

# TURNIER – UND WETTKAMPFORDNUNG (TUWO) 2005 für die 54. SMM 2022/23

## ABSCHNITT I ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

### 1. Einleitung

Zweck dieser Turnierordnung ist, den vom Südtiroler Schachbund (SSB) veranstalteten Meisterschaften (Normalzeit) einen ordnungsgemäßen Verlauf und deren einwandfreie Durchführung zu sichern.

Die Spielregeln des Weltschachverbandes FIDE und das „regolamento tecnico federale“ der FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA (FSI) bilden Bestandteil dieser Wettkampfordnung und sind grundsätzlich dann anzuwenden, wenn die vorliegende Wettkampfordnung nichts anderes vorsieht.

### 2. Schachveranstaltungen des SSB

Alle Einzel- und Mannschaftsbewerbe, für die der SSB als Veranstalter zeichnet.

### 3. Teilnahmeberechtigung

#### 3.1 Teilnahmeberechtigte Vereine

Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine der Provinz Bozen, die:

- a) Mitglieder des SSB sind und das Klubmeldeformular (F1) ordnungsgemäß ausgefüllt haben sowie mit ihren Verpflichtungen dem SSB gegenüber nicht im Rückstand sind;
- b) bis zum Nennungstermin mit dem Nennungsformular (F2) ihre Mannschaften angemeldet haben;
- c) die finanziellen Verpflichtungen (Nenn gelder, Straf gelder usw.) erfüllt haben.

#### 3.2 Teilnahmeberechtigte Spieler.

Teilnahmeberechtigt sind alle Schachspieler, die:

- a) Mitglieder eines im SSB eingeschriebenen Vereins sind und beim SSB mit dem Meldeformular (F2) gemeldet sind.

b) im Mannschaftsnennungsformular (F2) des jeweiligen Vereins aufscheinen (gilt nur für die SSB Mannschaftsmeisterschaft);

c) nicht durch eine Sperre vom normalen Spielbetrieb ausgeschlossen sind;

d) innerhalb der gesetzten Frist für die unterste Liga nachgemeldet worden sind.

e) Bei Veranstaltungen, welche vom SSB als „Einzel-Landesmeisterschaft“ bezeichnet werden, sind nur Spieler wertungsberechtigt, welche in der Provinz Bozen geboren sind oder ihren ständigen Wohnsitz haben.

### 4. Ausschreibung und Durchführung von Veranstaltungen.

Die Turniere zur Landesmannschaftsmeisterschaft werden vom Vorstand des SSB jährlich ausgeschrieben und durchgeführt. Der SSB bestimmt die Turnierleitung, welcher die Meisterschaft leitet.

## ABSCHNITT II SÜDTIROLER MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT

### 1. Aufbau, Einteilung und Aufstellungsmodus

#### 1.1 Ausschreibung

Spätestens vier Wochen vor Nennungsschluss muss die offizielle Ausschreibung durch den Vorstand des SSB erfolgen.

Sie muss folgende Angaben enthalten:

- a) Nennungstermin (spätestens drei Wochen vor Meisterschaftsbeginn)
- b) Meisterschaftstermine
- c) Die Höhe der Nenn - und Straf gelder
- d) Den Hinweis auf die geltende TUWO

#### 1.2 Nennungsschluss

Der Nennungsschluss wird vom Vorstand des SSB festgelegt und ist für alle Vereine bindend. Zwischen Nennungsschluss und Meisterschaftsbeginn...

- a) ...dürfen keine Mannschaften nachgemeldet werden;
- b) ...dürfen keine Spieler mit einer Elozahl höher als 1500 nachgemeldet werden;
- c) ...darf kein Vereinswechsel durch Spieler erfolgen.

### 1.3 Spielkalender

Mindestens zehn Tage vor Meisterschaftsbeginn muss den teilnehmenden Vereinen ein Spielkalender zugesandt werden,

welcher folgende Angaben enthalten muss:

- a) Grundsätzliche Angaben über die Turnierdurchführung
- b) Sämtliche Spieltermine möglichst aller SSB-Turniere
- c) Adressen sämtlicher Vereine und deren Funktionäre
- d) Sämtliche Mannschaftsaufstellungen mit Reservespieler
- e) Die Spielorte aller teilnehmenden Vereine
- f) Die Adressen (auch E-Mail-Adressen) der Landesspielleiter

### 1.4 Einteilung der Ligen

- a) Die Landesmeisterschaft wird in folgenden Ligen ausgetragen:
  - Landesliga A
  - Landesliga B
  - Gebietsliga C
- b) Die A-Liga besteht aus einer Gruppe zu zehn Mannschaften.
- c) Die B-Liga besteht aus einer Gruppe zu zehn Mannschaften.
- d) Die C-Liga besteht aus den übrigen Mannschaften.
- e) Bei Bedarf kann eine D-Liga eingesetzt werden. Diese wird vom Vorstand vorgeschlagen und muss von der Vollversammlung genehmigt werden.
- f) Die Einteilung der Kreise erfolgt aufgrund der eingegangenen Meldungen nach geographischen Gesichtspunkten.
- g) Ein Einspruchsrecht gegen die Einteilung durch die Turnierleitung gibt es für die Vereine nicht. Das Turnier wird einrundig oder mit Rückrunde je nach Teilnehmerzahl ausgetragen.
- h) Der Vorstand des SSB kann von Jahr zu Jahr entscheiden, ob in den einzelnen Ligen Play-off-Runden ausgetragen werden und deren Modus festlegen.

