

Il torneo e le sue esigenze

[Considerazioni a cura di Franca Dapiran, versione 2000]

Principi generali

Negli ultimi anni, il numero dei tornei internazionali è molto cresciuto. Nuovi nomi di località sono apparsi dove si è voluto, spesso per la prima volta, organizzare un torneo di internazionale. Sorgono allora le difficoltà pratiche. Come si devono considerare? A cosa devono far pensare? A che cosa si va incontro? Quali sono le cautele principali da prendere?

Sfortunatamente non ci sono manuali da cui apprendere tutto quello che è necessario, tutto quello che va considerato, eccetera. La buona volontà non è sempre sufficiente per un organizzatore: essere privi di esperienza non è mai un disonore. Ma succede che i giocatori ripartono dal torneo insoddisfatti, anche se sono troppo educati per dirlo apertamente.

Queste raccomandazioni non costituiscono il libro con le ricette per l'organizzatore di tornei internazionali. Certamente espongono un certo numero di indicazioni che ogni organizzatore deve conoscere e cercare di mettere in pratica.

Alla base di tutte queste raccomandazioni si trovano certi principi, eccoli:

- i giocatori di scacchi sono vostri ospiti, trattateli come tali;
- i giocatori di scacchi sono degli esseri umani, che sono vostri ospiti, che sono spesso dei 'creativi' che non possono dare il meglio se non giocano nelle condizioni migliori;
- i giocatori di scacchi sono assoggettati a regole precise, regole che devono essere strettamente osservate (punto da non prendere alla leggera)

Questi principi dovranno essere ben assimilati perché sono la regola di base di tutti i tornei internazionali.

Ci si potrà meravigliare leggendo certe raccomandazioni e ci si potrà domandare se sono necessarie, considerando che le applicate già da molti anni. Se è così, tanto meglio, ma credeteci: l'esperienza degli ultimi anni ha dimostrato che alcune di queste raccomandazioni non sono state applicate nella loro interezza.

Queste manchevolezze sono state la causa di problemi che sarebbe stato possibile evitare.

Se la vostra esperienza personale vi permette di formulare nuove raccomandazioni, utili agli organizzatori, comunicatele: saranno le benvenute.

Le raccomandazioni ed i consigli che troverete qui di seguito sono del tutto generiche: si applicano a tutti i tornei internazionali, non solo a quelli riconosciuti dalla FIDE, ma anche a quelli che si svolgono sotto le regole della FIDE. Sono formulate in modo indicativo e non hanno carattere di comando assoluto. Nondimeno, in un torneo internazionale, l'organizzatore dovrà conoscerle e cercare di applicarle.

Raccomandazioni per l'ospitalità e l'accoglienza ai giocatori

1. Ogni giocatore dovrebbe, se possibile, disporre di una camera singola.
2. Se ciò non fosse possibile, per esempio a causa della situazione alberghiera, soppesate attentamente quali giocatori potete sistemare nella stessa stanza. Considerate i problemi della lingua e le diversità di carattere.
3. Se un giocatore dichiara che sarà accompagnato (coniuge, secondo, rappresentante della sua federazione) domandategli se desidera che siano ospitati nella stessa stanza.
4. Se la distanza dall'hotel alla sede del torneo fosse superiore a 10 minuti a piedi, domandatevi se non è meglio prenotare solo la colazione del mattino all'albergo e fornirgli

giornalmente una certa somma lasciandolo libero di scegliere dove e quando consumare i due pasti principali.

5. In tal caso considerate la possibilità di fornire ai giocatori il trasporto gratuito tra l'albergo e la sala del torneo. Non è il caso di accollare ai giocatori spese supplementari, basterà, infatti, aggiungerle all'ammontare della cifra giornaliera per le piccole spese.

6. Assicuratevi con molto anticipo che le camere riservate per i giocatori siano confortevoli e il più tranquille possibile.

7. Accordatevi per tempo con l'albergatore affinché una persona si occupi personalmente di loro.

8. La maggior parte dei giocatori stranieri viene a quel torneo per la prima volta. Cercate di aiutarli, tra l'altro, fornendo loro la pianta della città e l'orario mezzi pubblici di trasporto urbani.

