:**A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18);  
B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14);  
C: (5, 10, 19);  
D: (4, 20)
  - **21/22 giocatori:**A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20);  
B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15);  
C: (11, 16, 21);  
D: (5, 22)
  - **23/24 giocatori:**A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22);  
B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17);  
C: (12, 18, 23);  
D: (5, 24)