



Regolamento del “Mangia-Mangia” - versione aggiornata al 18 giugno 1999.

- 1- I due giocatori formanti la squadra devono giocare affiancati, uno col bianco e l'altro col nero.
- 2- I due orologi devono essere posizionati all'esterno, in modo tale che tutti e quattro i giocatori possano vederli entrambi.
- 3- I pezzi catturati vanno dati al proprio compagno di squadra.
- 4- Il giocatore che ha il tratto può muovere un proprio pezzo oppure porre SU UNA CASELLA LIBERA uno di quelli ricevuti dal proprio compagno. Non è consentito porre un pedone in prima o in ottava traversa.
- 5- Un pedone catturato subito dopo la promozione resta pedone.
- 6- Ogni giocatore ha il diritto di chiedere al proprio avversario quali pezzi abbia in mano soltanto quando ha il tratto.
- 7- E' lecito dare in qualsiasi momento consigli al proprio compagno di squadra. Non è permesso però suggerire esplicitamente una mossa o una combinazione.
- 8- La partita ha termine:
 - A) Quando su una scacchiera compare un matto imparabile con qualunque mossa regolare secondo il presente regolamento. In tal caso vince la squadra del giocatore che ha dato matto.
 - B) Quando una coppia segnala che ad almeno uno degli avversari è caduta la bandierina. In tal caso vince la squadra che ha fatto tale segnalazione.
 - C) Quando è caduta la bandierina ad entrambe le squadre ed un giocatore ovvero l' arbitro lo segnala. In tal caso la partita è patta a meno che non si possa incontrovertibilmente dimostrare quale bandierina sia caduta per prima; in tal caso infatti la vittoria va alla squadra cui è caduta per ultima la bandierina.
 - D) Quando compare su una delle due scacchiere per la terza volta la medesima posizione o la stessa successione di mosse ed uno dei giocatori lo fa presente agli altri o all' arbitro.
- 9- Vale la regola del pezzo toccato agli stessi termini degli scacchi ortodossi soltanto per le figure presenti sulla scacchiera. Per quanto riguarda quelli a disposizione, non possono essere ritirati se hanno toccato la scacchiera e la mossa è regolare. Qualora la mossa sia irregolare, il pezzo va piazzato su una altra casa libera in modo che la mossa risulti regolare. Se nessuna casella libera risponde a questo requisito il giocatore può muovere o piazzare sulla scacchiera qualsiasi altro pezzo.
- 10- LA MOSSA IRREGOLARE NON IMPLICA LA PERDITA DELLA PARTITA. Essa, se ravvisata dagli avversari, va corretta utilizzando il tempo di chi ha commesso l'errore. Nel frattempo l'avversario che gioca sull'altra scacchiera può, se vuole, fermare il proprio tempo fino a correzione avvenuta.
- 11- Non esiste la patta per stallo, in quanto chi ha il proprio re in questa situazione può in ogni momento ricevere pezzi dal compagno e piazzarli sulla scacchiera.
- 12- Il tempo di riflessione è di 5 minuti per ogni giocatore.

LA PRIMA VERSIONE DEL REGOLAMENTO, CHE
NON PREVEDEVA LA PERDITA DELLA PARTITA IN
CASO DI MOSSA IRREGOLARE.

Regolamento del “Mangia-Mangia”

versione aggiornata al 24 febbraio 2001.

