

Federazione
Scacchistica
Italiana



Valle d'Aosta
Vallée d'Aoste



Si gioca almeno in 3

Da quest'anno un incontro sarà ritenuto valido se i giocatori saranno almeno tre.

Dal Regolamento del CIS:

7.2.6 In un incontro è ammessa l'assenza di un solo giocatore per squadra.

In caso contrario si applicano le sanzioni previste dagli articoli 7.7 e successivi e specificamente in questo caso la perdita dell'incontro per forfait su tutte le scacchiere e la penalizzazione di 3 punti squadra.

Attenzione quindi a rispettare questo articolo perché non è più possibile presentarsi solo in due a un incontro.



40° CIS *si parte!*

La 40^a edizione del CIS inizierà, per i subgironi, domenica 10 febbraio, mentre per tutti gli altri l'avvio è per il 17.

In realtà i gironi formati esclusivamente da squadre siciliane sono già cominciati lo scorso 3 febbraio e per l'A1 4, l'A2 8.1 e l'A1 1 sono previsti i meeting dal 7 al 9 marzo, a Sant'Anastasia per i primi due e a Reggio Emilia per l'ultimo.

Cogliamo l'occasione di questa prima edizione di *CIS: giocare informati* per fare gli **auguri di buon campionato a tutti i giocatori e dirigenti coinvolti.**

Raggiungere le sedi col navigatore

Sapevate che esiste una raccolta delle sedi di gioco da utilizzare con i navigatori? Stiamo parlando dei POI o PDI. Queste 2 sigle indicano una raccolta di *punti di interesse specifici*: esistono i POI che comprendono i ristoranti, gli autovelox (forse i più noti), le banche, i centri commerciali, gli ospedali, ecc. Noi abbiamo creato una raccolta utile a chi deve viaggiare per raggiungere

le sedi di gioco.

In un modo molto semplice si individua su una mappa la propria sede, se ne ricavano le coordinate geografiche e si inseriscono in una maschera. Dopo una veloce verifica, la sede segnalata viene inserita in questa raccolta e pubblicata. Invitiamo pertanto a segnalare la propria sede collegandosi all'indirizzo Internet www.troso.it/forum

Gli abbinamenti pilotati

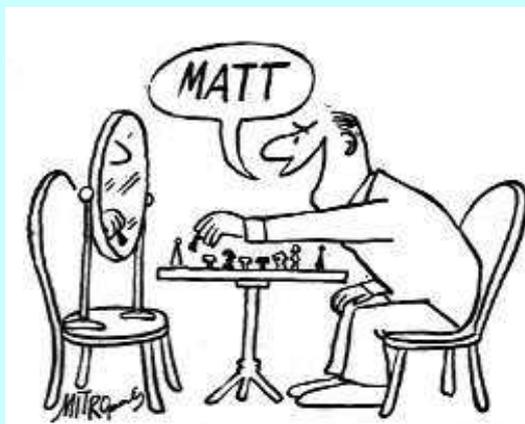
Nella scorsa edizione furono adottati i sorteggi per definire i turni. Come tutto ciò che è affidato alla sorte, gli abbinamenti accontentarono qualcuno e scontentarono altri: trasferite esagerate a squadre distanti, partite per lo più in casa a quelle vicine. Occorreva studiare un metodo che cercasse di accontentare tutti, con abbinamenti che, in quanto a distanza e tempi di percorrenza, comportassero dei costi uguali per tutte le squadre.

Grazie all'aiuto di Salvatore Attanasi, è stato progettato un sistema di calcolo che, inserendo distanze e tempi di percorrenza tra ogni località di ogni girone, dopo avere elaborato 2640 possibilità, genera automaticamente i turni.

L'unica particolarità di questo sistema è che, lavorando su tutte le permutazioni possibili, non rispetta lo standard delle tabelle degli abbinamenti all'italiana: ne consegue che, in alcuni gironi, delle squadre faranno tre trasferite consecutive e due in casa o viceversa. Tale particolarità, però, non è vietata dal regolamento e comunque si valuterà la possibilità per il prossimo anno di rispettare lo standard delle tabelle, riducendo però le possibilità di calcolo del minor costo.

I risultati

Mandare i risultati nei tempi previsti sarà una caratteristica di questo Campionato che Responsabili di squadra, Direttori di girone e Direzione Nazionale avranno il dovere di far rispettare. I risultati di ogni girone usciranno assieme e non parzialmente. A tale proposito riportiamo l'articolo del Regolamento di attuazione che ne definisce le modalità:



3.1 Invio dei risultati

Entro le 22:00 del giorno di gara l'arbitro od il capitano ospitante, laddove non vi è un arbitro esterno, dovranno trasmettere il risultato di ogni partita, specificando anche i nominativi dei giocatori, per telefono, tramite web o e-mail al Direttore di Girone. L'arbitro od il capitano ospitante devono, su espressa richiesta del Direttore di girone o del Direttore Nazionale del CIS, inviare agli stessi il verbale di gara redatto secondo il modello predisposto e i formulari delle partite compilati da ogni giocatore. È ammessa la trasmissione via fax o con scansione via e-mail. Dopo ogni turno, dopo avere ricevuto tutti i risultati, il Direttore del girone dovrà inserirli on line tramite il sito Internet federale oppure inviarli con classifica e turno successivo al Direttore Nazionale e ad ogni squadra, tranne quelle che hanno optato per l'iscrizione on line, per le quali vale come documento ufficiale l'aggiornamento on line.

