



**Ministero dell'Istruzione e del Merito**  
Ufficio Scolastico Regionale per la *Regione Veneto*  
Ambito Territoriale per la provincia di *Verona*  
Coordinamento dei Servizi di Educazione Motoria, Fisica e Sportiva



Federazione  
Scacchistica  
Italiana



# Trofeo Scacchi Scuola 2022-2023

## Fase Provinciale Scuole Primarie di Verona

**Valeggio Sul Mincio 14 Marzo 2023**

**Sede di gioco: Palazzetto dello Sport**

**Via dello Sport n. 9**

**Scadenza iscrizioni: 8 Marzo 2023**

Con il presente bando si informa e, per quanto non espressamente previsto, si rinvia alle disposizioni del Regolamento dei Campionati Studenteschi - Trofeo Scacchi Scuola della Federazione Scacchistica Italiana e del suo Regolamento attuativo 2022-2023.

La normativa regolamentare è visionabile all'indirizzo internet: [www.federscacchiscuola.it](http://www.federscacchiscuola.it).

### GENERALITÀ

Il Trofeo Scacchi Scuola è riservato agli studenti delle scuole primarie statali e non statali, regolarmente iscritti e frequentanti. La partecipazione delle Istituzioni Scolastiche è per rappresentativa d'Istituto.

Per Istituzioni Scolastiche si intendono gli Istituti Scolastici e/o le Scuole coordinate e aggregate da un'unica Direzione formanti un unico Istituto Comprensivo.

Nel TSS ogni Istituzione Scolastica è rappresentata da una o più squadre, formate da 4 studenti e 2 eventuali riserve.

Le squadre partecipano a tornei "maschile/misto" e "femminile" separati (è sufficiente la partecipazione di 2 squadre).

Ogni Istituzione Scolastica potrà iscrivere un numero di squadre pari a **un massimo di tre squadre per ciascun plesso** per ciascuno dei tornei maschile/misto e femminile.

Alla successiva Fase Regionale qualsiasi Istituzione Scolastica può qualificare solamente una squadra per ciascun torneo (maschile/misto, femminile).

Si qualificano dalla Fase Provinciale a quella Regionale il 50 %, con arrotondamento per eccesso, sul numero delle Istituzioni Scolastiche partecipanti per ciascuna categoria.

## **ACCOMPAGNATORE, ISTRUTTORE E CAPITANO**

È prevista obbligatoriamente la figura dell'Accompagnatore della squadra che potrà essere un docente appositamente nominato dall'Istituto, e in nessun caso, pena l'esclusione, potrà essere personale non docente o estraneo alla scuola. L'accompagnatore può svolgere la funzione di Capitano della squadra, ed in questo caso dovrà essere segnalato al momento dell'iscrizione in piattaforma FSI.

La funzione di Capitano può essere svolta, in alternativa all'Accompagnatore, da un Istruttore federale regolarmente tesserato come tale per l'anno in corso.

Una stessa persona non può svolgere la funzione di Capitano per più di una squadra, all'interno dello stesso torneo della stessa categoria.

Al Capitano si trasmettono, per opportuna conoscenza, gli **allegati 3 e 4** necessari per il corretto svolgimento della gara; essi verranno poi distribuiti, per la compilazione, prima della manifestazione.

## **SQUADRE**

La denominazione della squadra partecipante dovrà riportare la denominazione ufficiale dell'Istituzione Scolastica. L'ordine di scacchiera deve essere tale che i giocatori di categoria nazionale o FIDE vanno inseriti dal giocatore di categoria più alta a decrescere. I giocatori di pari categoria possono essere schierati indifferentemente l'uno prima dell'altro. L'ordine di scacchiera inserito entro la scadenza dell'iscrizione non può essere modificato.

Ogni squadra deve essere iscritta e accreditata con almeno 4 giocatori.

Prima dell'avvio del torneo, all'atto dell'accREDITAMENTO della squadra, ogni accompagnatore designato dovrà confermare agli organizzatori la presenza dei singoli giocatori che compongono la squadra.

L'ordine di scacchiera deve essere mantenuto per tutta la durata del torneo.

## **AREA DI GIOCO**

All'area di gioco possono accedere soltanto i giocatori schierati per il turno di gioco, i Capitani, gli Arbitri, il Direttore Nazionale, i Responsabili FSI ed il personale di supporto fornito dall'organizzazione.