9. Cercate di ottenere per loro l'uso gratuito dei mezzi di trasporto urbani.

10. Se fosse necessario ospitare i giocatori in diversi alberghi, cercate di determinarli in modo che le condizioni di ospitalità siano le stesse e che la distanza dalla sala torneo si equivalga per tutti.

L'organizzazione del torneo

1. L'invito ad un torneo internazionale deve essere inviato almeno 4 mesi prima dell'inizio della manifestazione. Almeno due mesi prima si deve essere in possesso delle risposte dei giocatori invitati.

2. Per un torneo internazionale importante, si dovrebbe ravvisare la possibilità, o vedere la necessità, di ingaggiare un arbitro principale che non sia della federazione del paese organizzatore.

3. In base allo Statuto della FIDE, tutte le federazioni di scacchi e tutti i giocatori hanno gli stessi diritti.

4. Se per un torneo internazionale l'organizzatore ha in precedenza fissato un orario e un luogo di arrivo, è opportuno che per tale ora un rappresentante dell'organizzazione sia presente al fine di accogliere i giocatori al loro arrivo.

5. In generale, non basta che un giocatore al suo arrivo prenda alloggio nell'albergo previsto. E' opportuno che gli venga fornito un recapito dell'organizzazione per ogni evenienza.

6. Se un giocatore vi comunica ora e giorno di arrivo, fate in modo che qualcuno sia ad accoglierlo, poiché è un vostro ospite.

7. Se vi è qualcosa da comunicare ai giocatori che ciò avvenga in una lingua ad essi comprensibile e nota.

8. Assicuratevi che ogni giocatore abbia ricevuto il calendario della manifestazione, con l'indirizzo della sede di svolgimento, l'orario della cerimonia inaugurale, del sorteggio e dei turni di gioco.

9. Se le partite sospese devono essere riprese in un luogo differente da quello di gioco, assicuratevi che i giocatori ne siano informati con precisione.

10. Domandate ai giocatori, o alle rispettive federazioni, quali lingue essi comprendono.

11. Se è possibile scegliere l'orario di gioco, tenete conto soprattutto degli interessi dei giocatori.

12. Considerate che i giocatori, in genere, preferiscono iniziare il turno nel primo pomeriggio (p.es. 13.30) e che preferiscono terminare le eventuali partite sospese nello stesso giorno dopo una pausa di circa un'ora e mezza. Risparmierete loro l'analisi notturna della partita sospesa.

13. In un torneo internazionale, è bene assicurare un servizio medico per tutti i partecipanti. Se un giocatore si ammala, il direttore del torneo, su indicazione del medico, dovrà decidere se lo stesso può continuare o meno il torneo. Prima di ciascun torneo deve essere chiaramente definito se nel corso dello stesso sono possibili rinvii per ragioni di salute e quanti eventuali rinvii sono possibili.

La preparazione della sala di gioco

Si deve in primo luogo tener conto dell'interesse dei giocatori.

