



---

# TROFEO LOMBARDIA

---

Campionato Regionale a Squadre – Tempo Standard



---

## REGOLAMENTO

---

Release	Approvazione		In vigore da
00	Consiglio CRL	data	Edizione 2025



## SOMMARIO

<b>Articolo 1: Definizioni</b> .....	2
<b>Articolo 2: Requisiti per l'ammissione delle squadre</b> .....	2
<b>Articolo 3: il Direttore del Trofeo Lombardia</b> .....	3
<b>Articolo 4: Conduzione dell'evento</b> .....	3
<b>Articolo 5: Svolgimento dei tornei</b> .....	4
<b>Articolo 6: Le Associazioni e le loro squadre</b> .....	5
<b>Articolo 7: Le squadre</b> .....	6
<b>Articolo 8: Schieramento e formazioni delle squadre</b> .....	7
<b>Articolo 9: Ritiri, forfait ed esclusioni</b> .....	7
<b>Articolo 10: Iscrizioni delle Squadre</b> .....	7



## Articolo 1: Definizioni

Il Trofeo Lombardia è una manifestazione a squadre organizzata dal Comitato Regionale Lombardo (CRL), organo periferico della federazione scacchistica italiana (FSI), ed è valido come Campionato Regionale a Squadre.

Il CRL:

- Stabilisce le date di svolgimento,
- Nomina il Direttore della manifestazione,
- Cura l'organizzazione,
- Valuta col Direttore della Manifestazione l'esigenza di ampliare la squadra arbitrale in base al numero delle Sedi e del numero delle squadre partecipanti.

La Manifestazione è composta da due tornei:

- Torneo d'élite, denominato **Serie Top**, composto dalle squadre che si disputano il titolo di Squadra Campione della Lombardia;
- Torneo di qualificazione, denominato **Serie Pioneer**, composto dalle squadre che si disputano l'accesso alla Serie Top.

Alla Squadra Campione della Lombardia viene affidato il Trofeo itinerante Giovanni Mason fino alla successiva edizione.

## Articolo 2: Requisiti per l'ammissione delle squadre

- 2.1 Sono ammesse solo le squadre di Associazioni della Lombardia regolarmente affiliate alla FSI all'atto dell'iscrizione.
- 2.2 Per ciascuna Serie i criteri di ammissione sono:
  - 2.2.1 **Serie Top**: partecipano le squadre che hanno maturato il diritto nell'edizione precedente.
  - 2.2.2 **Serie Pioneer**: tutte le squadre che soddisfano l'art. 2.1.
- 2.3 Qualora una o più squadre della serie Top a qualsiasi titolo non partecipino all'edizione successiva saranno sostituite con squadre dalla Pioneer, in base alla classifica dell'ultima edizione disputata.
- 2.4 Il passaggio alla serie Top è sempre facoltativo.



## Articolo 3: il Direttore del Trofeo Lombardia

Il CRL nomina annualmente il Direttore del Trofeo Lombardia (DTL) e gli assegna un Collaboratore.

I compiti del DTL e del suo Collaboratore sono:

- Coadiuvarlo il CRL nella redazione del bando,
- Fare i sopralluoghi alle sedi di gioco per verificarne l'idoneità,
- Garantire l'applicazione dei regolamenti,
- Gestire gli abbinamenti,
- Redigere le classifiche previste,
- Gestire controversie e reclami, dando l'interpretazione dei regolamenti in caso di ambiguità o incompletezza,
- Comminare sanzione ove previsto.

Il DTL è responsabile anche delle decisioni prese dal Collaboratore. Nel caso in cui queste fossero in contrasto coi regolamenti ha il dovere di rettificarle.

## Articolo 4: Conduzione dell'evento

### 4.1 Il CRL:

- stabilisce le date di svolgimento della manifestazione,
- ricerca tra le Associazioni della Lombardia una o più sedi in cui si svolgerà l'evento,
- valuta le candidature e assegna l'incarico di conduzione dei tornei.

