Società Scacchi Bellinzona

TORNEO “PALAZZO 2.0”

Scopo e filosofia

Il torneo Palazzo 2.0 offre ai soci una competizione dinamica, leggera e flessibile. Un’alternativa al campionato sociale, dove ognuno può iscriversi e giocare quando gli è possibile, sfidando avversari di egual livello grazie al sistema dei piani.

1. Struttura del torneo e priorità

1.1. Piani e livelli. Tutti i giocatori partono dal Pianoterra (Livello 0).

1.2. Ogni vittoria fa salire di un piano, ogni doppia sconfitta fa scendere di un piano.

1.3. Vince chi, alla data finale del torneo, si trova al piano più alto del “Palazzo”.
Se più giocatori si trovano sul piano più alto, si giocheranno spareggi blitz (vedi punto 8.1).

1.4. Date del torneo.
Giorno d’inizio (*Starter*): **lunedì 16 novembre 2026**,
Fine (ultima data per giocare il torneo): **lunedì 3 maggio 2027**,
Spareggi: **lunedì 7 giugno 2027**.

1.5. Il torneo “Palazzo” non dovrà interferire con il campionato sociale. Le partite del campionato sociale avranno la priorità.

1.6. Il torneo partirà con almeno 8 giocatori iscritti.

2. Iscrizione

2.1. Le iscrizioni sono aperte in qualsiasi momento della stagione ed è possibile iscriversi ed entrare anche dopo l’inizio ufficiale (definito al punto 1.4.) del torneo: è sufficiente inviare un’e-mail o un messaggio WhatsApp al Responsabile del torneo (contatto al punto 9.0).

2.2. Ogni nuovo iscritto inizierà dal Pianoterra (Livello 0). Se il Pianoterra è vuoto, il nuovo iscritto sarà collocato al piano più basso che presenti almeno un giocatore.

3. Promozione e retrocessione

Partite sullo stesso piano

	1° partita	*2° partita*	*3° partita*		*Risultato*
a)	**Vittoria**			→	**Promozione**
b)	**Patta**	**Vittoria**		→	**Promozione**
c)	**Patta**	**Patta**		→	**Promozione**
d)	**Patta**	**Sconfitta**	**Vittoria**	→	**Promozione**
e)	**Patta**	**Sconfitta**	**Patta**	→	**Promozione**
f)	**Patta**	**Sconfitta**	**Sconfitta**	→	**Retrocessione**
g)	**Sconfitta**	**Vittoria**		→	**Promozione**
h)	**Sconfitta**	**Patta**	**Vittoria**	→	**Promozione**
i)	**Sconfitta**	**Patta**	**Patta**	→	**Promozione**
l)	**Sconfitta**	**Patta**	**Sconfitta**	→	**Retrocessione**
m)	**Sconfitta**	**Sconfitta**		→	**Retrocessione**

(Tabella di riferimento con esempi di sequenze e relativi esiti)

3.1. Regole di promozione

Un giocatore è promosso di un piano quando, **sullo stesso piano** ha:

a) ottenuto **una vittoria**; oppure
b) ottenuto **due patte** (**anche non consecutive**).

Esempi: una patta seguita da una vittoria; due patte consecutive; sconfitta-patta-vittoria; ecc. (vedi tabella al punto 3).

3.2. Regole di retrocessione

Un giocatore retrocede di **un piano** (mai sotto il Pianoterra) quando, sullo stesso piano, ha subito **due sconfitte** (**anche non consecutive**).

Esempi: sconfitta-sconfitta; sconfitta-patta-sconfitta; ecc. (vedi tabella al punto 3).

3.3. Forfait ingiustificato

È considerata una **sconfitta** e comporta la **retrocessione immediata**; l'avversario resta sul proprio piano.

3.4. Patta – limitazioni

Se due giocatori pattano, non possono riaffrontarsi finché uno dei due non cambia piano.

3.5. Promozione automatica

Qualora rimanga un solo giocatore al piano più basso per 3 lunedì di fila, egli sarà promosso automaticamente di un piano al terzo lunedì.

4. Cadenza e norme di gioco

4.1. Tempo di riflessione: 30 minuti + 30 secondi/mossa.

4.2. Si applica il Regolamento FIDE; per questo torneo la notazione delle mosse è facoltativa ma consigliata.

5. Assegnazione dei colori

5.1. La prima volta che due partecipanti giocano insieme, il colore è definito tramite sorteggio a mano chiusa.

5.2. Se due giocatori si incontrano di nuovo più avanti nel torneo, si invertono i colori rispetto alla partita precedente.

6. Sede, giorni di gioco e abbinamenti

6.1. Si gioca solo il lunedì sera presso la sede della Società Scacchi Bellinzona, in base alla disponibilità definita dal calendario della società.