1. Non disponete i tavoli da gioco troppo vicini l'uno all'altro.

2. Fate in modo che i giocatori abbiano la possibilità di muoversi nell'area loro riservata.

3. Impedite al pubblico di entrare nell'area di gioco e di fumare.

4. Provvedete che un arbitro faccia regnare la tranquillità nella sala ove essi giocano.

5. Verificate che vi sia una distanza sufficiente tra il pubblico e l'area di gioco.

6. Procurate, per mezzo di scacchiere murali, che il pubblico sia informato di quanto avviene sulle scacchiere.
7. Assicuratevi che l'illuminazione sulle scacchiere sia sufficiente e di buona qualità (senza ombre o riflessi).
8. Assicuratevi che non vi siano correnti d'aria nell'area di gioco.
9. Assicuratevi che le porte che immettono nella sala di gioco non facciano rumore quando vengono aperte o chiuse.
10. Se vi è un buffet nelle vicinanze, vegliate che non sia causa di rumori fastidiosi.
11. Esaminate con attenzione le richieste ed i reclami dei giocatori. Risolvete i loro problemi nel modo migliore.
12. Fate in modo che la temperatura nella sala di gioco sia gradevole e l'aerazione sufficiente.
13. Esaminate per tempo il pavimento della sala di gioco per verificare la sua rumorosità quando si cammina.
14. Se il direttore del torneo non avesse sufficienti conoscenze linguistiche, provvedete che abbia sempre un traduttore a sua disposizione.
15. Assicuratevi che le sedie dei giocatori siano comode (ed adeguatamente alte) e che i tavoli siano sufficientemente spaziosi.
16. Per dare maggior rilievo, è opportuno esporre le bandiere di tutti i paesi dei partecipanti, sia nella sala di gioco che davanti la sede di gioco o, almeno, porre delle piccole bandiere delle rispettive nazioni su ogni tavolo di gioco.

Lista dei controlli "locale di gioco"

Esaminate accuratamente i diversi punti di seguito riportati. Ciò vi risparmierà delle sorprese sgradevoli poiché le esigenze che nascono all'interno della sala di gioco sono molto importanti. Un organizzatore deve fare sì che i suoi ospiti giochino nelle migliori condizioni possibili.

1. Disposizione dei tavoli
2. Possibilità di muoversi per i giocatori
3. Tenere il pubblico a distanza (scacchiere murali)
4. Spazio per la direzione del torneo e l'arbitro
5. Illuminazione
6. Ventilazione
7. Rumore
8. Temperatura
9. Servizi igienici
10. Possibilità di ristorarsi
11. Arredamento decorativo della sala di gioco
12. Tabellone del torneo

Stampa e propaganda

Gli organizzatori di un torneo internazionale hanno generalmente un grande interesse al fatto che il torneo sia riportato e commentato dal maggior numero di giornali e pubblicazioni specializzate. Lo scopo è fare propaganda agli scacchi e in quest'ottica vi raccomandiamo di osservare i seguenti punti:

1. Inviare per tempo, vale a dire qualche settimana prima dell'inizio del torneo, un comunicato stampa a tutti i quotidiani e le riviste specializzate che avete preso in considerazione.
2. Inviare, prima dell'inizio del torneo l'elenco dei partecipanti, se possibile con notizie particolari, a stampa, radio e televisione.
3. Organizzate per l'apertura del torneo un incontro con i rappresentanti dei quotidiani, della stampa specializzata, della radio e della televisione. Invitateli alla cerimonia di apertura. Concedete loro la possibilità, prima dell'inaugurazione di incontrarsi liberamente con i giocatori. Date loro le informazioni nel modo più completo e preciso possibile.
4. Cercate di ottenere che un resoconto giornaliero del torneo sia pubblicato. Verificate che almeno l'agenzia nazionale di informazione riceva ogni giorno e in tempo utile i risultati della giornata.
5. Cercate, se possibile, di avere giornalmente a disposizione della stampa un rappresentante dinamico del comitato di organizzazione che, soprattutto durante il torneo, informi i giornalisti e sia loro di aiuto.

Il Bollettino del torneo

Se l'organizzatore decide di pubblicare un bollettino del torneo, ha interesse a venderne più copie possibili.

1. Per questo deve comunicare quanto prima, con almeno tre mesi di anticipo, a tutti gli organi della stampa internazionale e nazionale, che sarà approntato un bollettino del torneo. Deve essere comunicato, altresì, il costo ed il recapito per la prenotazione, e se possibile, i contenuti.

2. Nell'interesse per la diffusione degli scacchi, è opportuno mettere gratuitamente il bollettino a disposizione della stampa nazionale ed internazionale. Un tale metodo pubblicitario non può che essere di utilità per la vendita del bollettino stesso.

3. E' importante che il bollettino sia pronto in fretta, non solo per la pubblicazione quotidiana dei risultati, ma anche per l'edizione a fine torneo. E' l'attualità di un bollettino che ne determina il valore ed un invio tardivo fa diminuire la buona impressione che si sarebbe potuta fare.