### 4.2 Le Associazioni prescelte:

- allestiscono la sede di gioco fornendo le attrezzature necessarie (scacchiere e pezzi, orologi, formulari),
- a richiesta, si rendono disponibili per un sopralluogo della sede di gioco,
- integrano eventuali richieste nel bando del CRL.

### 4.3 Le squadre:

- dopo le fasi di registrazione e accreditamento hanno l'obbligo di partecipare al torneo,
- devono essere presenti e puntuali nelle giornate di torneo.

### 4.4 Il DTL col suo Collaboratore:

- producono e pubblicano i turni di gioco,
- raccolgono i risultati,
- verificano i corretti schieramenti,
- redigono le classifiche.

4.5 I moduli di gara competono al DTL che li conserva fino alla partenza dell'edizione successiva.

4.6 I formulari delle partite disputate sono di proprietà del CRL che può disporne come crede.



## Articolo 5: Svolgimento dei tornei

- 5.1 I tornei si svolgono col sistema di abbinamento SWISS FIDE.
- 5.2 La **Serie Top** è un torneo chiuso a inviti a cui partecipano le sole squadre aventi diritto. L'ID di ogni squadra è determinato in funzione della classifica dell'anno precedente, previa sostituzione delle squadre retrocesse con quelle promosse.
- 5.3 La **serie Pioneer** è un torneo aperto a tutte le squadre appartenenti ad Associazioni lombarde che si disputano l'accesso alla serie Top, secondo i criteri di promozione descritti nel regolamento attuativo, soggetto a revisione annuale. L'ID di ogni squadra è determinato tramite la media Elo dei primi quattro giocatori componenti la squadra stessa.
- 5.4 Prima dell'inizio del turno i Capitani (v. art. 7.2.2) devono indicare sul modulo di gara la formazione che disputerà il turno. Non è consentito muovere i pezzi in scacchiera prima che ambedue le squadre abbiano dichiarato la propria formazione sul modulo di gara. In caso di squadra ritardataria i giocatori col Bianco della squadra puntuale annotano la mossa sul formulario senza eseguirla e attivano l'orologio dell'avversario. Appena il modulo di gara è correttamente compilato questi giocatori eseguiranno la mossa in scacchiera.
- 5.5 Alla fine di ogni partita il Capitano annota sul modulo di gara il risultato. A conclusione di tutte le partite entrambi i Capitani verificano che i risultati trascritti siano corretti, firmano il modulo e lo consegnano affinché sia acquisito il risultato.
- 5.6 Alla fine dell'ultimo turno il DTL:
- Redige le classifiche,
  - Identifica la Squadra Campione della Lombardia,
  - Applica quanto previsto nel regolamento attuativo,
  - Adempie alle richieste nel bando prodotto dal CRL,
  - Redige una relazione sull'edizione appena conclusa e la invia entro 30 giorni al Presidente del CRL.
- 5.7 La formazione dei Tabelloni viene stabilita nel regolamento Attuativo.



## Articolo 6: Le Associazioni e le loro squadre

- 6.1 Le squadre rappresentano le Associazioni e sono le titolari dei diritti acquisiti. Qualora un'Associazione volesse cambiare il nome di una squadra dovrà darne comunicazione in fase di iscrizione, specificando:
- Diritto acquisito,
  - Nome della squadra cedente,
  - Nome della squadra ricevente.
- 6.2 I diritti acquisiti da un'Associazione non sono cedibili ad altre Associazioni, fatti salvi gli artt. 6.3 e 6.4.
- 6.3 Nel caso di fusione tra due o più società, la società risultante diviene titolare dei diritti di ciascuna delle società che l'hanno costituita.
- 6.4 In caso di smembramento di una società, le nuove società da essa derivanti possono ereditare diritti dalla società di provenienza, in base ad accordi interni alla società stessa. Tali accordi vanno comunicati al CRL in fase di iscrizione delle squadre.
- 6.5 La mancata iscrizione di una squadra ad un'edizione del torneo esprime implicitamente la definitiva rinuncia ad ogni diritto acquisito.
- 6.6 Non è possibile avere squadre diverse con lo stesso nome, nemmeno in serie diverse. In fase di iscrizione verrà assegnato il nome secondo questi criteri:
- Alla squadra che l'ha già utilizzato nell'edizione precedente,
  - Alla squadra che cronologicamente è stata iscritta prima.