Gli Accompagnatori che non hanno la funzione di Capitano potranno disporsi ai margini dell'area di gioco, in uno spazio apposito indicato dall'organizzazione.

Al termine della propria partita, ogni giocatore deve allontanarsi dall'area di gioco.

## **DISPOSIZIONI TECNICHE**

Il tempo di riflessione sarà di **30 minuti a testa**; il numero dei turni sarà di 5.

Le classifiche finali saranno redatte prevedendo graduatorie, maschili/miste e femminili, distinte.

## **DOCUMENTI DI RICONOSCIMENTO**

Ogni Accompagnatore, ogni Capitano e ogni studente, riserve comprese, deve esibire un cartellino di riconoscimento contenente:

- l'indicazione della denominazione dell'Istituzione Scolastica di appartenenza;
- il proprio nome e cognome e l'eventuale titolo di Capitano;
- il timbro dell'istituzione scolastica e la firma del Dirigente Scolastico o di un suo Vicario;
- la foto tessera.

Il cartellino di riconoscimento deve essere spillato all'abito in modo visibile o appeso al collo per tutta la durata del torneo. La predisposizione dei cartellini di riconoscimento è obbligatoria ed è a carico della scuola interessata; il cartellino diventa documento attestante l'identità dello studente, del capitano e dell'accompagnatore.

## **ISCRIZIONE**

Entro la data di scadenza delle iscrizioni, il Dirigente Scolastico, o un suo referente, dovrà compilare un modulo collegandosi con la piattaforma FSI per i Campionati Studenteschi - Trofeo Scacchi Scuola ([www.federscacchiscuola.it](http://www.federscacchiscuola.it)), selezionando la propria regione nell'area relativa alle fasi regionali e provinciali e accedendo quindi all'area riservata. In particolare dovranno essere inseriti i dati anagrafici della Istituzione Scolastica, i nominativi e le corrispondenti date di nascita degli studenti che formeranno la squadra rappresentativa, il nominativo, la qualifica e i recapiti telefonici e informatici del docente

accompagnatore che rappresenterà quella Istituzione Scolastica al torneo di riferimento, l'eventuale nominativo dell'Istruttore al seguito col numero identificativo presso la FSI, nonché l'indicazione del Capitano designato.

Il modulo dovrà contenere l'ordine corretto dei giocatori sulle scacchiere e dovrà essere stampato, sottoscritto dal Dirigente Scolastico, ricaricato sulla piattaforma informatica e, infine, consegnato in cartaceo all'organizzazione, al momento dell'accreditamento nel giorno della manifestazione.

Ulteriori istruzioni per effettuare correttamente la procedura d'iscrizione delle squadre sono presenti sulla piattaforma FSI ([www.federscacchiscuola.it](http://www.federscacchiscuola.it)).

## **ASSICURAZIONE E CERTIFICATO SANITARIO**

La scheda di iscrizione prodotta attesta la copertura assicurativa di studenti e docenti accompagnatori delle scuole partecipanti alla fase provinciale.

Tutti gli studenti partecipanti dovranno essere provvisti del certificato per la pratica di attività sportive non agonistiche, rilasciato dopo regolare controllo sanitario, così come descritto dall'art. 3 del Decreto Interministeriale del 24/04/2013, modificato dall'art. 42 bis del Decreto Legge n. 69/2013, convertito dalle Leggi n. 98 e n. 125 del 2013. Le certificazioni mediche dovranno essere depositate e custodite presso la segreteria della scuola di appartenenza.

## **PREMI**

Alle prime tre squadre classificate per ciascuna categoria saranno assegnate le medaglie individuali previste per il loro piazzamento; alle prime classificate sarà assegnata anche La Coppa per la Scuola.

## **PROGRAMMA**

- Entro le ore 9.00 le squadre confermeranno la loro partecipazione presso la segreteria della manifestazione, all'interno del Palazzetto dello Sport di Valeggio sul Mincio;
- Ore 9.30: inizio della manifestazione
- Ore 10.00: inizio gara
- Ore 13.30: pausa ristoro
- Ore 14.45: ripresa turno pomeridiano
- Ore 17.30 circa: premiazioni e termine della manifestazione.

Per notizie urgenti nel giorno della gara sarà disponibile il cellulare 3209087692.

Durante la pausa pranzo autogestita, per chi lo desiderasse sarà anche possibile usufruire del servizio bar all'interno della struttura del Palasport. Non è prevista la distribuzione di panini ai giocatori e accompagnatori da parte dell'Organizzazione.