4. Contenuti di un possibile bollettino:

- Copertina
- Elenco dei partecipanti in ordine di sorteggio
- Eventualmente, programma
- Eventualmente, calendario di gioco
- Eventualmente, regolamento
- Risultati dei turni
- Partite con numerazione progressiva e indicazione dell'apertura
- Classifica finale
- Eventualmente, tabellone dei punteggi progressivi
- Indice delle aperture
- Eventualmente, indice

E' vantaggioso assegnare la redazione del bollettino del torneo a persone sufficientemente qualificate. E' uso distribuire gratuitamente il bollettino ai giocatori ed alla direzione del torneo.

Lavori preparatori

a) Questioni organizzative

- Comitato organizzatore: composizione, ripartizione dei compiti
- Finanze: bilancio di previsione

a) Entrate: fondi propri, iscrizioni, pubblicità, altro.

b) Uscite: premi, affitto della sala, soggiorni, spese di viaggio, possibilità di ristoro, segreteria

- Data: periodo non concomitante con altre manifestazioni
- Luogo: sala del torneo (sono rispettate le raccomandazioni della FIDE?), segreteria, sala analisi, sala per gioco libero, sala stampa, ristorazione, alloggi, redazione per il bollettino.
- Materiale: materiale di gioco, materiale di segreteria, altro materiale
- Inviti: informare la stampa, inviti alle federazioni, ecc.

Informazioni: pubblicazione dei risultati del turno, del bollettino, informazioni alla stampa, alla radio, alla televisione ai giocatori al pubblico. - Segreteria: definizione dei compiti (carico di tutti i lavori amministrativi, eventuali eccezioni)

- Questioni tecniche: tipo di torneo, forma di svolgimento, direzione del torneo, ammissioni, regolamento, premi, commissione arbitrale, tabellone del torneo, ecc.

L'esperienza di altri organizzatori può esservi utile: domandare non costa niente.

b) Inviti, programma e regolamento

In un invito ad un torneo, se queste notizie non sono già precisate dal regolamento relativo al tipo di torneo, devono essere indicati i seguenti punti (tenendo conto se possibile delle raccomandazioni formulate dalla FIDE):

1- Tipo di torneo: all'italiana, svizzero, a doppio girone, ecc.

2- Condizioni di ammissione

3- Eventuali norme di qualificazione o promozione

4- Valevole o no per la FIDE

5- Programma del torneo (numero di turni, orari, compresi quelli per la ripresa delle partite sospese, orario della cerimonia di apertura e sorteggio)

6- Cadenza di gioco (quante mosse per tot tempo)

7- Indicazioni sull'obbligo di annotare le partite e consegnarne copia al Direttore del Torneo, procedura in caso di abbandono della manifestazione

8- Designazione del Direttore del Torneo (nome indirizzo e telefono)

- 9- Indicazione del sistema di spareggio tecnico e modalità di eventuali incontri supplementari di spareggio
 - 10- Richiamo al fatto che il torneo si gioca con le regole della FIDE
 - 11- Procedura in caso di contestazione (specificare se le decisioni del Direttore del Torneo sono inappellabili e se non lo sono a chi si deve presentare ricorso)
 - 12- Quota di iscrizione
 - 13- Premi
 - 14- Termine per le iscrizioni
- Il programma e il regolamento dovranno essere esposti nel locale di gioco in modo che i partecipanti possano leggerli per tempo.

c) Tabellone del torneo

Il tabellone del torneo deve essere preparato in anticipo e sarà completato con i nomi dei giocatori al termine del sorteggio.

Suggerimenti

1. In un torneo a sistema all'italiana o italo svizzero, i numeri sono assegnati ai giocatori tramite sorteggio. Se il torneo si svolge a sistema svizzero, bisogna seguire le norme contenute nel relativo regolamento.
2. È opportuno segnare in rosso i risultati ottenuti con il bianco ed in nero gli altri.
3. Si segna 1 per la vittoria, 0 per la sconfitta e 1/2 per il pareggio. Se un giocatore si ritira da un torneo prima di aver giocato il 50% delle sue partite, i risultati mancanti verranno segnati con '-'.
In tal caso i risultati delle partite effettuate non varranno per la classifica finale unicamente se si tratta di un girone all'italiana.
4. Le partite sospese verranno segnate con una 'S' a matita, che sarà rimpiazzata dal risultato non appena la partita avrà termine.
5. Per permettere ai giocatori di conoscere per tempo la classifica, è bene esporre un foglio con i risultati delle partite terminate ed aggiornarlo non appena vengano acquisiti quelli mancanti.

