

# REGOLAMENTO

**Partecipanti:** Tutti coloro che ne faranno ufficialmente richiesta tramite modulo.

## 1. Struttura del Torneo

- **Fasi:** Il torneo si svolge in **quattro fasi successive**, tutte strutturate a gironi all'italiana.
- **Gironi:** Ogni girone è composto da **3 giocatori**, estratti a sorte.
- **Progressione:** Il **primo classificato** di ogni girone avanza automaticamente alla fase successiva. **Solo nella fase 1 avanzano i primi due classificati.**

## 2. Punteggio e Spareggio

- **Punteggio:** **1 punto** per la vittoria, **0,5 punti** per il pareggio, **0 punti** per la sconfitta.
- **Spareggio** (in caso di parità di punteggio **tra due giocatori**):
  1. **Scontro Diretto:** Passa il turno il giocatore che ha vinto la sfida diretta con l'avversario a pari punti.
  2. **Se la parità non è risolta:** Si procede con un **sorteggio** tra i giocatori interessati per decretare il qualificato.
- **Spareggio** (in caso di parità di punteggio **tra tre giocatori**):
  1. La qualificazione sarà decisa tramite **sorteggio** tra tutti e tre i giocatori a pari merito.

## 3. Regole di Gioco

- **Tempo:** **20 minuti per ogni giocatore** (controllo tramite app su tablet). Chi esaurisce il tempo a disposizione, perde la partita.
- **Jolly (Solo Fase 1):** Ogni partecipante ha diritto a **un solo Jolly per partita**. Il Jolly concede il diritto di ritirare l'ultima mossa **e la mossa di risposta dell'avversario**.
  - **Gestione:** Chi gioca il jolly deve mettere la carta (o un gettone) sulla propria destra.
  - **Limitazione:** Il Jolly non può essere giocato se la mossa successiva dell'avversario è scacco matto.

## 4. Svolgimento delle Fasi

- **Fase 1 (Autonomia):**
    - Può essere giocata **autonomamente** in presenza dei tre partecipanti.
    - Il **terzo giocatore** ha il ruolo di **Supervisore** ed è responsabile della correttezza del gioco, del controllo del tempo e dell'invio dei risultati.
    - I risultati devono essere comunicati all'organizzazione entro la scadenza prestabilita.
  - **Fasi Successive (2, 3, 4):** Saranno giocate **esclusivamente nei locali scolastici**, sotto la diretta supervisione di uno o più organizzatori e secondo un calendario condiviso.
  - **Regola di tolleranza e ritardo (fasi 2, 3 e 4):** Per le partite che si svolgono nei locali scolastici e sotto la supervisione degli organizzatori (Fasi 2, 3 e 4), i giocatori hanno una tolleranza massima di **15 minuti** rispetto all'orario ufficiale di convocazione. Il giocatore che si presenta al tavolo da gioco con un ritardo **superiore a 15 minuti senza giustificato motivo**, perde automaticamente la partita, e il punto viene assegnato d'ufficio all'avversario.
- 

## Struttura del Torneo (40 Partecipanti)

### Fase 1: Qualificazione (Autonoma)

- **Partecipanti:** 40
- **Gironi:** 12 gironi da 3 giocatori e 1 girone da 4 giocatori (quest'ultimo con 6 partite).
- **Partite giocate:**
  - 12 gironi x 3 partite/girone = 36 partite.
  - 1 girone x 6 partite/girone = 6 partite.
  - **Totale in Fase 1:** 42 partite.
- **Qualificati:**
  - Dai 12 gironi da 3: Avanzano i primi due classificati ( $12 \times 2 = 24$  giocatori).
  - Dal girone da 4: Avanzano i primi tre classificati (3 giocatori).
  - **Totale Qualificati:** 27 giocatori passano alla Fase 2.

### Fase 2: Ottavi di Finale (Sotto Supervisione)

- **Partecipanti:** 27
- **Gironi:** 9 gironi da 3 giocatori.
- **Partite giocate:** 9 gironi x 3 partite/girone = 27 partite.
- **Qualificati:** In questa fase e nelle successive, avanza **solo il primo classificato** di ogni girone.
  - 9 gironi x 1 qualificato/girone = 9 giocatori passano alla Fase 3.

