

CAPO V - SISTEMI DI GARA

PREMESSA

La FID nelle competizioni ufficiali utilizza:

- Il “**sistema italo-svizzero a rotazione continua**” (in vigore dal 1.1.1987 in sostituzione del precedente sistema svizzero);
- il “**sistema all’italiana**”, quest’ultimo arcinoto sia nel settore degli sports, sia nel settore dei giochi. Per le garanzie tecniche che offre e per la facilità di applicazione è il sistema che più si avvicina alla perfezione: con esso tutti gli avversari si incontrano seguendo un calendario prestabilito.

Altri sistemi presentati in questo capo: “ad eliminazione”, “ad handicap” ecc. possono essere utilizzati in gare promozionali, di carattere sociale o in casi espressamente concordati ed autorizzati.

Specie per i campionati o manifestazioni appositamente autorizzate, possono essere previsti altri meccanismi, quali ad esempio una prima fase ad eliminazione e una seconda fase con girone finale fra i qualificati.

In tal caso si farà riferimento ad un completamento delle disposizioni regolamentari, approntate dalla CTF e approvate dal CF.

SISTEMA ITALO-SVIZZERO A ROTAZIONE CONTINUA

Art. 1 - NUMERO DELLE PARTITE DA DISPUTARE

- 1.1 Il numero delle partite da disputare non dovrà essere, possibilmente, inferiore ad un terzo e superiore alla metà del numero dei concorrenti.
- 1.2 In casi particolari si può stabilire un numero di partite, per ogni giocatore, che sia nel suo massimo inferiore di 3 al numero dei concorrenti.
- 1.3 È obbligatorio portare a termine il numero dei turni stabiliti all'inizio del torneo, salvo che ciò sia impedito da circostanze particolari concernenti l'impossibilità tecnica di poter formare altri accoppiamenti, sia a causa di ritiri, sia per altri motivi assolutamente non prevedibili. In tal caso sarà valida la classifica risultante dall'ultimo turno giocato.

Art. 2 - NUMERO INIZIALE DI TABELLONE

L'estrazione del numero di sorteggio dovrà essere fatta una sola volta, all'inizio della gara.

Art. 3 - PRIMO TURNO DI GIOCO

Il numero di sorteggio serve per gli accoppiamenti del primo turno che devono essere fatti come segue: il n. 1 col n. 2; il n. 3 col n. 4 e così via.

Art. 4 - TURNI SUCCESSIVI

Per la formazione delle coppie dal secondo turno in poi la rotazione ha inizio dall'ultimo giocatore accoppiato del turno precedente che ha giocato col Nero, che può essere o no tra coloro che hanno maggior punteggio (**vedi nota**).

Nel primo caso sarà questi il primo giocatore ad essere accoppiato; nel secondo caso, partendo da lui e ruotando, si ricercherà il giocatore col punteggio più alto che sarà accoppiato all'avversario seguente avente lo stesso punteggio o, in mancanza, ad un avversario avente punteggio immediatamente inferiore.

Quindi gli accoppiamenti successivi proseguiranno cercando il giocatore col punteggio più alto, sempre partendo dall'ultimo accoppiato.

In pratica la rotazione consiste nel considerare il tabellone di gara come un cerchio la cui lettura avviene con moto circolare senza mai tornare indietro.

Nota:

in relazione ai successivi art. 8 e 9, per quanto concerne l'inizio della rotazione dal secondo turno in poi, l'ultimo colore nero sarà considerato come segue:

1) art. 8:

a) dama italiana: è considerato ultimo nero il giocatore che riposa e prende i punti a forfait;

b) dama internazionale: è considerato ultimo nero quello assegnato nell'ultima coppia che sta effettivamente giocando

2) art. 9:

Sia a dama italiana, sia a dama internazionale, l'ultimo nero è considerato quello assegnato nell'ultima coppia che sta effettivamente giocando.

Art. 5 - PROCEDURA DI ACCOPPIAMENTO

Nell'effettuare gli accoppiamenti partendo da un giocatore a punteggio "X", la ricerca dell'avversario col medesimo punteggio terminerà con l'ultimo giocatore avente il punteggio in questione.

Se non sarà possibile realizzare l'accoppiamento con i pari punteggio ("X"), si dovrà ricercare l'avversario fra i giocatori con punteggio immediatamente inferiore ("Y"), a cominciare dal primo "Y" che segue l'ultimo giocatore a punteggio "X" considerato e non potuto accoppiare.

Quindi, continuando a ruotare, partendo dall'ultimo giocatore accoppiato si ricercherà il punteggio più alto rimasto libero che sarà uno dei giocatori a punteggio "X" non accoppiati precedentemente.

Nota: per gli artt. 4 e 5 vedi **Capo XIV – Allegati – Tabelle – n. 5, 6 e 7: fac-simili tabelloni e spiegazioni su modalità di applicazione.**

Art. 6 - UN INCONTRO CON OGNI AVVERSARIO

Nell'effettuare gli accoppiamenti si dovrà tenere conto che due giocatori non dovranno incontrarsi più di una volta.

Art. 7 - CASI DI NUMERO DISPARI DI GIOCATORI

Nel caso che all'inizio della gara i giocatori fossero in numero dispari si potrà procedere come previsto al successivo art. 8 oppure all'art. 9, tenendo presente che è consigliabile porre in atto ogni accorgimento inteso ad evitare la formazione di gironi con numero dispari di giocatori.