### 1.5 Nennung zur Mannschaftsmeisterschaft

- a) Jeder an der Mannschaftsmeisterschaft (Normalzeit) teilnehmende Verein hat bis zu dem in der Ausschreibung festgesetzten Nennungsschluss das in allen Teilen ausgefüllte Nennungsformular (F1

und F2) mit Einschreiben oder E-Mail an die Adresse des SSB zu richten. (Datum des Poststempels oder der E-Mail gilt als Einreichdatum).

- b) Verspätete Meldungen können nicht berücksichtigt werden.

### 1.6 Spielberechtigung

Die Nennungsliste darf nur Spieler enthalten, die für den jeweiligen Verein ordnungsgemäß mit Meldeformular (F2) gemeldet sind.

### 1.7 Vereinswechsel

- a) Der Übertritt eines Spielers von einem Verein zu einem anderen ist nur vor Anmeldeschluss oder nach Beendigung eines Meisterschaftswettbewerbes zulässig.
- b) Der Spieler, der den Verein wechseln möchte, muss den Vereinswechsel sowohl bei seinem bisherigen Verein als auch beim SSB melden, und zwar schriftlich mit dem entsprechenden Meldeformular (F2).

### 1.8 Nicht ansässige Spieler

Jedem Verein ist es erlaubt Spieler einzusetzen die nicht in Südtirol ansässig sind. Hat ein Spieler mehr als 2300 Elopunkte, so ist eine Mindestanzahl von vier gespielten Partien notwendig. Widrigenfalls werden alle bisher gespielten Partien als verloren gewertet. Außerdem werden der betreffenden Mannschaft die gewonnenen Brettpunkte abgezogen, was sich auch nachteilig auf das Mannschaftsergebnis auswirken kann.

### 1.9 Mannschaftsaufstellungen

Die A-Liga spielt auf sechs Brettern, die Landesliga B auf fünf Brettern, die Gebietsliga C auf vier Brettern.

### 1.10 „300-Punkte-Regel“

- a) Bei der Meldung der Mannschaften auf den einzelnen Brettern ist die Regel einzuhalten, dass kein Spieler (einschließlich der für die Mannschaft gemeldeten Reservespieler) mehr als 300 Elopunkte (anhand der letzten veröffentlichten SSB-Eloliste ) mehr aufweisen darf als die anderen Spielern auf den Brettern vor ihm und auf allen Brettern der höher eingestuften Mannschaften seines Vereins.
- b) Ein Spieler pro Mannschaft darf mehr als 300 Elopunkte mehr aufweisen als ein Spieler einer höheren Mannschaft, dieser Spieler kann aber nur in der Mannschaft spielen für die er gemeldet ist.
- c) Spieler mit 1300 Elopunkten und weniger dürfen unter sich in beliebiger Reihenfolge aufgestellt werden, während gegenüber Spielern ihres Vereins mit mehr als 1300 Elopunkten wiederum die 300 Punkte-Regel gültig ist.

- d) Ein Spieler ohne Elozahl wird behandelt wie ein Spieler mit 1200 Elopunkten.
- e) Die letzte, vor dem Anmeldeschluss erschienene SSB-Eloliste ist für die gesamte Südtiroler Mannschaftsmeisterschaft gültig.

### **1.11 Ersatzspieler**

- a) In der laufenden Meisterschaft dürfen Ersatzspieler bis zu 1500 Elopunkten in allen Ligen nachgemeldet und eingesetzt werden, gegen Entrichtung des festgesetzten Nenngeldes.
- b) Die Nachmeldung kann ausschließlich mittels E-Mail gemacht werden. Ein nachgemeldeter Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn der Verein eine E-Mail-Bestätigung (mit der Spielernummer und Elozahl) vom SSB erhalten hat. Ein Ausdruck der E-Mail gilt als Bestätigung und muss im Spielkalender aufbewahrt werden.
- c) Die Rangfolge der Spielstärke nach Punkt 1.10a muss auf jeden Fall eingehalten werden.

### **1.12 Mannschaftskennzeichnung**

- a) Spielt ein Verein mit zwei oder mehreren Mannschaften in einer Liga, so ist diese bei der Nennung entsprechend ihrer objektiven Spielstärke zu reihen und mit arabischen oder römischen Ziffern zu kennzeichnen.
- b) Die Mannschaften eines ordnungsmäßig gemeldeten Verein können auch vom Vereinsnamen unterschiedliche Namen haben (z.B. eines Sponsors usw.).

