

Trofeo Lombardia

Regolamento

Sommario

Indice generale

.....	1
Trofeo Lombardia Regolamento.....	1
Premessa.....	3
Articolazione del torneo.....	4
Serie Top.....	5
Serie Pioneer.....	8
Iscrizioni.....	11
Squadre e formazioni.....	12
Norme tecniche di gioco.....	14
Modalità di svolgimento della fase finale.....	15
Ritiri e classifica cannonieri.....	16
Norme disciplinari.....	17

Premessa

Articolo 1: Definizione

Il Trofeo Lombardia è un torneo a squadre organizzato dal Comitato Regionale Lombardo (CRL), organo periferico della federazione scacchistica italiana (FSI), ed è valido come campionato regionale a squadre.

Il CRL nomina il direttore del torneo, stabilisce le modalità di iscrizione e la data di svolgimento della fase finale.

Articolo 2: Requisiti per l'ammissione

Sono ammesse solo squadre di società scacchistiche della Lombardia regolarmente affiliate alla FSI all'atto dell'iscrizione.

Articolo 3: Il Direttore del torneo

Per ogni edizione del Trofeo Lombardia il direttore del torneo è nominato dal CRL e ad esso egli risponde del suo operato.

Il direttore del torneo ha il compito di:

- indicare sul bando del torneo il proprio nome e recapito, le scadenze e le modalità per il versamento della quota di iscrizione, la data in cui si svolgerà la fase finale;
- applicare il regolamento, stabilendone l'interpretazione in caso di incompletezza, ambiguità o controversie;
- organizzare il sorteggio per la formazione dei tabelloni;
- controllare il rispetto delle norme che regolano lo svolgimento del torneo e comminare le opportune sanzioni disciplinari alle squadre che vi contravvengono;
- decidere in merito ad eventuali reclami relativi agli esiti degli incontri;
- decidere la sede per la fase finale;
- rendere pubblici tramite il sito del torneo **entro 48 ore i risultati degli incontri ed entro 7 giorni dalla data di calendario le altre informazioni** di interesse per i partecipanti: date, abbinamenti turni successivi, sanzioni disciplinari.

Articolazione del torneo

Articolo 4: Serie Top e Pioneer

Il torneo comprende due serie: una serie A, denominata anche "Top", e una serie B, denominata anche "Pioneer".

Sono ammesse alla serie A sedici squadre, in base all'esito della precedente edizione del torneo.

Sono ammesse alla serie B tutte le altre squadre.

Al termine di ogni edizione le ultime quattro squadre classificate in serie A retrocedono in serie B e le prime quattro squadre classificate in serie B vengono promosse in serie A.

Le modalità di svolgimento delle due serie sono diverse l'una dall'altra e sono oggetto dei prossimi articoli.

Articolo 5: Modalità di svolgimento

La serie Top comprende una prima fase (ottavi di finale, quarti di finale e playout) con incontri a cadenza mensile ed una fase finale (semifinali e finali) con incontri disputati in un'unica giornata presso un'unica sede.

Si definiscono playout gli spareggi tra le squadre perdenti negli ottavi di finale: le squadre perdenti i playout si classificano quindi al 13°-16° posto e pertanto per l'edizione successiva sono retrocesse alla serie Pioneer.

La prima fase si svolge con il sistema ad eliminazione diretta con incontri di andata e ritorno.

La fase finale si svolge con il sistema ad eliminazione diretta con un solo incontro.

Articolo 6: Formazione del tabellone

Il tabellone viene formato con il criterio delle teste di serie, in base alla classifica dell'edizione precedente.

Tra squadre classificate ex-aequo nell'edizione precedente, si procede per sorteggio.

Le squadre finaliste della serie Pioneer saranno schierate l'anno successivo in Top in ordine di classifica finale col seguente criterio:

- ***la vincitrice della serie Pioneer dell'edizione precedente sarà al 13° posto;***
- ***la 2ª classificata al 14° posto;***
- ***la 3ª classificata al 15° posto;***
- ***la 4ª classificata al 16° posto.***

Nel caso di più squadre della stessa società iscritte alla serie Top il direttore del torneo provvede a che gli eventuali scontri diretti tra di esse si svolgano il più tardi possibile, pilotando, ***se ritiene necessario***, opportunamente il sorteggio.

Articolo 7: Definizione del risultato e criteri di spareggio

Il punteggio di squadra in ogni incontro è dato dalla somma dei punti ottenuti dai giocatori sulle quattro scacchiere.

Passa il turno la squadra che ottiene il miglior punteggio sommando i risultati degli incontri di andata e ritorno.

