

# PROGETTO "SPORT A SCUOLA - SCACCHI"

*Protocollo di intesa CONI-MPI del 12/3/1997*

## **Coordinate culturali**

La Federazione Scacchistica Italiana (FSI) - Ente Morale dal 1930 e disciplina associata al CONI dal 1988 - aderisce al progetto di promozione delle attività motorie e sportive concordato tra CONI e MPI, denominato "Sport a Scuola", e ne condivide le finalità.

La FSI fa presente che già da anni viene svolta, in modo diffuso in diverse realtà sociali, attività di insegnamento del gioco in scuole di ogni ordine e grado che dal 1993 vengono promosse anche le finali nazionali dei "Giochi Scacchistici Scolastici e Studenteschi a squadre", che prima si attuavano solo a livello regionale e provinciale.

Il progetto "Sport A Scuola - Scacchi" (SAS) ha come principale obiettivo la valorizzazione degli aspetti formativi del carattere ed educativi della mente giovanile, quale veicolo di cultura e di associazionismo.

L'apprendimento della tecnica elementare del gioco rappresenta un mezzo per facilitare la maturazione dello studente e per accelerare la crescita delle facoltà logiche, divertendolo nello stesso tempo. Chi pratica questa disciplina, in generale, acquisisce una più profonda capacità di concentrazione e potenza, senza sforzo, le caratteristiche elaborative del cervello con notevoli effetti benefici anche in altri campi, come l'organizzazione del proprio lavoro o l'apprendimento delle materie scolastiche.

Inoltre, questa disciplina sportiva può essere praticata anche da alunni svantaggiati e/o portatori di handicap; può essere utilizzata per il recupero di alunni con difficoltà di apprendimento e non richiede l'utilizzo di spazi particolarmente attrezzati.

Il gioco degli scacchi agisce positivamente sui diversi aspetti dello sviluppo della personalità: mentale, del carattere e della coscienza sociale.

Per quanto espresso sopra il gioco degli scacchi non è fine a se stesso, ma è collegato strettamente alle varie discipline scolastiche e, pertanto, questo progetto si propone di promuovere un'attività inseribile nell'iter formativo scolastico al fine di offrire agli studenti occasioni per una crescita umana e civile e opportunità alternative per un proficuo utilizzo del tempo libero.

## **Come giocare a scacchi nelle Scuole:**

- con i giochi di scacchi e le scacchiere che gli alunni si portano da casa;
- con n. 2 set completi regolamentari (pezzi e scacchiera) inviati gratuitamente dalla FSI, secondo disponibilità, alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta;
- con i pezzi e le scacchiere che gli alunni possono eventualmente costruirsi da soli sotto la guida dell'insegnante nelle esercitazioni pratiche
- con altro materiale eventualmente messo a disposizione dalla Scuola o altre strutture.

## **Coordinate organizzative**

Per far fronte in modo organico alle esigenze connesse al progetto SAS la FSI ha costituito al suo interno un **Settore Scuola Federale** che fa capo ad una apposita "Commissione scacchi a scuola".

Ha anche predisposto un regolamento organico per "Istruttori, insegnamento e Scuola" che, oltre alla strutturazione dei vari gradi di istruttori federali, prevede l'aggiornamento e la formazione del personale docente, insegnanti di educazione fisica ed altri docenti, che viene inserito in un apposito "**Elenco speciale insegnanti elementari di scacchi della Scuola pubblica**", con corsi svolti in linea con le direttive del MPI (Direttiva n° 305 del 1/7/96, CM protocollo n° 1545/C4 - Ispektorato per l'Educazione fisica e sportiva, ecc.).

L'organizzazione federale per l'assistenza ad ogni attività svolta in ambito scolastico è strutturata come segue:

- **Commissione Scacchi a Scuola e Referenti Nazionali per la Scuola**
- **Referenti regionali per la Scuola**, designati dai Comitati regionali FSI, che sono presenti in ogni regione;
- **Referenti Provinciali per la Scuola**, designati dai Delegati provinciali FSI, già nominati in oltre 70 provincie;
- Società scacchistiche (oltre 370): sono distribuite su tutto il territorio nazionale;
- Istruttori elementari FSI: possono dare il loro contributo per l'inserimento dell'attività scacchistica nella programmazione didattica di istituto e in quella specifica dei consigli di classe o interclasse.

Si sottolinea che l'insegnamento e la pratica del gioco degli scacchi nella scuola non richiedono strutture, attrezzature e materiali didattici particolarmente dispendiosi e che vi sarà ogni possibile assistenza da parte degli organi periferici della FSI. A parte ciò, la Federazione intende favorire la diffusione dell'attività mediante le seguenti ulteriori iniziative:

- organizzazione di **corsi per l'aggiornamento dei docenti** mettendo a disposizione la propria struttura tecnica ed organizzativa: nell'anno scolastico 1997/98 sono stati effettuati più corsi d'intesa con i rispettivi Provveditorati (Milano, Bergamo, Venezia, Belluno, Brindisi, Catania, ecc.) ed un numero ancora maggiore è previsto per il 1998/99;
- **tessera scolastica** (non agonistica) rilasciata gratuitamente a tutti gli alunni delle Scuole Elementari, Medie e Medie Superiori partecipanti all'iniziativa, su richiesta della scuola di appartenenza;
- giudici ed arbitri per le manifestazioni organizzate nelle Scuole in accordo con gli organi periferici;
- come segnalato in premessa, la FSI contribuisce all'iniziativa, secondo disponibilità, **inviando gratuitamente due set da gioco regolamentari** (pezzi e scacchiera) alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta;
- fornitura gratuita, secondo disponibilità, di **materiali didattici a supporto** delle singole proposte per ciascun ordine di Scuola, come sarà precisato in seguito.

## **COORDINATE TECNICHE PER LA SPERIMENTAZIONE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE**

A partire dall'anno scolastico 1998/99

### **SCUOLA ELEMENTARE**

#### **"Giosport"**

##### *1. Aspetti educativi e formativi*

Il gioco degli scacchi contribuisce, in aderenza a quanto previsto nella premessa ai programmi ministeriali del 1985, alla formazione globale del bambino in quanto stimola l'avvio di automatismi che influiscono sullo sviluppo mentale e sulla formazione del carattere.

In particolare stimola l'attenzione, l'immaginazione e la memorizzazione nonché la creatività, lo sviluppo delle capacità logiche ed un giusto rapporto di causa effetto. Infine è anche utilizzabile metodologicamente per far acquisire e approfondire concetti didattici quali quelli geometrici, matematici, topologici e relativi all'orientamento spazio-temporale.

##### **2. Itinerari metodologici e didattici**

Il gioco degli scacchi, nella scuola elementare, ha una doppia valenza: **didattico-educativa** e **ludico-sportiva**.

