



*Gli Scacchi nel cuore di Milano
per giocare ed imparare*

ACCADEMIA SCACCHI MILANO

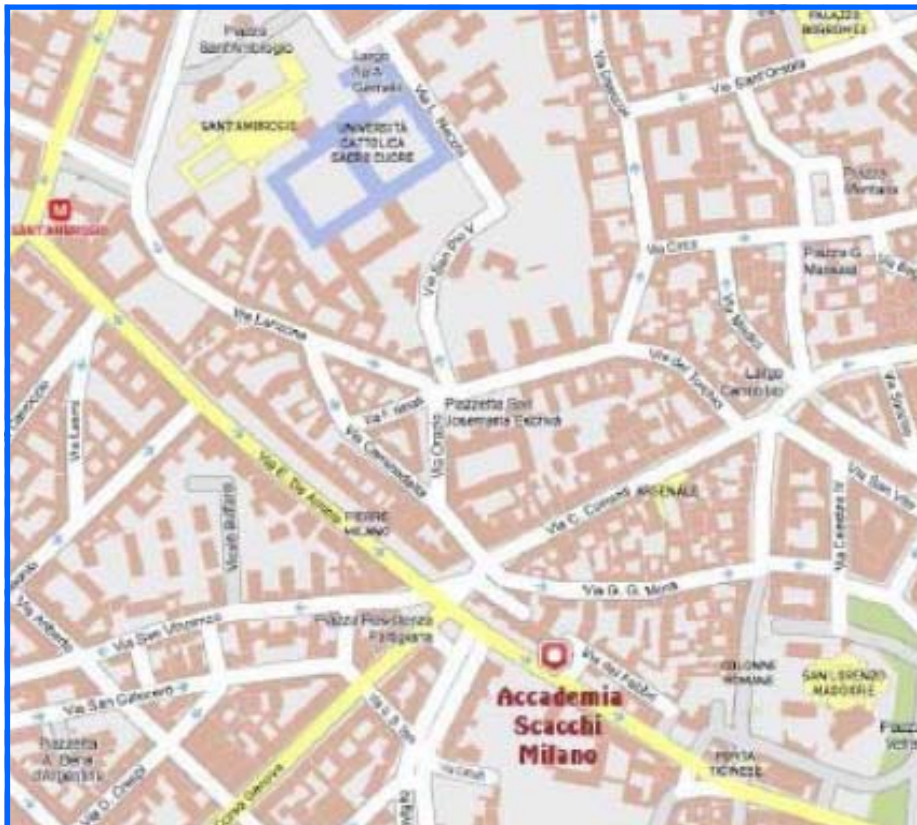
presso Circolo Culturale "I Navigli"

Via De Amicis 17

www.accademiascacchimilano.com

info@accademiascacchimilano.com

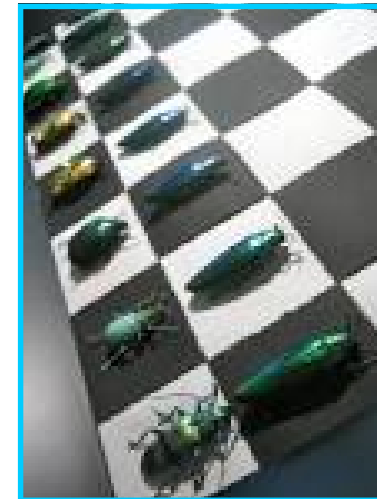
Scuola di Scacchi riconosciuta FSI



PROGETTO ASM TUSAT 2017

BUGHOUSE CHALLENGE 2017

TORNEO DI MANGIA E PASSA



SABATO 1 APRILE 2017

ORE 17:00

Aperto a TUTTI

ISCRIZIONI:

Le iscrizioni sono individuali:

- Iscrizione gratuita per i selezionati per il "progetto ASM ad inviti per lo sviluppo delle capacità scacchistiche dei giovani ASM della sezione agonistica Campione d'Italia 2012".
- Soci Accademia Scacchi Milano Euro 10,00
- Altri Euro 15,00

Le iscrizioni si chiuderanno improrogabilmente alle ore 17.00.