## **2. Spielbetrieb**

### **2.1 Wertung der Begegnungen**

- a) Die Wertung der Einzelbegegnung erfolgt mit einem Punkt für den Sieg, mit 0,5 für das Remis und mit null Punkten für die Niederlage.
- b) Die Wertung der Mannschaftsbegegnungen erfolgt mit zwei Punkten für den Mannschaftssieg, mit einem Punkt für ein Unentschieden und mit null Punkten für die Niederlage.
- c) Die Reihung der Mannschaften erfolgt durch Summierung der Mannschaftspunkte.
- c1) Bei Punktegleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften wird die Reihenfolge der Platzierung wie folgt ermittelt:
- mehr erzielte Brettunkte
  - direkte Begegnung/en
  - Sonneborn-Berger-Wertung
  - FIDE-Sonneborn-Berger-Wertung
- d) Jede Einzelbegegnung der SSB-Mannschaftsmeisterschaft wird für die Berechnung der SSB-Eloliste herangezogen.

### **2.2 Auf - und Abstieg**

- a) Der Sieger der A-Liga erhält den Titel eines Südtiroler Mannschaftsmeisters (Normalzeit).
- b) Die Anzahl der ab- und aufsteigenden Mannschaften wird vom Vorstand beschlossen und werden in den Richtlinien zum Spielbetrieb festgehalten.
- c) Falls eine Mannschaft für die Liga, in der sie im Vorjahr spielte und für welche sie aufgrund der Vorjahresergebnisse spielberechtigt wäre, nicht meldet, kann sie sich für eine der unteren Ligen anmelden.
- d) Wenn eine Mannschaft für eine Saison die Teilnahme an der SMM aussetzt, wird sie bei Wiederanmeldung in die unterste Liga eingestuft.
- e) In diesem Falle steigt die vorletzte Mannschaft aus der Tabelle nicht ab, und verzichtet diese auf ihr Recht, in der oberen Liga zu spielen, kann sich in der weiteren Reihenfolge die drittplatzierte Mannschaft der nächstunteren Liga, dann die Letzte der Oberen und wieder die Vierte, die Fünfte usw. der unteren Liga um den Freiplatz bewerben.
- f) Falls hingegen ein Verein trotz vorjähriger Qualifikation auf den Aufstieg verzichtet, ist folgende Rangordnung für die Berechtigung vorgesehen, in der höheren Liga zu spielen: zuerst der Dritte in der unteren Liga, dann die vorletzte der höheren Liga (Absteiger), dann der Vierte der unteren Liga.
- g) Alle Mannschaften, welche in der Lage kommen könnten, an der Stelle einer anderen Mannschaft in der höheren Liga zu spielen zu dürfen (also alle Obengenannten), müssen dies bei der Mannschaftsmeldung durch Ankreuzen des entsprechenden Antwortkästchen kundtun, um bei der Einteilung der Ligen zeitraubende Rückfrage zu vermeiden.
- h) Falls ein Kreissieger einer unteren Liga auf den Aufstieg verzichtet, so erhält der Zweitplatzierte aus demselben Kreis das Recht, sich um den Aufstieg zu bewerben. Verzichtet auch diese, erhält eine andere zweitplatzierte Mannschaft diese Möglichkeit. Kommen dafür mehrere Mannschaften in Frage, entscheidet das Los. Diese Regelung kann sich bei Bedarf auf den Drittplatzierten erweitern.

### **2.3 Rücktritt**

- a) Tritt eine Mannschaft während der Meisterschaft zurück, werden alle bisherigen Ergebnisse für und gegen sie aus der Tabelle gestrichen. Tritt eine Mannschaft während eines Spieljahres zweimal hintereinander oder insgesamt dreimal ohne triftige Gründe und ohne vorherige Bekanntgabe nicht an, gilt sie als zurückgetreten.
- b) Die zurückgetretenen Mannschaften können im nachfolgenden Spieljahr nur eine Klasse tiefer genannt werden, treten somit an die Stelle des letztplatzierten Vereins.

c) Der Rücktritt der Vereine wird ebenso wie jedes Nichtantreten mit den jährlich festzusetzenden Geldstrafen geahndet.

## **2.4 Begegnungen**

a) Die Paarungen der einzelnen Ligen erfolgen unter Anwendung der internationalen Paarungstafel durch Auslosung.

b) Eventuelle Wünsche bezüglich der Legung der Heimspieltermine von Vereinen mit mehreren Mannschaften können vom Vorstand des SSB bei rechtzeitiger schriftlicher Anmeldung bei der Auslosung berücksichtigt werden, falls dies den sportlichen Verlauf des Wettbewerbs nicht beeinflussen kann.

c) Der Vorstand kann die bestplatzierten Mannschaften des Vorjahres (bis maximal vier) unter jenen

Startplätzen verlosen, deren direkte Begegnungen möglichst auf die letzten Runden des Wettbewerbs fallen.

c) Jeder Lokalwechsel ist dem betroffenen Gegner sowie dem zuständigen Landesspielleiter mindestens 48 Stunden vor dem Wettkampf mitzuteilen. Als Rückkontrolle muss der Landesspielleiter seinerseits dem Gastverein den Lokalwechsel bestätigen. Bei Unterlassung oder verspäteter Meldung trägt der schuldige Verein alle Folgen (Spesenersatz, Strafverifizierung usw.).