Pertanto è consigliabile che, per il primo approccio con il gioco, l'istruttore di scacchi sia uno dei docenti della classe. Infatti inizialmente il "gioco" dovrà essere utilizzato quasi esclusivamente come sussidio didattico all'attività curricolare per l'acquisizione ed il consolidamento di concetti formativi.

Il docente dovrà educare gli alunni, o comunque farli riflettere, sul fatto che il rendimento scolastico e il gioco degli scacchi hanno alcune caratteristiche comuni:

- superficialità, disattenzione, mancanza di concentrazione, etc. conducono all'insuccesso sia nello studio sia nel gioco;
- pazienza, attenzione, riflessione, studio etc. conducono, invece, al successo.

**A** - Introduzione della terminologia scacchistica e primo contatto con la scacchiera come attività ludica di collegamento con le attività didattiche.

**B** - Dal gioco "con" la scacchiera al gioco "sulla" scacchiera per un primo avvio sistematico alla conoscenza del movimento dei pezzi ed alla tecnica iniziale del gioco, con particolare attenzione allo sviluppo delle abilità logico-deduttive

**C** - Ulteriore limitato approfondimento della tecnica del gioco come mezzo per il raggiungimento del fine previsto, attraverso la realizzazione di obiettivi a medio e lungo termine (ricerca delle strategie per giungere allo scacco matto o alla vittoria in altro modo o al pareggio)

**D** - Esercitazioni, individuali e a squadre, di gioco organico sia per mettere a confronto le diverse individualità che per abituare i bambini a comunicare senza prevaricarsi affinché i conflitti socio cognitivi siano produttivi e non si risolvano, come spesso accade, nella vittoria dell'uno e nella remissività o abbandono dell'altro.

### 3. **Attività didattica**

#### **2° CICLO**

-

#### **IN TERZA**

L'attività didattica preliminare consisterà quasi esclusivamente nel far giocare gli alunni "con" la scacchiera e "con" i pezzi.

Presentazione dei pezzi e della scacchiera per:

#### 1. **Giocare agli "insiemi"**

Esempi: Dato **l'insieme** di tutti i pezzi si possono costruire:

\* sotto insiemi in relazione al colore (pezzi bianchi e/o pezzi neri) o al movimento (pezzi con movimento orizzontale e/o verticale e/o diagonale);

\* l'insieme di intersezione: pezzi che hanno entrambi i movimenti.

#### 2. **Spiegare i concetti topologici:**

Esempio: posti i pezzi ( a caso) sulla scacchiera individuare la posizione di un pezzo rispetto ad un altro (davanti a..., dietro a..., a sinistra di ..., etc.)

#### 3. **Giocare agli incroci**

Esempio: trovare e contrassegnare una "casa" predeterminata mediante le coordinate cartesiane utilizzando il sistema alfanumerico;

4. **Attività ludica con giochi** che si richiamano alla scacchiera ed al movimento dei pezzi: **GIROSCACCHI** (simile al gioco dell'Oca e si svolge sulla scacchiera sulla quale sono state stampate apposite indicazioni).

L'attività successiva diventa più specifica rimanendo pur sempre aderente alla didattica quotidiana:

5. **Utilizzo della scacchiera per chiarire meglio concetti matematici**, quali quelli delle frazioni e della loro semplificazione:

Esempio: data la scacchiera come unità si avrà: **1 64/64** (uno corrisponde a ...); una casa **1/64**; 32 case dello stesso colore = **32/64 = 1/2**.

6. **Utilizzo della scacchiera e conoscenza del movimento dei pezzi** per lo sviluppo ed il consolidamento di termini e concetti geometrici:

Esempio: diagonale, verticale, orizzontale, perpendicolare, adiacente

7. **Utilizzo della scacchiera e del movimento dei pezzi** per lo sviluppo dell'orientamento spazio temporale mediante esecuzione di percorsi realizzati sulla scacchiera in funzione dei loro movimenti :

Esempio: quale percorso deve eseguire un Cavallo bianco partendo da una determinata casa per giungere ad altra casa determinata, eventualmente ponendo degli ostacoli (pezzi dello stesso colore) sul percorso più breve.

-

-

#### **IN QUARTA**

**Dal gioco "con" la scacchiera al gioco "sulla" scacchiera: prime nozioni di tecnica del gioco (la cattura dei pezzi, lo scacco, etc.)**

8. **Utilizzo delle regole del gioco per realizzare dei diagrammi di flusso:**

**Esempio: data una serie di mosse "forzate" e predeterminate, con le relative varianti, trasformare in diagramma di flusso.**

9. **Consolidamento del gioco ed esercitazioni per sviluppare nel bambino la progettazione di un'azione in vista di uno scopo (obiettivo a medio termine: occupazione del centro; obiettivo a lungo termine: guadagno di materiale e scacco matto).**

#### **IN QUINTA**

Approfondimento del gioco e delle sue regole per pervenire, attraverso la strategia di gioco e di elementari principi tattici, allo svolgimento di una partita tenendo sempre presenti i seguenti principi educativi:

10. **Ampliamento del campo del pensiero:**

Esempio: insegnare che una "bella" partita dà più soddisfazione di una vittoria senza lode né infamia.

11. **Saper prevedere le conseguenze delle mosse possibili e scegliere quella migliore:**

Esempio: prime esercitazioni di analisi delle diverse possibilità.

12. **Educazione al rispetto dell'avversario ed all'accettazione della sconfitta** (presa di coscienza di una più idonea preparazione ed attenzione dell'avversario)

13. **Abitudine a comunicare senza prevaricarsi**, cercando di capire anche il punto di vista dell'avversario.

14. **In questa classe del ciclo, inoltre, sarà molto utile proporre:**

- **Gare di soluzione** di semplici problemi relativi a finali di partite più o meno brillanti in relazione alla preparazione raggiunta dagli alunni;
- **Partite in simultanea**, con tutti gli alunni, tenute dall'istruttore o da un giocatore esperto;
- **Tornei individuali** con partite da svolgersi in modo libero per abituare gli alunni a gestire il proprio tempo;
- **Tornei a squadre (preferibilmente miste)** per abituare gli alunni a comprendere che il punteggio di squadra è più importante della vittoria del singolo.

### 3. *Materiale didattico a supporto della proposta*

La Federazione inoltre fornirà gratuitamente, secondo disponibilità, anche il seguente materiale didattico alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta:

- 1 copia del **corso didattico interattivo per computer** "scuola di scacchi", su supporto compact disk per Windows 95 o su dischetto per MS-DOS;
- 2 esemplari del gioco "**Giroscacchi**";
- **materiali e sussidi didattici** per l'insegnamento scacchistico;

## **MANIFESTAZIONE NELLA SCUOLA**

La manifestazione può essere sviluppata in due momenti successivi

### **A. Torneo interno a squadre.**

Può essere svolto in un'unica giornata con 5 turni di gioco (durata di ogni turno circa 1 ora) oppure si può prevedere di disputare uno o due turni in giorni successivi. Il Torneo può servire per designare la squadra o le squadre che parteciperanno alle eventuali fasi successive a quella d'Istituto. Indicazioni tecniche:

- ciascuna squadra è composta di 4 giocatori ed eventualmente 1 o due riserve;
- la squadra può essere maschile (o mista) e femminile;
- le partite si svolgono in modo libero, senza notazione delle mosse e senza limiti di tempo (qualora si ritenesse di adottare l'orologio da torneo si suggerisce il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita);
- la classifica finale viene determinata in base alla somma dei punti squadra conseguiti (2 punti in caso di vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta). In caso di parità dei punti squadra si prende in considerazione il totale dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra.

