



L'ASD SCACCHISTICA CERIANESE

con il patrocinio del

Comune di LURAGO D'ERBA

sotto l'egida del

COMITATO REGIONALE LOMBARDO FSI

e della

FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

ORGANIZZA

**CAMPIONATO REGIONALE LOMBARDO
U16 A SQUADRE
(C.I.S. U16 2019)**

DOMENICA 15 SETTEMBRE 2019

LURAGO D'ERBA (CO)
SCUOLA ELEMENTARE CARLO PORTA
Piazzale Carlo Porta 14
PROGRAMMA

ORE 9.00
CHIUSURA ACCREDITAMENTO SQUADRE

ORE 9.30
1° TURNO e a seguire 2° e 3°

PAUSA PRANZO
(informazioni sulle convenzioni stipulate www.scacchiceriano.it e in sala torneo)

ORE 15.00
4°-5°-6° TURNO

PREMIAZIONI

ISCRIZIONE TORNEO

Preiscrizione obbligatoria entro il 12/09/2019

Quota di iscrizione squadra: €25,00

Informazioni e preiscrizioni:

cisu16@torneicrl.com o su

<https://www.torneicrl.com/cms/giovanili/cis-u16>

PREMI

1a Squadra Classificata U16 CAMPIONE REGIONALE U16 – 2019
1a Squadra Classificata U14 CAMPIONE REGIONALE U16 – 2019
1a Squadra Classificata U12 CAMPIONE REGIONALE U12 – 2019
1a Squadra Classificata U10 CAMPIONE REGIONALE U10 – 2019

Premio per il giocatore che avrà realizzato il maggior numero di punti in ognuna delle quattro scacchiere (la riserva è conteggiata come 4° scacchiera) considerando la scacchiera dove il medesimo abbia svolto il maggior numero di partite.

REGOLAMENTO E NOTIZIE UTILI

0. Generalità:

- 0.1** La manifestazione di cui al presente bando costituisce la fase regionale per la Lombardia in prova unica del C.I.S. Under 16 2019
- 0.2** La manifestazione di cui al presente bando costituisce prova unica per la Lombardia per la qualificazione delle Società alla Fase Nazionale 2019 del C.I.S.U16.
- 0.3** La manifestazione di cui al presente bando è organizzata secondo l'opzione "a raggruppamento" (di cui al punto 3.2 b) del vigente Regolamento C.I.S. U16.
- 0.4** Per la partecipazione alla fase regionale CIS U16, ogni Società ha l'obbligo di iscrivere le proprie squadre entro il termine del 12/09/2019, inviando a mezzo posta elettronica all'indirizzo cisu16@torneicrl.com una scansione del modulo di iscrizione reperibile all'indirizzo Internet: <https://www.torneicrl.com/cms/giovanili/cis-u16> sottoscritto dal presidente di Società. Non è consentito l'utilizzo di modulistica diversa da quella fornita dall'organizzazione. Il modulo di iscrizione prevede che sia fornito alla direzione di gara l'elenco ordinato per scacchiera dei giocatori impiegabili nella manifestazione, elenco che potrà essere composto da un minimo di 4 e fino a 10 giocatori, che dovranno avere tutti i requisiti previsti dalle normative federali.
- 0.5** L'iscrizione dovrà essere confermata entro e non oltre le ore 09.00 del giorno 15/09/2019, effettuando il formale accredito. In tale sede dovrà essere fornito l'originale del modulo già inviato con l'iscrizione, il saldo della quota di iscrizione e la consegna delle tessere FSI di TUTTI i partecipanti o documentazione equipollente.
- 0.6** Eventuali modificazioni alla formazione indicata in occasione della iscrizione dovranno essere comunicate entro e non oltre le ore 08.30 del giorno 15/09/2019, pena la perdita del diritto alla partecipazione al torneo. In ogni caso, dovranno risultare da un nuovo modulo di iscrizione sottoscritto dal presidente della Società.
- 0.7** Gli addetti all'accredito chiuderanno le operazioni di loro competenza alle 09.00 del giorno 15/09/2019. In ogni caso, la squadra non accreditatasi entro le ore 09.00 del giorno 15/09/2019, solo se risulti iscritta regolarmente entro i termini previsti ed abbia avvisato per tempo la direzione del torneo del ritardo e confermato telefonicamente la formazione, sarà inserita nel torneo dal secondo turno di gioco con

sconfitta nel primo turno. Le squadre che non risultino iscritte regolarmente secondo le procedure sopraindicate NON saranno accettate.