d) Das Spiellokal muss auch für Menschen mit Behinderung uneingeschränkt erreichbar sein, bzw. über einen behindertengerechten Eingang verfügen. Ansonsten muss die gastgebende Mannschaft ein Ersatzlokal zur Verfügung stellen oder – falls sie dazu nicht in der Lage ist – das Heimrecht tauschen.

e) Ist ein Spiellokal für die Austragung der Mannschaftsmeisterschaft ungeeignet und ergeben sich während des Spieljahres Missstände und Reklamationen, kann der Vorstand des SSB auf Antrag des Landesspielleiters den betreffenden Verein zwingen, ein geeignetes Ersatzlokal anzubieten. Falls dies nicht geschieht, ist der gastgebende Verein verpflichtet, im Lokal des Gegners oder einem von diesem vorgeschlagenen Lokal zu spielen.

f) Im Spiellokal ist das Rauchen grundsätzlich untersagt und der Gebrauch von Handys ist zu unterlassen. Wenn während der Partie das Mobiltelefon eines Spielers läutet, dann verliert dieser Spieler die Partie. Nur bei triftigen Gründen kann eine Ausnahme gemacht werden, diese muss aber mit der gegnerischen Mannschaft vor Spielbeginn abgesprochen werden.

g) Das Spiellokal muss ruhig und im Winter normal beheizt sein. Kleine Getränke müssen zur Verfügung stehen.

## **ABSCHNITT III SPIELBETRIEB**

### **1. Turnierleitung**

#### **1.1 SSB-Mannschaftsmeisterschaft (Normalzeit)**

Der Vorstand des SSB ernennt jährlich einen ersten und zweiten Landesspielleiter, welche für die reguläre Abwicklung des Wettbewerbs gemäß FIDE-Reglement zu sorgen haben.

#### **1.2 Einzelwettbewerbe**

Für jeden Einzelwettbewerb des SSB laut Art. 2 Abschnitt 1 muss ein Turnierleiter ernannt werden, dem die Wahrnehmung der im Art. 13 der FIDE-Regelung („Aufgabenbereich des Schiedsrichters“) umrissenen Aufgaben wie Leitung, Überwachung und Auswertung des Turniers obliegt.

### **2. Durchführung des Mannschaftswettkampfes (Normalzeit)**

#### **2.1 Spielort - Spiellokal**

a) Normalerweise wird im Spielort des in der Paarungsliste des Spielkalenders an erster Stelle genannten Vereins gespielt. Die Adresse des Spiellokals muss in der Anmeldung genauestens angegeben werden mit

Hinweisen zur leichten Auffindung.

b) Wenn der gastgebende Verein nicht im gemeldeten Lokal spielen kann, muss ein geeignetes Ersatzlokal bestimmt werden, das dem Gegner zugemutet werden kann.

#### **2.2 Spielmaterial**

a) Zum festgesetzten Spieltermin müssen alle zum Wettkampf notwendigen Hilfsmittel gebrauchsfertig bereitgestellt werden: Tische, Sitzgelegenheiten, Schachbretter in der Mindestgröße von 48 x 48 cm mit den dazugehörigen Turnierfiguren, funktionierende Uhren, Partieformulare des SSB mit Schreibunterlage und Kugelschreiber, Spielberichtsformular, SSB-Spielkalender mit den Mannschaftsmeldungen, ein Exemplar der gültigen TUWO und eines der FIDE- oder FSI-Spielregeln. Die Mannschaften, welche die A- oder die B-Liga bestreiten, müssen mit elektronischen Uhren ausgestattet sein.

b) Stehen bei Spielbeginn nicht alle oben genannten Gegenstände zur Verfügung, geht die Verspätung zu Lasten der Spielzeit des gastgebenden Vereins. Die Fehlzeit wird mit Armbanduhr gemessen, wenn noch keine Spieluhren am Spielort sind.

### 2.3 Mannschaftsaufstellungen

- a) Die beiden Mannschaftsführer müssen ihre Mannschaften vor Spielbeginn im Spielberichtsformular entsprechend ihrer Aufstellung in der Mannschaftsmeldung (F2) eintragen. Vor- und Zuname sowie die SSB-Nummer müssen in Blockschrift mittels eines Kugelschreibers klar und leserlich eingetragen werden. Jede Mannschaft ist für ihre Aufstellung selbst verantwortlich.
- b) Die Heimmannschaft muss die Spielberichtskarte mit der Mannschaftsaufstellung und dem im Spielkalender angegebenen Mannschaftsführer zuerst ausfüllen.
- c) Falls der im Meldeformular (F2) angegebene Mannschaftsführer nicht anwesend ist, muss ein Ersatzmannschaftsführer bestimmt werden.