**A. Partite in "simultanea"** con tutti gli alunni tenute dall'istruttore e/o da un giocatore esperto. Se gli alunni sono molti si possono svolgere più "simultanee" contemporaneamente oppure successive. Può risultare talvolta indicato effettuare la premiazione del torneo a squadre in occasione della simultanea.

-

## **GIOCHI SCOLASTICI A SQUADRE PER LA SCUOLA ELEMENTARE (A CURA DELLA FSI)**

**Da alcuni anni la FSI, tramite i suoi organi periferici, organizza per le Scuole Elementari che lo richiedono appositi incontri annuali a squadre, che si svolgono nel periodo aprile/maggio e sono a carattere Provinciale e Regionale. Nelle regioni in cui vi è un numero limitato di Scuole interessate viene svolta la sola manifestazione Regionale. E' prevista anche una Manifestazione Nazionale cui sono ammesse le prime due squadre delle fasi regionali.**

#### A) Fase Provinciale

E' indetta dal Comitato o Delegato Provinciale competente, con comunicazione inoltrata al Provveditorato ed alle Scuole della provincia. Il Comitato provvede a tutte le necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.).

Partecipazione: ciascuna Scuola Elementare può partecipare con una o più squadre;

#### Norme tecniche:

- ogni squadra è composta di 4 titolari, più una o due eventuali riserve (facoltative), tutti alunni della Scuola per l'anno scolastico in corso; la squadra può essere maschile (o mista) e femminile.
- a seconda della partecipazione può essere prevista un'unica manifestazione oppure una maschile ed una femminile; a seconda del numero delle squadre partecipanti la manifestazione si svolgerà con il sistema italo-svizzero oppure con il sistema all'italiana (max 6 squadre);
- sono previsti in genere cinque incontri di gioco per ciascuna squadra, in modo da completare la manifestazione nell'arco di una sola giornata;
- per lo svolgimento delle partite può essere previsto l'uso dell'orologio con il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita;
- la classifica finale viene stilata in base ai punti squadra conseguiti (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta); in caso di parità dei punti squadra si prenderà in considerazione prima la somma dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra, poi il confronto diretto e infine i punti conseguiti sulla prima scacchiera.

#### B) Fase Regionale

Indetta dal Comitato Regionale competente, con comunicazione inoltrata ai Provveditorati ed alle Scuole della Regione, che provvede a tutte le necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.);

Partecipazione: se nella regione sono state previste e già svolte le rispettive Fasi Provinciali la partecipazione può essere limitata alle Squadre delle Scuole prime due classificate in ogni singola Fase Provinciale (sia maschili che femminili); altrimenti ciascuna Scuola può partecipare con una o più squadre;

#### Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

#### C) Fase nazionale

La manifestazione viene indetta dalla Fsi e viene effettuata, in genere, nella prima metà del mese di giugno.

Partecipazione: alla fase nazionale sono ammesse le Squadre delle Scuole prime due classificate nella fasi regionali.

#### Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

## **SCUOLA MEDIA INFERIORE**

### **1. Aspetti educativi e formativi**

Tenendo conto della continuità formativa degli alunni provenienti dalla scuola elementare, oltre ad affrontare le potenzialità già espresse nel suo programma specifico, il gioco degli scacchi favorisce anche lo sviluppo delle seguenti qualità già presenti allo stato latente negli alunni:

- a. capacità di attenzione e concentrazione
- b. capacità di previsione
- c. capacità di memorizzazione
- d. capacità di osservazione e di riflessione
- e. capacità decisionali
- f. avvio all'acquisizione di un corretto metodo di indagine e lavoro

Inoltre la pratica di questa disciplina sportiva favorisce, nell'allievo, la formazione della coscienza sociale attraverso il rispetto delle regole, l'accrescimento della correttezza, il rispetto dell'avversario, il controllo dell'aggressività - che viene scaricata attraverso il gioco -, l'accettazione della sconfitta e l'adattamento alla realtà.

## **2. Itinerari metodologici e didattici**

L'alunno di Scuola Media possiede, in genere, un tipo di intelligenza che può operare per ipotesi astratte e deduzioni (pensiero formale). Egli sarà quindi in grado di seguire una metodologia di carattere "deduttivo" con la quale si potranno affermare, già all'inizio, i concetti generali del gioco per poi passare a svolgerli con esempi particolari. Dal punto di vista affettivo l'adolescente inizia a strutturare la propria personalità e cerca "il confronto" con gli altri per autovalutarsi. In questa fase egli, pur non disdegnando gli incontri a squadre, è più propenso per gli incontri individuali.

L'itinerario deve prevedere dapprima, per coloro che non conoscono ancora gli scacchi, lo sviluppo in modo organico ed adeguato all'età, degli elementi iniziali del gioco.

Per coloro che sono già in possesso delle prime nozioni del gioco va sviluppato un approfondimento generale degli aspetti già assimilati anche attraverso manifestazioni formative rivolte agli alunni di tutte le classi - pur se diversificate per 1<sup>a</sup> - 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> - senza alcuna distinzione o esclusione. Si effettueranno analisi di posizioni semplici, drammatizzazione di partite famose, principi basilari di strategia, partite in simultanea.

## **3. Attività didattica**

L'attività didattica per le Scuole Medie dovrebbe essere suddivisa in due tipi di corsi:

- a. per principianti;
- b. per coloro che già conoscono gli elementi fondamentali del gioco.

Nel primo caso può essere valido il seguente programma.

**1.** Conoscenza della scacchiera (colonne, traverse, diagonali) e sue implicazioni geometriche. Movimento e cattura dei pezzi secondo una gradualità logica via via più complessa: dal movimento dei pezzi più semplici (Torre, Alfiere, Donna, Re) , al "salto" di Cavallo, al movimento unidirezionale del Pedone, e relative esercitazioni:

Esempio: a) sulla scacchiera si considerano ad uno ad uno i pezzi e si utilizzano come strumenti di realizzazione concreta dei vari tipi di movimento elencati. Questi esercizi, eseguiti con varie modalità, risultano particolarmente adatti a sviluppare il senso dell'orientamento, la geometrizzazione del pensiero e la successione spazio - temporale.

b) al fine di sviluppare anche le abilità del "problem solving", è utile considerare una situazione in cui un pezzo (è preferibile il Cavallo, ma è possibile anche con ogni altro pezzo), partendo da una posizione iniziale, descrive dapprima i possibili movimenti per raggiungere un'altra posizione della scacchiera e poi esegue lo stesso percorso nel minor numero di mosse possibili; stesso esercizio frazionando ostacoli sul suo percorso.