In caso di parità, vale il metodo di spareggio basato sui punti di scacchiera, che considera una somma pesata dei punti di scacchiera, con coefficienti 5, 3, 2 e 1 dalla prima alla quarta scacchiera.

In caso di ulteriore parità viene giocato immediatamente un incontro semilampo, con quindici minuti per giocatore, una sola partita a testa, sorteggiando il colore. In caso di parità, si considerano i punti di scacchiera.

In caso di ulteriore parità si disputano uno o più incontri lampo, con cinque minuti a testa, ancora con l'eventuale sistema di spareggio basato sui punti di scacchiera, e alternando ogni volta il colore.

In caso di sconfitta per forfait nell'incontro di andata, non ha luogo l'incontro di ritorno.

Articolo 8: Calendario di gara della prima fase e variazioni ad esso

Di regola gli incontri della prima fase si giocano la quarta domenica di Settembre e la terza domenica di Ottobre, Novembre, Dicembre alle ore 15:00.

Gli orari possono essere modificati previo accordo tra i responsabili delle due squadre.

Le date possono essere anticipate previo accordo tra i responsabili delle squadre.

Gli incontri ***non*** possono essere posticipati.

La concomitanza con lo svolgimento di un torneo FSI nella sede della squadra ospitante è motivo valido per esigere una deroga al calendario ufficiale.

Le inversioni di campo sono ammesse previo accordo tra i responsabili delle due squadre.

Le modifiche di data e di orario rispetto al calendario ufficiale e le inversioni di campo devono essere comunicate per posta elettronica al direttore del torneo da parte del responsabile della squadra che gioca (o che dovrebbe giocare) in casa, almeno una settimana prima dell'incontro.

Articolo 9: Accordi preventivi

Con almeno una settimana di anticipo rispetto alla data prevista dal calendario ufficiale il responsabile della squadra che gioca in casa deve contattare il responsabile della squadra avversaria per confermare il giorno e l'ora dell'incontro o concordare variazioni.

In caso di mancato accordo, egli deve darne immediata comunicazione al direttore del torneo.

In caso di mancato accordo tra i responsabili, il direttore del torneo, sentite le parti, stabilisce data, orario e sede (eventualmente in campo neutro).

Articolo 10: Allestimento dell'incontro, orario di gioco e ritardi

È compito della squadra ospitante preparare una sede idonea allo svolgimento dell'incontro e attrezzarla con materiale standard per il gioco: scacchiere, pezzi, orologi, formulari e due fogli-referto.

All'ora di inizio prevista (quella del calendario standard o quella su cui i due responsabili si sono accordati) la squadra ospitante, deve mettere in moto gli orologi.

In caso di ritardo della squadra ospitata, questa dopo un'ora dalla messa in moto degli orologi perde per forfait.

In caso di ritardo della squadra ospitante, gli orologi devono essere messi in moto addebitando il ritardo alla squadra ospitante su tutte le scacchiere e in caso di ritardo superiore a un'ora, la squadra ospitante perde per forfait.

Una squadra è considerata presente se e solo se è presente il suo capitano.

Gli orologi devono sempre essere messi in moto contemporaneamente.

Serie Pioneer

Articolo 11: Modalità di svolgimento

La serie Pioneer comprende una prima fase, costituita da un torneo di tipo svizzero di **4 (quattro) turni**. **Le prime 4 (quattro) squadre classificate al termine della prima fase** si affronteranno nella fase finale (semifinali e finali) con incontri disputati in un'unica giornata presso un'unica sede.

Articolo 11.1: Prima fase - Il torneo Svizzero

La prima fase della serie Pioneer si svolgerà con un torneo Svizzero di **4** turni. Le squadre verranno ordinate in base alla loro forza, tenendo conto del punteggio Elo Italia o Fide dei 4 (quattro) giocatori con punteggio Elo più alto tra quelli inseriti in formazione. Vale il punteggio Elo della lista del 1° luglio precedente la data di inizio del Trofeo. Il Direttore del torneo si avvarrà del software Vega per la generazione degli abbinamenti.

Per la stesura della classifica di questa prima fase si terrà conto dei punti squadra; come primo criterio di spareggio varranno i punti individuali; come secondo criterio di spareggio si terrà conto della rivalutazione dei punti in base alle scacchiere (più importanza ai punti conquistati sulla prima scacchiera, ecc.); come terzo criterio di spareggio si terrà conto del Buchholz totale.

11.2: Seconda fase - Fase finale

Gli incontri di semifinale saranno i seguenti:

- ✓ Prima classificata fase 1 – Terza classificata fase 1
- ✓ Seconda classificata fase 1 – Quarta classificata fase 1

Il colore di questi incontri verrà sorteggiato direttamente in sede di gioco.

