



**PRO-MEMORIA PER C.I.S. 2009  
“SERIE PROMOZIONE”**

- i capitani delle squadre ospiti dovranno contattare i capitani delle squadre ospitanti per la conferma dello svolgimento della gara entro il giorno precedente l'incontro;
- il Capitano della squadra ospitante dovrà comunicare il risultato della gara, comprensivo dei nominativi dei giocatori partecipanti, **entro le ore 22** del giorno dell'incontro (se VIA FONO e/o VIA E-MAIL) al responsabile Sig. Marco Maurizio ([marco.maurizio@email.it](mailto:marco.maurizio@email.it) - tel.3476508910);
- tutti i giocatori devono risultare tesserati alla F.S.I. per il corrente anno e per la squadra rappresentata entro il 28.2.2009 (Tessera ordinaria solo per coloro che hanno disputato solo tornei sociali e Campionati Provinciali, Tessera Junior per under 18 e tessera agonistica per coloro che sono in possesso di categoria nazionale)
- **ORDINE DI SCACCHIERA:** deve seguire l'elenco dei giocatori inviato con l'iscrizione;
- **COLORI DI SCACCHIERA:** i giocatori della squadra ospitante giocheranno con il “BIANCO” in 2<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup>, con il “NERO” in 1<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>;
- **ARBITRO:** in mancanza di un arbitro ufficiale, tale funzione verrà svolta dai 2 Capitani che avranno l'avvertenza di segnalare eventuali controversie sul verbale di gara finale;
- **CALENDARIO:** Il calendario di gioco è consultabile nell'apposito Sito della F.S.I. e del Comitato Regionale Abruzzo [www.abruzzoscacchi.com](http://www.abruzzoscacchi.com) unitamente ai nomi dei giocatori delle singole squadre.
- **ATTENZIONE in tema di TEMPO DI RIFLESSIONE: si riporta parte dell'art.3.4 del Regolamento di attuazione:** Il tempo di riflessione è così determinato: 90 minuti per giocatore con un incremento di 30 secondi a mossa o, in alternativa, 2 ore Quick Play Finish.
- In mancanza di un arbitro, in possesso della designazione da parte del Fiduciario Regionale Arbitri) si consiglia l'utilizzo del seguente tempo di riflessione: 90 minuti per giocatore con un incremento di 30 secondi a mossa