d) Sistemazione dei giochi e degli orologi

In un torneo individuale, si sistemano da uno stesso lato i giocatori che giocano con lo stesso colore. In un torneo a squadre, al contrario, si sistemano i giocatori della stessa squadra da uno stesso lato.

In genere si posiziona l'orologio in modo che il pubblico lo possa vedere. La disposizione è scelta dal Direttore dei gara nei tornei in cui vi è il controllo del tempo. In tal caso gli orologi dovranno essere piazzati in modo tale che egli li possa vedere senza doversi spostare di volta in volta tra i tavoli. Se ne deduce che gli orologi dovranno essere disposti da uno stesso lato in modo da poter essere tutti controllati nei momenti critici di Zeitnot e permettere l'opportuno intervento.

e) Materiale di gioco

È ovvio che sono necessari orologi di scorta, formulari, buste per le partite sospese, fogli assorbenti e matite.

Ma occupiamoci degli orologi. Essi devono essere verificati qualche giorno prima del torneo e quelli che non funzionano perfettamente dovranno essere scartati. Niente è più sgradevole per un Direttore di gara che un reclamo concernente il cattivo funzionamento di un orologio, fatto che lo obbliga a sostituire l'orologio, calcolare i tempi ed, eventualmente, a suddividerne la differenza secondo quanto previsto dal Regolamento. Un controllo preventivo e serio eviterà delle noie.

Se i giocatori devono consegnare una copia della partita giocata alla Direzione di gara (in tal caso il formulario deve essere firmato), è bene predisporre dei formulari carbonati in modo da non dover far ricopiare la partita.

L'avvio del torneo

a) Controlli

Prima dell'inizio di un torneo, il direttore deve assicurarsi che:

1. la disposizione delle scacchiere sia corretta
2. i pezzi siano piazzati correttamente
3. gli orologi siano all'ora stabilita

A livello internazionale, in genere si prevede che il controllo del tempo avvenga alle 6. Se il controllo avvenisse alle 12, il giocatore in Zeitnot potrebbe avere difficoltà nel vedere quanto tempo gli rimane, poiché le due lancette tendono a sovrapporsi.

4. i formulari siano posti a destra della scacchiera

5. di avere a disposizione le buste per le sospensioni delle partite, dei formulari e delle matite

6. di avere degli orologi (funzionanti) di scorta

7. di avere a mano il regolamento della FIDE o una pubblicazione analoga per una eventuale consultazione. E' opportuna avere anche il regolamento specifico in caso di Campionati, tornei di qualificazione o particolari.

b) Sorteggio

Può essere necessario determinare con quale colore dovrà giocare il giocatore avente il numero 1 (sistema svizzero) o con quale numero giocheranno i singoli giocatori. Ad ognuno, in ogni caso, sarà assegnato un numero che lo designerà sul tabellone e che gli apparterrà per la durata del torneo. Nel girone all'italiana, il numero di sorteggio dei giocatori determina anche l'ordine delle partite, nel sistema italo-svizzero il colore che viene assegnato al primo turno (dispari = bianco, pari = nero).

E' opportuno che il sorteggio avvenga alla presenza dei giocatori per evitare sospetti di manipolazioni nell'attribuzione di numeri o colori.

c) Inizio del turno

Prima dell'inizio del torneo il Direttore informerà i partecipanti che il bando-regolamento è stato esposto nella sala di gioco. Per misura precauzionale, il Direttore ricorderà ai giocatori la cadenza di gioco ed i principali punti del regolamento.

Il Direttore del torneo proclamerà quindi ad alta voce l'inizio del turno.

d) Inizio della partita

Se il giocatore avente il bianco non è presente, il direttore di gara deve avviare il suo orologio in modo che su tutti gli orologi il controllo del tempo avvenga nello stesso momento.