### Fase 3: Quarti di Finale (Sotto Supervisione)

- **Partecipanti:** 9
- **Gironi:** 3 gironi da 3 giocatori.
- **Partite giocate:** 3 gironi x 3 partite/girone = 9 partite.
- **Qualificati:** Avanza solo il primo classificato di ogni girone.
  - 3 gironi x 1 qualificato/girone = 3 giocatori passano alla Fase 4.

### Fase 4: Finale (Sotto Supervisione)

- **Partecipanti:** 3
- **Gironi:** Si forma l'unico e decisivo **1 girone da 3 giocatori**.
- **Partite giocate:** 1 girone x 3 partite/girone = 3 partite + 1 per secondo e terzo posto.
- **Vincitore:** Il vincitore del girone è il **Vincitore del Torneo**.
- **Secondo e terzo posto:** i due non vincitori si scontrano tra loro per qualificarsi al secondo e terzo posto.

---

### Riepilogo Totale (Tempo di Assistenza)

| Fase   | Partite Totali nella Fase | Partite sotto Supervisione |
|--------|---------------------------|----------------------------|
| Fase 1 | 42                        | 0                          |
| Fase 2 | 27                        | 27                         |
| Fase 3 | 9                         | 9                          |
| Fase 4 | 4                         | 4                          |

|                               |           |           |
|-------------------------------|-----------|-----------|
| <b>TOTALE<br/>COMPLESSIVO</b> | <b>82</b> | <b>40</b> |
|-------------------------------|-----------|-----------|

Il tempo di assistenza per le 40 partite sotto supervisione è di circa **10**.

# Compendio Base delle Regole degli Scacchi

Questo compendio fornisce le regole essenziali per il gioco degli scacchi, valide per tutte le fasi del torneo.

## 1. Il Tavoliere e i Pezzi

### 1.1 La Scacchiera

La scacchiera è composta da **64 caselle** (8x8) alternate chiare e scure. All'inizio della partita, la casella d'angolo in basso a destra per ciascun giocatore deve essere una **casella chiara**.

### 1.2 Schieramento

Ogni giocatore inizia con 16 pezzi:

- **1 Re**
- **1 Donna** (o Regina)
- **2 Torri**
- **2 Alfieri**
- **2 Cavalli**
- **8 Pedoni**

**Regola della Donna:** La Donna bianca va sulla casella centrale bianca; la Donna nera va sulla casella centrale nera (cioè "Donna sul colore suo").

## 2. Movimento dei Pezzi

Il Bianco muove sempre per primo. I pezzi **non possono muovere su una casella già occupata da un pezzo dello stesso colore**. I pezzi catturano l'avversario muovendo sulla casella occupata da quel pezzo.

| Pezzo       | Movimento                                                                    | Note                                                                       |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Re</b> ♔ | Una sola casella in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale, diagonale). | Non può muovere su una casella dove sarebbe attaccato (in <b>scacco</b> ). |

|                                                                                                     |                                                                                                                    |                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Donna</b><br>   | Qualsiasi numero di caselle in linea retta: orizzontale, verticale o diagonale.                                    | La mossa più potente.                                                                                                                           |
| <b>Torre</b><br>   | Qualsiasi numero di caselle in linea retta: orizzontale o verticale.                                               | Non può saltare altri pezzi.                                                                                                                    |
| <b>Alfiere</b><br> | Qualsiasi numero di caselle in linea retta in diagonale.                                                           | Rimane sempre sul colore di casella iniziale (chiaro o scuro).                                                                                  |
| <b>Cavallo</b><br> | A forma di "L": due caselle in una direzione (orizzontale o verticale) e una casella perpendicolare (o viceversa). | È l'unico pezzo che può <b>saltare</b> altri pezzi.                                                                                             |
| <b>Pedone</b><br>  | Una casella in avanti sulla stessa colonna.                                                                        | 1. <b>Prima mossa:</b> Può muovere di una o due caselle in avanti. 2. <b>Cattura:</b> Cattura solo in diagonale, di una sola casella in avanti. |

## 3. Mosse Speciali

### 3.1 Arrocco

L'arrocco è l'unica mossa in cui due pezzi (il Re e una Torre) si muovono contemporaneamente.

