

C.I.S. Giocare informati
Bollettino del 38° Campionato Italiano a Squadre
7 marzo 2006 n° 1

Concluso il 2° turno

Domenica 26 febbraio si è disputato il 2° turno del CIS. Aspettando la serie A1 Master, in programma a Porto San Giorgio dal 21 al 23 aprile, negli altri gironi, escluso il n° 4, gli esiti sono ancora incerti. **Nel girone 1 è Legnano A** a condurre con 4 punti davanti a **Città della Spezia**, seconda con 3 punti, **Torino A** con 2, **Corsico, Vallemosso e Valpolicella** con 1 punto.

Più distaccata rispetto alle altre squadre, **nel girone 2, è Accademia Due Torri**. Conduce con 4 punti davanti a un gruppo di 4 squadre a 2: **Montebelluna 1, Hospice Seragnoli Onlus Bologna, Pesaro, Il Grifone Arzignano**. Attualmente ultima è **Modena**, ferma a 0 punti.

Il girone 3 si svolge in due week-end e in due sedi uniche. Il primo meeting si è svolto a Perugia dal 25 al 26 febbraio. **Castelfidardo** conduce a punteggio pieno davanti a **Augusta Perugia** e **A.S. Lucchese A** con 3 punti. Seguono **Mens Sana 1871** con 2, **Prato e Olbia** ferme a 0. L'incontro è stato diretto dall'Arbitro FIDE **Antonio Sanchirico**. I successivi turni si disputeranno a Siena dall'11 al 12 marzo.

Il girone 4 si svolgerà in un unico raggruppamento a Sant'Anastasia, poco distante da Napoli, dal 10 al 12 marzo. Davvero *un'impresa* per le 6 squadre che si affronteranno in 3 doppi turni, necessario compromesso per sopperire alle proibitive distanze che intercorrono tra loro.

Della serie A2 segnaliamo le squadre che nei rispettivi gironi capeggiano la classifica: **Monzascacchi A, Pizzato Elettrica Marostica, Obiettivo Risarcimento B Padova, DLF Firenze A, Chieti, Bobby Fischer VT, A. Mele Pomigliano, Paolo BOI SR**.

Il ruolo dei Capitani

Il Capitano della squadra ha un ruolo particolarmente importante durante l'incontro. Oltre alle funzioni di contatto con *l'esterno* e di raccordo tra i suoi giocatori, riveste un incarico di grande responsabilità. Nelle partite che si svolgono *senza la presenza dell'arbitro*, infatti, divide insieme al suo

collega avversario la responsabilità di far rispettare i regolamenti, ai sensi dell'articolo 7.6.5 del Regolamento CIS. In particolare **è loro affidata la direzione arbitrale**: capitani e giocatori devono sempre ricordarlo.

Qualsiasi controversia o irregolarità accada devono essere i due capitani a intervenire per risolvere il problema. Devono pertanto consultarsi, nel pieno rispetto del fair play e fare quanto è possibile perché l'incontro si concluda sulle scacchiere. Soltanto quando fra i due non è raggiunto un accordo, **la partita deve essere sospesa e le motivazioni devono essere riportate nel modulo di fine incontro. Non sarà mai accolto un reclamo**, così come accade nelle altre discipline sportive, **che chiede di ribaltare un risultato ottenuto sulla scacchiera. Se la partita è proseguita, significa soltanto che i due Capitani erano d'accordo, altrimenti l'avrebbero sospesa.**

Il modulo di fine incontro

È quella seccatura da compilare e mandare al Direttore del girone...Probabilmente sì, quando non accade niente di particolare. In effetti è il documento ufficiale, **firmato obbligatoriamente dai due capitani**, che comprova l'avvenuto incontro tra le due squadre. **Deve essere inviato entro il giorno successivo all'incontro**, anche scansionato per e-mail o per fax. Non va sottovalutato questo obbligo perché **potrebbe essere motivo di deferimento** agli Organi di Giustizia e Disciplina.