Art. 8 - NUMERO DISPARI E PUNTI A FORFAIT

- a) Se i concorrenti fossero in numero dispari all'inizio della gara, il giocatore sorteggiato per ultimo nel tabellone di gara effettuerà il riposo, usufruendo di 2 punti a forfait (RF).
- b) Nei turni successivi i RF saranno attribuiti al giocatore ultimo in classifica.
- c) In caso di più giocatori all'ultimo posto in classifica che non abbiano ancora usufruito dei RF, la rotazione degli accoppiamenti deve tener conto che, comunque, i RF devono essere assegnati a uno di loro
- d) Esauriti eventualmente i giocatori col punteggio più basso si ricercherà il giocatore che deve riposare fra quelli col punteggio immediatamente superiore, applicando la stessa procedura. E così via.

Art. 9 - NUMERO DISPARI CON RIPOSO TURNO

Se all'inizio della gara i concorrenti fossero in numero dispari, si dovrà procedere come segue:

- a. stabilire un numero dispari di turni;

- b. al primo turno si faranno giocare tanti concorrenti quanti sono i turni fissati meno uno; gli altri concorrenti effettueranno un turno di riposo (**RT**);
- c. i concorrenti che giocheranno invece il primo turno effettueranno il RT successivamente, uno alla volta nell'ordine di classifica e, in caso di parità, secondo l'ordine del tabellone di gara.

Esempio: 15 giocatori, 7 turni.

Al primo turno giocheranno i concorrenti col numero di sorteggio 1, 2, 3, 4, 5, 6 ed effettueranno il RT tutti gli altri.

Ad ogni turno successivo effettuerà il RT:

- 1. il concorrente col numero 1, 2, 3, 4, 5 o 6 col punteggio più elevato;
- 2. nel caso di più giocatori a parità di punteggio più alto, il concorrente più in alto nel tabellone di gara (es.: i concorrenti n. 3, 5 e 6 sono a pari punti, riposa quindi il n. 3);

d. l'assegnazione del colore all'ingresso dei giocatori che hanno effettuato il RT nel 1° turno avverrà attribuendo, al giocatore entrante, il colore avuto dall'avversario nel turno precedente.

Nel caso in cui si incontrino due giocatori che hanno entrambi effettuato il RT al primo turno, il Bianco verrà assegnato al più in alto nel tabellone.

I giocatori che effettuano il RT non usufruiscono di alcun punto.

Art. 10 - RITIRI E RIPOSO CON RITIRATO (RR)

La gestione dei ritiri sarà descritta in modo particolareggiato nel successivo Art. 12. Pare comunque utile anticipare il concetto di "riposo con ritirato".

Se nel corso della gara i giocatori risultano dispari a causa del ritiro di uno o più concorrenti, il girone deve essere gestito in modo simile a quanto previsto dall'Art. 8. L'aspetto in comune, nei due casi, è che uno dei giocatori rimasti in gara deve riposare, prendendo così due punti a forfait.

Mentre nell'Art. 8 si parla di "riposo forfait" (RF), nel caso in questione si parla invece di "riposo con ritirato" (RR) perché, come sarà meglio approfondito nel successivo Art. 12, si stabilisce un accoppiamento, solo formale, tra il giocatore che riposa e uno dei ritirati.

Art. 11 - ASSEGNAZIONE PUNTI A FORFAIT

Nessun concorrente potrà beneficiare più di una volta dei punti a forfait, indipendentemente dal fatto che siano ottenuti col RF (Art. 8) e con il RR (Art. 10).

Art. 12 - GESTIONE DEI RITIRI

Ritiri negli Articoli 4 e 8

Allorché uno o più giocatori si ritirano, possono crearsi queste condizioni:

- a) i giocatori rimasti in gioco e da accoppiare sono in numero pari;
- b) i giocatori rimasti in gioco e da accoppiare sono in numero dispari.

Nel caso a), l'accoppiamento viene effettuato senza problemi di sorta, secondo la normale procedura descritta nell'Articolo 4: nessuno infatti dovrà riposare.

Nella condizione b), invece, la generazione dell'accoppiamento segue una procedura molto simile a quella già descritta nell'Articolo 8. Ai soli fini della rotazione, però, tutti i ritirati devono preventivamente essere depennati dal tabellone, perché sono oramai fuori gara.

La procedura, in tal caso, consiste quindi nei seguenti passi:

- b1)** tutti i ritirati, ai soli fini della rotazione di accoppiamento, vengono provvisoriamente depennati dal tabellone;
- b2)** tra tutti i giocatori che non hanno mai usufruito di due punti a forfait (con RF o con RR, cfr. Art. 11) e che non hanno ancora incontrato tutti i giocatori ritirati, si individuano coloro che hanno il punteggio più basso;
- b3)** se vi è un solo giocatore in queste condizioni, gli si assegna a priori il riposo (e quindi i due punti a forfait): lo si considera quindi “già accoppiato”, e si procede con la rotazione di accoppiamento ricadendo nel caso pari (Art. 4);
- b4)** se invece nel gruppo individuato al punto b2) c'è più di un giocatore, non è possibile stabilire a priori chi debba usufruire dei due punti a forfait. In questo caso, si procede come descritto nell'Art. 8, tenendo presente che al termine della rotazione dovrà obbligatoriamente rimanere libero uno di loro.

Al termine della procedura:

- si sarà individuato, a priori o al termine della rotazione, il giocatore a cui saranno attribuiti i due punti a forfait;
- l'accoppiamento sarà stato chiuso, avendo generato le coppie formate da tutti gli altri giocatori.

Con riferimento al punto b2), c'è un'importante differenza rispetto all'Art. 8 “puro”: qui un giocatore che abbia già incontrato tutti i ritirati non può ricevere i due punti a forfait, indipendentemente dal suo punteggio corrente.

