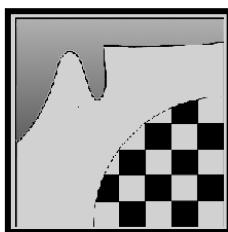


Associazione Sportiva Dilettantistica

**LEGA SCACCHI PROVINCIA DI BOLZANO (LSPB)
SÜDTIROLER SCHACHBUND (SSB)**



**REGOLAMENTO TECNICO
(TUWO) 2005
per il 43° campionato provinciale**

Ultimo aggiornamento: 04.11.2011

PREMESSA

Il testo che segue è una traduzione, in caso di dubbi fa fede il testo tedesco.

PARTE I DISPOSIZIONI GENERALI

1. Introduzione

Lo scopo del presente regolamento tecnico è di assicurare uno svolgimento regolare ai campionati (tempo lungo) organizzati dalla Lega Scacchi della Provincia di Bolzano (LSPB/SSB).

I regolamenti della Federazione Scacchistica Mondiale FIDE e il "regolamento tecnico federale" della FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA (FSI) costituiscono parte integrante del presente regolamento e vanno applicati in tutti i casi non espressamente previsti dal presente regolamento.

2. Manifestazioni della LSPB/SSB

Tutte le competizioni individuali e a squadre ove la LSPB/SSB figura da organizzatore.

3. Diritto alla partecipazione

3.1 Circoli ammessi

Sono ammessi tutti i circoli della Provincia di Bolzano che:

- a) sono soci della LSPB/SSB e hanno compilato correttamente il modulo di iscrizione del Circolo (F1) e che non sono in ritardo con gli obblighi nei confronti della LSPB/SSB;
- b) hanno iscritto le proprie squadre prima dello scadere del termine di iscrizione mediante la compilazione del modulo di iscrizione (F2);
- c) hanno ottemperato agli obblighi finanziari (quote di iscrizione, multe ecc.).

3.2 Giocatori ammessi.

Sono ammessi tutti i giocatori che:

- a) sono soci di un circolo iscritto alla LSPB/SSB e sono iscritti alla LSPB/SSB mediante la compilazione del modulo di iscrizione (F3);
- b) compaiono nel modulo di iscrizione delle squadre (F2) del rispettivo Circolo (ciò vale esclusivamente per il campionato provinciale a squadre);
- c) non sono esclusi dalle competizioni normali mediante squalifica;
- d) sono stati iscritti nella Serie inferiore entro lo scadere del termine di iscrizione;
- e) Nelle manifestazioni della LSPB/SSB denominate "Campionato Provinciale Individuale" vengono considerati solamente i giocatori nati in Provincia di Bolzano o che vi risiedano stabilmente.

4. Bando e svolgimento delle manifestazioni

I tornei del campionato provinciale a squadre vengono banditi annualmente e svolti dal direttivo della LSPB/SSB. La LSPB/SSB nomina la direzione del torneo, il quale dirige il campionato.

PARTE II CAMPIONATO PROVINCIALE A SQUADRE

1. Struttura, suddivisione e modalità per la formazione delle squadre

1.1 Bando

Al più tardi quattro settimane prima del termine delle iscrizioni il direttivo della LSPB/SSB deve bandire ufficialmente il torneo. Il bando deve contenere le seguenti informazioni:

- a) termine di iscrizione (al più tardi tre settimane prima dell'inizio del campionato)
- b) date del calendario di campionato
- c) ammontare delle quote di iscrizione e delle multe
- d) il riferimento al regolamento in vigore

1.2 Chiusura delle iscrizioni

La chiusura delle iscrizioni viene definita dal direttivo della LSPB/SSB e vale in maniera tassativa per tutti i circoli. Tra la chiusura delle iscrizioni e l'inizio del campionato

- a) non possono essere iscritte ulteriori squadre;
- b) non possono essere iscritti giocatori con un punteggio Elo superiore a 1300 punti;
- c) i giocatori non possono cambiare circolo.