1. Ammissioni e iscrizioni.

- 1.1** Possono partecipare al Campionato Italiano a Squadre Under 16 (C.I.S. U16) le rappresentative di tutte le Società affiliate regolarmente alla F.S.I. per l'anno 2019.
L'affiliazione deve avvenire prima dell'inizio della fase regionale.
- 1.2** Ogni Società ha diritto di iscrivere più squadre. I giocatori devono essere under 16 (nati nel sedicesimo anno anteriore a quello di svolgimento della finale) regolarmente tesserati alla FSI per tale società per l'anno cui si riferisce il campionato e comunque prima di effettuare un incontro valido per qualsiasi fase. Un giocatore, per l'intero campionato, può giocare per una sola società affiliata: la prima società per la quale è stato tesserato, salvo deroga del Direttore Nazionale per fondate e plausibili ragioni.
- 1.3** Possono partecipare al Campionato:
cittadini italiani tesserati per la FSI
non cittadini italiani residenti in Italia e che siano stati tesserati per almeno due anni alla FSI in un vivaio giovanile di un affiliato o che abbiano in precedenza partecipato ad almeno una edizione del Campionato Italiano Under 16 Per la partecipazione al C.I.S. U16 di giocatori che siano stati tesserati nell'anno precedente per una Società affiliata alla FSI diversa da quella per cui intende partecipare ad una qualsiasi fase del C.I.S. U16, è richiesto l'avvenuto deposito presso la FSI di un nulla osta sottoscritto dal rappresentante legale della società di provenienza; qualora questa non lo conceda il nulla osta può essere riconosciuto dalla Commissione CIS e in tal caso la richiesta è inoltrata tramite la Segreteria. Non è richiesto il nulla osta per i giocatori di categoria NC al momento della manifestazione e per i tesserati che hanno cambiato residenza rispetto all'anno precedente. Il modulo per la concessione del nulla osta è scaricabile dal regolamento di attuazione annuale.

Le presenti norme valgono ai soli fini della partecipazione al C.I.S. U16. La responsabilità disciplinare della partecipazione anche ad una sola nelle fasi del C.I.S. U16 di giocatori non in regola con le norme di cui al presente articolo è del presidente della Società che l'ha schierato. Il controllo spetta agli arbitri, nonché, in caso di ricorsi, agli organi federali di giustizia e disciplina.

2. Disposizioni Tecniche

Ogni squadra ha l'obbligo di schierare almeno 3 giocatori residenti nella stessa provincia o provincia limitrofa della Società per la quale risultano tesserati, fatta eccezione per i giocatori al terzo anno consecutivo di tesseramento per la Società con la quale intendono giocare il Campionato, per i giocatori al secondo anno consecutivo di tesseramento per la Società che non risultavano tesserati FSI in precedenza e per i giocatori al primo anno di tesseramento FSI. Per le Società affiliate alla FSI in Regioni con meno di 10 Società affiliate tale obbligo può essere derogato dalla Direzione Nazionale dopo aver valutato le singole casistiche, fermo restando l'obbligo di schierare almeno 3 giocatori residenti nella stessa Regione della Società. In caso contrario si applicheranno le sanzioni previste dall'art. 6 e specificamente in questo caso la perdita dell'incontro per forfait su tutte le scacchiere. Gli obblighi previsti nel presente comma sono esclusivamente a carico delle Società.

- 2.1** La manifestazione si svolgerà in unico con torneo di 6 turni di gioco sistema svizzero. Il rango delle squadre sarà determinato attraverso la media Elo dei 4 giocatori schierabili di ogni squadra aventi migliore punteggio di merito al momento della competizione. Il materiale da gioco è fornito dalla società ospitante o dall'organizzatore.
- 2.2** Ogni incontro si disputerà su 4 scacchiere.
- 2.3** I giocatori devono schierarsi dalla prima scacchiera secondo l'ordine dell'elenco presentato alla direzione di gara prima dell'inizio della manifestazione.
- 2.4** La squadra indicata per prima negli incontri stabiliti dal Calendario di gara gioca con il colore Bianco nelle scacchiere dispari e con il colore Nero su quelle pari.
- 2.5** I capitani delle due squadre prima dell'inizio dell'incontro si devono scambiare per iscritto, sugli appositi moduli, le formazioni delle rispettive squadre.
- 2.6** Il giocatore che ritarda di oltre mezz'ora è considerato assente a tutti gli effetti e la scacchiera che avrebbe dovuto essere da lui occupata sarà considerata vuota anche ai fini dell'applicazione di eventuali sanzioni tecniche.