Al giocatore rimasto libero viene attribuito il riposo RR (cfr. Art. 10): egli viene quindi formalmente accoppiato con uno dei giocatori ritirati, con effetto sul suo quoziente.

Possono darsi, a questo punto, due casi:

- 1) c'è un solo giocatore ritirato;
- 2) c'è stato più di un ritiro.

Nel caso 1) si dovrà accoppiare il giocatore rimasto libero con l'unico ritirato; essi infatti non possono essersi incontrati prima (cfr. condizione nel passo b2).

Nel caso 2), invece, si dovranno individuare, tra i ritirati che il giocatore in questione non ha mai incontrato, quelli con il punteggio più basso. Se ce n'è uno solo, questi deve essere formalmente

accoppiato con il giocatore che riposa; nel caso di più possibilità, è stabilito per convenzione di scegliere il ritirato che, tra loro, si trova più in alto nel tabellone.

Ritiri nell'Articolo 9

Nel caso in cui si verificano ritiri in regime di Art. 9, si dovrà continuare ad attribuire normalmente il "riposo turno" RT. Questo implica, inevitabilmente, la possibilità che due giocatori riposino: uno per il riposo RT, l'altro per il riposo RR; ciò è possibile quando c'è un solo ritirato, o più in generale quando il numero di ritirati è dispari.

Se ad un dato momento, secondo i criteri già esposti nell'Art. 9, il riposo spetta ad uno dei ritirati, si deve passare oltre, attribuendolo invece ad uno dei giocatori ancora in gara. In altri termini, al momento di stabilire a chi spetti il riposo turno RT, non si devono considerare i ritirati.

Per questo motivo può capitare che, negli ultimi turni, tutti i giocatori rimasti in gara abbiano già effettuato il loro turno di riposo RT. In tal caso, da quel momento non si dovrà più attribuire il riposo turno e si concluderà il girone gestendolo come previsto dall'Art. 4 o dall'Art. 8, a seconda del numero di giocatori rimasti in gara.

Art. 13 - GIOCATORI RITIRATI: PUNTI E CLASSIFICA

I punti guadagnati dai giocatori ritirati dalla gara non vengono annullati; i ritirati devono figurare nella classifica finale con i punti totalizzati.

Art. 14 - COLORI PER PARTITE A FORFAIT E RIPOSO TURNO

Le partite vinte a forfait si considerano giocate col Nero per la dama italiana e col Bianco per la dama internazionale.

Al giocatore che riposa, secondo quanto previsto dall'art. 9, viene convenzionalmente attribuito il colore nero, sia per la dama italiana che per la dama internazionale.

Art. 15 - DISACCOPIAMENTO GIOCATORI

Potrà verificarsi il caso che nello stabilire gli accoppiamenti come descritto agli artt. 4 e 5, non risulti possibile formare l'ultima coppia di giocatori, avendo questi già giocato tra loro. In questo caso si dovrà procedere come segue:

- a. si disaccoppia la penultima coppia di giocatori e si effettuano, con i due giocatori di cui è risultato impossibile l'accoppiamento e con i due ora disaccoppiati, tutte le possibili combinazioni in modo che ciascuno di essi possa essere accoppiato ad un avversario che non ha ancora incontrato.
- b. qualora risultasse ancora impossibile formare gli accoppiamenti, si dovrà disaccoppiare la terz'ultima coppia ed effettuare tutte le possibili combinazioni come descritto alla lettera a);

- c. perdurando ancora l'impossibilità di accoppiamento, si dovranno disaccoppiare le altre coppie, nello stesso ordine decrescente, sino a quando tutti gli accoppiamenti saranno possibili.
- d. Le varie combinazioni di accoppiamento dovranno tenere di conto della rotazione dal punteggio più alto a quello più basso.

Art. 16 - PARTITE SOSPESE

Le partite che per una qualsiasi ragione fossero state sospese e non ultimate prima che venga iniziato il turno successivo saranno considerate pari ai soli effetti dei nuovi accoppiamenti.

Per lo stesso motivo saranno considerate pari anche le partite il cui risultato non sia stato comunicato dai giocatori.

NOTA: generalmente vengono sospese quelle partite la cui eccessiva durata è suscettibile di compromettere il regolare andamento della gara. Le partite sospese dovranno essere completate nei periodi di intervallo.

Art. 17 - COLORE: ASSEGNAZIONE

Nel primo turno il Bianco verrà assegnato ai concorrenti che secondo l'ordine di sorteggio occupano le posizioni (numeri o lettere) dispari.

Nei turni successivi verrà assegnato come segue:

- a. al giocatore che lo ha avuto un minor numero di volte;
- b. in caso di parità di Bianchi al concorrente che nell'ultimo turno ha giocato col Nero.
Nel caso che entrambi abbiano avuto lo stesso colore si stabilisce chi ha avuto il Nero per ultimo risalendo ai turni precedenti;
- c. in caso di ulteriore parità il Bianco verrà assegnato al giocatore che ha maggior punteggio per la dama italiana e al giocatore che ha il minor punteggio per la dama internazionale e, successivamente, al concorrente col numero di sorteggio minore per la dama italiana e maggiore per la dama internazionale;
- d. un caso particolare di ingresso al 2° turno è previsto al punto d) dell'art. 9.

Art. 18 - COLORE: NON ASSEGNAZIONE

Nelle gare dove è previsto il sorteggio del colore, l'arbitro dovrà rilevare chi ha avuto il nero fra gli ultimi due giocatori accoppiati, procedendo personalmente al sorteggio.

