



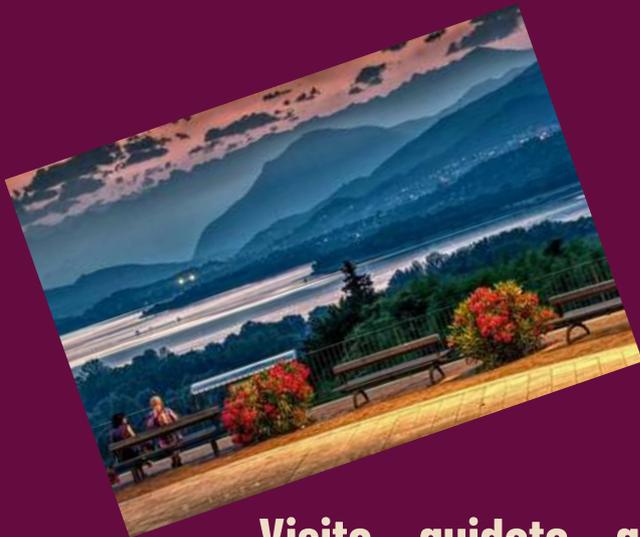
Campionato giovanile a squadre della Lombardia

AZZATE (VA)

PALESTRA COMUNALE

VIA COLLI, 21

Con il patrocinio del Comune di Azzate

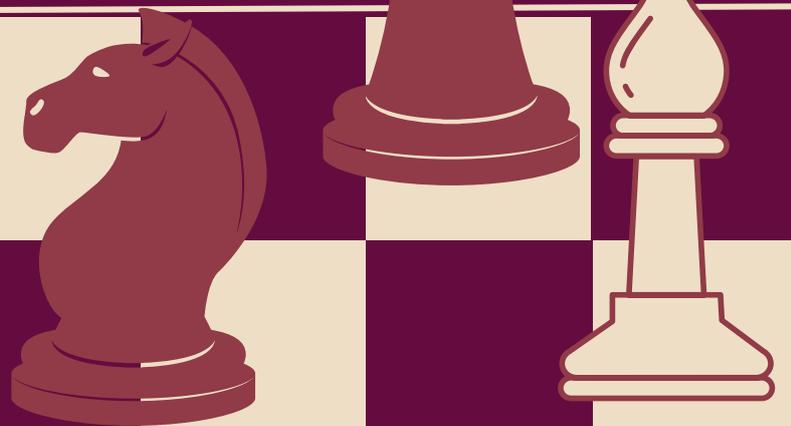


5 TURNI DA
20'+10"
Inizio ore
10.30

Visite guidate gratuite
per gli accompagnatori



27/10/2024



CALENDARIO DI GIOCO

h. 9.45 Chiusura iscrizioni e, a seguire, appello delle squadre (chi non presente, anche se regolarmente preiscritto, potrebbe accedere al torneo a partire dal secondo turno);

h. 10.30 Primo turno

h. 11.45 Secondo turno

Pausa Pranzo

h. 15.00 Terzo turno

h. 16.15 Quarto turno

h. 17.30 Quinto e ultimo turno

A seguire, premiazioni.

REGOLAMENTO

Ammissioni

Possono partecipare squadre di Under 18 tesserati per il 2024 per una medesima Società lombarda affiliata alla FSI.

Una Società può iscrivere più squadre. Sono ammessi giocatori stranieri (art. 1.3 del regolamento CIS U18).

Per quanto non contemplato valgono le regole per il gioco Rapid ed il regolamento CIS U18 della FSI. Si richiama l'art.

1.3 del Regolamento CIS U18 della FSI secondo cui: "Per la partecipazione al C.I.S. U18 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. U18, è richiesto l'avvenuto deposito presso la FSI di un nulla osta sottoscritto dal

representante legale della società di provenienza; [...] 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."

Ogni squadra ha l'obbligo di schierare almeno 3 giocatori residenti nella stessa provincia o provincia limitrofa della

Società per la quale risultano tesserati, con le eccezioni di cui all'art. 2.10 del Regolamento citato.

Per tutto quant'altro non contemplato, valgono le regole per il gioco Rapid ed il Regolamento CIS U18 della FSI.

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da quattro titolari + due eventuali riserve. L'ordine di scacchiera è quello della lista presentata all'atto dell'iscrizione: eventuali modifiche vanno presentate all'Arbitro prima dell'appello. In un incontro è tollerata al massimo l'assenza di un giocatore. Ogni squadra deve avere un Capitano, non giocatore o giocatore.