2. Dopo aver illustrato i successivi elementi base del gioco (scacco, scaccomatto, stallo, arrocco, ecc.) e la notazione delle mosse, si possono prevedere situazioni di complessità crescente sulla scacchiera:

ad esempio: a) si considerano posizioni iniziali con più pezzi di colore diverso e si eseguono percorsi logici di movimento e cattura con lo scopo di incrementare abilità e capacità di attenzione, di previsione, di calcolo, di decisione (una volta eseguita la mossa, non si può più tornare indietro!);

b) per sviluppare capacità di osservazione, di riflessione, di memorizzazione, di astrazione possono essere concretamente utilizzati i concetti di "scacco", "scaccomatto", "stallo" intesi rispettivamente come "minaccia", "impossibilità di difendersi", "impossibilità di proseguire" (questi termini sono ormai diventati patrimonio comune del linguaggio moderno della società, riuscendo a sintetizzare con una sola parola molte situazioni differenti).

3. Primi esempi di partite brevi e semplici, finali elementari di pezzi contro re solo, altri finali elementari.

Esercizi: ulteriori esempi di scaccomatto eseguiti prima con il minimo dei pezzi necessari e poi con la combinazione di più pezzi per tradurre in pratica i vari modi di acquisizione di un corretto metodo di indagine e di studio. Analogamente per le esercitazioni sui finali elementari.

4. Consolidamento del gioco, attraverso l'illustrazione di brevi partite, brillanti e non, ed esercitazioni per sviluppare nel ragazzo la progettazione di un'azione in vista di uno scopo (obiettivo a medio termine: conseguimento di una posizione dominante; obiettivo a lungo termine: guadagno di materiale e/o scacco matto).

5. Effettuazione di partite tra gli alunni, con annotazione delle mosse, e successiva analisi delle stesse da parte dell'istruttore con illustrazione dei motivi strategici e tattici e degli errori rilevati.

Per coloro che già conoscono gli elementi del gioco si può sviluppare il seguente programma.

Il corso deve partire dalla verifica preliminare dell'effettiva conoscenza delle regole, specialmente delle regole "speciali" (scacco matto, arrocco, stallo, presa al varco, promozione del Pedone), non sempre note anche a chi sa un po' giocare. Poi si può proseguire presentando a ogni lezione un paio di argomenti, calibrati sul livello degli studenti, comprendenti per esempio i seguenti filoni:

Una breve impostazione storica sull'origine del gioco degli scacchi, sul suo successivo sviluppo nell'Europa Occidentale e nel mondo.

L'impostazione di una partita, attraverso esempi di semplici partite che illustrino l'importanza di un rapido sviluppo dei pezzi e della lotta per il controllo del centro.

I finali elementari: Re e Pedone contro Re: la regola del quadrato; il concetto di opposizione; Re e due Pedoni contro Re; semplici finali di Re e Pedoni contro Re e Pedoni con vantaggio materiale o di spazio.

Elementi di tattica ripetendo e ampliando con gradualità quelli presentati nel corso per principianti, fino ad arrivare al concetto di "combinazione".

Primi elementi di strategia: l'importanza delle strutture pedonali con esempi molto semplici.

Sono inoltre assai utili le esercitazioni sui temi trattati nonché l'analisi delle partite giocate (e registrate) dai ragazzi nelle simultanee con il docente o fra di loro.

**Attività complementare** (per ambedue i corsi):

- **Gare di soluzione** di problemi relativi a finali di partite, più o meno semplici o brillanti, in relazione alla preparazione raggiunta dagli alunni;
- **Conferenze** su leggende, aneddoti e storia degli scacchi, anche con illustrazione di partite;
- **Partite in simultanea**, con tutti gli alunni, tenute dall'istruttore o da un giocatore esperto:

#### 4. **Materiale didattico a supporto della proposta**

La Federazione inoltre fornirà gratuitamente, secondo disponibilità, anche il seguente materiale didattico alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta:

- 1 copia del **corso didattico interattivo per computer** "scuola di scacchi", su supporto compact disk per Windows 95 o su dischetto per MS-DOS;
- **materiali e sussidi didattici** per l'insegnamento scacchistico;

### **GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI - ATTIVITA' CURRICOLARE D'ISTITUTO APERTA A TUTTE LE CLASSI**

L'attività d'Istituto dei Giochi Sportivi Studenteschi si rivolge a tutti gli alunni di ogni classe, senza distinzione od esclusione alcuna, come occasione di confronto tra le classi. A tale attività possono quindi prendere parte tanto le classi e gli alunni che svolgono il corso per principianti quanto quelle e quelli che svolgono il corso di perfezionamento. Essa pertanto si propone come occasione programmata d'incontri tra classi.

La manifestazione può essere sviluppata in tre prove distinte. Esse vanno disputate tra classi di tipo omogeneo: 1<sup>a</sup> media, 2<sup>a</sup> media e 3<sup>a</sup> media, se del caso ulteriormente distinte in maschili e femminili. Al termine di ciascuna prova vi sarà una classifica per tipo di classe. Al termine delle tre prove verrà redatta una classifica finale, sempre per tipo di classe.

#### **1<sup>a</sup> prova: Gara di quiz e di posizioni di gioco**

I quiz debbono essere di tipo elementare (ad esempio: di che colore è una determinata casa; di quante case si compone una determinata colonna o diagonale; in quante mosse un determinato pezzo va da una specifica casa ad un'altra; ecc.) ed ugualmente le posizioni di gioco (ad esempio: nella tale posizione quale arrocco può eseguire il Bianco; oppure quali catture è possibile effettuare, ecc.) in modo da consentire la partecipazione di tutti gli allievi di ogni classe.

Vincerà la prova la classe che avrà il maggior numero di elementi (se del caso percentualmente o in numero fisso) che presentano il maggior numero di soluzioni corrette nel minor tempo.

Alla classe che vincerà la prova potranno essere assegnati 4 punti, alla seconda classificata 2 punti ed alla terza 1 punto.

#### **2<sup>a</sup> prova: Gara di soluzione di problemi e finali**

Anche in questo caso le posizioni ed i finali debbono essere abbastanza semplici (ad esempio: matti in una mossa, facili matti in due, semplici combinazioni, finali elementari, ecc.) in modo da consentire la partecipazione del maggior numero possibile di allievi.

Vincerà la prova la classe che avrà il maggior numero di elementi (se del caso percentualmente o in numero fisso) che presentano il maggior numero di soluzioni corrette nel minor tempo.

Alla classe che vincerà la prova potranno essere assegnati 2 punti ed alla seconda classificata 1 punto.