PROCEDURA DI SPAREGGIO BUHOLZ E CLASSIFICA TECNICA

Art. 1 - La procedura Buholz serve a determinare lo spareggio fra giocatori e - nel caso - coppie o squadre che, in un torneo svoltosi col sistema italo-svizzero, hanno ottenuto uguale punteggio.

Art. 2 - Il procedimento da adottare è il seguente e in tutti i casi descritti verrà privilegiato il risultato migliore:

2-a) al punteggio ottenuto da ciascun ex-aequo si aggiunge, come decimale, la somma dei punti ottenuti dai suoi avversari;

2-b) - in caso di parità, al punteggio ottenuto da ciascun ex-aequo si aggiunge, come successivo decimale:

- il doppio del punteggio totale ottenuto da ciascun competitore battuto;
- il punteggio totale ottenuto da ciascun competitore col quale ha fatto partita pari;
- nessun punteggio dall'avversario col quale ha perso

CASI DI PARITA' DOPO L'ART. 2-B

Art. 3 - fra due giocatori

Art. 4 - fra più di due giocatori

Art. 3 – FRA DUE GIOCATORI

risultando ancora la parità dopo l'art. 2-B, occorrerà prendere in considerazione:

3.1 il risultato dell'eventuale incontro diretto;

3.2 il maggior numero di vittorie;

3.3 i risultati diretti da essi ottenuti nei confronti degli eventuali competitori incontrati da entrambi, nell'ordine di merito.

Art. 4 – FRA PIU' DI DUE GIOCATORI

risultando ancora la parità dopo l'art. 2-B, occorrerà prendere in considerazione:

4.1 il risultato degli eventuali incontri diretti, purché si siano verificati tutti; qualora non si fossero verificati tutti gli incontri si passa direttamente all'art. 4.2

Esempi nel caso ci siano stati tutti gli incontri fra gli ex-aequo.

Ci sono tre giocatori (Alfa – Beta e Gamma) a pari punti e pari quoziente, in lotta per il 1° - 2° e 3° posto.

4.1.a nella classifica avulsa Alfa, Beta e Gamma ottengono ciascuno 2 punti. Si passa per tutti al punto 4.2

4.1.b nella classifica avulsa Alfa ottiene 3 punti, Beta 2 e Gamma 1. Nella classifica Alfa è 1°, Beta è 2° e Gamma è 3°

4.1.c nella classifica avulsa Alfa ottiene 4 punti, Beta 1 e Gamma 1. In classifica Alfa è 1°; per Beta e Gamma si passa alla verifica del punto 4.2.

4.1.d nella classifica avulsa Alfa ottiene 3 punti; Beta 3 punti e Gamma zero punti. Gamma è 3°. Per Alfa e Beta si passa alla verifica del punto 4.2

4.2 il maggior numero di vittorie;

4.2.a in caso di egual numero di vittorie per tutti gli ex-aequo, si passa al punto 4.3.

4.2.b per tutte le altre combinazioni si procede analogamente a quanto descritto per gli artt. 4.1.b, 4.1.c e 4.1.d

4.3 i risultati diretti da essi ottenuti nei confronti degli eventuali competitori incontrati da tutti gli ex-aequo, nell'ordine di merito. La procedura è analoga a quella sopra indicata per gli artt. 4.1 e 4.2

4.4. qualora dovesse persistere la parità anche dopo l'applicazione dell'art. 4.3, si effettuerà un sorteggio fra i giocatori che si trovino ancora nelle condizioni di parità.

CLASSIFICA TECNICA

Nelle gare ufficiali viene stilata una classifica tecnica. La classifica tecnica e l'assegnazione dei premi sono regolati come segue:

- a) i concorrenti che al termine di una gara ufficiale risultassero a pari punti, e pari anche dopo l'applicazione dell'art. 2-b della procedura di spareggio Buholz, verranno considerati ex-aequo; se ciò concerne il primo posto, gli ex-aequo saranno inseriti nell'albo d'oro del torneo stesso;
- b) i premi individuali, se di natura divisibile, verranno riuniti/sommati e ripartiti in egual misura fra gli ex-aequo;
- c) i premi indivisibili (coppe, targhe, medaglie, ecc.) verranno assegnati applicando, a seconda dei casi, l'art. 3 oppure art. 4 della procedura "Buholz"; Qualora l'applicazione dell'art. 3 (o dell'art. 4) non sia sufficiente a determinare lo spareggio tra i giocatori, la direzione di gara procederà con uno spareggio blitz (se previsto dal Regolamento di gara) o con un sorteggio..
- d) i giocatori classificati ex-aequo saranno elencati nell'ordine scaturito dall'applicazione dell'art. 3 (o dell'art. 4) della procedura Buholz;
- e) in particolari casi il Regolamento di gara può prevedere incontri di spareggio o match (può essere previsto solo nel caso di assegnazione del titolo assoluto nei campionati a tempo regolamentare) dopo il pari punti o il pari quoziente.

SISTEMA DEL GIRONE ALL'ITALIANA

Art. 1

Il sistema del girone all'italiana prevede che ogni partecipante incontri tutti gli altri partecipanti al torneo una sola volta (girone semplice) o più volte (doppia partita, girone di andata e ritorno, ecc.). Gli accoppiamenti per i vari turni di gioco sono stabiliti da specifiche tabelle.

- vedi Capo XIV – Allegati e Tabelle - n. 8 - con numeri

- vedi Capo XIV – Allegati e Tabelle - n. 9 - con lettere

Art. 2

Ogni singolo numero è da riferire ad un determinato giocatore stabilito per estrazione a sorte.

NOTA: le tabelle possono essere espresse anche in lettere.