- 1- I due giocatori formanti la squadra devono giocare affiancati, uno col bianco e l'altro col nero.
- 2- I due orologi devono essere posizionati all'esterno, in modo tale che tutti e quattro i giocatori possano vederli entrambi.
- 3- I pezzi catturati vanno dati al proprio compagno di squadra.
- 4- Il giocatore che ha il tratto può muovere un proprio pezzo oppure porre su una casella libera uno di quelli ricevuti dal proprio compagno. Non è consentito porre un pedone in prima o in ottava traversa.
- 5- Un pedone catturato subito dopo la promozione resta pedone.
- 6- Ogni giocatore ha il diritto di chiedere al proprio avversario quali pezzi abbia in mano soltanto quando ha il tratto.
- 7- E' lecito dare in qualsiasi momento consigli al proprio compagno di squadra. Non è permesso però suggerire esplicitamente una mossa o una combinazione.
- 8- La partita ha termine:
 - A) quando su una scacchiera compare un matto imparabile con qualunque mossa regolare secondo il presente regolamento. In tal caso vince la squadra del giocatore che ha dato matto.
 - B) quando una coppia segnala che ad almeno uno degli avversari è caduta la bandierina. In tal caso vince la squadra che ha fatto tale segnalazione.
 - C) quando è caduta la bandierina ad entrambe le squadre ed un giocatore ovvero l' arbitro lo segnala. In tal caso la partita è patta a meno che non si possa incontrovertibilmente dimostrare quale bandierina sia caduta per prima; in tal caso, infatti, la vittoria va alla squadra cui è caduta per ultima la bandierina.
 - D) quando compare su una delle due scacchiere per la terza volta la medesima posizione o la stessa successione di mosse ed uno dei giocatori lo fa presente agli altri o all' arbitro.
- 9- Vale la regola del pezzo toccato egli stessi termini degli scacchi ortodossi soltanto per le figure presenti sulla scacchiera. Per quanto riguarda i pezzi a disposizione, non possono essere ritirati se hanno toccato la scacchiera e la mossa è regolare. Qualora la mossa sia irregolare, il pezzo va piazzato su una altra casa libera in modo che la mossa risulti regolare. Se nessuna casella libera risponde a questo requisito, il giocatore può muovere o piazzare sulla scacchiera qualsiasi altro pezzo.
- 10- La mossa irregolare:
 - A) rilevata prima che l'autore dell'infrazione ha azionato l'orologio dell'avversario deve essere corretta secondo le regole del gioco lampo.
 - B) rilevata dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa ed azionato l'orologio viene sanata.
 - C) rilevata tra i due eventi precedenti porta alla perdita della partita da parte della coppia di cui fa parte l'autore dell'infrazione.
- 11- Non esiste la patta per stallo, in quanto chi ha il proprio re in questa situazione può in ogni momento ricevere pezzi dal compagno e piazzarli sulla scacchiera.
- 12- Il tempo di riflessione è di 5 minuti per ogni giocatore.

**L'ULTIMA VERSIONE DEL REGOLAMENTO,
REDATTA SUBITO DOPO IL TORNEO DEL 2001.
SI FU COSTRETTI AD INTRODURRE LA REGOLA
CHE PREVEDE LA PERDITA DELLA PARTITA IN
CASO DI MOSSA IRREGOLARE.**

1° TORNEO DI MANGIA-MANGIA "FAMIGLIA LEGNANESE"									
26 giugno 1998									
RISULTATI (girone all'italiana doppio):									
	Arrigoni-Cozzi	Pattano A.-Picchiò	Caldarola-Cingallegra	Palminteri-Pattano M.	Caloni-Prandoni	Marra-Meraviglia	IL TABELLONE DEL PRIMO TORNEO, NEL CORSO DEL QUALE UNA PARTITA FINI' PATTA (RISULTATO RARISSIMO NEL MANGIA-MANGIA)		
							CLASSIFICA FINALE:		
Arrigoni-Cozzi	-	2	1,5	0	1	0	1	Marra e Meraviglia	9
Pattano A.-Picchiò	0	-	0	2	0	0	2	Caloni e Prandoni	7
Caldarola-Cingallegra	0,5	2	-	1	0	0	3	Arrigoni e Cozzi	4,5
Palminteri-Pattano M.	2	0	1	-	1	0	4	Palminteri e Pattano M.	4
Caloni-Prandoni	1	2	2	1	-	1	5	Caldarola e Cingallegra	3,5
Marra-Meraviglia	2	2	2	2	1	-	6	Pattano A. e Picchiò	2

