



**REGULAMIN
MISTRZOSTW SZKOŁY PODSTAWOWEJ
IM. STEFANA ŻEROMSKIEGO W CHMIELNIKU
W WARCABACH KLASYCZNYCH
CHMIELNIK 2025/2026**

Organizator

Szkoła Podstawowa im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku
Szkolny Klub Gier Planszowych HEX

Cele turnieju

1. Promocja gry w warcaby jako instrumentu edukacyjnego i wychowawczego dzieci i młodzieży.
2. Popularyzacja warcabów wśród uczniów szkoły.
3. Wyłonienie indywidualnych mistrzów szkoły w dwóch kategoriach wiekowych.
4. Wyłonienie reprezentantów szkoły do mistrzostw powiatu w warcabach.

Uczestnicy

1. Uczestnikami mistrzostw mogą być tylko uczniowie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
2. Zawody zostaną rozegrane w 2 kategoriach wiekowych:
 - klasy I – IV,
 - klasy V – VIII.

Warunki uczestnictwa

1. Wychowawcy klas zgłaszają uczniów do Mistrzostw do organizatorów poprzez dziennik do 28 listopada 2025 r.
2. Każdy uczestnik Mistrzostw zobowiązany jest znać międzynarodowe zasady gry w warcaby klasyczne (załącznik nr 1).
3. Udział w Mistrzostwach jest bezpłatny.
4. Zgłoszenie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.



Termin i miejsce

1. Rozgrywki będą odbywały się na terenie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
2. Zawody będą rozgrywane od grudnia 2025 r. do marca 2026 r.
3. Plan organizacyjny
 - a. 13 listopada 2025 r. - przekazanie informacji o mistrzostwach uczniom, rodzicom i wychowawcom oddziałów klasowych,
 - b. 14-28 listopada 2025 r. - wychowawcy przygotowują listy uczniów chętnych do udziału w mistrzostwach i przekazują je organizatorom poprzez dziennik,
 - c. grudzień 2025 r. - marzec 2026 r. - rozgrywki turniejowe (3 lub 4 etapy, zależnie od liczby zgłoszeń).
4. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość przesunięcia terminów.

System rozgrywek i zasady punktacji

1. Zawody przeprowadzane są systemem szwajcarskim, na dystansie 5/7 rund.
2. Partie rozgrywane będą z użyciem zegarów, czas trwania:
 - o od 6 minut (3 minut na zawodnika) do 20 minut (10 minut na zawodnika) – zależnie od etapu.
3. Przekroczenie czasu oznacza porażkę.
4. Punktacja:
 - o Wygrana – 2 punkty
 - o Remis – 1 punkt
 - o Przegrana – 0 punktów
5. O zajętych miejscach decyduje kolejno:
 - a) liczba punktów
 - b) Solkoff średni
 - c) Solkoff redukowany
 - d) lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym.
6. Partie rozgrywane są zgodnie z zasadami Polskiego Związku Warcabowego (załącznik nr 1).
7. Sporne sytuacje rozstrzygają sędziowie turnieju.

Nagrody i wyróżnienia

1. Tytuł Mistrza Szkoły w warcabach klasycznych w każdej kategorii wiekowej.
2. Czterech najlepszych zawodników z każdej kategorii będzie reprezentować szkołę na Mistrzostwach Powiatu.



Załącznik nr 1

Wybrane zasady gry w warcaby klasyczne (64-polowe)

1. Gra warcaby klasyczne 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).