Il Regolamento della FIDE stabilisce che un giocatore che si presenti con più di un'ora di ritardo abbia partita persa.

Nota bene: il Direttore del torneo segnerà l'ora in cui sono stati azionati gli orologi. Questo è l'unico mezzo e modo per scoprire se un orologio ritarda o corre troppo.

Durante il turno o la partita

a) Controllo degli orologi

Durante la prima mezz'ora è bene assicurarsi che gli orologi funzionino correttamente, confrontando la somma dei tempi usati dai giocatori con il tempo effettivamente trascorso dall'inizio del turno. Constatando una differenza è doveroso sostituire l'orologio malfunzionante.

Se non si può determinare con certezza quale dei due orologi non funziona correttamente, la metà della differenza di tempo sarà aggiunta ad entrambi. Osservare che il tempo segnato sugli orologi, compreso quello aggiunto o da aggiungere, sia uguale al tempo effettivamente trascorso: se il controllo è fatto dopo 30 minuti, la somma dei tempi deve essere di 30 minuti. Verificare che il nuovo orologio sia carico. L'orologio difettoso dovrà essere scartato e etichettato come difettoso, in modo che non venga erroneamente messo tra gli orologi di scorta. Dopo mezz'ora, controllare gli orologi sostituiti.

E' bene verificare ogni mezz'ora il regolare funzionamento degli orologi. Il direttore di gara si trova svantaggiato se, avendo dimenticato di effettuare regolari controlli, constata in ritardo una rilevante differenza tra il tempo segnato e quello trascorso.

b) Obbligo di annotare la partita

Si deve sorvegliare in modo particolare che i giocatori trascrivano la partita in base a quanto previsto dal Regolamento, che prescrive che i essi devono annotare la loro partita:

1. mossa dopo mossa;

2. nel modo più chiaro e leggibile possibile;

3. il giocatore non è più obbligato a scrivere le mosse quando si trova "estremamente a corto di tempo". Non appena la situazione termina egli deve completare il suo formulario, se necessario con l'aiuto del formulario dell'avversario.

Una trascrizione incompleta può, in certi casi, rendere difficile la decisione del direttore di gara, dove necessiti ricostruire la partita.

c) Comportamento dei giocatori e degli spettatori

Il Regolamento proibisce ai giocatori, durante la partita, di servirsi di manoscritti o stampati, di analizzare la partita su altra scacchiera, di ricorrere al parere di terzi, sollecitati o meno. Inoltre, sia durante le partite sia nella sospensione, è proibito analizzare in sala di gioco. E', infine, vietato distrarre o importunare l'avversario in qualsiasi modo. L'infrazione a queste regole può cagionare delle sanzioni, fino alla perdita della partita.

Domandano spesso se i giocatori che hanno terminato la loro partita, prima del termine del tempo previsto per il turno, sono autorizzati ad analizzare o giocare nella sala torneo: ciò non è permesso, le analisi sono tassativamente proibite nella sala di gioco e inoltre i giocatori che stanno ancora giocando potrebbero essere danneggiati. Questo non significa che coloro che hanno terminato la partita debbano essere allontanati dalla sala torneo. Se essi effettuano silenziosamente ancora qualche mossa, non c'è nulla da obiettare. Ma il direttore del torneo, senza troppi indugi, li inviterà a lasciare la scacchiera.

E' utile avere a disposizione un locale per le analisi. Il direttore deve intervenire e bloccare l'analisi se un giocatore ha in corso un reclamo sulla partita. Se gli spettatori non rispettano le consegne del direttore di gara, si deve invitarli ad abbandonare il locale per salvaguardare lo svolgimento regolare e senza contestazioni del torneo. L'espulsione non potrà essere applicata se non dopo un avvertimento preliminare e senza aver dimenticato che gli spettatori sono essi stessi appassionati giocatori di scacchi.

d) La fine del turno e la sospensione della partita

Quando il tempo regolamentare è trascorso, il direttore annuncia la fine della sessione e chiede ai giocatori aventi il tratto di mettere la mossa in busta.