1.3 Calendario

Al più tardi dieci giorni prima dell'inizio del campionato alle squadre partecipanti deve essere comunicato il calendario della stagione, il quale deve contenere le seguenti indicazioni:

- a) indicazioni generali sullo svolgimento del torneo;
- b) tutte le date degli incontri, possibilmente di tutti i tornei organizzati dalla LSPB/SSB;
- c) gli indirizzi di tutti i circoli e dei rispettivi dirigenti;
- d) le formazioni di tutte le squadre comprese le riserve;
- e) le sedi di gioco di tutte le squadre partecipanti;
- f) gli indirizzi (anche e-mail) dei direttori dei tornei.

1.4 Suddivisione delle serie

- a) Il campionato provinciale a squadre viene giocato nelle seguenti serie:
 - ⇒ Serie provinciale A
 - ⇒ Serie provinciale B
 - ⇒ Serie territoriale C
- b) La serie A è costituita da un gruppo di 12 squadre.
- c) La serie B è costituita da un gruppo di 12 squadre.
- d) La serie C è costituita dalle squadre restanti
- e) In caso di bisogno può essere istituita una serie D. Questa viene proposta dal direttivo e deve essere approvata dall'assemblea annuale.
- f) La suddivisione in gironi avviene in base alle iscrizioni pervenute secondo criteri geografici.
- g) I circoli non possono ricorrere contro l'assegnazione ai gironi operata dalla direzione del torneo. Il torneo viene giocato con un solo turno di andata oppure con un turno di andata e ritorno a seconda del numero di partecipanti.
- h) Il direttivo della LSPB può decidere di anno in anno se nelle varie serie verranno disputati dei play-off e definirne la modalità.

1.5 Iscrizione al campionato provinciale a squadre

- a) Ciascun circolo partecipante al campionato provinciale a squadre (tempo lungo) è tenuto a far pervenire all'indirizzo della LSPB/SSB mediante raccomandata oppure e-mail il modulo di iscrizione (F2) compilato in ogni sua parte entro la scadenza del termine di iscrizione (il timbro postale oppure la data dell'e-mail valgono come data di presentazione).
- b) Iscrizioni pervenute in ritardo non possono essere considerate.

1.6 Criteri di ammissione

La l'elenco degli iscritti può contenere solo nomi di giocatori regolarmente iscritti al circolo mediante il modulo (F3).

1.7 Passaggi di circolo

- a) Il passaggio di un giocatore da un circolo ad un altro è ammesso solo prima della chiusura delle iscrizioni al campionato a squadre o dopo la sua conclusione.
- b) Un giocatore che desidera cambiare circolo, deve comunicare il passaggio sia al circolo di origine che alla LSPB/SSB per iscritto e mediante l'apposito modulo (F3).

1.8 Giocatori non residenti

A tutti i circoli è concesso utilizzare in ciascuna squadra giocatori non residenti nella Provincia di Bolzano. Se un giocatore ha più di 2300 punti Elo, deve giocare almeno quattro partite. In caso contrario tutte le partite precedenti vengono considerate come sconfitte. Inoltre alla squadra in questione vengono sottratti i punti di scacchiera, cosa che può anche avere un effetto svantaggioso sul risultato della squadra.

1.9 Formazione delle squadre

La serie A gioca su sei scacchiere, tutte le altre serie su cinque scacchiere.

1.10 Regola dei "300 punti"

- a) All'atto dell'iscrizione delle squadre, sulle singole scacchiere va rispettata la regola che nessun giocatore (incluse le eventuali riserve della squadra) deve presentare più di 300 punti Elo (secondo la lista Elo della LSPB/SSB in vigore) in più dei giocatori che lo precedono in ordine di scacchiera nella sua squadra e nelle squadre di più alto grado del proprio circolo.
- b) Un giocatore per squadra può avere più di 300 punti Elo rispetto ad un giocatore di una squadra superiore, questo giocatore, tuttavia, potrà essere impiegato esclusivamente nella squadra di cui è titolare.

- c) Giocatori con un punteggio Elo uguale o minore a 1300 possono figurare in un ordine a piacere, mentre nei confronti di giocatori del proprio circolo con più di 1300 punti Elo vale la regola dei 300 punti Elo.
- d) Un giocatore senza punteggio Elo viene considerato alla stregua di un giocatore con 1200 punti.
- e) L'ultima lista Elo pubblicata prima della chiusura delle iscrizioni vale per l'intero campionato provinciale a squadre.