1. **Arrocco Corto (lato di Re):** Il Re muove di due caselle verso la Torre e la Torre salta il Re, posizionandosi sulla casella adiacente al Re.
2. **Arrocco Lungo (lato di Donna):** Simile, ma il Re muove di due caselle verso la Torre e la Torre si posiziona sulla casella adiacente al Re.

#### Condizioni per l'Arrocco:

- Né il Re né la Torre coinvolta devono aver mai mosso prima.
- Le caselle tra il Re e la Torre devono essere libere.
- Il Re **non deve essere in scacco**, né la casella che attraversa, né la casella finale deve essere sotto l'attacco di un pezzo avversario.

### 3.2 Promozione del Pedone

Se un Pedone raggiunge l'ultima traversa (l'ottava per il Bianco, la prima per il Nero), **deve essere immediatamente promosso** (sostituito) con una **Donna, Torre, Alfiere o Cavallo** a scelta del giocatore. Nella pratica, si sceglie quasi sempre la Donna.

### 3.3 En Passant (Cattura "al Volo")

Questa è una cattura speciale e temporanea per i Pedoni:

- Se un Pedone muove di due caselle in avanti dalla sua posizione iniziale (dalla seconda alla quarta traversa).
- E si posiziona esattamente di fianco a un Pedone avversario.
- Il Pedone avversario può catturarlo in diagonale (come se avesse mosso solo di una casella) **solamente nella mossa immediatamente successiva**. Se la cattura non avviene subito, il diritto viene perso.

## 4. Scacco e Scacco Matto

### 4.1 Scacco

Il Re è in **scacco** quando è direttamente minacciato da uno o più pezzi avversari. Il giocatore in scacco **deve** liberare immediatamente il Re, scegliendo una delle seguenti opzioni:

1. Muovere il Re su una casella sicura.
2. Catturare il pezzo che dà scacco.
3. Interporre un altro pezzo tra il Re e il pezzo attaccante (non possibile se lo scacco è dato da un Cavallo).

 **Scacco Doppio:** Se il Re è minacciato contemporaneamente da **due pezzi** avversari (Scacco Doppio), l'unica mossa legale per liberare il Re è la **numero 1** (muovere il Re). Non è possibile difendersi catturando o interponendo un solo pezzo contro due attacchi simultanei.

### 4.2 Scacco Matto (Fine Partita)

Il gioco termina con la vittoria per **Scacco Matto** quando il Re è in scacco e il giocatore **non ha mosse legali** per uscire dalla minaccia.

## 5. Partita Patta (Pareggio)

Nel torneo il pareggio assegna 0,5 punti a entrambi i giocatori. Una partita è patta nelle seguenti condizioni:

1. **Stallo (Patta per Stallo):** Un giocatore non è in scacco, ma **non ha mosse legali** da effettuare.
2. **Triplice Ripetizione:** La stessa identica posizione (con lo stesso giocatore a muovere) si ripete tre volte.
3. **Regola delle 50 Mosse:** 50 mosse consecutive sono state giocate senza che siano state fatte catture o mosse di Pedone.
4. **Materiale Insufficiente:** Entrambi i giocatori non hanno abbastanza pezzi per forzare lo Scacco Matto (es. Re e Alfiere contro Re).

---

**Regola Aggiuntiva del Torneo: Jolly** *(Come da regolamento: Solo nella Fase 1, ogni giocatore può usare un jolly per ritirare la sua ultima mossa e la risposta dell'avversario. Il jolly non può essere usato in caso di Scacco Matto).*

**Regola Aggiuntiva del Torneo: Tempo** *(Come da regolamento: Ogni giocatore ha 20 minuti. Chi esaurisce il tempo, perde la partita).*