Il modulo è la fotografia dell'incontro: tutto ciò che non è sul modulo, o allegato ad esso purché firmato dai due capitani, non ha valore. È l'unico documento cui fa riferimento il Direttore Nazionale in caso di reclami. Tutto quello che si ha da dire deve essere riportato su di esso. **Non hanno valore telefonate e messaggi esplicativi o integrativi.**

Il caso: lo squillo del telefono

Al fine di spiegare tutto, supponiamo che, durante le partite in corso, squilli il cellulare di Giocatore A.

Allo squillo del cellulare di Giocatore A (Squadra A, Capitano A), Giocatore B (Squadra B, Capitano B) ferma l'orologio e chiede l'intervento dell'Arbitro. **In assenza di questi, si rivolge ai due capitani** che, se sono impegnati in una partita, devono sospenderla temporaneamente. Ai sensi dell'articolo 12.2 punto b del Regolamento FIDE al giocatore cui squilla il telefono deve essere inflitta la sconfitta. A questo punto **la prima norma da seguire è quella di non disturbare gli altri giocatori e di mantenere un contegno rispettoso e civile**. Urlare o arrabbiarsi non serve a niente. Il Capitano B ritiene di assegnare la vittoria a Giocatore B per il suddetto articolo. Il Capitano A riconosce la mancanza del suo giocatore e viene assegnata la vittoria di comune accordo. Tutti continuarono a giocare felici e contenti, Giocatore A e Giocatore B furono visti insieme nel bar della piazza centrale a discutere di loghi e suonerie dei cellulari...

Siccome non viviamo di illusioni, supponiamo che Capitano A sia in totale disaccordo nell'assegnare la sconfitta al suo giocatore. Che si fa? Giocatore B **non prosegue la partita** e Capitano B annota sul modulo che alle ore 15,15 il cellulare di Giocatore A squillava per cui Giocatore B interrompeva la sua partita chiedendo la vittoria. Capitano A annota sul modulo la sua versione, ritenendo che il fatto non sia tale da sancire la sconfitta al suo giocatore, anzi pretende la vittoria perché a Giocatore B, non avendo proseguito la partita, gli è caduta la bandierina.

Anche in questo caso tutti continuarono a giocare, forse non proprio felice e contenti...

La decisione del Direttore Nazionale

Finite tutte le partite, il modulo viene firmato dai due capitani e viene indicato con una crocetta il Sì relativo alle *Contestazioni*. Entro il giorno successivo il modulo viene spedito al Direttore di girone che lo inoltrerà al Direttore Nazionale. Perfettamente inutile la chiamata al Direttore Nazionale di Capitano B: guardi, in effetti i giocatori avversari hanno fatto squillare anche loro il telefono, portavano palmari e portatili, addirittura uno aveva una parabola nascosta sotto il berretto e mandava le mosse a qualcuno. Tra l'altro Capitano A mi ha aggredito e minacciato. Anzi, le dirò di più: è stato proprio Giocatore B a far squillare il telefono di Giocatore A!! **Questa**

telefonata non ha alcun valore, anche se quanto affermato da Capitano A è sacrosanta verità. **Quello che conta è quanto scritto sul modulo di fine incontro**. Lo ribadiamo rischiando di essere noiosamente ripetitivi.

Ecco quella che potrebbe essere la decisione: in relazione all'incontro tra i Signori Giocatore A e Giocatore B, *durante la gara, alla 7ª mossa il cellulare di Giocatore A ha squillato durante la partita in atto. Il giocatore Giocatore B ha fermato l'orologio e ha invocato la vittoria a tavolino. Il Giocatore A invece ha proseguito facendo la sua mossa e schiacciando l'orologio e quindi chiede la vittoria per caduta della bandierina.* L'articolo 12.2 punto b del Regolamento FIDE sancisce l'uso di cellulari e altri dispositivi. Al giocatore cui squilla il telefono è inflitta la sconfitta. Il Signor Giocatore B ha ritenuto di non dover proseguire la sua partita ed i due Capitani, cui è demandato il rispetto dei regolamenti e di conseguenza la direzione arbitrale, hanno regolarmente motivato la scelta sugli allegati al modulo di fine incontro. **La richiesta a favore del Signor Giocatore B è legittima e pertanto si infligge al Signor Giocatore A la sconfitta per 1-0 ai sensi del suddetto articolo.**