1.11 Riserve

- a) Nel corso del campionato è possibile iscrivere e impiegare come riserve giocatori fino a 1300 punti Elo in tutte le serie, previo pagamento della relativa quota di iscrizione.
- b) L'iscrizione nel corso del campionato può avvenire esclusivamente mediante e-mail. In questo caso il giocatore può essere impiegato solo dopo che il circolo ha ricevuto dalla LSPB/SSB la conferma dell'iscrizione via e-mail (contenente il numero di matricola e il punteggio Elo del giocatore). Una stampa dell'e-mail vale da conferma e deve essere conservata insieme al calendario.
- c) Per quanto concerne il rango del giocatore, va in ogni caso rispettato quanto stabilito dal punto 1.10.

1.12 Denominazione delle squadre

- a) Quando un circolo partecipa al campionato con due o più squadre nella stessa serie, all'atto dell'iscrizione queste vanno contrassegnate con numeri arabi, ad esempio 1, 2 o 3, a seconda della loro forza di gioco obiettiva.
- b) Le squadre di un circolo regolarmente iscritto possono avere denominazioni diverse dal nome del circolo (ad esempio il nome di uno sponsor ecc.).

2. Svolgimento degli incontri.

2.1 Valutazione degli incontri.

- a) Negli incontri individuali si assegna 1 punto per la vittoria, 0,5 punti in caso di patta e zero punti in caso di sconfitta.
- b) La valutazione di un incontro tra due squadre avviene assegnando 2 punti alla squadra vincitrice, 1 punto per squadra in caso di parità e zero punti in caso di sconfitta.
- c) L'ordine di classifica delle squadre deriva dalla somma dei punti di squadra.
 - c1) In caso di parità di punti si considera la somma dei punti di scacchiera ottenuti. Se persiste la parità viene considerato il risultato dello scontro diretto, e se anche questo si è concluso in parità ed è necessario stabilire un ordine preciso per il titolo, una qualificazione, una promozione o retrocessione ecc., viene giocato un incontro di spareggio.
 - c2) Se anche questo incontro si conclude con un pareggio, o se tre o più squadre presentano pari punti di squadra e di scacchiera, per queste squadre viene calcolato il punteggio secondo i seguenti criteri: la vittoria sulle scacchiere centrali vale 40 punti, salendo di scacchiera in ordine di forza rispettivamente 2 punti in più e, scendendo di scacchiera in ordine di forza rispettivamente 2 punti in meno, quindi, nel caso di 6 scacchiere, 44, 42, 40, 38 e 36 punti.
 - c3) In caso di parità questi punti saranno dimezzati.
 - c4) Dapprima questo calcolo viene effettuato sullo scontro diretto, nel caso persistesse la parità, esso viene esteso ai restanti incontri del relativo campionato. Se poi persiste ancora una condizione di parità, si procederà al sorteggio senza possibilità di appello.
- d) Ciascun incontro individuale giocato nel corso del campionato provinciale a squadre della LSPB/SSB viene considerato ai fini del calcolo del punteggio Elo provinciale.

2.2. Promozioni e retrocessioni

- a) La vincitrice della serie A ottiene il titolo di squadra campione dell'Alto Adige (tempo normale).
- b) Il numero di squadre che retrocedono e che vengono promosse viene deciso dal direttivo e riportato nelle direttive per lo svolgimento degli incontri.
- c) Se una squadra non si iscrive nella serie in cui gareggiava nella stagione precedente, e nella quale potrebbe giocare in base ai risultati della stagione precedente, può iscriversi ad una delle serie inferiori.
- d) Se una squadra non partecipa ad una stagione del campionato provinciale a squadre, in caso di nuova iscrizione viene assegnata alla serie inferiore.
- e) In questo caso la penultima squadra in classifica non retrocede e, in caso di rinuncia di questa squadra a giocare nella serie superiore, viene promossa dalla serie immediatamente inferiore la terza classificata, in caso di nuova rinuncia si prosegue con l'ultima classificata della serie superiore, poi con la quarta, seguita dalla quinta classificata ecc. della serie inferiore per coprire il posto vacante.
- f) Se invece, nonostante la qualificazione nella stagione precedente, una squadra rinuncia alla promozione, la precedenza per coprire il posto vacante è la seguente: dapprima la terza classificata della serie inferiore, poi la penultima della serie superiore (retrocessa), seguita dalla quarta classificata della serie inferiore.
- g) Tutte le squadre che potrebbero trovarsi nella situazione di poter giocare al posto di un'altra in una serie superiore (quindi tutte le suddette), devono comunicare la loro disponibilità barrando l'apposita casella all'atto dell'iscrizione della squadra, in modo da evitare ritardi a causa di domande all'atto della formazione dei gironi.
- h) Nel caso in cui il vincitore di un girone rinunci alla promozione, il secondo classificato dello stesso girone ottiene il diritto di chiedere la promozione. In caso di nuova rinuncia, la possibilità passa ad un'altra squadra classificata seconda. Nel caso in cui le squadre coinvolte fossero più d'una, si decide mediante sorteggio. In caso di necessità, questa regola può essere estesa anche al terzo classificato.