Prima di chiudere la sessione di gioco, il direttore del torneo dovrà:

1. Distribuire per tempo - e non durante lo zeitnot - le buste per la sospensione ai giocatori la cui partita preveda la sospensione, e ciò senza disturbarli.
2. Controllare che ovunque siano state giocate le mosse prescritte, in modo da non interrompere prematuramente una partita, cosa possibile se l'orologio dei giocatori o quello del direttore non funzionano correttamente. Per evitare di interrompere una partita in zeitnot, è bene attendere che non ce ne siano più. L'esperienza insegna che un aggio di uno/due minuti è più che sufficiente. Se necessario, il direttore del torneo verificherà personalmente.
3. Se durante l'annuncio della sospensione il giocatore avente il tratto esegue completamente la sua mossa sulla scacchiera, questa mossa è considerata come mossa segreta e trattata come tale.
4. Il Regolamento prescrive che i due giocatori devono mettere i loro formulari nella busta e sigillarla. Il significato di questa norma è di permettere al direttore del torneo di ricostruire la posizione nel caso che quella segnata sulla busta sia errata o dichiarata inesatta da uno dei giocatori.

Procedimento:

4.1 Il giocatore che ha il tratto deve scrivere la sua mossa in notazione completa.

4.2 Mettere i due formulari nella busta e sigillarla.

4.3 Dopo che la mossa è stata scritta e la busta sigillata, fermare l'orologio.

4.4 Scrivere sulla busta:

- i nomi dei giocatori,
- la posizione al momento della sospensione,
- il tempo di riflessione dei due giocatori (è opportuna segnare l'orario e non il tempo trascorso, per esempio: bianco 5:59 h - nero 6:01 h, per evitare errori di calcolo e facilitare il riporto del tempo per la ripresa),
- il nome del giocatore che ha messo la mossa in busta ed il numero della mossa. (Esistono buste pre-stampate per la sospensione)

Il direttore del torneo controlla alla presenza dei due giocatori che le indicazioni siano effettivamente trascritte sulla busta. Alla sospensione, la somma dei tempi dei due giocatori deve essere almeno pari al tempo destinato alla sessione di gioco.

4.5 La busta deve essere posta in luogo sicuro, fino alla ripresa, o dal direttore del torneo o dal suo delegato responsabile della ripresa delle partite.

e) Ripresa della partita

Alla ripresa delle partite il direttore di gara o un suo delegato, devono essere presenti.

Ecco l'essenziale della procedura.

La partita è persa per il giocatore :

1. che non ha eseguito il numero di mosse prescritte nel tempo stabilito
2. che si presenta con più di un'ora di ritardo (vale per la ripresa come per l'inizio della partita) salvo se:

- la mossa in busta produce scacco matto,
- la mossa in busta produce una patta;
- l'avversario ha perso per il tempo;

3. che ha messo in busta una mossa di cui sia impossibile stabilire il significato reale. Se i giocatori sono entrambi assenti, la busta deve essere aperta dopo un'ora per verificare in quale caso uno si trovi.

Riepilogo

a) Decisioni e provvedimenti da prendere prima del torneo:

- scegliere il tipo di torneo (a chi è destinato)
- scegliere la forma del torneo (sistema di gioco)
- fissare le condizioni di ammissione
- stabilire il regolamento
- stabilire le date (in armonia con il calendario)
- definire le modalità di svolgimento (luogo, orari, ecc.)
- prenotare un locale adeguato
- chiedere la registrazione presso la Federazione (e la FIDE)
- annunciare il torneo
- spedire gli inviti
- registrare le iscrizioni
- affrontare i problemi di alloggio e vitto
- preparare i tabelloni del torneo
- preparare il materiale cartaceo per il torneo
- preparare il materiale di gioco e quello di riserva
- fare propaganda, stampare il bando, scegliere un logo, attaccare manifesti
- regolamentare le questioni finanziarie: riscossione delle iscrizioni, computo delle spese, acquisto dei premi, ecc.
- verificare che tutto il materiale necessario sia a disposizione:
 - tabelloni, pannelli, cartellini, formulari, ecc.
- numeri per le scacchiere, nomi per i giocatori
 - moduli per gli abbinamenti, per le classifiche, bandi e regolamenti del torneo
 - gong per il segnale di inizio e fine
 - timbri, cuscineti e inchiostro per segnare i risultati, pennarelli rosso e nero
 - materiale di cancelleria quale fogli, buste, colla, nastro adesivo, blocchetti, penne, pennarelli, puntine, fermagli, corda, elastici, forbici, tagliacarte, pinzatrice e punti, ecc.

