



# Serie A1

## *primi verdetti*

*Si sono disputati dal 7 al 9 marzo 2008 3 dei 4 gironi della serie A1 ed alcuni subgironi della serie A2.*

Il girone A1 1 si è disputato a Reggio Emilia, grazie all'organizzazione dell'ASD Circolo Scacchistico Ippogrifo. Vincitrice del girone è stata la formazione del **CSKB Torveca Caffè Vigevano** (Salvador Roland, Di Paolo Raffaele, Damia Angelo, Bove Alessandro, Bozzali Ermanno). Portlab Club 64 effettuerà lo spareggio il 20 aprile contro la seconda classificata dell'A1 2. Pro Drive Genova e Eporediese retrocedono in A2.

Il girone A1 3 è stato organizzato dall'A.D. Scacchi Vestina D. Aliprandi di Penne, nella ridente cittadina in cui esso ha sede. Vincitrice del girone la formazione del **Pesaro** (Rombaldoni Denis, Rombaldoni Axel, Rombaldoni Andrea, Ragonesi Marcello). CRPS Bologna effettuerà lo spareggio contro Anastasiana B per la promozione in serie Master. DLF Steinitz Roma e Penne retrocedono in A2.

Il girone A1 4 si è disputato a Sant'Anastasia, vicino



*Malfagia-Rombaldoni Denis, scontro al vertice del quarto turno del girone A1 3. Il giovane pesarese avrà la meglio al termine di una partita spettacolare.*

Napoli, organizzato dall'A.D. Scacchistica Anastasiana. Vincitrice del torneo è stata la formazione del **Latina** (Malloni Marcello, Lucaroni Massimiliano, Tassi Olivier, Parpinel Marco, Caprio Guido). Per quanto riguarda il secondo posto, l'esito di questo girone è stato incerto fino all'ultimo: Anastasiana e Taranto, infatti, terminando a pari punti, hanno prima effettuato uno spareggio a 30 minuti e poi, essendo persistita la parità, un ulteriore spareggio a 15 minuti. L'ha spuntata Anastasiana che, come già detto, disputerà lo spareggio contro la compagine bolognese. Retrocedono in A2 Paolo Boi SR e Pomigliano d'Arco. *(Continua a pag. 2)*

### GIRONE A1 1

Cskb Torveca Caffè Vigevano	8	12.5
Portlab Club 64	7	13.5
Famiglia Legnanese	5	10.0
Studio Alfa Reggio Emilia	4	9.0
Pro Drive Genova	4	9.0
Eporediese	2	6.0

### GIRONE A1 3

Pesaro	9	14.0
CRPS Bologna	8	14.5
A.s. Lucchese A	6	10.5
A.s.a. Ancona	5	11.0
Dlf Steinitz A - Roma	1	7.5
Penne	1	2.5

### GIRONE A1 4

Latina	8	12.5
Anastasiana B	7	11.5
Taranto	7	11.5
Circolo Palermitano A1	5	10.5
Paolo Boi SR	3	9.0
Pomigliano D'Arco	0	5.0

## Concentramenti

### L'opinione di un capitano

*Il capitano della formazione del Pesaro, **Marcello Ragonesi**, ci ha inviato alcune considerazioni sulla formula del concentramento analizzandone gli aspetti positivi e negativi.*

Dopo oltre venti anni di CIS, per la prima volta ho giocato secondo una formula diversa da quella tradizionale. Anziché in un periodo di 2 mesi circa, con 2 o 3 trasferte, e sempre di domenica, lo stesso numero di partite è stato "concentrato" in un'unica località e in un unico fine settimana (da venerdì a domenica). Questa forma coincide a tal punto con quella di un torneo "week-end" (praticata da anni, e sperimentata ormai da quasi tutti i giocatori), che quando mi fu proposto di praticarla invece di quella tradizionale pensai che non potesse produrre situazioni impreviste. Invece, l'aspetto di gara a squadre crea un tal numero di conseguenze vantaggiose e svantaggiose che chi approva o rifiuta questa forma senza rifletterci può andar fortemente contro i propri interessi; per tale motivo vorrei riferire alcune considerazioni che ho dovuto fare.

Una delle conseguenze più importanti della forma concentrata è che interferisce molto diversamente con lavoro e famiglia. Non più 5 fine settimana di impegno, ma solo uno; però, non solo la domenica, ma anche sabato e venerdì; quindi, un "più" e un "meno" contemporaneamente. Il che può essere un gran vantaggio per alcuni giocatori, e un gran svantaggio per altri.

