



**L'Ufficio Scolastico Provinciale per l'Educazione Motoria e Fisica Sportiva,**  
in collaborazione con

**ASD Scacchistica Novarese**

organizza

## **Fase provinciale Trofeo Scacchi Scuola 2025 tutte le categorie**

**Lunedì 24 marzo 2025**

**Sede di gioco: Bellinzago Novarese– Palestra dell'IC "Antonelli", via Vescovo Bovio 9,  
ingresso dall'adiacente parcheggio di via De Medici**

La manifestazione è aperta alle scuole primarie e secondarie di I e II grado della provincia di Novara.

Categorie previste:

scuole primarie (alunni iscritti e frequentanti la scuola primaria)

scuole secondarie di I grado (alunni iscritti e frequentanti la scuola secondaria di I grado)

allievi (alunni iscritti e frequentanti la scuola secondaria di II grado e nati tra il 2008 e il 2011)

juniores\* (alunni iscritti e frequentanti la scuola secondaria di II grado e nati nel 2006 o 2007)

*\* per gli alunni in ritardo scolastico può essere richiesta una deroga, che sarà valutata dalla Commissione Organizzatrice)*

Per ogni categoria si svolgeranno il torneo maschile/misto e quello femminile. Nel caso in cui uno o più degli otto tornei avesse un numero insufficiente di squadre, sarà possibile accorpate i tornei, nelle categorie più vicine tra loro, ed avere al termine classifiche separate per ogni categoria.

Ogni Istituzione Scolastica partecipante potrà iscrivere per ogni categoria fino a due squadre maschili o miste, più eventualmente una interamente femminile, formate ciascuna da un numero di studenti (iscritti e frequentanti la propria scuola e nella categoria di riferimento) compreso tra 4 e 6. Ogni Istituzione Scolastica partecipante dovrà designare un insegnante accompagnatore per i propri alunni.

### **Iscrizione alla manifestazione.**

Le iscrizioni andranno inoltrate secondo le modalità e i termini stabiliti dalla circolare USP

### **PROGRAMMA**

Ore 9.00: Controllo presenze

**Ore 9.15: Primo turno**

Ore 10.20: secondo turno

Ore 11.25: terzo turno

**Ore 12.15: pausa**

Ore 13.15: quarto turno

Ore 14.20: quinto turno

Ore 15.25: eventuale sesto turno

**Ore 16.25 circa: premiazioni**

## REGOLAMENTO

Torneo per squadre: in ogni incontro ogni squadra schiera 4 giocatori, rigorosamente nell'ordine comunicato al momento dell'iscrizione sugli appositi moduli. La squadra che sommando i punti individuali delle quattro scacchiere risulta vincitrice dell'incontro ottiene due punti squadra; in caso di 2-2 le squadre ottengono un punto squadra ciascuna..

### Turni e cadenza di gioco

6 turni di gioco con sistema svizzero; 25 minuti di riflessione per giocatore. Il numero dei turni potrebbe essere ridotto a cinque, a seconda del numero di squadre iscritte.  
Si utilizza il Regolamento Rapid FIDE, con applicazione art. A5, senza impiego di linee guida III.

**La partecipazione al torneo sottintende il consenso per la pubblicazione di dati, immagini e risultati del torneo.**

**l'accesso alla zona di gioco sarà consentito solo ai giocatori, ai capitani e al personale autorizzato dagli organizzatori.**

In base all'articolo 11.3 nella sede di gioco è vietato detenere telefoni cellulari o dispositivi elettronici, tutti i dispositivi dovranno essere tenuti rigorosamente spenti e posti in borse non a contatto col giocatore.  
Il torneo sarà diretto da un arbitro federale ed in caso di controversie le sue decisioni saranno inappellabili

## PREMI

**Coppe per le scuole vincitrici e medaglie per i componenti delle squadre prime tre classificate sia assolute che interamente femminili.**

Alcuni punti del regolamento FSI:

### **5.2) Accompagnatore**

È prevista obbligatoriamente la figura dell'Accompagnatore della squadra dalla Fase Provinciale in poi.