I vincenti delle semifinali si affronteranno nella finale per il 1° e 2° posto; i perdenti si affronteranno nella finale per il 3° e 4° posto.

Tutte e 4 le squadre partecipanti a questa Fase Finale sono promosse alla serie Top per l'edizione successiva.

Articolo 12: Formazione del tabellone

Il tabellone viene formato assegnando ad ogni squadra un numero d'ordine progressivo, in base al punteggio Elo Italia o FIDE al 1° luglio dei 4 (quattro) giocatori con punteggio più alto.

La generazione del tabellone viene organizzata dal direttore del torneo con adeguato anticipo rispetto all'inizio del torneo e si svolge pubblicamente.

Articolo 13: Definizione del risultato e criteri di spareggio

Articolo 13.1: Prima fase - Torneo Svizzero

Si ottengono 2 punti squadra in caso di vittoria dell'incontro, 1 punto in caso di pareggio e 0 (zero) punti in caso di sconfitta.

In caso di numero dispari di squadre, la squadra che prende il bye ottiene 2 punti squadra e 4 punti individuali.

Articolo 13.2: Fase finale

Il punteggio di squadra dell'incontro è dato dalla somma dei punti ottenuti dai giocatori sulle quattro scacchiere.

In caso di parità, vale il metodo di spareggio basato sui punti di scacchiera, che considera una somma pesata dei punti di scacchiera, con coefficienti 5, 3, 2 e 1 dalla prima alla quarta scacchiera.

In caso di ulteriore parità viene giocato immediatamente un incontro semilampo, con quindici minuti per giocatore, una sola partita a testa, sorteggiando il colore. In caso di parità, si considerano i punti di scacchiera.

In caso di ulteriore parità si disputano uno o più incontri lampo, con cinque minuti a testa, ancora con l'eventuale sistema di spareggio basato sui punti di scacchiera, e alternando ogni volta il colore.

Articolo 14: Calendario di gara della prima fase e variazioni ad esso

Di regola gli incontri della prima fase (torneo Svizzero) si giocano la quarta domenica di Settembre e la terza domenica di Ottobre e di Novembre e di Dicembre alle ore 15:00.

Gli orari possono essere modificati previo accordo tra i responsabili delle due squadre.

Le date possono essere anticipate previo accordo tra i responsabili delle squadre.

Gli incontri **non** possono essere posticipati.

La concomitanza con lo svolgimento di un torneo FSI nella sede della squadra ospitante è motivo valido per esigere una deroga al calendario ufficiale.

Le inversioni di campo sono ammesse previo accordo tra i responsabili delle due squadre e del direttore del torneo che dovrà provvedere, ***se lo ritiene opportuno e*** limitatamente alla prima fase, a modificare opportunamente gli abbinamenti ai fini del bilanciamento dei colori.

Le modifiche di data e di orario rispetto al calendario ufficiale e le inversioni di campo devono essere comunicate per posta elettronica al direttore del torneo da parte del responsabile della squadra che gioca (o che dovrebbe giocare) in casa, almeno una settimana prima dell'incontro.

Articolo 15: Accordi preventivi

Con almeno una settimana di anticipo rispetto alla data prevista dal calendario ufficiale il responsabile della squadra che gioca in casa deve contattare il responsabile della squadra avversaria per confermare il giorno e l'ora dell'incontro o concordare variazioni.

In caso di mancato accordo, egli deve darne immediata comunicazione al direttore del torneo.

In caso di mancato accordo tra i responsabili, il direttore del torneo, sentite le parti, stabilisce data, orario e sede (eventualmente in campo neutro).

Articolo 16: Allestimento dell'incontro, orario di gioco e ritardi, comunicazione risultati

E' compito della squadra ospitante preparare una sede idonea allo svolgimento dell'incontro e attrezzarla con materiale standard per il gioco: scacchiere, pezzi, orologi, formulari e due fogli-referto.

All'ora di inizio prevista (quella del calendario standard o quella su cui i due responsabili si sono accordati) la squadra ospitante, deve mettere in moto gli orologi.

In caso di ritardo della squadra ospitata, questa dopo un'ora dalla messa in moto degli orologi perde per forfait.

In caso di ritardo della squadra ospitante, gli orologi devono essere messi in moto addebitando il ritardo alla squadra ospitante su tutte le scacchiere e in caso di ritardo superiore a un'ora, la squadra ospitante perde per forfait.

Una squadra è considerata presente se e solo se è presente il suo capitano.

Gli orologi devono sempre essere messi in moto contemporaneamente.

