

# Trofeo Lombardia

## Regolamento

### 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 pubbliche al più presto tramite il sito del torneo tutte le notizie di interesse per i partecipanti: date, risultati individuali e di squadra, 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 della due serie sono diverse l'una dall'altra e sono oggetto dei prossimi articoli.

# Serie Top

## 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 promosse dalla serie Pioneer si considerano classificate al 13°-16° posto ex-aequo in serie Top. 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 opportunamente il sorteggio. Il sorteggio viene organizzato dal direttore del torneo con adeguato anticipo rispetto all'inizio del torneo e si svolge pubblicamente.

## 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 possono essere posticipati solo in casi di comprovata necessità, previo accordo tra i due responsabili di squadra e solo con l'approvazione del direttore del torneo.

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**

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.

# Serie Pioneer

## Articolo 11: Modalità di svolgimento

La serie Pioneer comprende una prima fase, costituita da un torneo di tipo svizzero di 3 (tre) turni.

Le prime 8 (otto) squadre di questo torneo si affronteranno in una seconda fase, a eliminazione diretta con un solo incontro.

Le 4 (quattro) squadre vincenti 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 3 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 Bucholz totale.

### Articolo 11.2: Seconda fase - Eliminazione diretta

Questa fase interessa le prime 8 (otto) squadre in classifica, dopo il torneo Svizzero. Le squadre dalla 9.a in classifica all'ultima sono invece eliminate.

Le squadre si affronteranno in un solo incontro ad eliminazione diretta. Considerando la posizione in classifica dopo il torneo Svizzero, gli incontri saranno i seguenti:

Incontro A: 1-8

Incontro B: 2-7

Incontro C: 3-6

Incontro D: 4-5

Gli incontri si disputeranno in casa della squadra meglio classificata della prima fase (1, 2, 3, 4), fatto salvo un eventuale inversione di campo di comune accordo tra i due responsabili di squadra, e tale squadra avrà il Bianco sulle scacchiere dispari.

Le 4 squadre vincenti di questi incontri accedono alla fase finale. Le squadre perdenti sono invece eliminate.

### Articolo 11.3: Terza fase - Fase finale

La fase finale si svolge con il sistema ad eliminazione diretta con un solo incontro. Gli incontri di semifinale saranno i seguenti:

Vincente Incontro A – Vincente Incontro D

Vincente Incontro B – Vincente Incontro C

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: Seconda fase – Eliminazione diretta**

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 e seconda 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 alle ore 15:00.

Di regola gli incontri della seconda fase (turno secco a eliminazione diretta) si giocano la terza domenica 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 possono essere posticipati solo in casi di comprovata necessità, previo accordo tra i due responsabili di squadra e solo con l'approvazione del direttore del torneo.

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, 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**

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.

# Iscrizioni

## 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 per posta o per posta elettronica ed esclusivamente compilando i due appositi moduli (uno per la squadra ed il responsabile e uno per l'elenco dei giocatori). Informazioni incomplete, comunicate con mezzi diversi o in formati diversi o comunicate oltre i termini non verranno tenute in considerazione.

## 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.



# 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.

## 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 categoria FSI, facendo riferimento alla categoria riportata sull'elenco iniziale e corrispondente alla lista Elo Italia del 1° Luglio precedente l'inizio del torneo. Giocatori di categoria inferiore alla terza categoria nazionale sono considerati inclassificati e possono schierarsi in qualunque ordine dopo i giocatori classificati. Qualora un giocatore fosse privo di categoria (FSI o FIDE), ma fosse in possesso di punteggio Elo FIDE, il giocatore stesso verrà equiparato alla categoria FSI corrispondente all'Elo FIDE posseduto. 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 due 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 40 mosse più 20 minuti per finire la 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 40 mosse più mezz'ora 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 patte per accordo e 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.

# Referti e reclami

## Articolo 31: Referti

Il responsabile della squadra ospitante deve far pervenire per posta elettronica il referto al direttore del torneo entro 24 ore dallo svolgimento dell'incontro e deve inviarne una copia al responsabile della squadra avversaria.

In assenza di risposta da parte di quest'ultimo per posta elettronica entro le successive 24 ore, il referto si intende confermato.

Copia scritta del referto, firmata dai capitani, deve essere conservata dai responsabili di squadra fino al termine del torneo.

Il referto deve indicare se il risultato è di patta per accordo tra le due squadre.

## Articolo 32: Reclami

La squadra che intende presentare reclamo concernente il risultato o il contenuto del foglio referto deve:

- formulare riserva scritta sul referto (a cura del capitano);
- inoltrare il reclamo entro 24 ore dall'incontro (a cura del responsabile di squadra), per iscritto (tramite raccomandata o messaggio di posta elettronica) al direttore del torneo e al responsabile della squadra avversaria.

Il direttore del torneo decide sulla base della documentazione pervenutagli. Inoltre egli sente i responsabili delle squadre interessate e richiede, se necessario, ulteriori chiarimenti per iscritto.

Il direttore del torneo entro sette giorni dalla ricezione del reclamo deve notificare per iscritto la sua decisione agli interessati.

La decisione del Direttore del torneo è definitiva, salvo applicazione di provvedimenti disciplinari da parte del giudice unico della FSI.

In qualsiasi grado di giudizio l'appellante è tenuto al versamento di una cauzione pari a due volte la quota di iscrizione, che sarà restituita a reclamo accolto.

## Articolo 33: Reclami contro decisioni del direttore del torneo

Entro 15 giorni dalla data di pubblicazione di una decisione del direttore del torneo sul sito del Trofeo Lombardia possono essere avanzati ricorsi contro di essa. I ricorsi devono essere inviati al direttore, per iscritto (a mezzo raccomandata) e corredati da:

- una tassa di reclamo, pari a due volte la quota di iscrizione, che sarà interamente restituita se il ricorso sarà considerato fondato;
- un'ampia relazione scritta sui termini della disputa, contenente la motivazione del reclamo stesso, i motivi di censura nei confronti della decisione del direttore del torneo e le richieste della squadra ricorrente in merito alle modalità di riforma della decisione contestata.

Il reclamo verrà portato all'attenzione del Comitato Regionale Lombardo, che deciderà inappellabilmente nel più breve tempo possibile.