



Disposizioni per il campionato sociale 2026/2027

- CALENDARIO: Si gioca il lunedì presso lo spazio diurno dell'Associazione Ticinese Terza Età (ATTE), via Antonio Raggi 8, 6500 Bellinzona secondo il calendario diramato.
- ORARIO: Le partite cominciano **alle ore 20.00**. Se un giocatore non si presenta entro mezz'ora dall'orario d'inizio, perde la partita per *forfait*. Considerata la cadenza stabilita, risulta **indispensabile l'inizio puntuale della partita** alle ore 20.00. In caso di assenza di un giocatore sarà avviato il suo orologio.
- Altri orari o altre sedi di gioco sono possibili previo accordo tra le parti.
- RINVIO: Il giocatore che rinvia una partita deve **informare l'avversario, possibilmente almeno il giorno precedente**. Le partite possono pure essere anticipate di comune accordo.
- RICUPERI: Entrambi i giocatori (di principio il giocatore che chiede il rinvio/anticipo) si preoccupano di concordare una data per il recupero **e di indicarla sul calendario di gioco presente in sede**. Le partite rinviate vanno recuperate entro il termine ultimo previsto. Le partite non giocate entro il termine ultimo vengono sottoposte a giudizio della direzione di torneo.
- TERMINE ULTIMO: La direzione di torneo decide un termine ultimo entro il quale devono essere giocate le partite del torneo di qualificazione e un altro per quelle della fase finale. Entro la data stabilita come termine ultimo tutte le partite della fase in oggetto dovranno essere state giocate. In caso di mancata disputa di partite la direzione del torneo, deciderà in merito ai singoli incontri.
- CADENZA: **75 minuti a testa per l'intera partita con abbuono immediato di 30 secondi a mossa**. Quando il tempo scade la partita è persa.
- REGOLE: Vale il Regolamento FIDE. La notazione delle mosse (dopo avere eseguito la mossa sulla scacchiera!) è obbligatoria sempre. Per completare la mossa l'orologio va messo in moto con la stessa mano con la quale si è eseguita la mossa sulla scacchiera. La tolleranza iniziale di trenta minuti decorre a partire dall'orario di inizio della partita e non dalla messa in moto del tempo di riflessione sull'orologio. **Telefonini, cercapersone e orologi vanno tenuti perlomeno silenziati e eventualmente usati solo per comunicazioni di emergenza. Altri gadget elettronici vanno tenuti spenti. Per questo delicato tema la direzione di torneo fa affidamento sulla correttezza e il buon senso dei giocatori.**

FORMULA:

Il campionato si svolge come segue:

1. Prima fase

- Turno preliminare qualificatorio divisi in due gruppi di 9 giocatori (sistema italiano, 9 turni e 8 partite). I primi 5 di ogni gruppo si qualificano per il girone per il titolo, gli altri per il girone di consolazione.

2. Seconda fase

- Girone per il titolo: i 10 qualificati si affrontano per il titolo di campione sociale in un girone all'italiana che mantiene (riporta) i risultati degli scontri diretti del primo turno (5 turni/5 partite + 4 risultati riportati).
- Girone consolatorio: i restanti giocatori si affrontano in un girone all'italiana che mantiene (riporta) i risultati degli scontri diretti del primo turno (4 turni/4 partite + 3 risultati riportati).

CLASSIFICA:

In caso di parità a due giocatori per il 1° rango del girone per il titolo verrà disputata una partita di spareggio con i colori scambiati rispetto all'incontro diretto (non si tiene conto dell'indice S.B. o ...). In caso di parità a tre o più per il 1° rango del girone per il titolo si svolgerà uno spareggio con i colori scambiati rispetto all'incontro diretto tra i due giocatori con il migliore indice S.B. Se la partita di spareggio dovesse terminare in parità, il titolo sarà assegnato in base all'esito di due partite con cadenza di partita *rapid* (20 minuti a testa, rilancio 10 s a mossa) a colori alterni. In caso di ulteriore parità si procede a oltranza con due partite blitz (3' + 2") a colori alterni fino alla determinazione di un vincitore. Lo spareggio può svolgersi su più serate. Per tutti gli altri casi determinanti l'assegnazione dei premi o il gruppo al quale ci si qualifica per il secondo turno vale dapprima l'indice S.B., poi l'esito dell(gli)'incontro(-i) diretto(-i), infine il miglior punteggio ottenuto con il Nero (media punti per partita). In caso di ulteriore parità, verrà organizzato uno spareggio blitz 3' + 2" tra i giocatori interessati con colore sorteggiato e modalità decise a dipendenza del numero di giocatori interessati. Per i casi restanti a parità di punti vale il coefficiente SB.

RISULTATI:

I risultati vanno annotati subito nell'apposito foglio all'albo sociale e/o, quando necessario, comunicati al responsabile

Piero Galli (piero.galli@bluewin.ch , 079 400 02 32).

Chi vince la partita sarà il principale responsabile nel comunicare il risultato. In caso di pareggio questa incombenza tocca al bianco.

Le partite il cui risultato non è segnato nell'apposito foglio all'albo sociale (e neanche comunicato al responsabile di torneo) entro il termine ultimo previsto sono considerate non giocate e vengono giudicate dalla direzione del torneo, possibilmente dopo aver sentito le parti in causa, entro massimo 3 giorni dal termine ultimo in modo da avere il tempo di poter organizzare eventuali spareggi.

CONTESTAZIONI:

Se riguardano una partita devono essere inoltrate alla direzione del torneo entro tre (3) giorni dal termine della stessa (per altri casi di regola entro tre/quattro (3/4) giorni dal verificarsi del caso contestato) in modo da poter trattare il caso celermente e possibilmente prima del turno successivo.

DIREZIONE TORNEO:

Piero Galli,
6500 Bellinzona
tel. 079 400 02 32
piero.galli@bluewin.ch

Rinaldo Geiler
6500 Bellinzona
tel. 079 309 46 17
geiler.rinaldo@gmail.com