È fatto obbligo per entrambi i capitani di comunicare i risultati dell'incontro alla direzione di gara per tramite di:

- a) apposito form elettronico che verrà reso disponibile sul sito della manifestazione,***
- b) via SMS al Direttore di Gara,***
- c) tramite altri eventuali canali previsti dalle note riassuntive o dalle notizie sul sito ufficiale.***

Articolo 17: Iscrizioni delle squadre

Ogni società può iscrivere al torneo un numero illimitato di squadre. La quota di iscrizione prevista dal bando si intende per ogni squadra iscritta.

Le iscrizioni devono pervenire in modo completo entro la scadenza indicata nel bando. In particolare ogni squadra deve:

- a) pagare al tesoriere del CRL la quota di iscrizione secondo le modalità indicate nel bando;
- b) comunicare al direttore del torneo:
 - la denominazione della squadra;
 - nome, cognome, indirizzo, recapito telefonico e indirizzo di posta elettronica del responsabile;
 - elenco dei giocatori della squadra.

Tutte le informazioni devono essere comunicate in forma elettronica ed esclusivamente compilando gli appositi moduli elettronici resi disponibili sul sito della manifestazione

Informazioni incomplete, comunicate con mezzi diversi o in formati diversi o comunicate oltre i termini non verranno tenute in considerazione.

Le squadre si considerano regolarmente composte se aventi un minimo di 4 giocatori e un massimo di 10.

Articolo 18: Diritti delle società

I diritti acquisiti da una società nell'edizione precedente del torneo non sono cedibili.

Nel caso di fusione tra due o più società, la società risultante diviene titolare dei diritti di ciascuna delle società che l'hanno costituita.

In caso di smembramento di una società, le nuove società da essa derivanti possono ereditare diritti dalla società di provenienza, in base ad accordi interni alla società stessa.

La mancata iscrizione di una squadra ad un'edizione del torneo comporta la rinuncia ad ogni diritto acquisito nelle edizioni precedenti.

La rinuncia di una o più squadre della Serie Top sarà compensata ripescando una o più squadre che hanno disputato la Seconda Fase nella Serie Pioneer e che sono state escluse dalla finale. I criteri di ripescaggio saranno esposti in un bando ad hoc. La partecipazione al ripescaggio è facoltativa.

Squadre e formazioni

Articolo 19: Composizione delle squadre

Ogni giocatore può far parte di una sola squadra.

Tutti i giocatori devono essere tesserati alla FSI per la società cui appartiene la squadra: tessera agonistica o ordinaria o junior.

Non esiste la possibilità di inserire in squadra giocatori di altre società, nemmeno previa presentazione di nulla-osta.

Articolo 20: Responsabile di squadra

Una persona non può essere responsabile di più di una squadra per ogni serie.

Il responsabile di squadra deve essere tesserato FSI per tutta la durata del suo incarico.

Il responsabile di squadra deve gestire tutte le comunicazioni con gli altri responsabili di squadra e con il direttore del torneo, nel rispetto delle relative scadenze.

Egli deve anche conservare fino al termine del torneo una copia dei referti compilati e firmati dai capitani.

Articolo 21: Capitano

Ogni squadra in ogni incontro ha un capitano, che può essere il responsabile della squadra o uno dei giocatori della squadra (non importa se schierato per giocare o no) e può essere persona diversa in incontri diversi.

Compiti del capitano sono:

- ✓ stabilire e comunicare la formazione della propria squadra,
- ✓ vigilare sulla correttezza della formazione della squadra avversaria,
- ✓ curare insieme al capitano della squadra avversaria l'arbitraggio dell'incontro,
- ✓ compilare e firmare il referto in duplice copia (salvo il caso di forfait),
- ✓ preannunciare per iscritto sul referto l'invio di eventuali reclami.
- ✓ Comunicare i risultati come da art. 16

Articolo 22: Formazioni delle squadre

Ogni incontro si disputa tra squadre di quattro giocatori.

Ogni squadra può schierare solamente i giocatori riportati nell'elenco presentato inizialmente, pena la perdita dell'incontro per 4-0 a forfait.

I giocatori devono presentarsi muniti di tessera FSI e di un documento di identità, per permettere ai capitani delle squadre di effettuare i necessari controlli.

In ogni incontro i giocatori di ogni squadra devono schierarsi in ordine decrescente di Elo, facendo riferimento a quello corrispondente alla lista Elo Italia o FIDE del 1° Luglio precedente l'inizio del torneo.

Qualora un giocatore fosse sprovvisto di Elo, gli verrà attribuito un punteggio elo di 1440.

