

CHALLENGE ITALIA GIOVANI UISP

Premessa:

La Challenge Italia Giovani è una manifestazione promozionale, che intende essere raccordo fra il mondo dell'attività scacchistica svolta nelle scuole, l'attività formativa dei settori giovanili dei circoli scacchistici e le scuole di scacchi, il mondo dell'associazionismo operante in campo giovanile e, dall'altra parte, l'attività scacchistica organizzata dalle Federazioni Sportive Nazionali o dagli Enti di Promozione Sportiva.

A tale scopo la Challenge Italia Giovani intende essere uno strumento il più possibile agile e snello, di facile gestione per coloro che operano in campo giovanile sul territorio che, non essendo necessariamente esperti operatori nel campo dell'organizzazione scacchistica, possono trovare reali difficoltà nell'affrontare le complesse procedure formali previste per le manifestazioni contemplate nei regolamenti tecnici delle varie organizzazioni che operano nel campo scacchistico. Inoltre, la Challenge Italia Giovani vuole essere il miglior strumento per prendere per mano il singolo giovane aspirante scacchista, accompagnandolo nei suoi primi passi nel per lui sconosciuto mondo degli scacchi dal suo primo torneo ai più alti traguardi.

Infine, con la sua notevole articolazione in termini di diffusione sul territorio e numero e frequenza dei tornei, vuole essere il miglior supporto per tutti i ragazzi che vogliono fare della pratica del gioco degli scacchi la loro regolare attività sportiva e, per i loro tecnici ed istruttori, il miglior strumento per fare in modo che questi ragazzi possano gioiosamente praticare la nostra disciplina con regolarità ed impegno, indirizzandosi prima di tutto al piacere del gioco e, successivamente, progressivamente avviandosi ai traguardi più impegnativi.

Regolamento:

- 1.0 La Challenge Italia Giovani è basata su una serie di manifestazioni giovanili – denominate “gare locali” - organizzate in condizioni tecniche definite e omogenee all'interno di un certo spettro di opzioni, ciascuna delle quali fornisce un punteggio per una classifica finale. Le gare locali possono essere organizzate su tutto il territorio italiano.
- 2.0 La Challenge Italia Giovani è organizzata da U.I.S.P. Nazionale - Area Giochi - Settore Scacchi.
- 3.0 La Challenge Italia Giovani ha durata annuale, con inizio indicativamente al 1 ottobre e fine al 30 settembre successivo.
- 4.0 La partecipazione alla Challenge Italia Giovani è riservata a giovani di ogni nazionalità che non compiano il 16° anno di età nell'anno iniziale della manifestazione.
- 5.0 Le classifiche finali della Challenge Italia Giovani sono riservate a giocatori tesserati UISP con valido tesseramento in corso.
- 6.0 Perché una manifestazione sia valida per la classifica della Challenge Italia Giovani sarà necessario:
 - Che l'organizzatore ne richieda tempestivamente l'inserimento in calendario; all'atto della richiesta dovranno essere date indicazioni sull'arbitraggio, che, pur essendo libero, costituirà elemento di giudizio per l'inserimento in calendario e la successiva omologazione.
 - Che provveda, entro otto giorni dalla conclusione della competizione all'omologazione ed esclusivamente tramite l'invio dei *files* generati dal programma di gestione informatica utilizzato nella manifestazione (che dovrà essere prescelto fra quelli interfacciabili dal sistema centrale di gestione). È

richiesta la presenza dell'indicazione, per ciascun partecipante ed anche in file distinto, della data di nascita, del luogo di residenza e del circolo di riferimento.

- Ogni operazione di gestione calendario ed omologazione dovrà avvenire per il tramite della posta elettronica.

7.0 Le partite disputate nelle gare locali saranno regolate da una delle tipologie regolamentari contemplate dal regolamento FIDE per il gioco degli scacchi.

Gli organizzatori di ogni singola manifestazione valida per la Challenge Italia Giovani dovranno attenersi ad una delle tipologie di competizione scacchistica contemplata dai regolamenti tecnici FIDE, ed in particolare:

- *blitz*, con un minimo di 15 minuti a testa come tempo di riflessione, con applicazione del Regolamento FIDE per il gioco lampo.
- *rapid*: con un minimo di 30 minuti a testa come tempo di riflessione, con applicazione del Regolamento FIDE per il gioco rapido.
- *standard*: con un minimo di 60 minuti a testa come tempo di riflessione, con applicazione del Regolamento FIDE per il gioco standard.

Il numero minimo di turni per ogni singola competizione è stabilito in cinque.

8.0 Nel caso di utilizzo del regolamento per il gioco lampo e rapido, si applicherà la seguente modifica regolamentare: "la prima mossa irregolare di un giocatore in una partita, se rilevata dall'avversario, darà luogo all'assegnazione di una aggiunta di due minuti al tempo del giocatore non in difetto e non alla perdita della partita – vige l'obbligo di muovere, se possibile, il pezzo toccato".