2° TORNEO DI MANGIA-MANGIA "FAMIGLIA LEGNANESE"													
18 febbraio 1999													
RISULTATI (girone all'italiana semplice):													
	Arrigoni-Cozzi	Pattano A.-Pattano M.	Marra-Piro	Grampa-Ponti	Cattivelli-Piazza	Invernici-Pinciroli	Meraviglia-Picchiò	Ballarati-Prandoni	Grindati-Saputo	IL TABELLONE DEL SECONDO TORNEO. IN CASO DI PARIMERITO ERA PREVISTO IL RICORSO AGLI SCONTRI DIRETTI MA LE COPPIE APPAIATE AL TERZO POSTO SI ACCORDARONO PER LA DISPUTA DI UNO SPAREGGIO.			
										CLASSIFICA FINALE:			
Arrigoni-Cozzi	-	1	0	0	0	0	1	1	1	1	Grampa e Ponti	8	
Pattano A.-Pattano M.	0	-	0	0	0	0	0	1	1	2	Invernici e Pinciroli	6	
Marra-Piro	1	1	-	0	0	1	1	0	1	3	Marra e Piro	5	(per spareggio)
Grampa-Ponti	1	1	1	-	1	1	1	1	1	4	Cattivelli e Piazza	5	(per spareggio)
Cattivelli-Piazza	1	1	1	0	-	0	1	1	0	5	Arrigoni e Cozzi	4	
Invernici-Pinciroli	1	1	0	0	1	-	1	1	1	6	Ballarati e Prandoni	2	
Meraviglia-Picchiò	0	1	0	0	0	0	-	1	0		Grindati e Saputo	2	
Ballarati-Prandoni	0	0	1	0	0	0	0	-	1		Meraviglia e Picchiò	2	
Grindati-Saputo	0	0	0	0	1	0	1	0	-		Pattano A. e M.	2	

3° TORNEO DI MANGIA-MANGIA "FAMIGLIA LEGNANESE"														
3 marzo 2000														
RISULTATI (girone all'italiana semplice):														
	Marra-Piro	Caldarola-Invernici	Grindati-Prandoni	Piazza-Ponti	Bianchi-Caloni	Cavallini-Meraviglia	Cozzi-Pattano M.	Pattano A.-Pincirolì	Carlotti-Cogliati	Barlocco-Pozzi	IL TABELLONE DEL TERZO TORNEO, L'EDIZIONE CHE HA REGISTRATO LA MAGGIORE PARTECIPAZIONE.			
											CLASSIFICA FINALE:			
Marra-Piro	-	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	Piazza e Ponti	9	
Caldarola-Invernici	0	-	1	0	0	1	1	1	0	0	2	Barlocco e Pozzi	7	(scontro diretto)
Grindati-Prandoni	0	0	-	0	0	1	0	0	0	0	3	Marra e Piro	7	(scontro diretto)
Piazza-Ponti	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	4	Bianchi e Caloni	6	
Bianchi-Caloni	0	1	1	0	-	1	1	1	1	0	5	Carlotti e Cogliati	5	
Cavallini-Meraviglia	0	0	0	0	0	-	0	0	0	1	6	Caldarola e Invernici	4	
Cozzi-Pattano M.	0	0	1	0	0	1	-	1	0	0	7	Cozzi e Pattano M.	3	
Pattano A.-Pincirolì	0	0	1	0	0	1	0	-	0	0	8	Pattano A. e Pincirolì	2	
Carlotti-Cogliati	0	1	1	0	0	1	1	1	-	0	9	Grindati e Prandoni	1	(scontro diretto)
Barlocco-Pozzi	1	1	1	0	1	0	1	1	1	-	10	Cavallini e Meraviglia	1	(scontro diretto)

4° TORNEO DI MANGIA-MANGIA "FAMIGLIA LEGNANESE"											
23 febbraio 2001											
RISULTATI (girone all'italiana semplice):											
	Arrigoni-Marra	Caloni-Piro	Cavallini-Guidi	Carlotti-Pozzi	Bianchi-Invernici	Cozzi-Prandoni	Picchiò-Pincirolì		IL TABELLONE DEL QUARTO TORNEO. TRA PARENTESI SONO RIPORTATI I RISULTATI DEL GIRONCINO DI SPAREGGIO.		
								CLASSIFICA FINALE:			
Arrigoni-Marra	-	0	0	0	1	1	1	1	Carlotti e Pozzi	5	(+2 negli spareggi)
Caloni-Piro	1	-	1(1)	0(0)	1	1	1	2	Caloni e Piro	5	(+1 negli spareggi)
Cavallini-Guidi	1	0(0)	-	1(0)	1	1	1	3	Cavallini e Guidi	5	(+0 negli spareggi)
Carlotti-Pozzi	1	1(1)	0(1)	-	1	1	1	4	Arrigoni e Marra	3	
Bianchi-Invernici	0	0	0	0	-	0	1	5	Cozzi e Prandoni	2	
Cozzi-Prandoni	0	0	0	0	1	-	1	6	Bianchi e Invernici	1	
Picchiò-Pincirolì	0	0	0	0	0	0	-	7	Picchiò e Pincirolì	0	

