



SCACCHI2000

BRIANZA

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA



Comunicazione ai soci e ai simpatizzanti - N° 6 - febbraio 2009 - Edizione straordinaria

Festival Weekend Città di Lissone 2009!

La Federazione ha approvato il nostro torneo Festival Weekend Città di Lissone che si svolgerà nei giorni 23-24-30-31 maggio!!!

Il torneo sarà valido per le variazioni ELO FSI e FIDE. Siamo sicuri che si ripeterà il successo in termini di partecipazione della scorsa edizione. Si svolgerà in un unico torneo open con numerosi premi anche di categoria. .

Il campionato italiano a Lissone!

Il nostro Festival sarà anche sede dei quarti di finale del campionato italiano. Il Festival Weekend Città di Lissone sarà infatti sede del Campionato regionale assoluto. Passando in sede potrete avere maggiori dettagli.

Prossime attività

Nella tabella le attività previste per il 2009 nelle sedi di Lissone e di Besana.

Sede		Date	Tempo
Lissone	Torneo Rapid	10/2-17/2-24/2	6 turni 20'
Besana	Semilampo	12/3-19/3	8 turni 15'
Lissone	Torneo	31/3-7/4-21/4-28/4-5/5	5 turni 1h + 30'
Lissone	Festival WE	23-24-30-31 /5	6 turni 2 h
Besana	Lampo	24/9	8 turni 5'
Lissone	Semilampo della Sagra	6/10-13/10	8 turni 15'
Besana	11° Camp. Sociale	29/10-5/11-12/11-19/11-26/11-3/12	6 turni 1h + 30'
Lissone	Lampo di Natale*	22/12	8 turni 5'

* 23° Campionato Lissonese Lampo

SCACCHI2000
BRIANZA
ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

con il patrocinio e il contributo
della Città di Lissone


organizza il

**2° Festival Weekend
Città di Lissone**



Open Integrale valido per il
Campionato Regionale
Valido per le variazioni ELO FSI e FIDE

Giorni di gara:
23-24-30-31 maggio 2009

Sede di gioco:
Palazzo Terragni - Piazza Libertà
Lissone MI

La pagina tecnica

L'articolo 10.2 del regolamento

Non mi era mai capitato di trovarmi in questa situazione e penso sia utile per tutti conoscere il contenuto di quest'articolo del regolamento. Prima però vi descrivo la situazione in cui mi sono trovato: ero a metà torneo (Torneo Dicembrino di Vimercate) e stavo chiaramente vincendo, per la posizione e per il tempo, ma ecco che il mio avversario, al quale mancavano 2 minuti al cadere della bandierina, ferma l'orologio e chiama l'arbitro. Quando l'arbitro arriva gli chiede la patta....con mia sorpresa, che ormai mi sentivo il punto pieno in tasca. La richiesta si basava sull'articolo 10.2 del regolamento che recita:

10.2 Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e appellare l'arbitro.

a. Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione.

*b. Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. **L'arbitro deve dichiarare successivamente, o non appena una bandierina cade, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali o che l'avversario non sta facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con i mezzi normali.***

In pratica il mio avversario che non aveva riconosciuto la caratteristica posizione di Lucena (finale di Re-Torre e pedone contro Re e Torre) riteneva la partita patta e non volendo perdere per il tempo si è rivolto all'arbitro. Dopo il primo momento di incertezza (non avevo ben presente allora cosa dicesse l'articolo citato), ho fatto presente all'arbitro che la posizione era appunto la posizione di Lucena e che era pertanto vinta per il Bianco. L'arbitro mi ha dato ragione....e poco dopo ho incassato il punto.

Morale: è importante conoscere bene il regolamento e anche la posizione di Lucena che vi riporto nel diagramma che segue.

Questa posizione, con il Re in ottava traversa e il pedone in settima è stata scoperta da Lucena 500 anni fa. In questa posizione il Bianco occupa col Re la casa di promozione e deve pertanto spostarsi per far spazio al pedone. Il Bianco, da questa posizione, riesce a vincere con una manovra tipica. Se non la conoscete quando venite al circolo ve la spiego.

