

U.I.S.P. - Unione Italiana Sport per Tutti
U.I.S.P. Nazionale - Area Giochi - Settore Scacchi.

CHALLENGE ITALIA GIOVANI U.I.S.P.

Premessa:

La Challenge Italia Giovani U.I.S.P. è una attività promozionale della U.I.S.P. - Area Giochi - Settore Scacchi, che, promuovendo ed incentivando l'attività scacchistica giovanile, intende favorire un raccordo fra il mondo dell'attività scacchistica praticata 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 U.I.S.P. 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 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 sportivo specifico.

Inoltre, la Challenge Italia Giovani U.I.S.P. 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, mostrandogli, evento dopo evento, i piccoli ma concreti progressi che egli avrà ottenuto.

Infine, con la sua notevole articolazione in termini di diffusione sul territorio e numero e frequenza dei tornei, la Challenge Italia Giovani U.I.S.P. 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 tale 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 U.I.S.P. prende in conto una serie di manifestazioni giovanili individuali e a squadre – denominate “gare locali” - organizzate in condizioni tecniche definite e omogenee all'interno di un certo spettro di opzioni; ciascuna delle “gare locali” fornisce un punteggio che va a formare una classifica finale. Le gare locali possono essere organizzate su tutto il territorio italiano.
- 2.0 La Challenge Italia Giovani U.I.S.P. è organizzata da U.I.S.P. Nazionale - Area Giochi - Settore Scacchi.
- 3.0 La Challenge Italia Giovani U.I.S.P. ha durata annuale, con inizio indicativamente al 1 ottobre e fine al 30 settembre successivo.
- 4.0 La partecipazione alla Challenge Italia Giovani U.I.S.P. è riservata a giovani di ogni nazionalità che non compiano il 16° anno di età nell'anno iniziale della manifestazione.
- 5.0 Ai fini della classificazione finale della Challenge Italia Giovani U.I.S.P. si terrà conto dei soli giocatori tesserati U.I.S.P. con valido tesseramento in corso.
- 6.0 Perché una manifestazione sia presa in conto per la classifica della Challenge Italia Giovani U.I.S.P. 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 presa in conto.

- Che provveda, entro otto giorni dalla conclusione della competizione a fornire i dati necessari per la sua presa in conto, 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, quello che ne cura la formazione.
- Ogni operazione di gestione calendario e trasmissione dei risultati dovrà avvenire per il tramite della posta elettronica.

7.0 Gli organizzatori di ogni singola manifestazione da prendere in conto per la Challenge Italia Giovani U.I.S.P. dovranno attenersi ad una delle tipologie di competizione scacchistica contemplata dai regolamenti tecnici FIDE per il gioco degli scacchi, 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 quattro.

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 U.I.S.P. è terza rispetto alla possibilità o meno di inserimento in calendario, riconoscimento o omologazione presso le Federazioni Sportive Nazionali o gli Enti di Promozione Sportiva delle gare locali da parte degli organizzatori e non ha né può avere alcuna parte nelle relative procedure.

10.0 Oltre alle classifiche finali per torneo, la cui gestione resta di competenza degli organizzatori locali e delle organizzazioni cui esse fanno eventualmente riferimento, l'organizzazione della Challenge Italia Giovani U.I.S.P. compilerà e terrà progressivamente aggiornata una classifica parziale e finale basata sulle migliori cinque prestazioni (*performances*). Ai fini di tale classifica finale, i giocatori che, all'inizio della manifestazione (1 ottobre) abbiano un punteggio Elo FIDE maggiore di 1600 concorreranno esclusivamente ai premi di classifica assoluta.

11.0 Tutti i tornei presi in conto nella Challenge Italia Giovani U.I.S.P. costituiranno base di calcolo per le variazioni del PUNTEGGIO INDIVIDUALE GIOVANILE U.I.S.P., che a sua volta costituisce la base di calcolo della classifica della Challenge Italia Giovani U.I.S.P..

12.0 Il sistema di calcolo dei punteggi di performance è descritto nell'allegato n. 1 del presente regolamento.

13.0 Sono previsti premi per i primi classificati della Challenge Italia Giovani U.I.S.P.. 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 considerate e le classifiche della Challenge Italia Giovani U.I.S.P. sono pubblicati sul sito <http://extra.uisp.it/scacchi> unico mezzo per la pubblicazione 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 Challenge Italia Giovani U.I.S.P. manifestazione di una gara da prendere in conto inviando una email all'indirizzo ravastudio@tiscali.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 la quale 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.

Allegato n. 1 Calcolo del punteggio valido per la Challenge Italia Giovani U.I.S.P..

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 U.I.S.P. in un torneo:

- 1) si somma il Punteggio Challenge Italia Giovani U.I.S.P. 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 effettivamente giocate;
- 3) il punteggio valido per la Challenge Italia Giovani U.I.S.P. è dato dal risultato (calcolato come da punto 1) a cui si somma (o si sottrae) il numero a fianco della percentuale dei punti ottenuti in partite effettivamente giocate (calcolata come da punto 2) ricavabile dalla tabella.
- 4) Ai fini della classifica, valgono solo le migliori cinque performances; le altre verranno scartate.
- 5) Al punteggio di performance, verranno aggiunti i seguenti bonus:
 - 4 punti per ogni torneo disputato
 - 8 punti per ogni miglior piazzamento per fascia di età (U8, U10,U12,U14,U16).
 - 12 punti per ogni vittoria di torneo.

- 6) La base iniziale al 1/10/2016 sono i punteggi individuali del preesistente Punteggio Elo Giovanile Lombardia aumentata di 5000.
- 7) Per i giocatori privi di punteggio individuale all'inizio di ogni torneo il sistema stimerà automaticamente il punteggio di entrata, che sarà utilizzato a partire dal primo torneo preso in conto, secondo le seguenti modalità:
- A - Nel caso in cui siano presenti nel torneo giocatori già muniti di punteggio, sarà utilizzata la performance combinata ottenuta.
- B - Nel caso di tornei totalmente privi giocatori privi di punteggio iniziale:
- b.1 - in primo luogo si verificherà la presenza di giocatori con Elo-FIDE, per i quali si utilizzerà detto punteggio aumentato di 5000; per tutti gli altri sarà calcolata la performance combinata.
- b.2 - nel caso in cui tutti i giocatori risultino privi di preesistente Punteggio Challenge Italia Giovani U.I.S.P., a tutti i giocatori sarà assegnato un punteggio d'ingresso di 5400.