Composizione dei tornei

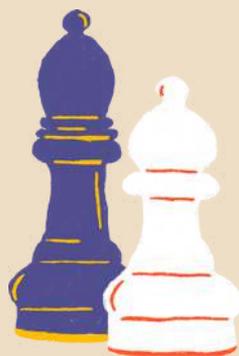
Le squadre partecipanti saranno suddivise nei seguenti tornei, U18 - U16 - U14 - U12 - U10 o in loro adiacenti raggruppamenti.

Cadenza di gioco

Il torneo si svolgerà a sistema svizzero (o girone all'italiana in relazione al numero delle squadre per ogni torneo) su 5 turni di gioco e la cadenza sarà di 20 minuti per giocatore + 10 secondi di incremento (con modalità Fischer) a partire dalla prima mossa.

Criteri di spareggio

Punti squadra, punti individuali, classifica avulsa; in caso di persistenza della parità, con girone all'italiana, Sonneborn-Berger. Se svizzero, Sonneborn pesato, risultati singole scacchiere, Buchholz di squadra. In caso di ulteriore parità, spareggio rapid, blitz ed eventuale sudden-death.



Disposizioni aggiuntive:

In sala torneo è vietato fumare (divieto esteso anche alle sigarette elettroniche). È possibile portare cellulari (come altri strumenti elettronici) nell'area torneo solo a patto che siano completamente spenti e restino fisicamente separati dai giocatori (ad es. in una borsa). *I Tornei non sono validi per alcun tipo di variazione Elo.*

Informazioni generali e contatti:
info@scacchigallarate.it; 348-6440357.

Parcheggio libero nelle adiacenze della scuola. Bar, Pizzerie e Ristoranti nel raggio di 500 metri dalla sede di gioco.

MODALITA' DI ISCRIZIONE

L'iscrizione va fatta inviando a info@scacchigallarate.it il nome della squadra accompagnata dall'elenco dei giocatori (vedi allegato) e da copia della distinta di bonifico di € 20,00 intestata ad ASD Scacchistica Gallaratese entro il 22/10/2024.

IBAN: IT43V0359901899050188529074

PREMI

Coppa per le prime tre squadre di ogni categoria (U18-U16-U14-U12-U10).

Medaglia per le migliori scacchiere individuali di ciascun torneo.

L'iscrizione alla manifestazione comporta l'accettazione totale e incondizionata del bando regolamento e di eventuali modifiche che si rendessero necessarie per il buon esito della manifestazione. La partecipazione alla manifestazione sottintende il consenso di ogni giocatore alla pubblicazione di alcuni dati personali (cognome, nome, categoria, Elo) nonché del risultato conseguito sui siti internet della FSI, del Comitato Regionale e sul web in generale. Per i minori tale consenso è dato dai genitori o da chi esercita la patria potestà.

Per gli accompagnatori è prevista la possibilità di visite guidate gratuite tra le bellezze di Azzate.
Informazioni in loco

Convenzioni per il pranzo con bar e ristoranti di Azzate per tutti i partecipanti. Maggiori informazioni in loco

COME RAGGIUNGERE AZZATE

**AUTOSTRADA A4 DEI LAGHI, USICTA
BUGUGGIATE/AZZATE**
SEGUIRE INDICAZIONI PER AZZATE - SEDE
DI GIOCO AD UN KM CIRCA DALL'USCITA
AUTOSTRADALE



Campionato Giovanile a Squadre di Lombardia - Modulo di iscrizione

Il Sottoscritto¹ _____

Presidente della Società² _____

chiede l'iscrizione al Torneo per la squadra³ _____

Elenco dei giocatori

Scacchiera	Cognome e nome - ID FSI	Categoria	Punteggio Elo
1			
2			
3			
4			
5			
6			

L'ordine di collocazione dei giocatori sulle scacchiere sarà quello previsto dalla lista e non potrà più essere modificato dopo l'appello.

Responsabile della squadra⁴: _____

Capitano non giocatore⁵: _____

Capitano giocatore⁶: _____

Il sottoscritto dichiara di aver ricevuto il consenso da ogni giocatore per la pubblicazione dei dati (cognome, nome, categoria, Elo) sul sito internet federale e dei risultati conseguiti durante gli incontri.

Il Presidente

(data e luogo)

1 Inserire nome e cognome del Presidente della società.

2 Inserire l'esatta denominazione della società.

3 Ogni squadra deve essere individuata da un solo nome. Una società che ha più squadre è tenuta a utilizzare dei nomi differenti.

4 Inserire nome e cognome, indirizzo completo, e-mail e telefono.

5 Inserire nome e cognome.

6 Inserire nome e cognome