Art. 3

Ogni coppia di numeri determina le diverse coppie di giocatori del turno cui si riferisce.

Art. 4

Il primo numero di ogni coppia stabilisce il concorrente che dovrà giocare col Bianco.

Art. 5

Nei gironi con numero dispari di partecipanti, il numero fra parentesi si riferisce al giocatore mancante e, in tal caso, l'altro numero stabilisce il giocatore che effettuerà il turno di riposo.

Art. 6

Nei gironi con numero dispari di giocatori, il Direttore di Gara ha facoltà di far riposare all'ultimo turno il giocatore col punteggio Elo-Rubele più basso, se ciò non è impedito dall'assegnazione obbligatoria di determinati numeri del tabellone a giocatori della stessa provincia o circolo. In caso di più giocatori con lo stesso punteggio più basso effettuerà un sorteggio fra di loro.

Art. 7

Al giocatore che riposa non viene attribuito alcun punto.

PROCEDURA DI SPAREGGIO SONNEBORN-BERGER E CLASSIFICA TECNICA

1) La procedura Sonneborn-Berger serve a determinare lo spareggio fra i giocatori che, in un torneo svoltosi a "girone all'italiana", hanno ottenuto uguale punteggio.

2) Il procedimento da adottare è il seguente e in tutti i casi descritti verrà privilegiato il risultato migliore:

A) al punteggio ottenuto da ciascun ex – aequo si aggiunge, come decimale:

- il doppio del punteggio totale ottenuto da ciascun competitore battuto;
- il punteggio totale ottenuto da ciascun competitore col quale ha fatto partita pari;
- nessun punteggio dall'avversario col quale ha perso

B) risultando ancora la parità tra due o più giocatori, occorrerà prendere in considerazione i risultati diretti da essi ottenuti con i singoli giocatori nell'ordine di classifica, compresi gli stessi ex – aequo;

1° **Esempio:** I giocatori classificatisi ex-aequo occupano il terzo e quarto posto della classifica:

- 1) si confrontano i risultati ottenuti da ciascuno di essi col primo classificato
- 2) in caso di parità si procederà ad analogo confronto col secondo classificato;
- 3) in caso di nuova parità si prenderà in considerazione il risultato ottenuto nel confronto diretto fra i due ex-aequo;

- 4) risultando ancora la parità, il confronto verrà effettuato col quinto classificato e così via di seguito sino a quando uno dei due ex-aequo risulterà in vantaggio.

2° Esempio: I giocatori classificatosi ex-aequo occupano il primo posto e secondo posto della classifica:

- 1) si prenderà in considerazione il risultato del confronto diretto fra i due ex-aequo;
- 2) nel caso di risultato pari il confronto verrà effettuato col terzo classificato ed eventualmente col quarto, il quinto ecc. fino a quando uno dei due ex-aequo risulti in vantaggio.

CLASSIFICA TECNICA

Nelle gare ufficiali viene applicata una classifica tecnica regolata come segue:

- a) i concorrenti che al termine di una gara ufficiale risultassero a pari punti e pari anche dopo l'applicazione del punto A dell'art. 2 della procedura di spareggio "Sonneborn-Berger", verranno considerati ex-aequo; se ciò riguarda il primo posto, i concorrenti saranno inseriti nell'albo d'oro del torneo stesso;
- b) i premi individuali, se di natura divisibile, verranno riuniti/sommati e ripartiti in egual misura fra gli ex-aequo;
- c) i premi indivisibili (coppe, targhe, medaglie, ecc.) verranno assegnati applicando il punto B) della procedura "Sonneborn-Berger"; qualora l'applicazione del punto B) non sia sufficiente a determinare lo spareggio tra i giocatori, la direzione di gara procederà con uno spareggio blitz (se previsto dal Regolamento di gara) o con un sorteggio.
- d) i giocatori classificati ex-aequo saranno elencati nell'ordine scaturito dall'applicazione del punto B) della procedura "Sonneborn-Berger";
- e) la presente classifica tecnica non verrà applicata nel caso che il regolamento della gara preveda incontri di spareggio (o match, se previsto e solo per l'assegnazione del titolo assoluto a tempo regolamentare)) fra gli ex-aequo.

SISTEMA ITALIANO RIDOTTO

Art. 1

Il sistema italiano ridotto consiste nel considerare come terminate pari le partite di uno o due turni di gioco, che in realtà non vengono giocati.

Art. 2

Si stabilisce il numero di turni da non giocare (turni supposti) – massimo due.

Art. 3

Si svolgono le normali operazioni di sorteggio e di accoppiamento come previsto dal normale sistema italiano.

Art. 4

Si considerano come terminate in parità le partite del primo ed eventualmente del secondo turno di gioco, compilando di conseguenza il tabellone di gara.

Art. 5

Si effettuano regolarmente tutti gli altri turni di gioco, col normale procedimento.

Art. 6

Le partite dei turni supposti non saranno considerate agli effetti del calcolo del quoziente.

SISTEMA PER GARE A SQUADRE O COPPIE

Art. 1

Ogni squadra deve essere composta da un numero di giocatori specificato da ogni singolo Regolamento di gara.

Art. 2

Se previsto, la “rosa” della squadra può essere composta da un numero maggiore di componenti rispetto a quelli impiegati nei turni di gioco.

In questo caso, gara durante, sarà permesso di sostituire, all’inizio di ogni turno, uno o più giocatori, fermo restando quanto sopra stabilito.

Dovranno comunque essere rispettate tutte le norme del torneo stesso, soprattutto in relazione ai tetti di punteggio complessivo, quando previsti.