Per i giocatori in possesso dello stesso punteggio Elo si deve rispettare l'ordine riportato nella lista presentata in fase di iscrizione.

L'inosservanza di tale norma comporta la perdita delle partite sulle ultime scacchiere non correttamente schierate. Vengono ritenuti validi cioè solo i risultati delle prime scacchiere fino a che l'ordine è regolare.

Articolo 23: Formazioni incomplete

L'incontro è valido se sono presenti almeno 3 (tre) giocatori per ogni squadra. In caso contrario l'incontro è perso 4-0 a forfait dalla squadra con formazione incompleta.

Se una squadra intende schierare meno di quattro giocatori, deve lasciare vuote le ultime scacchiere e vi perde per forfait.

In caso di incertezza sulla formazione da schierare, un capitano può - con gli orologi in moto - rinunciare a comunicare la formazione e attendere.

Non sono ammessi cambi di formazione dopo che la formazione è stata definita sul referto.

L'assenza di uno o più giocatori deve essere annotata sul referto.

Norme tecniche di gioco

Articolo 24: Attribuzione dei colori

La squadra che gioca in casa ha il Bianco sulle scacchiere dispari, il Nero su quelle pari.

Articolo 25: Tempo di riflessione

Il tempo di riflessione per ogni giocatore è stabilito in **100 minuti per l'intera partita**, con abbuono di 30 secondi per mossa a partire dalla prima mossa. Eccezionalmente, ma solo per la serie Pioneer, può essere adottato, in caso di mancanza di orologi digitali o per accordo tra i capitani, il seguente tempo di riflessione: 2 ore per finire la partita (quick play finish).

Perderà la partita il giocatore che si presenterà alla scacchiera con oltre un'ora di ritardo sull'orario stabilito per l'inizio della sessione di gioco.

Per quanto non previsto dal presente regolamento, valgono le norme del regolamento tecnico FSI.

Modalità di svolgimento della fase finale

Articolo 26: Fase finale

La fase finale si disputa in località da definire di anno in anno a cura del direttore del torneo e in data prefissata dal CRL.

Le candidature ad ospitare la fase finale devono pervenire al direttore del torneo entro il 30 Novembre.

In semifinale l'assegnazione del colore in prima scacchiera viene fatta per sorteggio sul luogo di gara. In finale, se è possibile si compensa; altrimenti l'assegnazione viene fatta ancora per sorteggio.

La fase finale comprende le due semifinali, la finale per il 1° posto e la finale per il 3° posto, per entrambe le serie.

Ritiri e classifica cannonieri

Articolo 27: Ritiro di una squadra

Nel caso di ritiro ufficiale di una squadra, essa sarà considerata perdente in tutti gli incontri che avrebbe dovuto disputare in seguito.

Articolo 28: Forfait nella fase finale

Il forfait di squadra in occasione della fase finale (semifinale o finale), comporta la retrocessione in fondo alla classifica.

Articolo 29: Classifica dei cannonieri

Ai fini della classifica individuale dei cannonieri vengono prese in considerazione solo le partite effettivamente giocate ed i punti in esse ottenuti (escluse le partite aggiudicate per forfait).

La classifica dei cannonieri viene stilata in base al maggior numero di punti realizzati. In caso di parità tra più giocatori, si premia il minor numero di partite disputate. In caso di ulteriore parità si calcolano i punti di scacchiera (somma pesata con pesi 5, 3, 2, 1).

Norme disciplinari

Articolo 30: Tipi di sanzione

I provvedimenti disciplinari contemplati dal presente regolamento sono relativi al comportamento delle squadre. I provvedimenti relativi a singoli giocatori sono demandati al giudice unico della FSI.

I provvedimenti disciplinari contemplati sono:

- a) l'ammonizione;
- b) la penalizzazione di uno o più mezzi punti individuali da scontarsi nel turno di gioco immediatamente successivo.
- c) l'espulsione dal torneo.

I provvedimenti disciplinari vengono applicati per mancanze dello stesso genere in ordine strettamente crescente, mentre per mancanze di tipo diverso il direttore del torneo può a sua discrezione aprire un diverso iter disciplinare.

Le penalizzazioni non scontate, vengono scontate nell'edizione successiva del torneo.

Alle squadre che perdono a forfait, sarà comminata una sanzione tecnica consistente in una penalizzazione di 3 (Tre) punti squadra ed inoltre sono tenute a versare al CRL a titolo di ammenda una somma pari a 20,00 (venti) euro entro 5 giorni dalla data di calendario dell'incontro, dando comunicazione al Direttore del Torneo dell'avvenuto versamento. Il mancato versamento dell'ammenda comporta l'esclusione immediata e definitiva dal tabellone.