

REGULAMIN I POWIATOWEGO KONKURSU WARCABOWEGO 64-polowego

Organizator

1. Szkoła Podstawowa im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
2. Ludowy Uczniowski Katolicki Klub Sportowy z siedzibą w Kielcach.

Cele konkursu

1. Popularyzacja gier planszowych w środowisku.
2. Podniesienie poziomu rozwoju intelektualnego uczniów.
3. Ujawnianie oraz rozwijanie zainteresowań i uzdolnień dzieci.
4. Rozwijanie u uczniów spostrzegawczości, matematycznego myślenia oraz umiejętności przewidywania ruchów.
5. Propagowanie zasad fair-play.
6. Stworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji i współzawodnictwa.

Termin i miejsce

1. Konkurs odbędzie się 25 lutego 2017 r. w godzinach 10:00 – 14:00.
2. Rozgrywki będą odbywały się na terenie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku, ul. Szkolna 7.
3. Przewidywane uroczyste zakończenie konkursu – godz. 14:30.

Uczestnicy

1. Konkurs skierowany jest do uczniów klas IV-VI szkół podstawowych powiatu kieleckiego.
2. Szkoły zgłaszają maksymalnie 3 uczestników do konkursu na formularzu zgłoszeniowym (załącznik nr 1), który dostarczony ma być pocztą elektroniczną na adres e-mailowy zeromszczaki@op.pl lub listownie na adres Szkoły Podstawowej najpóźniej do **17 lutego 2017 r.** (liczy się data dostarczenia zgłoszenia do Szkoły, nie stempel pocztowy).
3. Ze względu na ograniczoną ilość miejsc o zakwalifikowaniu do konkursu decydować będzie kolejność zgłoszeń.

Zasady konkursu – system rozgrywek

- Konkurs zostanie przeprowadzony systemem szwajcarskim (na dystansie 9 rund) lub kołowym – w zależności od ilości zawodników.
- Partie rozgrywane będą z użyciem zegarów. Czas trwania jednej partii - 10 minut (5 minut dla zawodnika).
- Przekroczenie dostępnego czasu oznacza porażkę.
- W systemie kołowym zawodnik zdobywa 1 pkt. za każdą wygraną partię, 0,5 pkt. za remis, 0 pkt. za przegraną.
- Kwestie sporne rozstrzygane będą przez sędziów.

Nagrody:

I-III miejsca – dyplomy, puchary, nagrody rzeczowe (gry planszowe).
IV-VI miejsca - dyplomy, nagrody rzeczowe.
VII-X miejsca – dyplomy.

Serdecznie zapraszamy
ORGANIZATORZY

FORMULARZ ZGŁOSZENIA ZAWODNIKA

do

Nazwa szkoły:

.....
.....Liczba uczniów **klas IV –VI** zgłoszonych do konkursu:

Lp.	Nazwisko i imię	Data urodzenia
1.		
2.		
3.		

Imię i nazwisko nauczyciela przygotowującego do konkursu:

.....

Akceptujemy regulamin i termin konkursu.

(pieczęć i podpis dyrektora szkoły)

Załącznik nr 2

OŚWIADCZENIE

§ 1

Wyrażam zgodę na udział w Konkursie Warcabowym mojego podopiecznego / dziecka:

Imię i nazwisko dziecka:

Data urodzenia

Nazwa i adres szkoły

Opiekun dziecka w czasie trwania konkursu:

- nazwisko i imię

- nr telefonu

§ 2

Wyrażam zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych dla celów niniejszego konkursu zgodnie z art. 6 ustawy z dnia 29.08.97 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Z 1997 r. Nr 133 poz. 883).

§ 3

Oświadczam, że zapoznałem /zapoznałam się z treścią Regulaminu Konkursu, który rozumiem i w pełni akceptuję.

.....

(data, czytelny podpis prawnego opiekuna uczestnika)

ZAŁĄCZNIK 3

Wybrane zasady gry w warcaby 64-polowe

1. Gra warcaby klasyczne (określana też warcabami brazylijskimi) jest rozgrywana na planszy 8x8 pól pokolorowanych na przemian na kolor jasny i ciemny.
2. Każdy gracz rozpoczyna grę z dwunastoma pionami (jeden koloru białego, drugi - czarnego) ustawionymi na ciemnych polach planszy.
3. Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.
4. Celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika (w tym damek - patrz niżej) albo zablokowanie wszystkich, które pozostają na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (każdy z graczy wykona po 15 ruchów damkami bez zmniejszania liczby pionów pozostających na planszy), następuje remis.
5. Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.
6. Bicie pionem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.
7. Piony mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu.
8. W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne piony (damki) przeciwnika.
9. Bicia są obowiązkowe.
10. Pion, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w wyniku bicia i będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), to będzie musiał je wykonać i nie staje się wtedy damką.
11. Kiedy pion staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.
12. Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach.
13. Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie pionu (lub damki) przeciwnika, za którym musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole - damka przeskakuje na dowolne z tych pól i może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii).
14. Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika).
15. Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż raz przez ten sam pion (damkę).