PREMI:

Coppe per i primi tre classificati

REGOLAMENTO:

- Il torneo è disputato utilizzando la tradizionale variante a coppie del gioco degli scacchi, denominata "Bughouse" a livello internazionale, nonché, nella realtà italiana, "Mangia e passa" oppure "Quadrigilla".
- Il torneo è a coppie variabili e classifica individuale.
- Gli accoppiamenti saranno effettuati con il sistema svizzero, con ranking basato sul punteggio individuale FIDE e, in mancanza, FSI.
- Tempo di riflessione: 5 minuti a testa su ambedue gli orologi di ciascun tavolo.
- Turni di gioco: 7.
- Le coppie saranno formate partita per partita, come segue:

Esempio di accoppiamento:

Acc.	Bianco	Nero	Tavolo
1	Bianchi Bianco	Paperone Zio	1
2	Neri Nero	Paperino Paperino	1
3	Verdi Verde	Pippo Pippo	2
4	Rossi Rosso	Papera Norma	2
5	Rossi Rossana	Willer Tex	3
6	Gialli Giallo	Karson Kit	3

1 - Bianchi-Neri contro Paperone-Paperino bianchi Bianchi e Paperino

2 - Verdi-Rossi contro Pippo-Papera bianchi Verdi e Papera

3 - Rossi-Gialli contro Willer-Karson bianchi Rossi e Karson

- Valgono le regole del gioco degli scacchi - regolamento lampo - con le seguenti varianti:

1) La partita (tavolo) è giocata fra coppie di due giocatori. La vittoria sulla scacchiera di un componente la coppia comporta automaticamente la vittoria anche dell'altro e la sconfitta di ambedue gli oppositori.

2) La proposta di patto vincola il solo proponente ed il suo avversario della sua scacchiera. In caso di patto proposta ed accettata, la seconda scacchiera proseguirà con i pezzi presenti sulla scacchiera e quelli a disposizione dei due contendenti. Il risultato, in tale circostanza, potrà essere diverso per i due componenti la coppia (esempio ½ e 1).

3) Il giocatore è individualmente responsabile delle mosse sulla propria scacchiera

4) Fra compagni di coppia è consentita ogni sorta di suggerimento.

5) Il pezzo catturato su una scacchiera della coppia viene "passato" al compagno pro-tempore, che lo terrà a propria disposizione fuori dalla scacchiera fino ad un eventuale utilizzo (punto 2).

6) Un giocatore, al proprio turno di gioco, in luogo di eseguire una mossa legale con uno dei propri pezzi presenti sulla scacchiera ed avendo almeno un pezzo passato al compagno a sua disposizione, potrà inserire uno dei pezzi disponibili (che sarà del colore dei suoi pezzi) sulla scacchiera. Ciò esaurisce il suo obbligo di eseguire la mossa e gli consente di arrestare il suo orologio, dando il tratto all'avversario che si trova di fronte.

7) Non è consentito inserire un pedone sulla prima o sull'ultima traversa.

8) La mossa è effettuata con l'aver abbandonato un pezzo inserito sulla scacchiera.

9) Valgono le regole per il gioco lampo. In particolare, la mossa irregolare, ivi compreso:

- l'inserimento di un pedone sulla prima o sull'ultima traversa;
 - l'inserimento di un pezzo di colore non appropriato;
 - la mancata sostituzione di un pedone in caso di promozione prima di aver arrestato l'orologio;
 - l'effettuazione di una mossa sulla scacchiera del compagno;
- da' il diritto all'avversario di richiedere la vittoria.

IN SALA DI GIOCO È VIETATO FUMARE

(È consentito l'uso di telefoni cellulari ...)

