



Regolamento
Campionato Italiano a Squadre Gioco
Rapido
della
Federazione Scacchistica Italiana

Revisione	Estremi Delibere	
01	Delibera del Presidente n.	01/08/2024

È indetto il Campionato Italiano a Squadre Gioco Rapido la cui prima edizione sperimentale si disputerà nel 2025 in occasione dei Campionati Italiani Gioco Rapido.

1 Ammissioni e iscrizioni.

1.1 Possono partecipare al Campionato Italiano a Squadre Gioco Rapido le rappresentative di tutte le Società affiliate alla F.S.I. .

1.2 Ogni Società ha diritto di iscrivere massimo n. 2 squadre per ciascuna serie, purché composte da tesserati alla F.S.I. per la Società stessa.

1.3 Possono partecipare al Campionato i giocatori di formazione italiana (per vivaio o nazionalità) e di formazione e/o cittadinanza straniera che rispettano i criteri previsti dall'art. 0.4 del Regolamento dei Campionati Nazionali.

1.4 La Società affiliata si assume tutte le responsabilità concernenti la veridicità delle indicazioni fornite sia sui moduli di iscrizione al Campionato che sulle varie liste di giocatori indicati per le differenti squadre partecipanti.

2 Caratteristiche e composizione del Campionato.

2.1 Il Campionato si articola su due serie:

- **Serie MASTER**, aperta a squadre la cui media Elo Rapid FIDE è superiore o uguale a 1800 punti;

- **Serie AMATORI**, aperta a squadre la cui media Elo Rapid FIDE è inferiore o uguale a 1799 punti.

La media Elo si calcolerà sui 5 giocatori componenti della squadra, prendendo in considerazione l'ultimo aggiornamento utile entro l'inizio del Campionato.

2.2 Il Campionato si può avvalere per la sua organizzazione tecnica di un Direttore Nazionale, nominato dal Consiglio Federale.

2.3 Gli Arbitri sono nominati dalla CAF o dal Fiduciario di Area.

3 Giocatori delle squadre

3.1 Possono essere schierati nelle squadre di una società soltanto i giocatori regolarmente tesserati alla F.S.I. per tale società per l'anno in corso ed entro l'inizio del campionato.

3.2 La lista dei giocatori per ciascuna squadra può comprendere un numero di giocatori minimo pari a 3 e massimo pari a 5. Un giocatore non può essere schierato in più di due squadre della stessa Società e non può essere schierato in due squadre nella stessa serie. L'ordine di inserimento dei giocatori nella lista è libero, non vincolato quindi a punteggio ELO o categoria. Una volta confermata la lista non potrà essere cambiata e rappresenterà l'unica fonte da cui potranno essere scelti i giocatori per la partecipazione al campionato.

3.3 In ogni turno ciascuna squadra dovrà schierare 3 giocatori titolari, gli altri 2 fungeranno da riserve.

3.4 I giocatori andranno schierati nell'ordine di comparizione nella lista stessa, a partire dal giocatore più in alto, in prima scacchiera, fino al più in basso in terza scacchiera. Non sarà possibile, pena l'esclusione della squadra dal torneo stesso, schierare squadre in ordine errato.

L'ordine di scacchiera è quello previsto dalla lista di cui al punto 3.2 e potrà essere modificato entro le tempistiche previste dal bando di gara. In un incontro è ammessa l'assenza di un solo giocatore per squadra. Se lo schieramento non avviene dalla prima scacchiera e secondo l'ordine previsto la squadra inadempiente subirà 2 punti squadra di penalità e gli incontri disputati saranno validi ai fini della variazione Elo Rapid FIDE e della determinazione dei punti individuali.

4 Calendario di Gara e organizzazione.

4.1 Il Calendario di Gara sarà stabilito direttamente dal Consiglio Federale all'atto di assegnazione della manifestazione e pubblicato sul Calendario Nazionale.

4.2 Le modalità e le tempistiche relative alle iscrizioni saranno indicate e stabilite nel bando di gara, unitamente a tutte le altre informazioni di carattere organizzativo. Il bando di gara sarà pertanto considerato come Regolamento attuativo del campionato.