## Articolo 7: Le squadre

- 7.1 Ogni componente di una squadra dev'essere tesserato per l'Associazione a cui appartiene la squadra.
- 7.2 Le squadre sono composte da:
  - 7.2.1 un Responsabile, che è il referente dell'Associazione col CRL e col DTL per tutta la durata della manifestazione;
  - 7.2.2 un Capitano, che è il Responsabile o un suo delegato ed è il referente della squadra durante i turni;
  - 7.2.3 i giocatori.
- 7.3 Il Responsabile della squadra viene definito all'atto dell'iscrizione della squadra stessa e non può essere cambiato, salvo diversa decisione del DTL.
- 7.4 Il Capitano della squadra è il Responsabile della squadra o una persona da questi delegata. La nomina del capitano resta valida per tutta la durata della manifestazione, ma può essere rinnovata, anche ad ogni turno, e dev'essere annotata sul modulo d'incontro. Ad ogni turno il capitano:
  - 7.4.1 stabilisce la formazione e l'annota sul modulo di gara,
  - 7.4.2 vigila sulla correttezza della formazione della squadra avversaria,
  - 7.4.3 compila e firma il modulo di gara,
  - 7.4.4 annota sul modulo di gara eventuali osservazioni o reclami.
- 7.5 I giocatori devono essere in possesso di una tessera valida nell'anno della manifestazione per le competizioni riconosciute nell'RTF.
  - 7.5.1 Un giocatore può essere iscritto in una sola squadra e non potrà essere schierato in altre squadre nemmeno a fronte della presentazione di nullaosta.
  - 7.5.2 I giocatori sono considerati presenti in un turno solo se hanno eseguito almeno una mossa.
  - 7.5.3 È facoltà del DTL di considerare presente un giocatore che è presente ma non ha potuto eseguire la prima mossa col Nero perché l'avversario col Bianco risulta assente.



## Articolo 8: Schieramento e formazioni delle squadre

- 8.1 Una squadra è regolarmente schierata se:
- 8.1.1 è presente il Capitano che gestisce il modulo di gara,
  - 8.1.2 occupa più del 50% delle scacchiere previste per l'incontro.
- In caso contrario la squadra viene considerata assente.
- 8.2 Una squadra che non sia regolarmente schierata è una squadra assente e viene rimossa dagli abbinamenti successivi, salvo diversa decisione del DTL.
- 8.3 La formazione della squadra deve:
- 8.3.1 Rispettare l'ordine di scacchiera indicato in fase di iscrizione,
  - 8.3.2 Avere il minimo dei giocatori presenti ai sensi dell'art. 7.5.2 o 7.5.3.
- 8.4 L'errata formazione della squadra viene sanzionata con la sconfitta dalla prima scacchiera irregolare fino all'ultima. La sanzione è di natura tecnica e prescinde dalla volontarietà. Le partite soggette a sanzione sono considerate non giocate e determinano la vittoria dell'avversario nella specifica scacchiera, a prescindere dal reale risultato espresso nel match.
- 8.5 Gli errori di schieramento o di formazione devono essere annotati sul modulo di gara.

## Articolo 9: Ritiri, forfeit ed esclusioni

- 9.1 Il ritiro di una squadra dev'essere comunicato al DTL. In assenza di comunicazione si considera che la squadra abbia dato forfeit.
- 9.2 il forfeit di una squadra è soggetto alla sanzione prevista nel regolamento attuativo e ne determina l'esclusione dagli abbinamenti successivi, salvo diversa decisione del DTL.
- 9.3 Le squadre escluse per sanzioni, motivi disciplinari o sentenze della Giustizia Sportiva vengono definitivamente rimosse dagli abbinamenti dei turni successivi. Tali squadre vengono poste all'ultimo posto in classifica.

## Articolo 10: Iscrizioni delle Squadre

Le modalità e quote sono stabilite annualmente dal regolamento attuativo.