### 2.4 Einsatz von Reservespielern

- a) Wenn in einer Mannschaft ein oder mehrere der ursprünglich gemeldeten Spieler nicht antreten, können Reservespieler eingesetzt werden, wobei die Spieler der Stammmannschaft in ihrer Reihenfolge auf die vorderen Bretter vorrücken und die Reservespieler auf den hinteren Brettern spielen müssen. Es steht einer Mannschaft frei, eines oder mehrere Bretter unbesetzt zu lassen, wobei jedoch Verwaltungsstrafen erhoben werden.
- b) Als Reservespieler können alle in der Mannschaftsmeldung (F2) unter Rubrik „Reservespieler“ aufscheinenden Spieler eingesetzt werden, sowie alle Spieler einer schwächeren Mannschaft desselben Vereins. In diesem Falle gilt die 300 Punkte-Regel nur innerhalb jeder einzelnen Mannschaft. Zudem muss in der A-Liga die unter Punkt c) vorgegebene Vorschrift berücksichtigt werden.
- c) Jede A-Liga Mannschaft darf bis zu 14 Spieler im Laufe der Meisterschaft einsetzen, wobei höchstens 12 Spieler davon das 18. Lebensjahr überschritten haben dürfen. Als Stichtag für die Berechnung des Alters wird der 01. Jänner des Jahres der zweiten Saisonhälfte verwendet (z.B. Saison 2022/2023 – Stichtag 01.01.2005). Der Spieler muss vor dem Stichtag geboren sein, ansonsten zählt er als volljähriger Spieler.

### 2.5 Durchführung der Begegnung

#### a) Farbverteilung:

- a1) Die gastgebende Mannschaft führt auf den geraden Brettern die weißen und auf den ungeraden Brettern die schwarzen Steine.
- a2) Wird eine Partie irrtümlich mit vertauschten begonnen worden ist, muss sie fortgesetzt werden, es sei denn, der Irrtum wird innerhalb des fünften

Zuges jedes Spielers bemerkt. In diesem Falle muss eine neue Partie gespielt werden.

#### b) Spielbeginn:

- b1) Alle Partien zur Mannschaftsmeisterschaft Normalzeit beginnen jeweils am Samstag um 16 Uhr, falls nicht mit Einverständnis beider Mannschaftsführer eine andere Beginnzeit vereinbart wurde und der Landesspielleiter sein Einverständnis gegeben hat.
- b2) Zum Zeitpunkt des angesetzten Wettkampfbeginns wird die Uhr des Spielers mit den weißen Steinen durch den Spieler mit den schwarzen Steinen in Gang gesetzt.
- b3) Wenn der Spieler mit den schwarzen Steinen noch nicht anwesend ist, wird dessen Uhr von seinem Gegner in Gang gesetzt, ohne dass er den ersten Zug ausführen muss. Wenn dann der Führer der schwarzen Steine erscheint, setzt dieser seinerseits die Uhr des Spielers mit den weißen Steinen in Gang, worauf dieser den ersten Zug ausführen kann.
- b4) Sind bei Spielbeginn beide Spieler abwesend, kann der Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft die Uhr des weißen in Gang setzen.
- b5) Tritt ein Spieler vor Ablauf der ersten Stunde nach der offiziellen Spielbeginnzeit nicht an, gilt die Partie für ihn als verloren.
- b6) Mindestens drei Spieler jeder Mannschaft müssen anwesend sein, bevor die Begegnung begonnen wird. Die Uhren können jedoch in Gang gesetzt werden.

#### c) Spielzeit

- c1) In der A-Liga sowie in der B-Liga beträgt die Bedenkzeit 90 Minuten für die ersten 40 Züge mit Zeitkontrolle und 30 Minuten für die restliche Partie. Zusätzlich erhält jeder Spieler, bei jedem Drücken der Uhr und ab dem ersten Zug, auch eine Bedenkzeitgutschrift von 30 Sekunden.
- c2) In der C-Liga darf die Heimmannschaft zwischen folgenden Zeitmodi wählen:
1. Siehe c1).
  2. Zwei Stunden für die ersten 40 Züge mit Zeitkontrolle und einer halben Stunde für die restliche Partie mit Halblitzregeln.

#### d) Schreib- und Uhrenpflicht

- d1) Für jede Turnierpartie besteht Notations- und Uhrenzwang. Der Landesspielleiter kann in Ausnahmefällen Erleichterungen festsetzen.
- d2) Es ist nicht gestattet, die Züge vor der Ausführung zu notieren.
- d3) Für A- und B-Liga gilt die Notationspflicht für die gesamte Partie. Mit dem unter c2) Punkt 2 gewählten Zeitmodus, gilt die Notationspflicht bis fünf Minuten vor Ende der gesamten Spielzeit, unter Berücksichtigung des Punktes e) Zeitnot.

d4) Die Originale der Partieformulare, welche den Vereinen in genügender Anzahl vom SSB zur Verfügung gestellt werden, bleiben im Besitz des SSB und müssen vom Mannschaftsführer mindestens ein Jahr lang aufbewahrt werden.

d5) Die beiden Spieluhren (falls analog) werden vor Spielbeginn auf 16 Uhr eingestellt.