Art. 3

Ogni squadra deve comunicare alla Direzione di gara il nominativo del proprio capitano che sarà l’unico autorizzato a comunicare la formazione della squadra, con le modalità di seguito previste.

Art. 4

I singoli Regolamenti di gara possono prevedere:

- a) che ogni giocatore mantenga inalterato il numero di damiera che occuperà al primo turno;
- b) che ad ogni turno il capitano possa modificare il numero di damiera dei componenti la propria squadra. Se previsto, potrà anche modificare la formazione della squadra con le eventuali riserve precedentemente iscritte.

Art. 5

La formazione della squadra deve essere comunicata alla Direzione di Gara dal capitano della squadra, in busta chiusa, entro l’orario stabilito dalla Direzione di gara, nel seguente modo:

- a) prima dell’inizio del torneo quando la formazione della squadra e l’ordine di damiera devono rimanere invariati.
- b) prima dell’inizio di ogni turno quando sono consentite le sostituzioni dei giocatori e/o le variazioni nell’ordine di damiera dei componenti la squadra.

In caso di non consegna della busta, la formazione della squadra sarà così stabilita dalla Direzione di Gara:

- 1) nel caso a), in ordine di Elo-Rubele o per sorteggio in caso di giocatori a pari punti Elo
- 2) nel caso b), ripetendo la formazione del turno precedente.

Art. 6

Ciascun componente una squadra incontra, a seconda di quanto stabilito dal regolamento di gara, tutti i componenti la squadra opposta alla propria oppure il componente la squadra avversaria contraddistinto col suo stesso numero.

Ad ogni squadra vengono assegnati:

- a. per incontro vinto: 2 punti;

- b. per incontro pari: 1 punto;
- c. per incontro perso: 0 punti;

Art. 7

In caso di parità di punti al termine della gara fra due o più squadre, per determinare la classifica saranno adottati i meccanismi previsti dal “Sistema Italo-Svizzero” o “Sistema del Girone all’italiana”, a seconda della formula adottata per il torneo, con gli opportuni adattamenti di seguito specificati.

Art. 8 – Sistemi di gioco**8.1 Sistema “italo-svizzero”**

8.1.1 al punteggio finale di squadra si aggiunge, come decimale, la somma dei punti totalizzati dalle squadre incontrate;

8.1.2 in caso di parità, al punteggio ottenuto da ciascuna squadra ex-aequo si aggiunge, come successivo decimale:

- il doppio del punteggio totale ottenuto da ciascuna squadra battuta;
- il punteggio totale ottenuto da ciascuna squadra con la quale ha fatto partita pari;
- nessun punteggio dalla squadra con la quale ha perso

8.1.3 in caso di ulteriore parità si sommano, per ogni squadra, i singoli punti ottenuti dai suoi componenti;

8.1.4 risultando ancora la parità sarà attuato quanto previsto dagli artt. 3 e 4 della normale procedura Buholz

CLASSIFICA TECNICA

Nelle gare ufficiali viene stilata una classifica tecnica. La classifica tecnica e l’assegnazione dei premi sono regolati come segue:

- a) Le squadre che al termine di una gara ufficiale risultassero a pari punti, e pari anche dopo l’applicazione dell’art. 8.1.3, verranno considerate ex-aequo; se ciò concerne il primo posto, le squadre ex-aequo saranno inserite nell’albo d’oro del torneo stesso;
- b) i premi individuali, se di natura divisibile, verranno riuniti/sommati e ripartiti in egual misura fra le squadre ex-aequo;
- c) i premi indivisibili (coppe, targhe, medaglie, ecc.) verranno assegnati applicando, a seconda dei casi, l’art. 3 oppure l’art. 4 della procedura “Buholz”, come richiamato dal precedente art. 8.1.4. Qualora l’applicazione dell’art. 3 (o dell’art. 4) non sia sufficiente a determinare la differenza fra le squadre, la direzione di gara procederà con uno spareggio blitz (se previsto dal Regolamento di gara) o con un sorteggio;

- d) le squadre classificate ex-aequo saranno elencate nell'ordine scaturito dall'applicazione dell'art. 3 (o dell'art. 4) della procedura Buholz;
- e) In caso di ulteriore parità la direzione di gara ha facoltà di procedere col sorteggio.

^^

8.2 Sistema con "Girone all'italiana"

8.2.1 al punteggio finale si aggiunge, come decimale, la somma dei punti totalizzati da ciascun componente la squadra

8.2.2 in caso di parità, sommando al punteggio ottenuto da ciascuna squadra ex-aequo:

- il doppio del punteggio totale ottenuto da ogni squadra che è stata battuta;
- il punteggio totale ottenuto da ogni squadra con la quale l'incontro è stato pareggiato
- nessun punteggio dall'avversario col quale ha perso

8.2.3 in caso di ulteriore parità, i risultati ottenuti contro le singole squadre, nell'ordine di classifica generale, che comprende quindi le stesse squadre coinvolte;

8.2.4 In caso di ulteriore parità possono essere previsti, se le squadre sono due:

- a) una partita di spareggio fra i componenti le squadre;
- b) una partita di spareggio fra i numeri uno delle squadre;
- c) una partita di spareggio fra un numero determinato di componenti le squadre;

8.2.5 In caso di ulteriore parità, si considererà il punteggio individuale più alto, in ordine di damiera, dalla prima all'ultima.

N.B. Se le squadre nella condizione di parità fino al punto 8.2.3 sono più di due, può essere prevista l'inversione della priorità fra i punti 8.2.4 e 8.2.5.

Il motivo della possibile inversione della priorità è dovuta all'eventuale mancanza del tempo necessario per fare lo spareggio fra più squadre.