2.3. Ritiro

- a) Quando una squadra si ritira nel corso del campionato, tutti i suoi risultati, sia positivi che negativi, vengono cancellati dalla classifica. Se nel corso della stagione una squadra non si presenta per due volte consecutive o complessivamente tre volte senza validi motivi e senza preavviso, essa sarà considerata ritirata.
- b) Nella stagione seguente le squadre ritirate potranno iscriversi solo in una serie inferiore, prendendo pertanto il posto dell'ultima squadra in classifica.
- c) Il ritiro di un circolo e la mancata presenza sono sanzionati con le multe fissate anno per anno.

2.4. Incontri

- a) Gli abbinamenti delle singole serie vengono effettuati mediante sorteggio e utilizzando le tabelle di abbinamento internazionali.
- b) All'atto del sorteggio, il direttivo della LSPB/SSB può tenere conto di eventuali richieste da parte di circoli aventi più squadre in merito alle date degli incontri casalinghi, se ciò non influenza l'andamento sportivo della competizione e solamente previa tempestiva richiesta scritta.
- c) Il direttivo può assegnare alle migliori squadre della stagione precedente (fino ad un massimo di quattro) un numero di sorteggio che permetta lo svolgimento degli scontri diretti possibilmente negli ultimi turni del campionato.

PARTE III MODALITÀ DI GIOCO

1. Direzione del torneo

1.1 Campionato a squadre della LSPB/SSB (tempo normale)

Il direttivo della LSPB/SSB nomina annualmente un direttore principale del torneo e un vice, i quali devono assicurare uno svolgimento regolare del torneo secondo il regolamento FIDE.

1.2 Competizioni individuali

Per ciascuna competizione individuale della LSPB/SSB, conformemente all'articolo 2, parte I, deve essere nominato un direttore del torneo, il quale è responsabile dei compiti di direzione, sorveglianza e elaborazione del torneo descritti nell'articolo 13 del regolamento FIDE (compiti del direttore di gara”).

2. Svolgimento delle competizioni a squadre (tempo normale)

2.1 Sede di gioco - locale di gioco

- a) Normalmente l'incontro si svolge presso la sede di gioco della prima squadra che figura negli accoppiamenti riportati sul calendario della stagione. L'indirizzo della sede di gioco deve essere riportato con la massima precisione all'atto dell'iscrizione, fornendo indicazioni che ne agevolino il raggiungimento.
- b) Qualora la squadra di casa non possa giocare nella sede di gioco, deve essere fornito un locale adatto, accettabile per la squadra avversaria.
- c) Ogni cambio di locali deve essere comunicato al rispettivo avversario e al direttore del torneo provinciale competente almeno 48 ore prima dell'incontro. Come misura di sicurezza il direttore provinciale del torneo deve a sua volta confermare il cambio del locale alla squadra ospite. In caso di mancata o tardiva comunicazione la squadra ospitante è responsabile unica delle conseguenze (rimborsi spese, multe, accertamenti ecc.).
- d) Il locale di gioco deve essere accessibile senza limitazioni anche per persone disabili ovvero avere un ingresso idoneo per i disabili. In caso contrario la squadra ospitante deve mettere a disposizione un locale alternativo rispondente ai requisiti o – se non ne è in grado – rinunciare al diritto di giocare in casa.
- e) Se una sede di gioco è inadatta allo svolgimento dell'incontro o se durante la stagione risultano delle carenze e reclami, il direttivo della LSPB/SSB su richiesta del direttore del torneo provinciale può costringere il circolo in questione a fornire un locale adatto. Se ciò non avviene, la squadra ospitante è obbligata a giocare nella sede dell'avversario o in un locale proposto dall'avversario.
- f) Nella sede di gioco è vietato fumare e utilizzare telefoni cellulari. Se durante una partita squilla il telefono cellulare di un giocatore, egli perde la partita. Solo per valide ragioni possono essere concesse deroghe, che vanno però concordate con la squadra avversaria prima dell'inizio della partita.
- g) La sede di gioco deve essere infine silenziosa e normalmente riscaldata in inverno. Devono essere messe a disposizione piccole bevande.