Può essere Accompagnatore un docente della scuola, appositamente nominato dall'Istituto, e in nessun caso, pena l'esclusione, l'accompagnamento potrà essere affidato a personale non docente o estraneo alla scuola.

### **5.3) Istruttore**

È prevista facoltativamente la figura dell'Istruttore della squadra, con compiti di allenatore e referente tecnico.

Egli deve necessariamente possedere la qualifica di Istruttore FSI ed essere tesserato come tale per l'anno in corso.

L'Istruttore riceve l'incarico dall'Istituto e il suo nominativo viene riportato nel modulo d'iscrizione della squadra.

### **5.4) Capitano**

La funzione di Capitano può essere svolta dall'Accompagnatore, dall'eventuale Istruttore, oppure da un giocatore, ma solo se possiede un'età minima di 16 anni.

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

In caso di indisponibilità di diversi Capitani per più squadre appartenenti allo stesso Istituto e partecipanti allo stesso torneo, è ammesso che un giocatore della squadra, anche se di età inferiore a 16 anni, assuma la figura di Capitano, con obbligo però di sottoscrizione del report di fine incontro

da parte del Docente accompagnatore

Il Capitano dovrà innanzitutto collaborare con la direzione del torneo per il buon esito della manifestazione.

Prima dell'inizio di ogni incontro il Capitano dovrà controllare il corretto schieramento dei propri giocatori ed i colori previsti per quel turno, compilando il report di gara con i loro nominativi.

Il Capitano ha il diritto di comunicare ai giocatori della sua squadra di proporre o accettare un'offerta di patta o di abbandonare la partita.

Perciò il Capitano potrà dire a un giocatore "*offri la patta*", oppure "*accetta la patta*", oppure "*rifiuta la patta*", oppure "*abbandona*".

Il Capitano dovrà astenersi da ogni intervento riguardante il gioco; in particolare non potrà dare al giocatore nessuna informazione riguardante la posizione sulla scacchiera, e non potrà consultare né il giocatore, né altri, riguardo alla posizione sulla scacchiera.

Per svolgere il suo compito, il Capitano dovrà restare nella sala di gioco, alle spalle dei propri giocatori.

Nel momento in cui una partita è finita, i due giocatori ridispongono in ordine i pezzi sulla scacchiera e lasciano l'area di gioco. Il Capitano si accerta che ciò avvenga.

Quando tutti i giocatori della propria squadra hanno terminato di giocare, anche il Capitano deve lasciare l'area di gioco, dopo aver trascritto i risultati delle gare sul report e averlo firmato congiuntamente col Capitano della squadra avversaria.

I risultati trascritti sul report, se errati, non potranno in alcun modo essere modificati, una volta terminato il turno di gioco successivo.

## **8) DOCUMENTI DI RICONOSCIMENTO**

Ogni Accompagnatore, ogni Capitano e ogni studente, riserve comprese, dovranno esibire un cartellino di riconoscimento contenente: denominazione dell'Istituto Scolastico; nome e cognome ed eventuale titolo di Capitano; fototessera; timbro dell'Istituto Scolastico e firma del Dirigente o di un suo Vicario.

Il cartellino di riconoscimento dev'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.

## **11) TESSERAMENTO E ASSICURAZIONE**

Le squadre delle Scuole Secondarie, partecipanti alla Fase Provinciale e Regionale, godono della copertura assicurativa di Sport e Salute S.p.A., così come indicato dal Progetto Tecnico del MIM. Per le Scuole Primarie, invece, le stesse scuole devono farsi carico della copertura assicurativa e i Dirigenti Scolastici devono attestarlo all'atto dell'iscrizione.

In alternativa è possibile il tesseramento FSI, comprensivo della copertura assicurativa.

**Per quanto non contemplato nel presente bando, valgono le normative FSI.**