Ogni squadra dovrà valutare i propri vantaggi e svantaggi complessivi; non escludo che possa scaturirne qualche irritazione entro il Circolo; però, personalmente ero contrario alla forma concentrata come giocatore, eppure ho dovuto praticarla come capitano, un'ennesima riprova che adeguarsi al parere di altri, cosa quotidiana, si può fare anche per gli Scacchi senza dover litigare.

Con la forma concentrata è probabile, specie per problemi di costi, che per ogni squadra diminuisca il numero di giocatori che gioca almeno una partita. Nel mio caso, due squadre hanno portato solo 4 giocatori, una ne ha portati 5, due ne hanno portati 6, e quella organizzante non la conto.

Questo può esser spiacevole per Circoli che ambiscono a fare del CIS un'occasione di coinvolgimento per il massimo degli iscritti (sia come giocatori, fino al

*(Continua da pag. 1)*

Nel Latina ha giocato il più giovane giocatore della serie A1: Guido Caprio, classe 1994, che ha totalizzato 3,5 su 5.



*La formazione del Latina, vincitrice della serie A1 4*

Sempre a Sant'Anastasia si è disputato il girone 8.1 della serie A2. Questa la classifica:

1	Partenopea Master	9	16.5
2	Stabia	8	14.0
3	Catanzaro	5	11.0
4	Potenza	2	6.5

Partenopea Master effettuerà lo spareggio con la prima classificata dell'A2 8.2, mentre Potenza retrocede in B.

A Civitavecchia, grazie all'ospitalità dell'A.S.D. Il Bivacco dello Scacco si sono svolti gli incontri con la compagine di Olbia relativi all'A2 6.1.

1	Olbia	11	18.5
2	Ostia Mdf	8	16.5
3	4 Pedoni Rm B	5	13.0

Olbia disputerà lo spareggio con la prima classificata dell'A2 6.2.

massimo di 10, sia come spettatori), o abbiano prospettato a eventuali sponsor un minimo di due apparizioni nella propria sede. L'importanza di questo aspetto può variare moltissimo fra le squadre.

La forma concentrata offre a tutte le squadre il vantaggio di poter diminuire il numero di trasferte (tempi di scomodità in auto, e costi per carburante e pedaggi). Ma l'equilibrio ricercato dal comitato di composizione gironi, cioè offrire a tutte le squadre di un girone una dose il più possibile uguale di disturbi connessi alle trasferte, non può sopravvivere; con

un'unica trasferta, molto probabilmente qualcuno sarà molto più avvantaggiato che un altro.

A chi questo non piace, mi sembra giusto ricordare: tutte le squadre hanno il vantaggio di diminuire il numero di trasferte.

La forma concentrata impone a tutte le squadre (meno quella residente) di sostenere costi extra, per pernottamento e pasti. Tali costi variano molto fra località diverse, così la scelta della sede del concentramento diventa importante.

La forma concentrata richiede una certa quantità di attività organizzativa nella località in cui svolgere gli incontri, per l'alloggio e i pasti, una sala più grande, e una quantità di tavoli, scacchiere e orologi maggiore del solito. Non è un impegno da sottovalutare, e non c'è garanzia assoluta che almeno una squadra possa offrirlo; quest'anno la mia squadra non era in grado di farlo, e in effetti le candidature sono state due su sei squadre. Non credo sia un caso che entrambe provenissero da squadre che nella logica delle trasferte erano fra le più disagiate.



*La formazione dell'Anastasiana B, seconda classificata nel girone A1 4*

Durante la gara, alcuni giocatori della squadra geograficamente più lontana hanno osservato che avrebbero preferito una sede "neutrale", in una località più "centrale". Comprensibile ed egualitario, ma chi si sarebbe accollato gli impegni organizzativi se non avesse potuto avere almeno un qualche tornaconto personale?

Aggiungo che il capitano della squadra organizzante (Roberto Colangeli di Penne) si è anche fatto carico delle comunicazioni dei risultati di tutte le squadre, e chissà di quante altre cose di cui non mi sono reso conto; lo ringrazio tardivamente.



*La squadra del CSKB Torveca Caffè Vigevano, vincitrice del girone A1 1*

La forma concentrata riduce moltissimo la possibilità dei giocatori di svolgere preparazioni approfondite per le specifiche partite; invece di due settimane, possono avere al massimo un'ora dopo pranzo, e un paio dopo cena. Ogni giocatore avrà una sensazione personale circa l'importanza di questo aspetto, io mi limito a segnalarlo.

La forma concentrata impone ai capitani un po' di impegni extra; sondare ciascun loro giocatore circa alcuni aspetti che ho elencato, trarre una valutazione complessiva, far proposte di scelta e riferirle ai loro giocatori per concordare, valutare se possono candidarsi come ospitanti, votare pro o contro la forma concentrata, e qualora approvata eventualmente approfondire i dettagli se ci si vuol candidare come sede, e cercare accordi con altri capitani su sede e orari di gara.