- 2.7** Se un incontro non ha luogo perché una delle due squadre non si presenta alla data fissata ed entro l'orario massimo stabilito, tranne che per quanto previsto al successivo articolo 6.3, o se una squadra schiera un numero di giocatori inferiore a quanto previsto per il legale svolgimento della gara, allora la squadra assente o inadempiente perde l'incontro per forfait su tutte le scacchiere e il Direttore Nazionale deferirà la società in questione agli organi di Giustizia. Se lo schieramento non avviene dalla prima scacchiera e secondo l'ordine previsto dal Regolamento di attuazione, la squadra inadempiente perde 1-0 a forfait a partire dalla scacchiera vuota o nella quale è stato invertito l'ordine di schieramento (se l'elenco giocatori prevede 1-2-3-4 e lo schieramento è 1-3-2-4 si perde 1-0 a forfait in 2°, 3° e 4° scacchiera). Se ambedue le squadre non si presentano l'incontro viene omologato con il risultato di 0 a 0, salva comunque l'applicazione dei successivi commi del presente articolo e salva l'eventuale denuncia agli organi di giustizia federale da parte del Direttore Nazionale per le ulteriori sanzioni previste dal Regolamento Giustizia e Disciplina laddove vi siano i presupposti, denuncia che in ogni caso sarà sempre inoltrata nell'ipotesi in cui il forfait avvenga all'ultimo turno di gioco.
- 2.8** Non è ammesso alcun reclamo contro le decisioni di carattere tecnico dell'arbitro ed il risultato è quello indicato dallo stesso a fine gara o in momento successivo qualora abbia necessità di un breve termine per prendere una ponderata decisione prima dell'omologazione.
- 2.9** In sala gioco potrà essere ammesso un capitano non giocatore la cui funzione non potrà sostituire quella di un qualsiasi giocatore o di un arbitro. Egli dovrà sostare alle spalle della propria squadra. Il capitano non giocatore di una squadra deve essere tesserato per la società cui questa appartiene.
- 2.10** Il tempo di riflessione sarà di 30 minuti a giocatore. Il regolamento applicabile è quello FIDE Rapid Chess.
- 2.11** Il Responsabile regionale nominerà una Commissione formata da egli stesso e da altri due membri; a detta Commissione viene delegata ogni decisione legata alla comminazione di eventuali penalizzazioni. Contro le decisioni di questa Commissione è possibile il ricorso immediato telefonico presso il Direttore nazionale o ad altro soggetto delegato dalla Presidenza federale

3. Classifica finale e qualificazioni

3.1. La classifica sarà compilata sommando i punti squadra (2 punti per ogni incontro vinto, 1 punto per ogni incontro pareggiato). In caso di parità si terrà conto dei punti individuali ed in caso di ulteriore parità della classifica avulsa tra le squadre in parità (punti squadra e poi punti individuali). In caso di ulteriore parità, se è un girone all'italiana, si terrà conto dello spareggio Sonneborg-Berger. Persistendo la parità, si terrà conto dei seguenti criteri, nell'ordine:

a) risultati delle singole scacchiere, dove prevale la squadra che ha ottenuto la vittoria sulla prima scacchiera e, in caso di patta, sulla seconda e così via;

b) Buchholz di squadra. Nel caso di ulteriore parità si procederà a un incontro di spareggio a 12' + 3" e di 3' + 2" a mossa con eventuale Sudden Death a parità di punteggio squadra, i risultati ottenuti dalla prima scacchiera in poi. I colori dovranno alternarsi di volta in volta.

3.2. Si qualificheranno alla finale del CIS U16 2019, il **30%** delle squadre partecipanti, con approssimazione all'intero superiore, per ognuna delle 4 fasce di età. In caso di rinuncia di una squadra, la prima non qualificata avrà il diritto di subentrare

4. Fasce

U16 - Nati dal 01/01/2003 ad oggi

U14 - Nati dal 01/01/2005 ad oggi

U12 - Nati dal 01/01/2007 ad oggi

U10 - Nati dal 01/01/2009 ad oggi

Per quanto non previsto esplicitamente da questo bando si fa comunque riferimento al regolamento CIS U16 - 2019 per la manifestazione, ed al regolamento CIS U16 - attuazione 2019 reperibili sul sito Federale