#### **3<sup>a</sup> prova: Tornei a Squadre**

Si disputeranno tre diversi tornei fra le classi di 1<sup>a</sup> media, 2<sup>a</sup> media e 3<sup>a</sup> media, se del caso ulteriormente distinti in maschile e femminile.

Ciascun torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana in modo che ciascuna squadra incontri tutte le altre. Indicazioni tecniche:

- il numero dei componenti le squadre è stabilito in relazione al numero massimo che ciascuna classe è disponibile a schierare; pertanto ciascuna squadra è composta di un numero fisso di alunni (almeno 4) ed eventuali riserve;
- la squadra può essere maschile (o mista) e femminile;
- le partite si svolgono in modo libero, senza notazione delle mosse e senza limiti di tempo (qualora si ritenesse di adottare l'orologio da torneo si suggerisce il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita);
- la classifica viene determinata in base alla somma dei punti squadra conseguiti (2 punti in caso di vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta). In caso di parità dei punti squadra si prende in considerazione il totale dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra.

Alla classe che vincerà la prova potrà essere assegnato 1 punto.

### **Classifica finale delle tre prove per tipo di classi**

Al termine delle tre prove verrà stilata una classifica finale per ciascun tipo di classe sommando i punti conseguiti in ciascuna prova.

### **Torneo interno conclusivo a squadre.**

Il Torneo può servire per designare la squadra o le squadre che parteciperanno alle eventuali fasi successive a quella d'Istituto e può quindi essere distinto in maschile e femminile. Al torneo parteciperanno le classi risultate vincitrici al termine delle tre prove per ciascun tipo di classe. Il torneo può essere svolto in un'unica giornata con 3 turni di gioco (durata di ogni turno circa 1 ora) oppure si può prevedere di disputarlo in giorni diversi. Indicazioni tecniche:

- ciascuna squadra è composta di 4 giocatori ed eventualmente 1 o due riserve;
- la squadra può essere maschile (o mista) e femminile;
- le partite si svolgono in modo libero, senza notazione delle mosse e senza limiti di tempo (qualora si ritenesse di adottare l'orologio da torneo si suggerisce il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita);
- la classifica finale viene determinata in base alla somma dei punti squadra conseguiti (2 punti in caso di vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta). In caso di parità dei punti squadra si prende in considerazione il totale dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra.

## **GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI - attività extracurricolare per i GRUPPI SPORTIVI SCOLASTICI**

La FSI intende portare il suo contributo anche nell'ambito dei Gruppi Sportivi Scolastici. Essi, pur coinvolgendo le medesime fasce d'età della Scuola Media, si sviluppano come libere aggregazioni per adesione volontaria dei ragazzi a detti Gruppi Sportivi Scolastici ed alle discipline sportive che verranno negli stessi praticate, sulla base delle caratteristiche, delle attitudini e degli interessi dei singoli, sia in campo maschile che femminile. Ci preme segnalare inoltre che l'introduzione della disciplina scacchistica negli stessi consentirà di coinvolgere pure quegli alunni che di solito vengono emarginati da altri sport.

L'organizzazione dell'attività scacchistica di un Gruppo Sportivo Scolastico, da svolgersi in orario extracurricolare, si avvarrà di tutte quelle facilitazioni che la FSI d'intesa con l'Associazionismo Sportivo Scolastico sarà in grado di prevedere.

L'attività dovrà prevedere due distinti aspetti per favorire l'avviamento alla pratica sportiva.

Un impegno didattico costituito da:

- un approfondimento dei temi di gioco mediante apposite conferenze e seminari;
- lo sviluppo dei temi trattati mediante apposite gare di soluzione o partite libere;
- l'effettuazione di partite in simultanea con l'istruttore o un giocatore esperto e successiva analisi delle partite disputate.

Una attività rivolta alla pratica sportiva costituita da:

- tornei individuali di preparazione, con trascrizione delle partite ed uso dell'orologio;
- campionato individuale interno;
- campionato interno a squadre, sia maschile che femminile, con designazione della rappresentativa del Gruppo Sportivo Scolastico per le manifestazioni esterne.

L'attività esterna prevista dalla FSI :

- A squadre, per le rappresentative maschili e femminili dei Gruppi Sportivi Scolastici: le selezioni (provinciali, regionali e finale nazionale) dei Giochi Scacchistici Scolastici a Squadre per la Scuola Media, con un calendario che va dai mesi di marzo/aprile a maggio/giugno. I componenti la squadra debbono essere in possesso della "tessera scolastica" (rilasciata gratuitamente);
- Individuale, per i partecipanti al campionato individuale interno: i tornei giovanili e le selezioni (provinciali e regionali e finale nazionale) dei Campionati Giovanili sino a 16 anni con gioco rapido. Per la partecipazione è previsto il possesso di "tessera juniores".

-

## **GIOCHI SCACCHISTICI SCOLASTICI A SQUADRE PER LA SCUOLA MEDIA (A CURA DELLA FSI)**

La manifestazione prevede tre fasi, sia maschili che femminili,:

- fase provinciale
- fase regionale
- finale nazionale

Alla manifestazione possono partecipare le rappresentative maschili (o miste) e femminili dei Gruppi Sportivi Scolastici. La manifestazione si svolgerà secondo un calendario stabilito annualmente, che va in genere dai mesi di marzo/aprile a maggio/giugno.

Nelle regioni in cui vi è un numero limitato di rappresentative interessate verrà svolta la sola fase Regionale.

### A) Fase Provinciale

E' indetta dal Comitato o Delegato Provinciale competente che provvede a tutte le necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.).

Partecipazione: ciascun Gruppo Sportivo Scolastico può partecipare con una squadra maschile (o mista) ed una femminile;

### Norme tecniche:

- ogni squadra è composta di 4 titolari, più una o due eventuali riserve (facoltative), tutti alunni della Scuola per l'anno scolastico in corso; la squadra può essere maschile (o mista) e femminile.
- a seconda della partecipazione può essere prevista un'unica manifestazione oppure una maschile ed una femminile; a seconda del numero delle squadre partecipanti la manifestazione si svolgerà con il sistema italo-svizzero oppure con il sistema all'italiana (max 6 squadre);

- sono previsti in genere cinque incontri di gioco per ciascuna squadra, in modo da completare la manifestazione nell'arco di una sola giornata;
- per lo svolgimento delle partite può essere previsto l'uso dell'orologio con il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita;
- la classifica finale viene stilata in base ai punti squadra conseguiti (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta); in caso di parità dei punti squadra si prenderà in considerazione prima la somma dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra, poi il confronto diretto ed infine i punti conseguiti sulla prima scacchiera.