TORNEO SPERIMENTALE DI MANGIA-MANGIA									
20 luglio 2001									
RISULTATI (ad ogni turno un compagno ed un diretto avversario differente):									
TURNO	COPPIA 1		COPPIA 2		RIS.	CLASSIFICA FINALE:			
1	Piro	Ballarati	Cozzi	Prandoni	0-1				
	Picchiò	Arrigoni	Caldarola	Marra	0-1	1	Marra Giuseppe	7	
2	Ballarati	Cozzi	Piro	Prandoni	0-1	2	Piro Roberto	5	
	Arrigoni	Caldarola	Picchiò	Marra	0-1	3	Arrigoni Andrea	4	(scontri diretti)
3	Piro	Cozzi	Prandoni	Ballarati	1-0	4	Prandoni Primo	4	(scontri diretti)
	Picchiò	Caldarola	Marra	Arrigoni	0-1	5	Cozzi Gianluca	4	(scontri diretti)
4	Marra	Ballarati	Piro	Caldarola	1-0	6	Picchiò Fabrizio	2	
	Prandoni	Arrigoni	Picchiò	Cozzi	1-0	7	Ballarati Gianni	1	(scontro diretto)
5	Piro	Marra	Caldarola	Ballarati	1-0	8	Caldarola Stefano	1	(scontro diretto)
	Picchiò	Prandoni	Cozzi	Arrigoni	0-1				
6	Picchiò	Ballarati	Piro	Arrigoni	0-1				
	Cozzi	Marra	Caldarola	Prandoni	1-0				
7	Piro	Picchiò	Arrigoni	Ballarati	1-0				
	Caldarola	Cozzi	Prandoni	Marra	0-1				

IL TABELLONE DEL TORNEO SPERIMENTALE INDIVIDUALE.
PER SCONTRO DIRETTO SI INTENDEVA LA PARTITA NELLA QUALE I DUE GIOCATORI SI AFFRONTAVANO SULLA STESSA SCACCHIERA.

Torneo scacchistico "Mangia-mangia" un rinnovato successo in Famiglia

Come vuole una radicata tradizione carnevalesca del Circolo Scacchistico della Famiglia Legnanese, lo scorso 23 febbraio alle ore 21, nella sede del sodalizio, si è tenuto l'annuale torneo di "Mangia-mangia"; una disciplina eterodossa che si contrappone al gioco tradizionale degli scacchi e che divide nettamente gli appassionati in due fazioni: c'è chi lo ama e chi non lo sopporta. Si gioca in quattro, divisi in due coppie; i giocatori si affrontano su due scacchiere affiancate e, della coppia, un giocatore conduce i pezzi bianchi, l'altro i neri. Lo scopo è sempre quello di dare scacco matto all'avversario, ma la partita è ulteriormente movimentata perché i pezzi catturati su una scacchiera non escono dal gioco, ma vengono passati al compagno, che può sistemarli sulla propria scacchiera; questo, chiaramente, scardina le strategie di gioco dell'avversario e induce ad una continua evoluzione di tattica. Il torneo "Mangia-mangia" sovverte anche il canone classico che vede il giocatore di scacchi pensoso e riflessivo di fronte alla scacchiera: i compagni di squadra possono parlare tra di loro, suggerirsi mosse e, a volte, anche arrabbiarsi. L'anno scorso il torneo ha registrato una ventina di partecipanti, quest'anno, grazie alla martellante campagna pubblicitaria dell'organizzatore e arbitro, Primo Prandoni, il numero di giocatori ha subito un positivo balzo in avanti.

Rossy Del.

L'ARTICOLO PUBBLICATO SUL NUMERO DI FEBBRAIO-MARZO 2001 DE "LA MARTINELLA". È STATO SCRITTO PRIMA DELLA DISPUTA DEL TORNEO SEBBENE LEGGENDOLO SEMBRI L'ESATTO CONTRARIO.



**IL SIMBOLO DELGIOCO (MAI UTILIZZATO).
E' COSTITUITO DA PEDONI (QUATTRO COME I
GOCATORI) PERCHE' IL PEZZO PIU' UMILE
DELLA SCACCHIERA A MANGIA-MANGIA SI
RIVELA PREZIOSISSIMO PER PRETEGGERE IL
PROPRIO RE O PER SCARDINARE LE DIFESE
DELL'AVVERSARIO.**