#### **e) Zeitnot**

e1) Wenn ein Spieler weniger als fünf Minuten bis zur nächsten Zeitkontrolle zur Verfügung hat, braucht er die ausgeführten Züge nicht mehr zu notieren. Sofort nach Fallen der Klappe der betreffenden Zeitkontrolle muss er jedoch die ausgelassenen Züge nachschreiben.

e2) Wenn beide Spieler in Zeitnot sind wie oben beschrieben, kann eine dritte Person beauftragt werden, die Partie zu schreiben, um eine eventuell notwendige Rekonstruktion zu ermöglichen.

e3) Bei Unterlassung der Schreibpflicht tritt laut FIDE - Regelung Art. 11 der Verlust der Partie ein.

e4) e1) und e2) gelten nur mit dem unter c2, 2. gewählten Zeitmodus.

#### **f) Zeitkontrolle**

f1) Nach Erreichen der Zeitkontrolle eines Spielers werden die Spieluhren um eine halbe Stunde zurückgestellt.

f2) Im Unterschied zu den übrigen Zügen gilt der letzte Zug vor der Zeitkontrolle erst als ausgeführt, wenn die Uhr gedrückt ist.

### **2.6 Abschluss der Begegnung**

#### **a) Ausfüllen des Spielberichtsformulars**

a1) Nach Beendigung aller Partien durch Mattsetzen, Aufgabe eines der beiden Spieler, Remis – Vereinbarung oder Pattstellung werden die Resultate vom Mannschaftsführer des gastgebenden Vereins in das Spielberichtsformular deutlich eingetragen.

a2) Es sind einheitlich die Schreibweisen für Sieg des erstgenannten Spielers (gastgebender Verein) mit 1-0 oder 1:0, für den Sieg des zweitgenannten Spielers (Gastverein) mit 0-1 oder 0:1 und für ein Remis mit 0,5-0,5 oder 0,5:0,5 zu verwenden.

a3) Das Gesamtergebnis der Mannschaftsbegegnung muss als Summe der Brettunkte mit derselben Schreibweise eingetragen werden (z. B. 4,5-1,5 oder 4,5:1,5).

a4) Das Spielberichtsformular muss von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. Der gastgebende Verein ist verpflichtet, der Gastmannschaft eine Kopie zu überreichen und die Spielberichtsformulare der laufenden Meisterschaft bis zwei Wochen nach Beendigung der Mannschaftsmeisterschaft aufzubewahren.

#### **b) Meldung der Ergebnisse**

Der gastgebende Verein muss das Gesamtergebnis dem SSB nach Vorgabe der jeweiligen Richtlinien zum Spielbetrieb das Gesamtergebnis melden.

### **2.7 Verschiebung von Wettkämpfen**

#### **a) Verschiebung aufgrund von triftigen Gründen**

Auf rechtzeitigen (mindestens 30 Tage im Voraus) schriftlichen Antrag eines Vereins an den Gegner mit Kopie an den SSB kann ein Wettkampftermin aus triftigen Gründen vorverlegt werden. Als triftige Gründe gelten:

Teilnahme von mindestens drei Mitglieder der Stammmannschaft an auswärtigen Turnieren, an Veranstaltungen der Heimatgemeinde mit Jahrhundertcharakter o.ä.

Über die Zulassung der Gründe entscheidet der Vorstand des SSB. Der ansuchende Verein muss dabei drei äquivalente Ersatztermine angeben, welche vom Gegner nur mit triftigen Gründen schriftlich abgelehnt werden können (siehe oben).

Bei beiderseitigem schriftlichem Einverständnis der beteiligten Mannschaften können obengenannte Fristen auch reduziert werden. Nachspielen eines Wettkampfs ist nicht möglich (mit Ausnahme von Punkt 2.7b).

Ausnahmen können nur durch die Landesspielleiter genehmigt werden.

#### **b) Verschiebung einer Begegnung durch höhere Gewalt**

Macht ein unüberwindliches äußeres Ereignis die Austragung einer Begegnung unmöglich, so ist diese möglichst vor der nächsten Runde auszutragen.

Der Landesspielleiter, dem der Ausfall sofort zu melden ist, setzt im Einverständnis mit den betroffenen Vereinen den neuen Termin fest.

Als solches Ereignis gelten z.B. Naturkatastrophen wie Überschwemmungen, außerordentliche Schneefälle, Stromausfall, nicht selbstverschuldete Unfälle (Polizeibericht), Autopannen (Reparaturrechnung der Werkstätte) oder der Ausfall öffentlicher Verkehrsmittel.

### **2.8 Befugnisse der Mannschaftsführer**

a) Die Mannschaftsführer haben dafür zu sorgen, dass die Abwicklung der Wettkämpfe ordnungsgemäß abläuft und alle Bestimmungen vorliegender Wettkampfordnung von ihrer Mannschaft und den übrigen Vereinsmitgliedern und Kiebitzen eingehalten werden.

b) Die Mannschaftsführer oder ihre Stellvertreter sind berechtigt, Partien im Einvernehmen mit den Spielern aufzugeben, Remis anzubieten oder anzunehmen. Sie können den Gewinn einer Partie durch

