

REGOLAMENTO TORNEI RAPIDI

1. Ogni giocatore deve effettuare tutte le sue mosse in 5 minuti (Lampo) o in 15 minuti (Semilampo) con l'uso dell'orologio.
2. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole degli scacchi della FIDE, tranne per quanto differentemente disposto dalle Regole del Gioco Lampo. Per i giocatori non è obbligatorio registrare le mosse.
3. Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientamento della scacchiera o la taratura dell'orologio. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.
4. Ogni giocatore dovrà azionare l'orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. Unica eccezione: è permesso effettuare l'arrocco usando entrambi le mani.
5. Non è permesso a nessuno dei giocatori coprire più o meno permanentemente il pulsante dell'orologio con le dita.
6. Durante la partita l'orologio non può essere maneggiato da nessuno dei giocatori.
7. Una mossa illegale è completata da Tizio solo quando l'orologio di Caio è stato azionato. Caio ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Se Caio non può dare scaccomatto al Re di Tizio con una qualsiasi serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte, allora Caio ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che Caio ha eseguito la sua mossa, la mossa illegale non può più essere contestata.

Se Tizio si accorge di avere giocato una mossa illegale prima di azionare l'orologio, può correggerla. Tuttavia dovrà muovere il pezzo toccato, se esso dispone di almeno una mossa legale, altrimenti potrà muovere normalmente un qualsiasi altro pezzo.
8. Quando un giocatore muove lasciando il proprio Re sotto scacco (mossa irregolare), è ancora diffusa l'abitudine che l'avversario reclami la vittoria catturando materialmente sulla scacchiera il Re nemico. Tuttavia, dal 1° luglio 2005, la cattura del Re avversario è stata dichiarata mossa irregolare nel regolamento internazionale. Pertanto chi la esegue non solo non vince la partita, ma addirittura la perde, se mette in moto l'orologio dell'avversario e questi reclama la vittoria.
9. Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. Chiunque è al di fuori della partita (arbitro compreso) deve astenersi dall'indicare la caduta. (*)

Stesso discorso per qualsiasi altra infrazione (ad esempio una mossa illegale).
10. Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'avversario. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati. Se entrambe le bandierine sono cadute la partita è patta. (*)
11. Se un giocatore mette incidentalmente fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la posizione con il proprio tempo. Se necessario l'avversario, senza aver mosso, può far partire l'orologio per consentire che questa norma venga applicata.
12. Il Gioco Lampo deve uniformarsi al Regolamento degli scacchi della FIDE e alle interpretazioni FIDE, in tutti i casi nei quali risulti possibile e senza che ciò sia in contraddizione con il presente Regolamento. In particolare la regola del "pezzo toccato" (Art. 7) è pienamente valida. Se un giocatore tocca un pezzo e ne muove un altro, il suo avversario ha diritto, se necessario, di far ripartire l'orologio informandolo che deve completare la sua mossa in accordo con l'Art. 7.

Il presente Regolamento è tratto da fonti ufficiali FIDE/FSI ed adattato per l'evento in questione

(*) Solo per gli orologi analogici a doppio quadrante. Per i digitali, invece, quando il quadrante indica 00.00