2.2 Materiale di gioco

- a) Al momento stabilito per l'inizio dell'incontro, devono essere a disposizione e pronti all'uso tutti i materiali e ausiliari necessari: tavoli, sedie, scacchiere dalla dimensione minima di 48 x 48 cm con i relativi pezzi, orologi funzionanti, i formulari della LSPB/SSB per annotare le partite completi di supporto e penne biro, il formulario per il rapporto finale dell'incontro, il calendario degli incontri con le squadre iscritte, una copia in vigore del presente regolamento e una copia del regolamento FSI o FIDE.

- b) Se all'inizio dell'incontro non sono disponibili tutti i materiali suddetti, il ritardo viene conteggiato come tempo di riflessione della squadra ospitante. Se non sono presenti gli orologi, il ritardo viene calcolato mediante la lettura degli orologi da polso.

2.3 Formazioni delle squadre

- a) Prima di dare inizio all'incontro, i capitani delle due squadre devono scrivere la formazione della propria squadra sul modulo di rapporto dell'incontro, conformemente a quanto dichiarato all'atto dell'iscrizione della squadra (modulo F2). Vanno scritti con una penna biro e in stampatello nomi e cognomi dei giocatori e il corrispondente numero di matricola della LSPB/SSB, prestando attenzione a scrivere in modo chiaro e leggibile. Ciascuna squadra è responsabile per la formazione che presenta.
- b) Il capitano della squadra ospitante, che risulta dal calendario, deve compilare per primo il rapporto dell'incontro, indicando la propria formazione.
- c) Se non è presente il capitano indicato sul modulo di iscrizione (F2), deve essere nominato un capitano di riserva.

2.4 Impiego di riserve

- a) Se in una squadra uno o più giocatori titolari non si presentano, possono essere impiegate delle riserve; in questo caso i titolari subentrano sulle scacchiere vacanti che li precedono nell'ordine in cui sono stati iscritti, mentre le riserve subentrano sulle ultime scacchiere. Una squadra ha la facoltà di non coprire una o più scacchiere vacanti, nel qual caso saranno applicate le relative sanzioni amministrative.
- b) Come riserva possono essere impiegati tutti i giocatori iscritti con il modulo (F2) alla voce "riserve", come pure tutti i giocatori di una squadra più debole dello stesso circolo. In questo caso la regola dei 300 punti Elo vale solo all'interno di ciascuna squadra.

2.5 Svolgimento dell'incontro

a) Assegnazione dei colori

- a1) La squadra di casa gioca con il Bianco sulle scacchiere pari e con il Nero sulle scacchiere dispari.
- a2) Se erroneamente una partita viene iniziata con i colori invertiti, essa deve proseguire, a meno che l'errore non venga notato prima della quinta mossa di ciascun giocatore. In questo caso va giocata una nuova partita.

b) Inizio delle partite

- b1) Tutte le partite del campionato provinciale a squadre a tempo normale iniziano di sabato alle ore 16.00, a meno di accordi diversi di entrambi i capitani su un differente orario di inizio e l'assenso del direttore provinciale del torneo.
- b2) Al momento di inizio prefissato il giocatore che ha il Nero mette in moto l'orologio del giocatore che ha il Bianco.
- b3) Se il giocatore che ha il Nero non è presente all'ora di inizio dell'incontro, il suo orologio viene avviato dal suo avversario, senza che quest'ultimo debba eseguire la sua prima mossa. Alla comparsa del giocatore che ha il Nero, quest'ultimo avvierà l'orologio del Bianco, il quale, a questo punto, potrà eseguire la sua prima mossa.
- b4) Se all'inizio dell'incontro sono assenti entrambi i giocatori, il capitano della squadra avversaria può mettere in moto l'orologio del Bianco.
- b5) Se un giocatore non si presenta entro la prima ora dall'inizio dell'incontro, avrà persa la partita.
- b6) Almeno tre giocatori di ciascuna squadra devono essere presenti prima dell'inizio dell'incontro. Gli orologi possono tuttavia essere avviati.

