

I. REGOLAMENTO DEL CAMPIONATO TICINESE GIOVANILE A SQUADRE

a) Organizzazione

1. La Federazione Scacchistica Ticinese (FST) organizza ogni anno il Campionato ticinese giovanile a squadre (in seguito Campionato), a cui possono partecipare delle squadre in rappresentanza dei Circoli affiliati alla federazione stessa. Il campionato ticinese verrà svolto unicamente se si iscriveranno almeno tre differenti Circoli e almeno 4 squadre.
2. Il Comitato della FST (in seguito Comitato) può ammettere l'iscrizione di altre squadre.
3. Il Comitato delega il compito di organizzare il Campionato a uno dei Circoli affiliati, designando il Direttore del Torneo.
4. Il Comitato fissa l'ammontare della tassa di iscrizione per ogni squadra.
5. Ogni Circolo può iscrivere al massimo **tre** squadre. Le varie squadre di uno stesso Circolo vengono numerate secondo l'ordine decrescente di forza. Qualora un Circolo ritiri dalla manifestazione una sua squadra regolarmente iscritta, provocando disagi all'organizzazione della gara, quel Circolo sarà tenuto al ritiro di un'altra sua compagine per determinare un numero pari di squadre.
6. Ogni squadra può utilizzare un numero illimitato di giocatori, nel rispetto delle norme del capitolo d) del presente Regolamento.

b) Svolgimento

7. Gli incontri tra le squadre si svolgono su quattro scacchiere. La squadra indicata per prima sul programma di gioco ha i bianchi sulle scacchiere dispari e i neri sulle scacchiere pari.
8. Affinché un incontro sia considerato valido occorre che almeno tre giocatori di ogni squadra siano presenti. Se una squadra non presenta almeno tre giocatori, essa perde l'incontro con il punteggio di 4 a 0.
9. Il Comitato fissa le date, gli orari di gioco e la cadenza delle partite, tenendo conto delle esigenze organizzative e dell'importanza della manifestazione.
 - La cadenza di gioco minima è di 30 minuti per tutta la partita con 30 secondi di abbuono per ogni mossa. La notazione delle mosse è obbligatoria durante tutta la partita.
 - I giocatori in età prescolastica possono, in sostituzione della notazione, tracciare una linea. In questo caso l'abbuono per ogni mossa verrà ridotto a 15 secondi.
 - Gli orari indicativi sono:

in caso di tre turni (fino a 6 squadre):	In caso di 4 turni (oltre 6 squadre):
1°turno: tra le 9:30 e le 10:00,	1°turno: tra le 8:30 e le 9:00,
2°turno: tra le 13:00 e le 13:30,	2°turno: tra le 10:30 e le 11:00,
3°turno: tra le 15:30 e le 16:00.	3°turno: tra le 13:30 e le 14:00.
	4°turno: tra le 15:30 e le 16:00

10. Alla squadra vincitrice di un incontro vengono assegnati due punti, alla sconfitta zero; in caso di parità si assegna un punto ad entrambe le squadre.

11. Il torneo si disputa a sistema svizzero in tre o quattro turni. L'ordine di partenza è stabilito in base alla classifica del campionato precedente. In linea di principio verranno evitati gli incontri tra squadre dello stesso Circolo.

c) Classifica

12. La classifica finale viene stabilita in base ai punti di squadra. In caso di parità farà stato la somma dei punti individuali. Nel caso di ulteriore parità si considereranno gli indici di spareggio tecnico previsti dal programma informatico di appaiamento con cui verrà gestito il torneo. Gli organizzatori informeranno i capisquadra prima dell'inizio del campionato.

d) Giocatori

13. Le squadre possono schierare dei giocatori U16 che:
- risultino affiliati alla FST almeno una settimana prima della manifestazione e
 - sono riconosciuti scacchisticamente ticinesi in base al regolamento del campionato ticinese a squadre.
14. Un giocatore può essere utilizzato in una qualsiasi squadra del medesimo Circolo.
15. Un giocatore non può essere utilizzato in più di due squadre diverse.
16. In uno stesso turno un giocatore può essere schierato in una sola squadra.
17. La media Elo dei giocatori di una squadra superiore non deve essere minore di quella di una squadra inferiore dello stesso Circolo.
18. Prima di ogni incontro il caposquadra comunicherà per iscritto i nominativi dei giocatori schierati, elencati secondo il loro punteggio dell'ultima lista a punti svizzera apparsa almeno due settimane prima della competizione e sussidiariamente alla lista a punti FSTI dei tornei giovanili semilampo che verrà pubblicata sul sito www.fsti.ch due settimane prima della competizione. Essi potranno poi essere allineati in quest'ordine o essere spostati di una scacchiera in avanti o indietro.

Valgono inoltre le seguenti regole:

- Nessun giocatore può essere schierato davanti a un suo compagno di squadra che ha un punteggio Elo di 200 punti superiore.
 - I giocatori privi di un punteggio Elo non possono essere schierati davanti a un loro compagno con un punteggio Elo.
19. Un giocatore assente può essere sostituito entro 15 minuti dall'inizio del gioco da un altro che occupi la stessa scacchiera nel rispetto dell'articolo 18 del presente regolamento. Al sostituto verrà addebitato il tempo di riflessione già trascorso.
20. Il mancato rispetto delle norme del presente capitolo comporta l'automatica sconfitta per la squadra colpevole con il risultato di 4 a 0.

Le partite regolarmente giocate hanno comunque validità per il computo dei punti individuali.

Questo regolamento ha subito varie modifiche, l'ultima delle quali il 19 marzo 2018 (evidenziata in grigio).