- Kontumaz (Nichtantreten des Gegners) reklamieren.
- c) Der Mannschaftsführer ist nicht berechtigt, die Spieler seiner Mannschaft auf von ihm bemerkte Übersehen, die den normalen Ablauf der Partie beeinträchtigen (z.B. Nichtbedienen der Uhr, Auslassung von Zügen beim Schreiben, Ausführung von unmöglichen Zügen, Zeitnot usw.) aufmerksam zu machen.
- d) Gegnerische Spieler kann er nur über deren Mannschaftsführer auf Unterlassung aufmerksam machen. Der Mannschaftsführer kann verlangen, dass sich sämtliche Zuschauer einer Begegnung mindestens zwei Meter vom Spielbrett entfernen, falls sie einen oder beide Spieler durch ihr Verhalten oder durch allzu große Annäherung an die Spieler stören.
- e) Die Mannschaftsführer sind berechtigt, beim SSB schriftlich gegen die Wertung von Partien und Begegnungen wegen irgendwelcher Verstöße gegen die vorliegende TUWO Protest einzulegen. Diese Proteste müssen innerhalb von sieben Tagen (Datum des Poststempels) eingereicht werden. Im Falle eines Streits kann der Mannschaftsführer, wenn er am Zug ist, seine Uhr anhalten, um zu versuchen, den Streit zu schlichten. Ist sein Gegner am Zug, so ist dieser verpflichtet, nach seinem Zug die Uhr anzuhalten, bis der Mannschaftsführer zurück ist.
- f) Der Mannschaftsführer sollte versuchen den Streit außerhalb des Spiellokals zu schlichten.

## **ABSCHNITT IV STRAFBESTIMMUNGEN**

Sämtliche Strafmaßnahmen wegen Verstöße gegen die TUWO werden vom Vorstand des SSB beschlossen. Alle Maßnahmen können bedingt oder unbedingt verhängt werden.

### **1. Sperren gegen Vereine**

- a) Vereine deren unehrliche Machenschaften im Meisterschaftsablauf, Einsatz von Spielern unter falschem Namen, Manipulation von Ergebnissen, Verschleierung von Kontumazergebnissen usw. nachgewiesen werden, können für unbegrenzte Zeit vom Meisterschaftsgeschehen ausgeschlossen werden oder sogar die Mitgliedschaft des SSB verlieren.
- b) Spiellokale der Vereine können für Veranstaltungen des SSB gesperrt werden, wenn triftige Gründe oder Häufung von Beschwerden dazu zwingen.
- c) Unter Sperren gegen Vereine fallen auch Disziplinarmaßnahmen gegen Funktionäre, welche

durch ungebührliches und unehrenhaftes Verhalten gegen die sportlichen Grundsätze verstoßen. Die Strafmaßnahmen können sich dabei nur gegen die Person richten, ohne dass der Verein davon betroffen ist.

### **2. Sperren gegen Spieler**

- a) Spiele, die unter einen falschen Namen bei einem Wettbewerb antreten, können auf Lebenszeit vom SSB ausgeschlossen werden, wenn Sie davon in Kenntnis gesetzt waren und bei ihrem Mannschaftsführer nicht dagegen protestiert hatten.
- b) Tritt ein Spieler des SSB von einem Einzelturnier ohne stichhaltige Begründung zurück, kann der Vorstand eine Sperre von maximal drei Jahre verhängen.
- c) Verletzt ein Spieler während eines Einzel- oder Mannschaftsturniers die Regeln des Anstands oder beleidigt einen Gegner oder ein anderes SSB-Mitglied in grober Weise, kann er ebenfalls für maximal drei Jahre von allen Wettbewerben des SSB ausgeschlossen werden.

### **3. Brettunkteabzüge für Vereine bzw. Mannschaften**

In folgenden Fällen können in einem laufenden Wettbewerb einer Mannschaft Punkte abgezogen werden:

- Besetzung eines Brettes mit einem nicht berechtigten Spieler;
- Unentschuldigtes Nichtantreten einer Mannschaft
- Manipulation von Ergebnissen oder sonstige unehrliche Vorgänge
- Verschleierung von Kontumazpartien
- Fehlerhafte Mannschaftsaufstellung (siehe Punkt 1.5)
- Zwei Mannschaftspunkte Abzug bei Nichtantreten in der A-Liga.

### **4. Qualifikationsverlust**

Bei schwerwiegenden Vorkommnissen können Mannschaften in untere Ligen zurückgestuft werden. Ebenso kann Spielern, die sich in Mannschafts- oder Einzelbewerben grobe Verstöße zuschulden kommen lassen, ihre Qualifikation aberkannt werden.

### **5. Fehlerhafte Mannschaftsaufstellung**

- a) Stellt der Landesspielleiter oder der Mannschaftsführer fest, dass die gegnerische Mannschaftsaufstellung unkorrekt war, wird der betreffenden Mannschaft ein Brettspunkt für jeden durch die Landesspielleitung festgestellten Fehler abgezogen und der gegnerischen Mannschaft zugesprochen.

b) Bei der Ermittlung des zuerst falsch aufgestellten Spielers wird in der Reihenfolge „von Brett eins abwärts“ begonnen.