Personaggi: Giuliano D'Eredità



Sono nato a Palermo il 22 gennaio 1962, sposato e ho 2 figli, Manfredi ed Elena. Sono laureato in Fisica e sono un dipendente della Regione Sicilia, Dipartimento Pubblica Istruzione.

In ufficio mi occupo di comunicazione, di progetti europei (programmi operativi regionali, valutazione progetti ed altro) ed anche del calendario scolastico della nostra amata Sicilia. Sono Istruttore Giovanile, Candidato Maestro con Elo Fide 2014 e ogni tanto vinco una partita. Mi piace il tennis, sono classificato categoria 4.4, odio perdere a tennis e mi piace il calcio sia giocarlo, anche se attualmente di meno, sia guardarlo (Forza Palermo ed Inter). Sono Consigliere federale dal 2004 e mi sono occupato drammaticamente....sempre di CIS!!!!!! Unica parentesi diversa, quando ho fatto da

dirigente accompagnatore della squadra alle olimpiadi di Calvià 2004. [Giuliano è il Presidente della Commissione C.I.S. n.d.r.]

Il settaggio degli orologi digitali

Il tempo di riflessione è il seguente: 100 minuti per le prime 40 mosse, con un incremento di 30 secondi a mossa, poi altri 20 minuti per terminare la partita, sempre con



Foto 1

l'incremento di 30 secondi a mossa.

Sull'orologio DGT occorre utilizzare l'opzione 25. (foto 1)

Dopo aver selezionato

questa opzione, si passa a impostare il tempo nel primo quadrante: impostare "01:40" e poi



Foto 2

lasciare tutto a zero, finché l'orologio passerà all'impostazione del secondo quadrante. (foto 2)



Foto 3

Impostare anche qui "01:40" (foto 3) e lasciare a zero il resto. A



Foto 4

questo punto si deve impostare il tempo supplementare per

mossa: impostare "00:30" (foto 4). È ora la volta del numero di mosse del primo periodo: impostare "40" (foto 5).



Foto 5

Terminata questa fase, occorre impostare il

tempo per il secondo periodo: impostare



Foto 6

"00:20" (foto 6). A

questo punto sarebbe necessario impostare il numero di mosse del secondo periodo ma, dato che il secondo è

anche l'ultimo periodo, impostare "00" come

numero di mosse (foto 7). L'orologio proseguirà



Foto 7

richiedendo anche i parametri per il terzo e

quarto periodo. Dato che questi periodi non sono per noi necessari, lasciare sempre "00"

ovunque. Alla fine di tutto questo, l'orologio

dovrebbe riposizionarsi all'inizio, evidenziando



Foto 8

"01:40" (foto 8) su

entrambi i quadranti. L'orologio è pronto.

Segnaliamo che è disponibile un manuale in italiano, con chiare spiegazioni sull'utilizzo dell'orologio DGT, all'indirizzo

arbitri.lombardiascacchi.com/manuali_vari/Dgt-ita2.doc.

La posta

L'indirizzo per scrivere a **C.I.S. Giocare informati** è cis@federscacchi.it. I Responsabili, rispondendo all'invito fatto nella presentazione, possono inviarci una breve presentazione della propria squadra, preferibilmente corredata da una foto. I giocatori possono vedere pubblicate le proprie partite, preferibilmente commentate.

Collaboratori

Hanno collaborato a questo numero Giuliano D'Eredità, Francesco Gabassi, Maurizio Mascheroni e Luigi Troso.