8.2.6 in caso di ulteriore parità la direzione di gara ha facoltà di procedere col sorteggio.

Art. 9

9.1 Non è consentito partecipare alla gara ad una squadra che non schieri più della metà dei giocatori previsti (per esempio, 2 su squadre da 3 giocatori, 3 su squadre da 4 o da 5).

9.2 Se il "numero legale" viene a mancare gara durante, non sarà consentito proseguire la gara ai giocatori rimasti e saranno adottati i Regolamenti vigenti concernenti i casi di ritiro.

9.3 Il punteggio da assegnare ai singoli componenti di una squadra, in caso di vittoria a forfait di squadra, è di 1,5. Esempio: squadra con 4 giocatori 6 punti; squadra con 3 giocatori 4,5 punti, ecc.

9.4 Se uno o più componenti di una squadra non si presentano o sono costretti ad abbandonare il torneo, si adotta il seguente sistema:

9.4.1 se il giocatore manca fin dall'inizio, il capo squadra ha la facoltà di lasciare "libera" una qualsiasi delle damiere; per esempio, in caso di squadra con 4 giocatori, può lasciare libera la 1, la 2, la 3 oppure la 4;

9.4.2 se un giocatore abbandona gara durante, nel caso la composizione delle squadre debba rimanere inalterata per tutta la durata del torneo, la damiera che rimarrà libera sarà quella che questi occupava. Nel caso di cui al punto b) dell'art. 4 il caposquadra può determinare quale damiera lasciare libera nei turni successivi.

L'avversario che avrebbe dovuto incontrare il giocatore della damiera rimasta "libera", avrà partita vinta per 2-0.

Art. 10

Laddove compatibili, le disposizioni del sistema a squadre valgono anche per il sistema a coppie.

SISTEMA CON DOPPIA PARTITA

Nel caso eccezionale in cui vengano stabiliti incontri su due partite.

Art. 1

Le due partite devono svolgersi di seguito, una dopo l'altra, e, se prevista, con la stessa apertura.

Art. 2

Nella dama italiana le aperture debbono essere sorteggiate in conformità a quanto previsto al "Capo IV - Aperture di gioco nella dama italiana".

Art. 3

Il punteggio da attribuire deve riferirsi all'incontro e non alla partita.

Pertanto chi vince entrambe le partite o ne vince una, pareggiando l'altra, ha diritto a due punti; chi vince una sola partita e perde l'altra, ovvero le pareggia entrambe, ha diritto ad un solo punto.

Art. 4

In caso di giocatori terminati a pari punti per la determinazione della classifica viene preso in considerazione il punteggio riferito alle singole partite e non agli incontri.

Art. 5

Perdurando la parità si applicano le procedure previste dai sistemi Sonneborn-Berger o Buholz.

SISTEMA CON GIRONE DI ANDATA E RITORNO

Nel caso, anch'esso eccezionale, in cui vengano stabiliti gironi separati di andata e ritorno.

Art. 1

Prima deve concludersi un girone, poi l'altro, invertendo il colore e cambiando le aperture.

Art. 2

Le aperture debbono essere sorteggiate tra quelle delle tabelle "B" e "C", in conformità a quanto previsto al "Capo IV - Aperture di gioco nella dama italiana".

Art. 3

Il punteggio da attribuire deve riferirsi alla singola partita e non all'incontro.

Pertanto:

- a) con due partite vinte con lo stesso avversario si realizzano 4 punti;
- b) con una partita vinta ed una pari con lo stesso avversario si realizzano 3 punti;
- c) con una partita vinta ed una persa con lo stesso avversario si realizzano 2 punti;
- d) con due partite pari con lo stesso avversario si realizzano 2 punti;
- e) con una partita persa ed una pari con lo stesso avversario si realizza 1 punto;
- f) con due partite perse con lo stesso avversario si realizzano 0 punti;

Art. 4

Per la determinazione della classifica si sommano i punti realizzati da ciascuno nei due gironi e, in caso di due o più concorrenti a pari punti, si calcolano gli spareggi tecnici come segue:

- a) nei gironi a sistema italo-svizzero come previsto dal normale sistema, sommando i due quozienti per ciascun giocatore (sistema Buholz);
- b) nei gironi all'italiana sommando i due quozienti realizzati per ciascun giocatore (sistema Sonneborn-Berger).

SISTEMA DI ACCOPPIAMENTO PER GIOCATORI DI UNA STESSA PROVINCIA O SODALIZIO

Art. 1

Il "sistema di accoppiamento per giocatori di uno stesso sodalizio e/o di una stessa Provincia" - in gare a carattere Regionale, Interregionale o Nazionale - oppure di uno stesso sodalizio - in gare a carattere provinciale - è stato elaborato allo scopo di eliminare o ridurre l'effetto nocivo del gioco di squadra (cioè il concentramento di punti), da parte di concorrenti di una stessa provincia o di uno stesso sodalizio, sul compagno ritenuto più forte.

Art. 2

Il sistema va obbligatoriamente applicato alle gare disputate con girone all'italiana.

Art. 3

Nel tornei e/o campionati il sorteggio del numero di tabellone dei giocatori deve essere predisposto di modo che:

in gare a carattere Regionale, Interregionale o Nazionale i giocatori di uno stesso sodalizio e/o di una stessa Provincia devono giocare fra loro nei primi turni di gioco, come da specifiche tabelle allegate;

in gare a carattere Provinciale i giocatori di uno stesso sodalizio devono giocare fra loro nei primi turni di gioco, come da specifiche tabelle allegate.

vedi Capo XIV - Allegati e Tabelle - n. 10.