#### B) Fase Regionale

Indetta dal Comitato Regionale competente che provvede alle necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.);

Partecipazione: se nella regione sono state previste e già svolte le rispettive Fasi Provinciali la partecipazione è prevista per le Squadre dei Gruppi Sportivi Scolastici prime classificate in ogni singola Fase Provinciale (sia maschili che femminili); altrimenti ciascun Gruppo Sportivo Scolastico può partecipare con una squadra maschile ed una femminile;

Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

#### A. Finale Nazionale

Indetta dalla FSI.

Partecipazione: le squadre vincitrici delle fasi regionali.

Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

## **SCUOLA MEDIA SUPERIORE**

### ***1. Aspetti educativi e formativi***

A questo livello scolastico certi aspetti educativi assumono una valenza più incisiva, soprattutto nell'ambito relazionale, contribuendo notevolmente alla formazione globale attraverso:

- consolidamento e potenziamento del controllo emozionale
- acquisizione della autonomia decisionale con lo sviluppo della logica astratta e sintetica mediante un corretto rapporto causa-effetto
- responsabilizzazione
- sviluppo di attitudini psicologiche, di creatività e fantasia
- assestamento della capacità combinatoria del pensiero che permette contemporaneamente di considerare e far uso di strategie più complesse.

### ***2. Aspetti metodologici e didattici***

Gli alunni vanno necessariamente suddivisi tra coloro che sono già in possesso delle nozioni elementari degli scacchi ed i principianti.

Per gli alunni che hanno già conseguito una conoscenza elementare del gioco nella Scuola (od eventualmente in altre sedi) si continua l'approfondimento dei temi già affrontati nei gradi scolastici inferiori. In particolare, mediante il lavoro di gruppo, si approfondisce l'analisi delle strategie di gioco (aperture, mediogioco e finali), non trascurando gli agganci interdisciplinari di tipo umanistico-scientifico.

Per coloro che non conoscono ancora il gioco è da prevedersi la normale attività didattica elementare, tenendo comunque conto dell'età e delle capacità cognitive dei ragazzi.

### 3. **Attività didattica**

Anche per le scuole medie superiori si propongono due tipi di corsi: uno per principianti, l'altro di approfondimento.

In considerazione delle fasce d'età degli alunni coinvolti i piani di studio possono essere più concreti rispetto a quanto preventivato per le scuole inferiori.

**A) Schema di corso per principianti**, sulla base di un numero minimo di otto lezioni ciascuno (che possono essere aumentate sviluppando un singolo argomento in due o più lezioni). Ogni lezione dovrebbe comprendere circa 30 minuti di spiegazione e circa un'ora di esercitazioni pratiche alla scacchiera.

**Lezione 1:** Cos'è il gioco degli scacchi: la scacchiera (colonne, traverse, diagonali) e la notazione scacchistica; la posizione iniziale dei pezzi; le regole generali del movimento dei pezzi.

Esercizi: semplici problemi su notazione e movimento dei pezzi (Per esempio esercizi di percorso per ciascun pezzo).

**Lezione 2:** Lo scaccomatto, la patta (l'impossibilità di dare scacco matto, la ripetizione della posizione, lo stallo, ecc.); le regole speciali: l'arrocco, la promozione dei pedoni, la presa al varco.

Esercizi: soluzione di problemi con matto in una mossa; una partita fra due gruppi di studenti diretta e commentata dal docente.

**Lezione 3:** Esempi di partite brevi e semplici (per esempio il matto del "barbiere"); il finale elementare Re e due Torri contro Re.

Esercizi: soluzione di finali Re e due Torri contro Re con matto in due o tre mosse; problemi di matto in una o due mosse molto semplici che prevedano la cooperazione di due pezzi. Una partita alla presenza del docente che "controlla" la regolarità delle mosse e insegna "l'etichetta" scacchistica: "pezzo toccato, pezzo giocato", ecc.

**Lezione 4:** Primi elementi tattici: l'inchiodatura, la forchetta, l'infilata, l'attacco di scoperta. Il finale di Re e Donna contro Re e Re e Torre contro Re.

Esercizi: finali elementari; semplici problemi sui primi elementi tattici; una partita per ogni coppia di studenti, con annotazione delle mosse.

**Lezione 5:** Il vantaggio materiale. Semplici partite che terminano con lo scaccomatto. Re e due pezzi leggeri contro Re (il finale di Re e due Alfieri contro Re; un paio di esempi fili di Re, Alfiere e Cavallo contro Re; Re e due Cavalli non bastano per vincere).

Esercizi: come nella lezione precedente.

**Lezione 6:** Semplici partite che terminano con lo scaccomatto (in cui trionfa chi sviluppa rapidamente i pezzi, o chi sa respingere un'uscita prematura della Donna avversaria; per esempio come rispondere vantaggiosamente contro chi tenta il matto del "barbiere"). Finali elementari con un Pedone (per esempio: Re e Pezzo leggero e Pedone contro Re);  
Esercizi: come nella lezione precedente.

**Lezione 7:** Semplici partite che terminano con un forte vantaggio materiale; il finale di Re e Pedone contro Re: la regola del quadrato.

Esercizi: analoghi a quelli delle lezioni precedenti, graduandone progressivamente la difficoltà.

**Lezione 8:** Commento a qualche partita giocata dagli studenti con l'enunciazione di qualche principio generale.  
Esercizi: come nella lezione precedente.

**B) Corso di perfezionamento** per studenti che conoscono già bene le regole del gioco, ma sono per il resto poco più che principianti.

**Dieci/dodici lezioni** ciascuna di circa 40 minuti di spiegazione teorica e un'ora di esercitazioni pratiche alla scacchiera: le esercitazioni comprendono sempre la soluzione di semplici problemi, partite libere fra gli studenti con notazione delle mosse o, se possibile, partite "simultanee" del docente con gli allievi.

Il corso deve partire dalla verifica preliminare dell'effettiva conoscenza delle regole, specialmente delle regole "speciali" (scacco matto, arrocco, stallo, presa al varco, promozione del Pedone), non sempre note anche a chi sa un po' giocare. Poi si può proseguire presentando a ogni lezione un paio di argomenti, calibrati sul livello degli studenti, comprendenti per esempio i seguenti filoni:

Una breve impostazione storica sull'origine del gioco degli scacchi, sul suo successivo sviluppo nell'Europa Occidentale e nel mondo.

L'impostazione di una partita, attraverso esempi di semplici partite (ad es. di giocatori italiani del Seicento) che illustrino l'importanza di un rapido sviluppo dei pezzi e della lotta per il controllo del centro.

I finali elementari: Re e Pedone contro Re: la regola del quadrato; il concetto di opposizione; Re e due Pedoni contro Re; semplici finali di Re e Pedoni contro Re e Pedoni con vantaggio materiale o di spazio.

Elementi di tattica ripetendo e ampliando con gradualità quelli presentati nel corso per principianti, fino ad arrivare al concetto di "combinazione".

Primi elementi di strategia: l'importanza delle strutture pedonali con esempi molto semplici.

E soprattutto: analisi delle partite giocate (e registrate) dai ragazzi nelle simultanee con il docente o fra di loro.