c) Tempo di riflessione

Le partite del campionato provinciale a squadre a tempo normale vengono giocate con un tempo di riflessione per giocatore pari a due ore per le prime 40 mosse, con controllo del tempo, e una mezz'ora per terminare la partita secondo le regole del gioco semilampo, esclusa la cattura del Re.

d) Obbligo di annotazione delle mosse e dell'uso dell'orologio

- d1) Per ogni partita di torneo sussiste l'obbligo di annotare le mosse e di utilizzare l'orologio. Il direttore provinciale del torneo può concedere delle deroghe in casi eccezionali.
- d2) Non è ammesso annotare le mosse prima di eseguirle.
- d3) L'obbligo dell'annotazione delle mosse vale fino a cinque minuti dallo scadere del tempo complessivo.
- d4) Gli originali dei moduli per l'annotazione delle mosse, i quali vengono forniti in quantitativi sufficienti ai singoli circoli da parte della LSPB/SSB, devono essere conservati dal capitano di ciascuna squadra per almeno un anno.
- d5) Prima dell'inizio dell'incontro entrambi gli orologi devono segnare le ore 16:00.

e) Zeitnot

- e1) Quando un giocatore ha a disposizione meno di 5 minuti prima del successivo controllo del tempo, non è più obbligato a scrivere le mosse. Tuttavia immediatamente dopo la caduta della bandierina del controllo del tempo in questione, è tenuto ad annotare le mosse mancanti.
- e2) Se entrambi i giocatori si trovano in Zeitnot come nel caso suddetto, una terza persona può essere incaricata di annotare la partita, al fine di consentire una ricostruzione eventualmente necessaria.
- e3) In caso di inadempienza all'obbligo di annotazione della partita, il giocatore inadempiente avrà partita persa secondo l'articolo 11 del regolamento FIDE.

f) Controllo del tempo

- f1) Al raggiungimento del controllo del tempo da parte di un giocatore, gli orologi di entrambi i giocatori vengono tirati indietro di 30 minuti.
- f2) Contrariamente alle altre mosse, l'ultima mossa prima del controllo del tempo si considera eseguita solo dopo che è stato premuto l'orologio.

2.6 Conclusione dell'incontro

a) Compilazione del rapporto

- a1) Al termine delle partite in seguito a matto, abbandono di un giocatore, patta, accordo o stallo, i risultati vengono annotati chiaramente nel rapportino della LSPB/SSB dal capitano della squadra ospitante.
- a2) Sono da utilizzare in modo unitario le seguenti modalità di scrittura: vittoria del primo giocatore citato (squadra ospitante) 1-0 oppure 1:0, vittoria del secondo giocatore citato (squadra ospite) 0-1 oppure 0:1 e per la patta 0,5-0,5 oppure 0,5:0,5.
- a3) Il risultato complessivo dell'incontro a squadre deve essere trascritto come somma dei punti di squadra con le stesse modalità (ad esempio 4,5 - 1,5 oppure 4,5 : 1,5).
- a4) Il rapporto deve essere controfirmato da entrambi i capitani. La squadra ospitante ha l'obbligo di consegnare una copia del rapporto alla squadra ospite e di conservare i rapporti del campionato in corso fino a due settimane oltre alla conclusione del campionato a squadre.

b) Comunicazione dei risultati

La squadra che gioca in casa deve comunicare il risultato complessivo utilizzando il programma di computer messo a disposizione dalla LSPB/SSB entro le ore 12 del primo giorno lavorativo successivo all'incontro.