Come si evince dall'articolo, tutti i risultati devono essere comunicati **tassativamente** entro le ore 22:00, senza mandare il modulo di fine incontro, che va conservato ed esibito a richiesta. Qualora il Direttore di girone non fosse raggiungibile, si può telefonare al Direttore Nazionale: in ogni caso, invitiamo a servirsi dell'apposito modulo on line nella pagina CIS del sito Internet.

**I risultati
devono
pervenire
entro le 22:00**

Ricavare i dati è stato un compito davvero oneroso che ha impegnato il Direttore del CIS, i Direttori di girone e Maurizio Mascheroni, il quale ha compilato a mano ogni turno girone per girone. La speranza è che questo notevole sforzo collettivo risulterà essere utile e vantaggioso per tutte le squadre.



PRONTO SOCCORSO

E ADESSO?

C'è da impostare l'orologio DGT!

Niente panico. Impostare gli orologi DGT è facile. Basta eseguire alcune semplici operazioni. Innanzitutto il tempo di riflessione:

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 l'incremento di 30 secondi a mossa.



<p>Sull'orologio DGT occorre utilizzare l'opzione 25.</p>	
<p>Dopo aver selezionato questa opzione, si passa a impostare il tempo nel primo quadrante: impostare "01:40" e poi lasciare tutto a zero, finché l'orologio passerà all'impostazione del secondo quadrante.</p>	
<p>Impostare anche qui "01:40" e lasciare a zero il resto.</p>	
<p>A questo punto si deve impostare il tempo supplementare per mossa: impostare "00:30"</p>	
<p>È ora la volta del numero di mosse del primo periodo: impostare "40".</p>	
<p>Terminata questa fase, occorre impostare il tempo per il secondo periodo: impostare "00:20"</p>	
<p>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.</p>	
<p>L'orologio proseguirà 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 "01:40" su entrambi i quadranti.</p>	



Promemoria

Ecco un piccolo promemoria per chi si accinge a disputare un incontro del CIS:

- ✓ Entro il 28 febbraio giocatori e squadre devono risultare in regola con tesseramento e affiliazione.
- ✓ Ricordiamo che dalla serie C in su si può partecipare con la Tessera Agonistica o Junior, mentre nella serie Promozione è sufficiente la Tessera Ordinaria o Junior.
- ✓ Assicuratevi di non aver disputato turni di ugual numero in altre serie e di non aver disputati incontri in altre squadre che militano in serie pari o superiori a quella per cui vi accingete a giocare.
- ✓ È buona norma contattare il responsabile della squadra avversaria, meglio se qualche giorno prima, informandosi della sede di gioco e su come raggiungerla.
- ✓ Assicuratevi con largo anticipo, se prevedete di viaggiare in auto, sulla viabilità tramite "CIS viaggiare informati" o la Polizia Stradale. Ricordiamo che l'impossibilità di utilizzo dell'auto non esime dall'obbligo di presentarsi se la sede è raggiungibile con altri mezzi di trasporto.
- ✓ Nel caso in cui gravi o particolari motivi vi impediscano di raggiungere la sede di gioco, il Capitano dovrà tempestivamente informare il Capitano della squadra avversaria e il Direttore del girone. Entro 24 ore dalla nota informativa, inoltre, egli dovrà documentare in forma scritta tale impossibilità al Direttore del girone. Ricordiamo che non è un grave motivo l'avaria di un'auto ma lo è, ad esempio, una improvvisa e inaspettata nevicata, il crollo di un ponte o altre situazioni incontrollabili.
- ✓ Tutti gli incontri iniziano alle 14:30.
- ✓ La squadra che gioca in casa, o prima menzionata se trattasi di meeting, ha il bianco sulle scacchiere pari.
- ✓ Il tempo di riflessione è: 100 minuti per giocatore per le prime 40 mosse, con un incremento di 30 secondi a mossa, poi altri 20 minuti per terminare la partita, sempre con l'incremento di 30 secondi a mossa. Per le serie B, C e Promozione, ove la squadra ospitante non disponga di orologi elettronici, l'incontro si giocherà con la cadenza di 2 ore per 40 mosse, più 30 minuti per terminare (quick play finish).
- ✓ È buona norma avere la lista della propria e della squadra avversaria. Prima di iniziare l'incontro, i capitani devono riportare le formazioni sul modulo di fine incontro. Assicurarci che non ci siano inversioni e che le due formazioni siano conformi è un gesto di reciproco rispetto.
- ✓ In assenza di un arbitro, tale funzione è demandata ai due capitani. Qualsiasi irregolarità deve essere scritta sul modulo di fine incontro. Non servono dichiarazioni a voce.
- ✓ Subito dopo l'incontro, i due capitani devono firmare il modulo. Quello della squadra in casa deve comunicare entro le 22.00 il risultato e le formazioni.

Portate con voi questo promemoria e segnatevi da qualche parte i numeri telefonici dei responsabili delle squadre avversarie e del Direttore di girone.

Collaborazione

Vi invitiamo a collaborare per rendere questa rivista più bella e piacevole: inviateci fotografie, aneddoti, partite, curiosità e quanto riteniate sia utile portare a conoscenza dei nostri lettori.

Il nostro indirizzo è cis@federscacchi.it.