**Attività complementare** (per ambedue i corsi):

- **Gare di soluzione** di problemi relativi a finali di partite, più o meno semplici o brillanti, in relazione alla preparazione raggiunta dagli alunni;
- **Conferenze** su aneddoti e storia degli scacchi, anche con illustrazione di partite;
- **Partite in simultanea**, con tutti gli alunni, tenute dall'istruttore o da un giocatore esperto;

### 3. **Materiale didattico a supporto della proposta**

La Federazione inoltre fornirà gratuitamente, secondo disponibilità, anche il seguente materiale didattico alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta:

- 1 copia di un **corso didattico interattivo di scacchi per computer**, su supporto compact disk per Windows 95 o su dischetto per MS-DOS;
- **materiali e sussidi didattici** per l'insegnamento scacchistico;

## **GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI - ATTIVITA' CURRICOLARE D'ISTITUTO APERTA A TUTTE LE CLASSI**

L'attività d'Istituto dei Giochi Sportivi Studenteschi si rivolge a tutti gli alunni di ogni classe, senza distinzione od esclusione alcuna, come occasione di confronto tra le classi. A tale attività possono quindi prendere parte tanto le classi e gli alunni che svolgono il corso per principianti quanto quelle e quelli che svolgono il corso di perfezionamento. Essa pertanto si propone come occasione programmata d'incontri tra classi.

L'attività può essere sviluppata dapprima in momenti d'incontro fra classi della stessa fascia d'età su temi generali a livello elementare in modo da consentire la partecipazione di tutti gli alunni di ogni classe.

### **Gare di quiz e di posizioni di gioco**

I quiz debbono essere di tipo elementare (ad esempio: di che colore è una determinata casa; di quante case si compone una determinata colonna o diagonale; in quante mosse un determinato pezzo va da una specifica casa ad un'altra; ecc.) ed ugualmente le posizioni di gioco (ad esempio: nella tale posizione quale arrocco può eseguire il Bianco; oppure quali catture è possibile effettuare, ecc.).

Vincerà la prova la classe che avrà il maggior numero di elementi (se del caso percentualmente o in numero fisso) che presentano il maggior numero di soluzioni corrette nel minor tempo.

### **Gare di soluzione di problemi e finali**

Anche in questo caso le posizioni ed i finali debbono essere abbastanza semplici (ad esempio: matti in una mossa, facili matti in due, semplici combinazioni, finali elementari, ecc.) in modo da consentire la partecipazione del maggior numero possibile di allievi.

Vincerà la prova la classe che avrà il maggior numero di elementi (se del caso percentualmente o in numero fisso) che presentano il maggior numero di soluzioni corrette nel minor tempo.

**Partite in simultanea** tenute dall'Istruttore o da un giocatore esperto contro tutti gli alunni di due classi.

Vincerà la prova la classe che otterrà il miglior risultato.

Successivamente possono essere sviluppate delle manifestazioni a squadre.

### **Tornei a Squadre**

I tornei vanno disputati tra classi di tipo omogeneo: 1<sup>a</sup> media superiore, 2<sup>a</sup> media superiore, 3<sup>a</sup> media superiore, ecc., se del caso ulteriormente distinti in maschili e femminili.

Ciascun torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana in modo che ciascuna squadra incontri tutte le altre. Indicazioni tecniche:

- il numero dei componenti le squadre è stabilito in relazione al numero massimo che ciascuna classe è disponibile a schierare; pertanto ciascuna squadra è composta di un numero fisso di alunni (almeno 4) ed eventuali riserve;
- la squadra può essere maschile (o mista) e femminile;
- le partite si svolgono in modo libero, senza notazione delle mosse e senza limiti di tempo (qualora si ritenesse di adottare l'orologio da torneo si suggerisce il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita);
- la classifica viene determinata in base alla somma dei punti squadra conseguiti (2 punti in caso di vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta). In caso di parità dei punti squadra si prende in considerazione il totale dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra.

Al termine di ciascun torneo vi sarà una classifica per tipo di classe.

### **Torneo interno conclusivo a squadre.**

Il Torneo può servire per designare la squadra o le squadre che parteciperanno alle eventuali fasi successive a quella d'Istituto e può quindi essere distinto in maschile e femminile. Al torneo parteciperanno le classi risultate vincitrici delle prove per ciascun tipo di classe. Il torneo può essere svolto in un'unica giornata da 3 a 5 turni di gioco (durata di ogni turno circa 1 ora), a seconda del numero di squadre partecipanti, oppure si può prevedere di disputarlo in giorni diversi. Indicazioni tecniche:

- ciascuna squadra è composta di 4 giocatori ed eventualmente 1 o due riserve;
- la squadra può essere maschile (o mista) e femminile;

- le partite si svolgono in modo libero, senza notazione delle mosse e senza limiti di tempo (qualora si ritenesse di adottare l'orologio da torneo si suggerisce il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita):
- la classifica finale viene determinata in base alla somma dei punti squadra conseguiti (2 punti in caso di vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta). In caso di parità dei punti squadra si prende in considerazione il totale dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra.

## **GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI - attività extracurricolare per i GRUPPI SPORTIVI SCOLASTICI**

La FSI intende portare il suo contributo anche nell'ambito dei Gruppi Sportivi Scolastici . Essi, pur coinvolgendo le medesime fasce d'età della Scuola Media Superiore, si sviluppano come libere aggregazioni per adesione volontaria dei ragazzi a detti Gruppi Sportivi Scolastici ed alle discipline sportive che verranno negli stessi praticate, sulla base delle caratteristiche , delle attitudini e degli interessi dei singoli, sia in campo maschile che femminile. Ci preme segnalare inoltre che l'introduzione della disciplina scacchistica negli stessi consentirà di coinvolgere pure quegli alunni che di solito vengono emarginati da altri sport.

L'organizzazione dell'attività scacchistica di un Gruppo Sportivo Scolastico, da svolgersi in orario extracurricolare, si avvarrà di tutte quelle facilitazioni che la FSI d'intesa con l'Associazione Sportivo Scolastico sarà in grado di prevedere.

L'attività dovrà prevedere due distinti aspetti per favorire l'avviamento alla pratica sportiva.

Un impegno didattico costituito da:

- un approfondimento dei temi di gioco mediante apposite conferenze e seminari;
- lo sviluppo dei temi trattati mediante apposite gare di soluzione o partite libere;
- l'effettuazione di partite in simultanea con l'istruttore o un giocatore esperto e successiva analisi delle partite disputate.

Una attività rivolta alla pratica sportiva costituita da:

- tornei individuali di preparazione, con trascrizione delle partite ed uso dell'orologio;
- campionato individuale interno;
- campionato interno a squadre, sia maschile che femminile, con designazione della rappresentativa del Gruppo Sportivo Scolastico per le manifestazioni esterne.