2.7 Spostamento di un incontro

a) Spostamento per validi motivi

Su tempestiva richiesta scritta (in anticipo di almeno 30 giorni) di un circolo all'avversario, con copia alla LSPB/SSB, un incontro di campionato può essere anticipato per validi motivi. Sono considerati motivi validi:

la partecipazione di almeno 3 giocatori titolari a tornei esterni, manifestazioni del Comune di appartenenza con caratteristiche di centenari o simili

In merito all'ammissibilità dei motivi decide il direttivo della LSPB/SSB. Il circolo che presenta la richiesta di anticipo deve fornire tre date alternative equivalenti, le quali possono essere rifiutate dall'avversario solo per motivi validi (vedi sopra).

In caso di accordo scritto fra i due circoli, le scadenze suddette possono essere anche ridotte. Un posticipo degli incontri non è possibile (l'unica eccezione è prevista al punto 2.7b).

Deroghe possono essere concesse solo dai direttori provinciale del torneo.

b) Spostamento di un incontro per cause di forza maggiore

Se un ostacolo esterno insormontabile rende impossibile lo svolgimento di un incontro, questo deve essere recuperato possibilmente prima del turno successivo.

Il direttore provinciale del torneo, al quale va immediatamente comunicata l'impossibilità a giocare l'incontro, fissa la nuova data dell'incontro in accordo con i circoli interessati.

Sono considerate cause di forza maggiore ad esempio catastrofi naturali quali inondazioni, nevicate eccezionali, blackout di energia elettrica, incidenti stradali senza colpa (allegare il rapporto della Polizia), avarie dell'automobile (allegare rapporto dell'officina) o sospensioni dei mezzi di trasporto pubblici.

2.8 Competenze dei capitani

- a) I capitani devono garantire un regolare svolgimento degli incontri e il rispetto delle disposizioni del presente regolamento da parte della propria squadra, dei restanti soci del proprio circolo e degli spettatori.
- b) I capitani o i loro sostituti, in accordo con i giocatori, sono autorizzati ad abbandonare una partita, a proporre o ad accettare una patta. Possono reclamare la vittoria di una partita per forfait (mancata presentazione dell'avversario).
- c) Il capitano non è autorizzato a far notare ai giocatori della sua squadra delle sviste che possono influenzare il normale svolgimento della partita (ad esempio non aver schiacciato l'orologio, aver tralasciato l'annotazione di mosse, l'esecuzione di mosse impossibili, Zeitnot ecc.).
- d) Giocatori avversari possono essere redarguiti in merito a delle omissioni solamente attraverso il capitano della squadra avversaria. Il capitano può pretendere che tutti gli spettatori di un incontro si allontanino di almeno due metri dalla scacchiera, se disturbano uno o entrambi i giocatori con il loro comportamento o l'eccessiva vicinanza ai giocatori.
- e) I capitani sono autorizzati a inviare una protesta scritta alla LSPB/SSB riguardante la valutazione di partite e incontri, segnalando inosservanze al presente regolamento. La protesta va inoltrata entro sette giorni (data del timbro postale). In caso di contestazioni, il capitano può fermare il proprio orologio, se in quel momento ha il tratto, allo scopo di tentare di dirimere la questione. Se invece il tratto spetta al suo avversario, questi è obbligato a fermare il suo orologio dopo aver eseguito la propria mossa, fino al ritorno del capitano della squadra avversaria.
- f) Il capitano dovrebbe tentare di risolvere la contestazione al di fuori del locale di gioco.

Tutte le sanzioni riguardanti l'inosservanza del presente regolamento vengono decise dal direttivo della LSPB/SSB. Tutte le sanzioni possono essere comminate in modo condizionato o incondizionato.

1. Sospensioni nei confronti di circoli

- a) Se durante lo svolgimento del campionato nei confronti di un circolo vengono accertate pratiche scorrette, quali l'impiego di giocatori sotto falso nome, la manipolazione di risultati, la mancata segnalazione di partite perse per forfait ecc., il circolo può essere escluso dalla partecipazione al campionato per un periodo indeterminato fino ad essere radiato dalla LSPB/SSB.
- b) Se sussistono validi motivi o un cumulo di reclami riguardanti la sede di gioco di un circolo, essa può essere vietata per competizioni della LSPB/SSB.
- c) Delle sospensioni di un circolo fanno parte anche le sanzioni disciplinari nei confronti di funzionari, che ledono i fondamenti di una condotta sportiva mediante comportamenti inappropriati e scorretti. In questo caso le sanzioni possono essere dirette contro una singola persona senza colpire il circolo.