b) Controlli da effettuare prima dell'inizio dei turni:

- ispezione della sala
 - controllo della disposizione di scacchiere e orologi
 - verifica dell'esatto posizionamento dei pezzi sulle scacchiere
 - corretta posizione dei tempi sugli orologi
 - completa distribuzione dei formulari - disponibilità di buste per la sospensione
 - esistenza di materiale di scorta
 - presenza del Regolamento di gioco della FIDE e del regolamento del torneo
- Inoltre, prima del primo turno:
- convocare una conferenza stampa
 - presentare il collegio arbitrale e il comitato d'appello
 - procedere al sorteggio
 - comunicare le informazioni necessarie

c) Normale lavoro durante i turni

- fare regnare la calma nella sala torneo
- vegliare sul rispetto delle regole e del regolamento
- verificare il funzionamento degli orologi

- assicurare l'assistenza necessaria per poter controllare le partite in zeitnot
- comunicare i risultati alla stampa
- tenere aggiornati tabellone e tabelle del torneo
- redigere il bollettino del torneo

d) Premiazione

- fissare la data
- controllare i premi
- designare chi si occupa del trofeo o della coppa per il vincitore
- sistemare il problema Stampa
- designare le presone che consegneranno i premi
- decidere se allestire il banchetto di chiusura
- nel caso, stabilire orario, programma e menù
- decidere se fare la premiazione durante il banchetto
- decidere se la presenza al banchetto è facoltativa
- fare la lista degli invitati: ospiti d'onore
comitato d'onore
sponsor
comitato organizzatore
giocatori
assistenti
giornalisti
- definire chi terrà un discorso

e) Lavoro tipico alla fine del torneo

- approntare la classifica finale
- procedere alla ripartizione dei premi
- informare la stampa
- sciogliere il comitato d'appello
- inviare i risultati per l'omologazione a Federazione (e FIDE)
- controllare il materiale e organizzarne lo sgombero
- redigere un rapporto sul torneo ed inviarlo a chi di competenza
- spedire i bollettini del torneo
- designare le persone per la contabilità
- fissare una data per la riunione di chiusura
- definire i conti
- scegliere la destinazione degli utili

Lavoro del direttore di gara in rapporto con la gestione della lista Elo

Tutti i tornei che si svolgono in Italia possono essere conteggiati per la lista di classificazione (ELO) soltanto se soddisfano le seguenti condizioni:

- il torneo deve comportare il numero minimo di turni previsto dai regolamenti
- il torneo deve essere stato richiesto alla FSI nei termini previsti
- il tempo di riflessione deve essere scelto tra quelli previsti dal RTF
- il torneo deve essere arbitrato da persona riconosciuta idonea dal Settore arbitrale.

a) Prima del torneo

Il torneo deve essere comunicato dagli organizzatori (direttore del torneo) all'amministratore della lista di classificazione prima dell'inizio del primo turno.

Tale comunicazione deve obbligatoriamente contenere:

- nome del torneo
- data di inizio e di fine del torneo
- elenco dei partecipanti con il relativo punteggio di classificazione
- regolamento del torneo

Il regolamento deve esplicitamente affermare che il torneo è stato segnalato per essere preso in comunicazione per la lista di classificazione.

L'amministratore conferma agli organizzatori l'accoglimento della loro richiesta e specifica in che modo fargli pervenire i risultati e i documenti mancanti che gli devono essere ancora inviati.

c) Dopo il torneo

I risultati completi dovranno essere inviati all'amministratore della lista di classificazione entro 15 giorni dal termine della manifestazione.