L'attività esterna prevista dalla FSI :

- A squadre, per le rappresentative maschili e femminili dei Gruppi Sportivi Scolastici: le selezioni (provinciali, regionali e finale nazionale) dei Giochi Scacchistici Scolastici a Squadre per la Scuola Media Superiore, con un calendario che va dai mesi di marzo/aprile a maggio/giugno. I componenti la squadra debbono essere in possesso della "tessera scolastica" (rilasciata gratuitamente);
- Individuale, per i partecipanti al campionato individuale interno di età non superiore ai 16 anni: i tornei giovanili e le selezioni (provinciali e regionali e finale nazionale) dei Campionati Giovanili sino a 16 anni con gioco rapido. Per la partecipazione è previsto il possesso di "tessera juniores".

-

## **GIOCHI SCACCHISTICI SCOLASTICI A SQUADRE PER LA SCUOLA MEDIA SUPERIORE (A CURA DELLA FSI)**

La manifestazione prevede tre fasi, sia maschili che femminili,:

- fase provinciale
- fase regionale

- finale nazionale

Alla manifestazione possono partecipare le rappresentative maschili (o miste) e femminili dei Gruppi Sportivi Scolastici. La manifestazione si svolgerà secondo un calendario stabilito annualmente, che va in genere dai mesi di marzo/aprile a maggio/giugno.

Nelle regioni in cui vi è un numero limitato di rappresentative interessate verrà svolta la sola fase Regionale.

#### A) Fase Provinciale

E' indetta dal Comitato o Delegato Provinciale competente che provvede a tutte le necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.).

Partecipazione: ciascun Gruppo Sportivo Scolastico può partecipare con una squadra maschile (o mista) ed una femminile;

#### Norme tecniche:

- ogni squadra è composta di 4 titolari, più una o due eventuali riserve (facoltative), tutti alunni della Scuola per l'anno scolastico in corso; la squadra può essere maschile (o mista) e femminile.
- a seconda della partecipazione può essere prevista un'unica manifestazione oppure una maschile ed una femminile; a seconda del numero delle squadre partecipanti la manifestazione si svolgerà con il sistema italo-svizzero oppure con il sistema all'italiana (max 6 squadre);
- sono previsti in genere cinque incontri di gioco per ciascuna squadra, in modo da completare la manifestazione nell'arco di una sola giornata;
- per lo svolgimento delle partite può essere previsto l'uso dell'orologio con il tempo di mezz'ora a giocatore per terminare la partita;
- la classifica finale viene stilata in base ai punti squadra conseguiti (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta); in caso di parità dei punti squadra si prenderà in considerazione prima la somma dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra, poi il confronto diretto ed infine i punti conseguiti sulla prima scacchiera.

#### B) Fase Regionale

Indetta dal Comitato Regionale competente che provvede alle necessità organizzative dell'iniziativa (sede, arbitri, materiale da gioco, ecc.);

Partecipazione: se nella regione sono state previste e già svolte le rispettive Fasi Provinciali la partecipazione è prevista per le Squadre dei Gruppi Sportivi Scolastici prime classificate in ogni singola Fase Provinciale (sia maschili che femminili); altrimenti ciascun Gruppo Sportivo Scolastico può partecipare con una squadra maschile ed una femminile;

#### Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

#### A. Finale Nazionale

Indetta dalla FSI.

Partecipazione: le squadre vincitrici delle fasi regionali.

#### Norme tecniche:

Le stesse della Fase provinciale.

## CONCLUSIONI

La FSI ha accolto con grande entusiasmo le iniziative proposte nel protocollo di intesa CONI-MPI (Progetto Sport a Scuola) tese alla diffusione delle diverse discipline sportive nelle scuole di ogni ordine e grado.

In effetti la FSI non è nuova a tale tipo di esperienze: infatti già dal 1982 è stata avviata una attività denominata Azione Scacchi - Scuola che ha gettato le basi per tutte le attività che sono seguite.

Come già segnalato, dal 1993 sono stati regolarmente svolti, non solo a livello locale ma anche nazionale, i Giochi Scacchistici Scolastici e Studenteschi, che nell'edizione 1997 hanno coinvolto 11 regioni, alcune centinaia di scuole e numerosissimi studenti. In alcune aree le fasi provinciali e regionali si sono svolte in concomitanza con i Giochi promossi dal CONI. Nel 1997 la FSI ha organizzato a Mantova un convegno incentrato sulla scuola (scuola, insegnamento, attività giovanile, campionati studenteschi, ecc.) che ha riscosso notevole successo e i cui atti sono stati particolarmente apprezzati.

Sul finire del 1997 è stata istituita la **Tessera scolastica (gratuita)**, a carattere promozionale (non agonistica), che ha subito riscosso notevole gradimento tanto che già a maggio 1998 risultavano rilasciate alle Scuole oltre 3.000 tessere per i loro alunni.

La FSI in tutte le sue componenti è fermamente convinta che l'inserimento organicamente strutturato del gioco degli scacchi nelle scuole di ogni ordine e grado contribuisca notevolmente alla formazione culturale, psicologica e caratteriale dei giovani. Per tale motivo, la FSI si augura che tutte le attività scacchistiche precedentemente evidenziate vengano svolte di concerto con le attività curricolari.

FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

Milano, 9 giugno 1998

**Federazione Scacchistica Italiana**

### GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

**Partecipazione** (per le fasi successive a quelle d'Istituto) - Rappresentative scolastiche, maschile (o mista) e femminile, composte di 4 giocatori (titolari) e 1 o 2 riserve (facoltative). I giocatori vanno elencati in ordine di scacchiera.

#### **Norme tecniche**

Torneo a squadre su 5 turni di gioco da disputarsi con il sistema italo-svizzero (o con il sistema all'italiana quando il numero delle squadre partecipanti non è superiore a 6).

Tempo di riflessione: mezz'ora a giocatore per completare la partita

Classifica finale: è stabilita secondo l'ordine dei punti squadra ottenuti da ciascuna squadra: 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. In caso di parità di punti squadra si fa riferimento alla somma dei punti individuali ottenuti dai componenti di ciascuna squadra. In caso di ulteriore parità verrà preso in considerazione prima il risultato

dell'incontro diretto (se disputato), poi il maggior numero di punti individuali ottenuti sulla prima scacchiera ed eventualmente sulla seconda.

**Impianti e attrezzature** - giochi, scacchiere ed orologi da torneo; tavolini o tavoli e sedie.

**Ammissione alla manifestazione nazionale** - La squadra maschile e femminile vincitrice della fase regionale.

**Tesserati:** La FSI in linea generale non prevede limitazioni di partecipazione per i tesserati alunni di scuola per le manifestazioni scolastiche. Accetta comunque le limitazioni che venissero disposte da CONI e MPI, facendo presente comunque che la "tessera scolastica" recentemente introdotta è di carattere totalmente promozionale e non ha alcun aspetto tecnico.

FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

Milano, 9 giugno 1998