6.2. Nel giorno d'inizio del torneo (Starter): In tale data (definito al punto 1.4.) tutti i partecipanti si troveranno in sede per giocare. Quel giorno i giocatori saranno abbinati secondo un criterio definito dal responsabile del torneo. In caso di numero dispari di partecipanti, il giocatore che rimarrà senza avversario sarà promosso d'ufficio di un piano e riceverà 1 punto.

6.3. Sfida libera:

6.3.1. Un partecipante al torneo può sfidare solo chi è sullo stesso piano e non ha già concordato un'altra partita. Solo chi non deve giocare una partita può sfidare altri partecipanti.

6.3.2. **Le partite devono iniziare non più tardi delle 21:30.** Un giocatore che termina la partita prima di tale orario può lanciare una sfida nella stessa sera.

6.3.3. Il giocatore sfidato è **obbligato** ad accettare la sfida e

a) giocare la stessa sera se la sfida avviene di persona il lunedì; oppure

b) proporre un altro lunedì compreso i 3 lunedì successivi, salvo validi motivi.

6.3.4. La persona che ha lanciato la sfida può accettare o rifiutare la data proposta dal giocatore sfidato.

6.3.5. Qualora due partecipanti concordino una data, il partecipante che ha lanciato la sfida si fa carico di comunicare al responsabile, per e-mail o per WhatsApp, la data prestabilita. La comunicazione deve essere fatta appena possibile.

6.4. Se un giocatore non trova avversari sul proprio piano, può rivolgersi al Responsabile, che cercherà di fissargli un incontro.

7. Comunicazioni e risultati

7.1. Entro 4 giorni dalla partita giocata, il vincitore (o il Bianco in caso di patta) deve inviare un'e-mail o un messaggio tramite WhatsApp al Responsabile: I nomi dei giocatori e il risultato.

7.2. La situazione aggiornata (piani, patte, sconfitte, partite giocate, ecc.) è consultabile tramite link/QR sull'albo sociale.

8. Premi

8.1. Premio "Re del palazzo" → al giocatore che ha raggiunto il piano più alto al termine del torneo. In caso di più partecipanti sul piano più alto si giocheranno spareggi blitz (5 minuti + 3 secondi per mossa) del lunedì dedicato allo spareggio definito al punto 1.4.

8.2. Premio "Maratoneta" → a chi ha giocato più partite. In caso di parità: chi ha raggiunto per primo quel numero di partite.

8.3. Premi indivisibili e non cumulabili. In caso di doppia vincita prevale il premio "Re del palazzo".

9. Autorità e modifiche

9.1. Il Responsabile del Torneo (Rinaldo Geiler, geiler.rinaldo@gmail.com , **WhatsApp 079 309 46 17**) funge da arbitro per dispute, contestazioni, comportamenti antisportivi o altro.

9.2. Il Responsabile può apportare modifiche al presente Regolamento solo per garantire il regolare svolgimento del torneo.

9.3. In caso di gravi violazioni decide il Comitato della Società Scacchi Bellinzona.

18.10.2025

++

ESEMPIO: Quando un partecipante vuole giocare per il torneo

1. Individuare l'avversario

Il lunedì sera, il giocatore "A" cerca un avversario sul suo stesso piano del "Palazzo" che non abbia già concordato una partita con un altro partecipante.

Questo può essere fatto chiedendo ai presenti in sede oppure consultando il link/QR sull'albo della Società.

2. Lanciare la sfida

Il partecipante "A" sfida il giocatore "B". Entrambi si trovano sullo stesso piano.

Il giocatore "B" non se la sente di giocare quella sera stessa e propone di giocare un altro lunedì entro i tre lunedì successivi.

Il partecipante "A" può accettare o rifiutare la proposta.

Se accetta, deve comunicare **appena possibile** la data concordata al Responsabile del torneo, **via e-mail o tramite WhatsApp**.

3. Sorteggio dei colori

Appena definita la data, i due giocatori possono già sorteggiare i colori a mano chiusa (oppure farlo la sera della partita).

Se hanno già giocato in precedenza, si invertono i colori.

4. Disputare la partita

La partita si gioca con cadenza di **30 minuti + 30 secondi/mossa**.

Il giocatore "A" decide di annotare le mosse, mentre il giocatore "B" sceglie di non farlo. La notazione è facoltativa ma consigliata.

5. Dopo la partita

Entro quattro giorni, **il vincitore (o il Bianco in caso di patta)** comunica **via e-mail o WhatsApp** al Responsabile del torneo:

- i **nomi dei giocatori**;
- il **risultato** della partita.

Il Responsabile aggiornerà poi la situazione dei piani e dei risultati.