## **INFORMAZIONI**

Referente provinciale CS/TSS:

Alessandro Zangrandi [ale.zangrandi@gmail.com](mailto:ale.zangrandi@gmail.com) 3209087692

Presidente AD "Scacchi Valpolicella"

Mauro Schiraldi, cell. 340.2253693, email [maschira@gmail.com](mailto:maschira@gmail.com)

Società Scacchistica organizzatrice:

AD "Scacchi Valpolicella", [www.veronascacchi.it](http://www.veronascacchi.it)

FSI - Comitato Regionale Veneto [www.venetoscacchi.it](http://www.venetoscacchi.it)

<b>CAMPIONATI STUDENTESCHI – TROFEO SCACCHI SCUOLA</b>	<b>ANNO SCOLASTICO 20</b> ____ <b>- 20</b> ____		
<b>SCACCHI - FASE PROVINCIALE</b>	<b>DATA:</b> ____ / ____ / 20 ____		
<b>SCUOLA:</b>	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><b>MASCHILE</b></td> <td style="width: 50%; border: none;"><b>FEMMINILE</b></td> </tr> </table>	<b>MASCHILE</b>	<b>FEMMINILE</b>
<b>MASCHILE</b>	<b>FEMMINILE</b>		

<b>PRIMARIE</b>	<b>SECONDARIE 1° GRADO RAGAZZI</b>	<b>SECONDARIE 1° GRADO CADETTI</b>	<b>SECONDARIE 2° GRADO ALLIEVI</b>	<b>SECONDARIE 2° GRADO JUNIORES</b>	<b>NOME SQUADRA:</b>
-----------------	--	--	--	---	--------------------------

TURNO	NOME SQUADRA AVVERSARIA	RISULTATO SCACCHIERE				RISULTATO TOTALE PER SCACCHIERA	RISULTATO SQUADRA	RISULTATO SQUADRA PROGRESSIVO
		1^	2^	3^	4^			
<b>L E G E N D A</b>	<i>INSERIRE IL NOMINATIVO DELLA SQUADRA AVVERSARIA</i>	<i>INSERIRE: 1 – VITTORIA 0,5 – PAREGGIO 0 – SCONFITTA</i>				<i>SOMMARE: 1^+2^+3^+4^</i>	<i>SE A SINISTRA(G): 4; 3,5; 3; 2,5 INSERIRE 2 SE 2 INSERIRE 1 SE 0; 0,5; 1; 1,5 INSERIRE 0</i>	<i>SOLO AL 1° TURNO INSERIRE IL RISULTATO SQUADRA DELLA CASELLA A FIANCO; DAL 2° TURNO SOMMARE I PUNTI COME SOTTO INDICATO</i>
1°						G	A	A
2°						G	B	A+B
3°						G	C	A+B+C
4°						G	D	A+B+C+D
5°						G	E	A+B+C+D+E

## SQUADRA TITOLARE

1		2	
3		4	

## RISERVE

5		6	
---	--	---	--

APPORRE UNA CROCE SUI QUATTRO GIOCATORI DEL TURNO

1° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

2° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

3° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

4° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

5° TURNO	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

ALLEGATO 4

## DISPOSIZIONI E NOTIZIE UTILI

**ACCOMPAGNATORE:** (DOCENTE/GENITORE, ISCRITTO F.S.I., DELEGATO DAL DIRIGENTE SCOLASTICO)

AL TAVOLO ISCRIZIONI PREDISPOSTO CONFERMA L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E RITIRA:

- ❖ LA SCHEDA CARTONATA DI SQUADRA;
- ❖ UNA PENNA;
- ❖ IL TESSERINO COLORATO DA APPUNTARE AL PETTO DEL CAPITANO;

COMPILA IL FRONTESPIZIO DELLA SCHEDA E SUL RETRO SCRIVE I TITOLARI E LE RISERVE; CONSULTA LA PIANTINA DEL PALASPORT ESPOSTA SULLE GRADINATE, PER INDIVIDUARE LA ZONA DI GIOCO DEL PROPRIO TORNEO CONTRADDISTINTO DA UN DETERMINATO COLORE E LA RELATIVA NUMERAZIONE DEI TAVOLI;

ATTENDE CON I GIOCATORI SULLE GRADINATE DEL PALASPORT L'INIZIO DEL TORNEO; SE NON E' DESIGNATO COME CAPITANO E' COMUNQUE AMMESSO IN AREA GIOCO PER I PRIMI 5 MINUTI DI OGNI TURNO.