5 Classifica finale, assegnazione titolo.

5.1 La classifica sarà stilata tenendo conto dei punti squadra (2 punti per ogni incontro vinto, 1 punto per ogni incontro pareggiato). In caso di parità si terrà conto dei punti individuali ed in caso di ulteriore parità, se si sono incontrate tutte tra di loro, della classifica avulsa tra le squadre in parità (punti squadra e poi punti individuali). Persistendo la parità si terrà conto del Sonneborn pesato (somma dei prodotti dei punti squadra ottenuti dalla squadra incontrata per i punti individuali ottenuti contro di essa).

Nel caso di ulteriore parità, ai fini dell'assegnazione del primo posto per ciascuna serie si procederà a:

- verrà disputato un ulteriore incontro di spareggio a 3 minuti a testa + 2 secondi a mossa a colori invertiti rispetto all'incontro precedente. Qualora l'incontro finisse in parità si considererà il risultato delle singole scacchiere nello spareggio e prevarrà la squadra che avrà ottenuto la vittoria sulla scacchiera più alta;
- qualora il precedente incontro finisse in parità con 4 risultati di patta verrà disputato un ultimo spareggio lampo "sudden death" a colori invertiti rispetto all'incontro precedente, con 6 minuti al Bianco e 5 minuti al Nero. In caso di partita patta la vittoria sarà assegnata al Nero. Qualora l'incontro finisse in parità si considererà il risultato delle singole scacchiere nello spareggio e prevarrà la squadra che avrà ottenuto la vittoria sulla scacchiera più alta.

I tempi di gioco o le modalità di spareggio possono essere modificati dal Direttore Nazionale per esigenze organizzative. Il Direttore Nazionale a tal fine può prendere qualunque decisione necessaria al miglior risultato della manifestazione, compresa la delega delle decisioni tecniche.

5.2 La prima classificata della serie MASTER conquista il titolo di Campione Italiano Assoluto a Squadre Gioco Rapido.

6 Svolgimento degli incontri

6.1 La squadra indicata per prima negli incontri stabiliti dal Calendario di gara gioca con il colore Bianco sulle scacchiere dispari e con il colore Nero su quelle pari.

6.2 Il numero di scacchiere sulle quali si disputa un incontro è 3.

6.3 Il tempo di riflessione è di 12' + 3" a giocatore.

6.4 I capitani di squadra delle due rappresentative prima dell'inizio dell'incontro si devono scambiare per iscritto, sugli appositi moduli, le formazioni delle rispettive squadre. La compilazione del modulo con le rispettive formazioni da parte di una squadra deve avvenire prima che venga eseguita la prima mossa su una delle 3 scacchiere. Nel caso la squadra avversaria non sia presente al momento dell'avvio degli orologi la squadra presente ha facoltà di non esibire la formazione scritta, depositandola esclusivamente alla direzione arbitrale prima di eseguire la prima mossa su una delle 3 scacchiere. La compilazione del modulo con le formazioni è a carico del Capitano o di un tesserato della stessa Società. La direzione arbitrale dovrà assicurarsi e verificare che le procedure descritte nel presente comma siano rispettate. La non osservanza delle modalità descritte nel presente comma non comporta l'immediata perdita di un singolo incontro o del match di squadra, che dovrà comunque essere disputato e portato a termine in attesa di una decisione sub iudice della direzione arbitrale, eventualmente di concerto con il Direttore Nazionale (se nominato), che potrà deferire la Società inadempiente agli organi di Giustizia.

6.5 L'avvio degli orologi deve essere contemporaneo per tutte le scacchiere all'orario previsto di inizio. Il giocatore che si presenta alla scacchiera oltre lo scadere del tempo perde la partita per forfait.

7 Comunicazione dei risultati. Comportamenti. Regolamenti.

7.1 A conclusione dell'incontro il capitano della squadra vincitrice o la prima squadra sorteggiata, solo in caso di pareggio dell'incontro, il risultato agli arbitri con la consegna del modulo di gara.

7.2 Le Società, le squadre o i giocatori che violano le norme disciplinari del torneo o i principi di comportamento sportivo della F.I.D.E. e della F.S.I. possono essere deferiti dalla Direzione del Campionato al Giudice Sportivo.

7.3 Per quanto non specificato valgono i Regolamenti FSI e FIDE.