9.0 L'organizzazione della Challenge Italia Giovani è terza rispetto alla possibilità o meno di omologazione presso le Federazioni Sportive Nazionali o gli Enti di Promozione Sportiva delle manifestazioni locali da parte degli organizzatori locali e non ha né può avere alcuna parte nelle relative procedure.

10.0 Sono previste classifiche per torneo, a cura degli organizzatori locali, ed una classifica finale basata sulle migliori cinque prestazioni (*performances*). I giocatori che, all'inizio della manifestazione (1 ottobre) abbiano Elo FIDE maggiore di 1699 concorreranno esclusivamente ai premi di classifica assoluta.

11.0 Tutti i tornei sono validi per le variazioni del PUNTEGGIO GIOVANILE UISP, base di calcolo della classifica della Challenge Italia Giovani.

12.0 Il sistema di calcolo dei punteggi di performance è descritto in calce al presente regolamento.

13.0 Sono previsti premi per i primi classificati della Challenge Italia Giovani. Inoltre sono previsti premi per i migliori delle classifiche di fascia di età, assoluti e femminile.

14.0 I calendari ufficiali, le classifiche delle gare omologate e le classifiche della Challenge Italia Giovani sono pubblicati sul sito www.ravascacchi.com, unico mezzo per la comunicazione dei dati ufficiali della manifestazione. Il sito è aggiornato periodicamente sulla base dei dati pervenuti dagli organizzatori delle gare locali.

15.0 È possibile l'inserimento nel calendario ufficiale della manifestazione di una gara valida per la Challenge Italia Giovani inviando una email all'indirizzo ravastudio@tiscalinet.it indicando numero turni, tempo di riflessione, sistema di gioco, luogo di svolgimento (indirizzo, comune e provincia), data e orari, chiusura iscrizioni, nome del responsabile, recapito telefonico del responsabile per informazioni, quota di iscrizione – per le quali si raccomanda la moderazione, costituendo importante elemento di valutazione per l'inserimento in calendario. È diritto dell'organizzazione accettare o rifiutare l'inserimento, con giudizio non sindacabile.

Calcolo del punteggio valido per la Challenge Italia Giovani.

Percent.	delta	Percent.	delta	Percent.	delta	Percent.	delta
		75%	193	50%	0	25%	-193
		74%	184	49%	-7	24%	-202
		73%	175	48%	-14	23%	-211
		72%	166	47%	-21	22%	-220
		71%	158	46%	-29	21%	-230
		70%	149	45%	-36	20%	-240
		69%	141	44%	-43	19%	-251
		68%	133	43%	-50	18%	-262
		67%	125	42%	-57	17%	-273
		66%	117	41%	-65	16%	-284
		65%	110	40%	-72	15%	-296
89%	351	64%	102	39%	-80	14%	-309
88%	336	63%	95	38%	-87	13%	-322
87%	322	62%	87	37%	-95	12%	-336
86%	309	61%	80	36%	-102	11%	-351
85%	296	60%	72	35%	-110		
84%	284	59%	65	34%	-117		
83%	273	58%	57	33%	-125		
82%	262	57%	50	32%	-133		
81%	251	56%	43	31%	-141		
80%	240	55%	36	30%	-149		
79%	230	54%	29	29%	-158		
78%	220	53%	21	28%	-166		
77%	211	52%	14	27%	-175		
76%	202	51%	7	26%	-184		

Come si calcola il punteggio valido per la Challenge Italia Giovani in un torneo:

- 1) si somma il Punteggio Challenge Italia Giovani degli avversari incontrati e si divide per il numero di partite giocate.
- 2) si determina la percentuale di punteggio ottenuta, dividendo il numero dei punti fatti nel torneo per le partite disputate;
- 3) il punteggio valido per la Challenge Italia Giovani è dato dal risultato (1) a cui si somma (o si sottrae) il numero a fianco della percentuale calcolata con (2) ricavabile dalla tabella.
- 4) Nel caso in cui siano presenti nel torneo giocatori già muniti di punteggio, il sistema stimerà automaticamente il punteggio di entrata, sulla base della performance combinata ottenuta, ed utilizzerà lo stesso sin dal primo torneo. La base iniziale al 1/10/2016 sono gli archivi del preesistente Punteggio Elo Giovanile Lombardia.
- 5) Nel caso di tornei totalmente privi di giocatori privi di punteggio iniziale:
 - a. in primo luogo si verificherà la presenza di giocatori con Elo-FIDE e si utilizzerà detto punteggio aumentato di 5000.
 - b. In caso di persistenza della situazione, tutti i giocatori otterranno un punteggio d'ingresso di 5400.

Attenzione: valgono solo i migliori cinque risultati - gli altri verranno scartati.

Responsabile della manifestazione: Walter RAVAGNATI ravastudio@tiscalinet.it