**CAPITANO:** (ACCOMPAGNATORE/GIOCATORE)

PRIMA DELL'INIZIO DEL TURNO:

- ❖ SI RECA, QUANDO CHIAMATO, NELLA SALA DI GIOCO;
- ❖ VEDE GLI ABBINAMENTI DEL TURNO DI GIOCO E OSSERVA IL NUMERO DEL TAVOLO;
- ❖ CONSULTA LA PIANTINA COLORATA PER INDIVIDUARE IL TAVOLO DOVE LA SQUADRA DOVRA' GIOCARE AIUTANDOSI CON IL COLORE DELLE TOVAGLIE CHE DOVRA' CORRISPONDERE AL COLORE DEL SUO TESSERINO;
- ❖ QUANDO RICHIESTO, SI FA RAGGIUNGERE DAI COMPONENTI DELLA SQUADRA;
- ❖ COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA SCRIVENDO SUL FRONTE IL NOME DELLA SQUADRA AVVERSARIA; A OGNI TURNO, FACENDO ATTENZIONE A QUANTO PREVISTO PER L'INSERIMENTO DELLE RISERVE, APPONE UNA CROCE SUI QUATTRO GIOCATORI;
- ❖ LA RISERVA DEVE GIOCARE IN QUARTA SCACCHIERA;
- ❖ GLI ALTRI GIOCATORI SCALANO VERSO L'ALTO;
- ❖ SOSTITUENDO, AD ESEMPIO, IL GIOCATORE IN PRIMA SCACCHIERA LA DISPOSIZIONE DEI GIOCATORI SARA' LA SEGUENTE: (2 - 3 - 4 - 5 (RISERVA)).
- ❖ NEL FOGLIO ABBINAMENTI LA SQUADRA A SINISTRA GIOCHERA' IN PRIMA SCACCHIERA CON IL BIANCO, IN SECONDA CON IL NERO, IN TERZA CON IL BIANCO E IN QUARTA CON IL NERO; LA SQUADRA A DESTRA OVVIAMENTE GIOCHERA' IN PRIMA SCACCHIERA CON IL NERO.
- ❖ PUO' CONTROLLARE SE LA SQUADRA AVVERSARIA GIOCA NELL'APPROPRIATO ORDINE DI SCACCHIERA E CON I COLORI PREVISTI PER QUEL TURNO E SE GLI OROLOGI SONO POSTI E REGOLATI CORRETTAMENTE.

DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL TURNO:

- ❖ RIMANE IN SALA GIOCO FINO ALLA FINE DELLE QUATTRO PARTITE;
- ❖ NON PUO' INTERVENIRE SULLE PARTITE PER QUANTO RIGUARDA IL GIOCO MA SOLO SU CIRCOSTANZE RELATIVE ALL'INCONTRO; PUO' PERCIO' DIRE A UN GIOCATORE "OFFRI LA PATTA" O "ACCETTA LA PATTA" O "ABBANDONA". PER SVOLGERE IL SUO COMPITO, QUANDO NON GIOCA, DEVE SOSTARE ALLE SPALLE DEI PROPRI GIOCATORI. EVENTUALI VIOLAZIONI DEL REGOLAMENTO COMMESSE DA UN CAPITANO SONO CONSIDERATE EQUIVALENTI A QUELLE DI UN GIOCATORE.

AL TERMINE DELLE QUATTRO PARTITE DEL TURNO:

- ❖ COMPILA LA SCHEDA DI SQUADRA SEGNANDO I QUATTRO RISULTATI (1 PER LA VITTORIA, 0 PER LA SCONFITTA, 0,5 PER IL PAREGGIO);
- ❖ COMPILA ALLO STESSO MODO IL VERBALE DI GARA CHE TROVERA' AL TAVOLO;
- ❖ CONTROLLA CHE I PEZZI SULLE SCACCHIERE SIANO PRONTI PER LA PARTITA SUCCESSIVA;
- ❖ SI RECA CON IL CAPITANO DELLA SQUADRA AVVERSARIA DALL'ARBITRO/AIUTO ARBITRO INCARICATO PER COMUNICARE IL RISULTATO DELL'INCONTRO E PER CONSEGNARE IL VERBALE DI GARA FIRMATO; RITORNA SULLE GRADINATE.

AL TERMINE DEL TORNEO:

- ❖ CONSEGNA LA SCHEDA DI SQUADRA, LA PENNA E IL TESSERINO.