2. Sospensioni di giocatori

- a) Giocatori che partecipano ad una competizione sotto falso nome, possono essere squalificati a vita dalla LSPB/SSB, se ne erano a conoscenza e non hanno sollevato protesta nei confronti del capitano della propria squadra.
- b) Se un giocatore della LSPB/SSB si ritira da una competizione individuale senza validi motivi, il direttivo può decidere una squalifica massima di tre anni.
- c) Se un giocatore durante una competizione individuale o a squadre non rispetta le regole di comportamento o se offende un avversario o un altro associato alla LSPB/SSB in maniera grave, può subire una squalifica massima di tre anni da tutte le competizioni della LSPB/SSB.

3. Detrazioni di punti per circoli o squadre

Nei seguenti casi durante una competizione è possibile detrarre dei punti di squadra:

- ⇒ copertura di una scacchiera con un giocatore non ammesso
- ⇒ mancata presenza di una squadra senza valide ragioni
- ⇒ manipolazione di risultati o altre procedure scorrette
- ⇒ omissione di partite perse in contumacia (forfait)
- ⇒ errato schieramento della formazione (vedasi punto 1.5)
- ⇒ detrazione di due punti di squadra per mancanza presenza di una squadra (solo in Serie A)

4. Perdita della qualificazione

In caso di accadimenti gravi una squadra può essere declassata in una serie inferiore. Alla stessa maniera, giocatori che si rendono responsabili di gravi scorrettezze nel corso di competizioni a squadre o individuali possono vedere annullata la propria promozione.

5. Errato schieramento delle formazioni

- a) Se il direttore del torneo, o il capitano, accertano che lo schieramento della squadra avversaria era scorretto, alla squadra in questione viene sottratto un punto di scacchiera per ogni errore accertato dalla direzione provinciale del torneo, assegnando il punto alla squadra avversaria.
- b) Nell'accertamento della primo giocatore schierato in maniera non corretta si parte "scendendo dalla prima scacchiera".

6. Multe

- a) L'ammontare delle multe viene fissato annualmente dal direttivo e non può superare il costo dell'iscrizione alle competizioni.
- b) Le multe devono essere pagate dal circolo entro 14 giorni dalla comunicazione scritta e possono essere comminate dal direttivo per le seguenti infrazioni:
 - ⇒ ritiro di una squadra a sorteggio avvenuto;
 - ⇒ copertura di una scacchiera con un giocatore non ammesso;
 - ⇒ errato schieramento di un giocatore (sulla scacchiera sbagliata);
 - ⇒ mancata presenza di una squadra senza valide ragioni;
 - ⇒ ritardata o omessa comunicazione dei risultati;
 - ⇒ mancato invio delle partite;
 - ⇒ formulari delle partite illeggibili;
 - ⇒ in aggiunta alle sanzioni disciplinari.
- c) In prima istanza il direttore provinciale del torneo comunicherà alle controparti la sua decisione, contro la quale è possibile presentare ricorso scritto entro 14 giorni.
- d) In seconda istanza il caso viene trattato dal direttivo e la decisione viene comunicata alle controparti.
- e) In caso di nuovo ricorso, presentato entro i successivi 14 giorni da una o entrambe le parti, il caso viene sottoposto ad un giuri della LSPB/SSB, la cui decisione è definitiva e inappellabile.

Il presente regolamento viene approvato dall'assemblea annuale della LSPB/SSB e solo da questa può essere invalidato, modificato o emendato.

In condizioni particolari il direttivo della LSPB/SSB ha il potere di modificare o completare le presenti disposizioni in via provvisoria. Tali modifiche debbono essere sottoposte alla successiva assemblea annuale per la ratifica.

In aggiunta al presente regolamento valgono anche le direttive per lo svolgimento degli incontri, che vengono elaborate dal direttivo prima dell'inizio del campionato e pubblicate del calendario.

Nel corso delle manifestazioni non possono essere apportate modifiche.

PARTE VI NORME SPECIALI

1. Scissioni di circoli

Nel caso di scissioni di due o più circoli vale la seguente regola:

- a) I circoli possono suddividere tra loro i rispettivi diritti di partecipazione alle serie A, B e nelle serie inferiori.
- b) In caso di mancato accordo tra i circoli, le decisioni saranno prese dal giurì.