*La squadra del PortalClub Modena, seconda classificata nel girone A1 1*

Può sembrare molto, ma nel corso di circa due settimane è stato fattibile con poche visite al circolo, email e telefonate (se non ci si impegna in una candidatura di sede, cosa che io non ho fatto e quindi non so stimare).



# PRONTO SOCCORSO



## Impostazione dell'orologio Excalibur

Questo orologio é facile da usare e, soprattutto, mantiene i parametri datigli fino a che non li si cambia.

Il settaggio per il CIS é 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 l'incremento di 30 secondi a mossa.*



- 1) Posizionare l'interruttore posto davanti su **Pause**.
- 2) Accendere l'orologio premendo il pulsante di accensione posto sotto l'orologio stesso (o se è già acceso spegnerlo e riaccenderlo).
- 3) Premere **Select** e poi il tasto + o - fino ad arrivare a **Preset U2**. Significa tempo *User 2* e cioè che ogni volta in cui si vuole giocare con questo settaggio basta inserire la funzione **Preset U2**. Vi sono molte altre funzioni predeterminate e 5 funzioni impostabili (da U1 ad U5).
- 4) Premere **Select** e compare la parola *primary* (che vuol dire primo controllo di tempo). Premere **Select** ancora (perché diversamente si impostano i secondi) e con i pulsanti + e - aggiungere 100 minuti all'orologio di sinistra (se si tiene premuto il pulsante aumentano velocemente i minuti). Premere **Select** altre due volte e aggiungere 100 minuti all'orologio di destra. Premere **Select** e portare il counter delle mosse a 40 sempre con + o -.
- 5) Premere **Select**: appare la parola *second* (che vuol dire secondo controllo di tempo). Superare l'indicazione dei secondi ripremendo **Select** ed aggiungere 20 minuti con il + all'orologio sinistro, poi premere **Select** due volte e aggiungere 20 minuti all'orologio di destra. Premere **Select** due volte e lasciare il Counter a 0.
- 6) Premere **Select** ancora: appare la parola *sudden* (*sudden* é una funzione utile per il gioco blitz), poi premere **Select** 4 volte e arrivare a **Delay** che si lascerà a 0.
- 7) Premere **Select** ripetutamente e impostare **Claim** su **ON** con il + (*claim* serve a congelare il tempo sull'orologio quando questo é scaduto), impostare **Save** su **OFF**, spostare il Counter su **ON** con il tasto -, impostare **Game end** su **OFF** e **Accum** su **ON** con il - (*accum* abilita la funzione "*Fischer*"). Premere **Select** e mettere 30, impostare **Sound** su **OFF** (o se si vuole con + su **ON** per indicare i secondi dalla fine entro i quali l'orologio deve dare un avviso acustico), poi impostare **ALL ACCUM** su **ON**, **Word** su **OFF** e **second** su **ON**, quindi chiudere con **Select**.

Spostare l'interruttore centrale da **Pause** a **Play** e si può incominciare a giocare.

Premere il pulsante **Verify** per verificare il settaggio impostato.

Vi consigliamo di fare un po' di prove con tempi brevissimi: apprezzerete la versatilità dell'orologio.



## In caso di mossa illegale ...

È necessario ripristinare la posizione e comminare una penalità per il giocatore che ha effettuato la mossa illegale. Essa consiste nell'aggiungere 2 minuti al tempo del suo avversario.

Effettuare le seguenti operazioni:

- 1) Fermare l'orologio premendo il pulsante Start/Stop.
- 2) Tenere premuto il pulsante Start/Stop per alcuni secondi, fino a che le cifre sul quadrante di sinistra iniziano a lampeggiare (siamo entrati nella modalità "modifica"); il tempo visualizzato rappresenta il tempo rimasto al giocatore.



- 3) Passare da una cifra all'altra premendo sul pulsante OK, finché si raggiunge la cifra che è necessario modificare (finito il quadrante di sinistra si passa automaticamente a quello di destra).
- 4) Modificare tale cifra premendo ripetutamente il tasto +, finché si visualizza la cifra desiderata.
- 5) Premere ripetutamente sul pulsante OK, finché l'orologio esce dalla modalità "modifica".
- 6) L'orologio è pronto.

Queste istruzioni funzionano con l'orologio DGT. Con altri orologi la modalità è simile. Alcuni manuali dei principali orologi sono disponibili su questa pagina web:

<http://www.arbitriscacchi.com/cgi-bin/arbitri.cgi?azione=listagen&tipo=DOC>

La mossa illegale e le sue conseguenze sono contemplate nell'art. 7.4 del gioco degli scacchi.