#### **6. Geldstrafen**

a) Die Höhe der Geldstrafen wird alljährlich vom Vorstand festgesetzt und darf die Höhe des Nenngeldes für die Wettbewerbe nicht übersteigen.

b) Sie können in folgenden Fällen vom Vorstand verhängt werden und sind innerhalb von 14 Tagen nach erfolgter schriftlicher Mitteilung vom betroffenen Verein zu begleichen:

- Rücktritt einer Mannschaft nach erfolgter Auslosung
- Besetzung eines Brettes mit einem nicht berechtigten Spieler
- Fehlaufstellung eines Spielers (am falschen Brett)
- Unentschuldigtes Nichtantreten einer Mannschaft
- Verspätete oder unterlassene Meldung der Ergebnisse
- Unterlassene Einsendung der festgesetzten Partien
- Unleserliche Partieformulare
- Zusätzlich zu allen Disziplinarmaßnahmen

c) Der Landesspielleiter wird den Parteien seine Entscheidung in erster Instanz mitteilen, gegen welche die Parteien innerhalb von 14 Tagen schriftlich Rekurs einlegen können.

d) Der Fall wird in zweiter Instanz vom Vorstand behandelt und die Entscheidung den Parteien mitgeteilt.

e) Bei neuerlichem Rekurs durch eine oder beide Parteien wiederum innerhalb der nächsten 14 Tage wird der Fall in letzter Instanz dem Schiedsgericht des SSB unterbreitet, dessen Entscheidung endgültig und unanfechtbar ist.

## **ABSCHNITT V ÄNDERUNGEN DER TUWO**

Vorliegende Turnier- und Wettkampfordnung wird durch die Vollversammlung des SSB genehmigt und kann nur durch diese aufgehoben, verändert oder ergänzt werden.

Der Vorstand des SSB ist ermächtigt, bei Vorliegen besonderer Umstände die vorliegenden Bestimmungen probeweise abzuändern oder zu ergänzen.

Diese Änderungen müssen der nächsten Vollversammlung zur Ratifizierung vorgelegt werden. Zusätzlich zur TUWO gelten auch die Richtlinien zum Spielbetrieb, welche vom SSB-Vorstand vor Meisterschaftsbeginn ausgearbeitet und im Spielkalender veröffentlicht werden.

Während laufender Wettbewerbe dürfen keine Änderungen vorgenommen werden.

## **ABSCHNITT VI SONDERBESTIMMUNGEN**

1. Trennung von Spielgemeinschaften:

Bei der Trennung von zwei oder mehreren Vereinen gilt folgende Regelung:

a) Die Vereine können die entsprechenden Spielrechte der A- und B- sowie der weiteren unteren Spielklassen unter sich aufteilen.

b) Falls die Vereine unter sich keine Einigung erzielen, wird das Schiedsgericht eine Entscheidung fällen.



# **ASD LEGA SCACCHI PROVINCIA DI BOLZANO(LSPB) REGOLAMENTO TECNICO (TUWO) 2005**

per il 54° campionato provinciale 2022/23

## **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 risiedono 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 1500 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 10 squadre.
- c) La serie B è costituita da un gruppo di 10 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 il 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 della 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 desideri 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, la serie b su cinque scacchiere e la serie territoriale su quattro 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 1500 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). La 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 o romani, 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 fra due o più squadre, l'ordine di piazzamento sarà determinato come segue:

– più punti individuali

– risultato dell'incontro diretto, ossia classifica avulsa tra le squadre in parità

– classifica Sonneborn-Berger

– classifica FIDE Sonneborn-Berger

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 classificatasi 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 della 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. Le squadre che partecipano alla Serie A così come alla Serie B devono essere fornite di orologi digitali.

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. Le squadre di Serie A possono impiegare i giocatori rispettando quanto previsto dal punto c) del presente articolo.

c) Ogni squadra di Serie A può impiegare fino a 14 giocatori nell'arco del campionato, tra cui non più di 12 devono avere raggiunto la maggiore età. Per maggiore età si intendono i giocatori hanno compiuto il diciottesimo anno entro il 31 dicembre dell'anno in cui ha avuto inizio il campionato.

## 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**

c1) Nella Serie A così come nella Serie B il tempo di riflessione è di 90 minuti per le prime 40 mosse, con controllo del

tempo, e di 30 minuti per terminare la partita. Inoltre, ogni giocatore riceve, al premere dell'orologio e a partire dalla prima mossa, 30 secondi di abbuono.

c2) Nella Serie C la squadra di casa ha facoltà di scegliere tra le seguenti modalità:

1. Vedi c1).

2. 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.

### **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) Per la Serie A così come per la Serie B, l'obbligo di annotazione vale per tutta la durata della partita. Con la modalità

di cui alla lettera c2), 2, l'obbligo di annotazione vale fino a cinque minuti dallo scadere del tempo complessivo, rispettando il precetto previsto dal comma "Zeitnot" che segue.

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 (se analogici) 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.

e4) e1) ed e2) rilevano solo con il tempo di riflessione di cui alla lettera c2), 2.

### **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 al LSPB/SSB il risultato complessivo come previsto dalle regole di comportamento generale del campionato in corso.

## **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.

## **PARTE IV**

### **SANZIONI E MULTE**

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 mancata 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 prima scacchiera 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.



## **PARTE V MODIFICHE AL REGOLAMENTO**

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.