Art. 4

In ciascuna delle tabelle allegate, sono stati individuati i numeri distintivi che consentono gli incontri diretti nei primi turni di gioco e che pertanto devono essere attribuiti mediante sorteggio ai concorrenti di una stessa provincia o sodalizio.

Art. 5

I casi presi in esame rappresentano il limite entro cui, si ritiene, il sistema può risultare molto efficace.

Per i casi non considerati sarà cura del Direttore di Gara adattare opportunamente il sistema avvalendosi degli esempi fatti e delle indicazioni fornite dalle tabelle.

Ad ogni modo anche se il numero di giocatori di una o più province fosse eccessivo in rapporto al numero totale dei concorrenti, si dovrà almeno evitare che due giocatori di una stessa provincia si incontrino al termine della gara.

SISTEMI AD HANDICAP

In tornei a carattere sociale e locale, per consentire di far giocare tutti i concorrenti in un unico girone, possono essere adottati i sistemi ad handicap.

Qui di seguito, a titolo di esempio, si presentano due sistemi ad handicap.

PRIMO SISTEMA

Il primo sistema attribuisce, per ogni scarto di categoria o di 1000 punti Elo-Rubele, un quarto di punto (0,25) aggiuntivo al risultato conseguito.

Art. 1

Si svolgono le normali procedure di sorteggio e si dà inizio al gioco come previsto dal sistema di gara prescelto.

Art. 2

Al termine di ciascuna partita si trascrive il risultato sul tabellone di gara comprensivo dell'handicap.

Art. 3

Nei turni successivi gli accoppiamenti vengono effettuati in base alla graduatoria, comprensiva dell'handicap.

Art. 4

La classifica finale avrà soltanto un ordine generale.

Art. 5

L'apertura deve essere riferita alla più bassa categoria in gioco.

SECONDO SISTEMA

Il secondo sistema distribuisce i punti dell'incontro in funzione della disparità di categoria o di punteggio Elo-Rubele.

Art. 1

Il primo accoppiamento avviene sorteggiando i concorrenti in ordine di categoria o punteggio Elo-Rubele, cominciando dai giocatori più forti.

Art. 2

Gli accoppiamenti successivi avvengono in base alla graduatoria ricavata dal tabellone di gara.

Art. 3

Il punteggio previsto è il seguente:

- per la vittoria punti 10;
- per il pareggio punti 5;
- per la sconfitta punti 0.

Art. 4

Per compensare la disparità di forze, negli incontri fra appartenenti a categorie diverse o con punteggi Elo-Rubele diversi, per ogni scarto di categoria o di 1000 punti Elo-Rubele si aggiunge un punto al punteggio ottenuto dal giocatore di categoria inferiore e si detrae un punto dal punteggio del suo avversario.

ESEMPIO:

Un “Candidato Maestro” incontra un “Regionale”:

- se vince il “Candidato Maestro” : 8 punti a 2;
- se l’incontro è pari: 3 punti a 7;
- se vince il giocatore “Regionale”: - 2 punti (meno due punti) a 12.

Art. 5

Sul tabellone di gara viene segnato il punteggio ottenuto secondo l’art. 4.

Art. 6

Nel caso di gironi a sistema svizzero con numero dispari di giocatori vengono assegnati 10 punti al giocatore che risulta ultimo, come previsto dal sistema.

SISTEMI AD ELIMINAZIONE**Art. 1**

Nei sistemi ad eliminazione è necessario che il numero dei concorrenti sia una potenza di 2. Quando ciò non è possibile bisogna adattare la prima eliminatoria in modo tale che al secondo turno il numero dei concorrenti risulti una potenza di 2. ESEMPIO:

60 concorrenti anziché 64 che è la potenza di 2 più vicina a 60. Si sorteggiano le prime 28 coppie di giocatori e agli ultimi 4 vengono assegnati 2 punti a forfait ciascuno. In tale modo, al secondo turno il numero dei concorrenti sarà di 32 che è una potenza di 2.

Art. 2

Quando una gara prevede la costituzione di “teste di serie” il numero di queste dovrà essere in proporzione al numero dei concorrenti e precisamente: “una testa di serie” ogni 8 o 16 giocatori.

Art. 3

Le “teste di serie” debbono occupare, per sorteggio, i posti 1 – 9 – 17 – 25 ecc oppure i posti 1 – 17 – 33 – 49 ecc. del tabellone di gioco. I rimanenti concorrenti occuperanno, sempre per sorteggio, gli altri posti.

Art. 4

I sistemi ad eliminazione possono essere:

- a) Ad eliminazione diretta – A ciascun turno vengono eliminati la metà dei partecipanti sino a giungere ad una sola coppia per la disputa del secondo e primo posto. Ovviamente, la gara potrà essere articolata in semifinale, finale ecc per la determinazione della classifica che si vuole ottenere;
- b) Ad eliminazione e recupero – Dopo la prima eliminatoria si forma un girone secondario dove, turno per turno, saranno ammessi i perdenti del girone principale per la disputa del recupero o per l'eliminazione definitiva. I provenienti dal recupero rientreranno nel girone principale per la fase finale prevista dal programma;
- c) Ad eliminazione e recupero con girone finale – I provenienti dal girone principale e dal girone secondario vengono raccolti in un unico girone finale che può essere disputato a sistema svizzero o all'italiana.

Art. 5

Le partite terminate pari potranno essere ripetute (magari a mosse lampo o a tempo ridotto, preferendo in questo caso l'utilizzo degli orologi digitali per eventuale ricarica).

Quando ciò non è possibile, o in caso di nuova parità, si dovrà procedere al sorteggio per l'eliminazione di uno dei due concorrenti.