## Verifica dell'identità dei giocatori

Ci è stato chiesto come deve comportarsi il capitano della squadra qualora desideri assicurarsi dell'identità dei giocatori della formazione avversaria. Risponde l'Arbitro Internazionale Sergio Pagano:

*“Per quanto riguarda la verifica dell'identità, visto che in assenza dell'arbitro i capitani fungono da arbitri, ritengo sia lecito che un capitano abbia diritto di verificare l'identità dei giocatori della squadra avversaria chiedendo un documento d'identità.”*



## “Spegnete i cellulari!”

È ciò che l'arbitro ricorda ai giocatori all'inizio di ogni torneo. Nel CIS, quando l'arbitro non c'è, sono i giocatori a doversi ricordare di spegnere i telefonini. Dimenticarsene può costare caro. Ecco in proposito una decisione del Direttore Nazionale CIS Luigi Troso del 6 marzo 2008. Per la pubblicazione sul bollettino “CIS: giocare informati” abbiamo ommesso di indicare la serie nonché i nomi delle squadre e delle persone coinvolte.

"Nel modulo di fine incontro pervenuto in data 2 marzo 2008, relativo all'incontro XXX tra le squadre X e Y si dichiara che:

*Alla sedicesima mossa della partita A-B è squillato nella sala del circolo (sala di gioco unica) nella zona dove si trovavano i cappotti, il cellulare del giocatore A della squadra X, che si è alzato e lo ha disattivato dinanzi agli occhi del capitano della squadra Y.*

*A questo punto il capitano della squadra Y ha preteso la vittoria a tavolino, per lo squillo del cellulare. Conseguentemente ha disposto che il giocatore B non muovesse.*

*Entrambi i giocatori hanno scritto 1-0 sul formulario, ma non hanno firmato il formulario stesso. L'orologio è andato avanti fino all'esaurimento del tempo del giocatore B.*

*Al momento della richiesta di partita vinta da parte del Capitano della squadra Y il capitano della squadra X non ha concordato sulla perdita della partita, perché riteneva che il fatto accaduto fosse irrilevante, sia perché il cellulare era nel cappotto nell'unica sala adibita al gioco a circa 9/10 metri di distanza dai giocatori, sia perché il giocatore si è lealmente autosegnalato, sia per lo spirito sportivo che dovrebbe animare la manifestazione. I capitani chiedono che venga deciso l'esito della partita A-B e conseguentemente l'esito finale dell'incontro.*

In base a quanto previsto dal Regolamento Internazionale degli Scacchi, articolo 12.2 comma b:

**È severamente vietato portare telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione, non autorizzati dall'arbitro, nell'area riservata al torneo. Se il telefono di un giocatore suona in tale area durante il gioco, tale giocatore perde la partita. Il punteggio del suo avversario sarà deciso dall'arbitro.**

Il giocatore A non ha evitato di recare con sé il telefono cellulare, non ha chiesto l'autorizzazione ai due capitani e non ha disattivato la suoneria.

Tali mancanze sono emerse nel momento in cui l'apparecchio ha cominciato a suonare, sebbene allocato nell'area guardaroba.

In virtù dello stesso regolamento, in base all'articolo 12.5:

**[...] Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro**

è lecito considerare l'area guardaroba una porzione di spazio, tra l'altro neanche delimitata autonomamente, interna all'area torneo.

La decisione non può essere influenzata dalla gravità o meno del fastidio, né dal posto in cui l'apparecchio si trovava né dal comportamento, sicuramente leale, del giocatore A, ma dalla interpretazione quanto più rigorosa delle norme: ciò che è indiscutibile è lo squillo del telefono e la sua presenza in sala da gioco. Pertanto sia assegnata la sconfitta al giocatore A e assegnato un punto al giocatore B."

### 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.

Si ringraziano:

Marcello Ragonesi, per l'articolo sui concentramenti a pagina 2;

Francesco Gabassi, per l'articolo sull'impostazione degli orologi Excalibur a pagina 4.

Il nostro indirizzo è [cis@federscacchi.it](mailto:cis@federscacchi.it).

## Servizio Informazione Istruttori

**Cerchi un istruttore di scacchi?**

**Sei un istruttore tesserato FSI?**

**SII**

<http://www.federscacchi.it/sii>



## Gli scacchi siamo noi!

**Indossa i prodotti della Federazione.  
Un modo originale per diffondere il nostro gioco.**

<http://www.scacchi.biz/>