



REGULAMIN MISTRZOSTW SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. STEFANA ŻEROMSKIEGO W CHMIELNIKU W WARCABACH KLASYCZNYCH

Organizator

Szkoła Podstawowa im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku

Cele turnieju

1. Promocja gry w warcaby jako instrumentu edukacyjnego i wychowawczego dzieci i młodzieży.
2. Popularyzacja warcabów wśród uczniów Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
3. Wyłonienie najlepszych warcabistów w klasach IV - VIII.

Realizacja zagadnień zgodnych z podstawą programową (edukacja matematyczna):

- 8) uczeń wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd.: przekształca gry, tworząc własne strategie i zasady organizacyjne;
- 9) uczeń wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

Termin i miejsce

1. Zawody odbędą się **25.09.2021 r.** w godzinach 9:00 – 12:00.
2. Rozgrywki będą odbywały się na terenie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku, ul. Szkolna 7.
3. Harmonogram:
 - 9:00 – otwarcie recepcji zawodów,
 - 9:15 – weryfikacja listy startowej,
 - 9:30 – rozpoczęcie turnieju,
 - 12:00 – zakończenie.

Uczestnicy

1. Mistrzostwa skierowane są do uczniów klas IV – VIII Szkoły Podstawowej w Chmielniku.
2. Zawody zostaną rozegrane w jednej kategorii.



Warunki uczestnictwa

1. Uczniowie zgłaszają się do zawodów najpóźniej do **20 września 2021 r.**
2. Ze względu na ograniczoną liczbę miejsc o zakwalifikowaniu do rozgrywek decydować będzie kolejność zgłoszeń.

Zasady – system rozgrywek

1. Zawody zostaną przeprowadzone systemem szwajcarskim na dystansie 7 rund (komputerowo).
2. Partie będą rozgrywane z użyciem zegarów szachowych. Czas trwania jednej partii - 10 minut (5 minut dla zawodnika).
3. Przekroczenie dostępnego czasu oznacza porażkę.
4. Zawodnik zdobywa 2 pkt. za każdą wygraną partię, 1 pkt. za remis, 0 pkt. za przegraną.
5. 10% najlepszych zawodników Mistrzostw z poziomu każdej klasy otrzyma częściową ocenę celującą z matematyki. Kolejne 15 % zawodników otrzyma oceny bardzo dobre.
6. Partie będą rozgrywane według zasad międzynarodowych, przyjętych jako oficjalne przez Polski Związek Warcabowy (załącznik nr 1).
7. Kwestie sporne będą rozstrzygane przez sędziów.

Ustalenia końcowe

1. Szkoła nie zapewnia transportu uczestnikom zawodów.
2. Opiekę zawodnikom zapewniają nauczyciele.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności materialnej z tytułu wypadków, urazów i szkód w mieniu powstałych podczas imprezy.
4. Uczniowie przystępują do rozgrywek dobrowolnie, a wyrażenie zgody przez rodzica/opiekuna prawnego na udział dziecka w turnieju jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.
5. Ze względu na sytuację epidemiczną uczestnicy rozgrywek zobowiązani są do przestrzegania Wewnętrznych Procedur Funkcjonowania Szkoły Podstawowej im. S. Żeromskiego w Chmielniku.



Załącznik nr 1

Wybrane zasady gry w warcaby klasyczne (64-polowe)

- Gra warcaby klasyczne jest rozgrywana na planszy 8x8 pól pokolorowanych na przemian na kolor jasny i ciemny.
- Każdy gracz rozpoczyna grę z dwunastoma pionami (jeden koloru białego, drugi - czarnego) ustawionymi na ciemnych polach planszy.
- Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.
- 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.
- Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.
- 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.
- Piony mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu.
- W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne piony (damki) przeciwnika.
- Bicia są obowiązkowe.
- 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.
- Kiedy pion staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.
- Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach.
- 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).
- Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika).
- Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż raz przez ten sam pion (damkę).