



Regulamin Szkolnego Turnieju Szachowego o tytuł *SZACH-MISTRZA* na poziomie klas 1 – 3

Ze względu na dużą ilość uczestników pierwsze rozgrywki kwalifikacyjne odbędą się 31 maja na 5 lekcji, następne 7 i 8 czerwca również na 5 lekcji.

Turniej odbywać się będzie systemem mieszanym. Na początku będzie obowiązywał system pucharowy. Przegrany odpada a zwycięzca przechodzi dalej. Każda partia musi się zakończyć zwycięstwem jednego z graczy. Pat lub rozegranie 42 posunięć bez rozstrzygnięcia (blokada pionków lub figur jednego z graczy oraz wszystkie sytuacje remisowe) skutkują powtórzeniem partii. Każde powtórzenie partii (zwane dalej dogrywką) powoduje, że zawodnicy zamieniają się miejscami z zastrzeżeniem utrzymania otrzymanych kar. Sędzia przeniesie kary na tablicę kar po zajęciu przez zawodników miejsc.

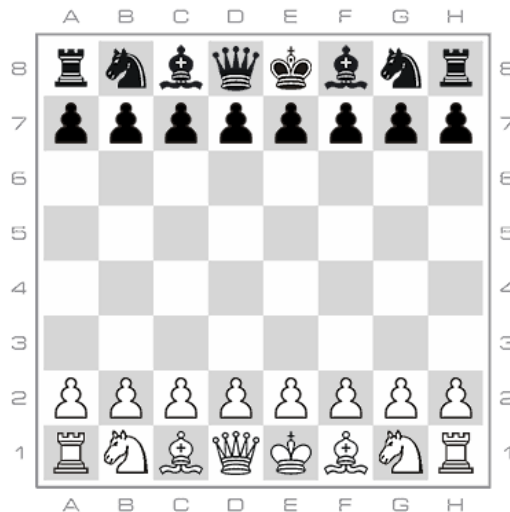
Uczniowie z klas pierwszych (2 uczniów), drugich (6 uczniów) i trzecich (18 uczniów) rozgrywają partie szachowe (losując zawodnika do rozgrywki) w parach na swoim poziomie. Wygrani przechodzą do dalszych rozgrywek po raz kolejny losując partnera do rozgrywki. Przegrani odpadają z turnieju.

Ostatnie 5 osób gra systemem "każdy z każdym" – czyli każdy rozegra cztery partie.

Jeżeli jakaś partia nie wyłoni zwycięzcy, wtedy zostaje zarządzona dogrywka, która jest partią błyskawiczną przeprowadzoną w celu wyłonienia zwycięzcy. Jeśli dogrywka nie da rozstrzygnięcia, zostanie powtórzona. Gdy druga dogrywka również nie przyniesie rozstrzygnięcia, zarządzony zostanie rzut monetą, który wyłoni zwycięzcę.

Rzut monetą przeprowadzi sędzia. Wynik jest ostateczny i nie podlega reklamacji ani protestom. Zwycięzca losowania zostanie zwycięzcą partii.

Turniej prowadzony będzie na szachownicy tradycyjnej (8x8) o wymiarach (50x50).



Czas jednej partii to 10 min. Każda dogrywka jest partią błyskawiczną, trwającą 2 min.

Przeprowadzone losowanie wskazuje, jakim kolorem gracz będzie rozpoczął partię.

Po zajęciu odpowiednich miejsc przy szachownicy liczony jest czas partii.

Partie uznaje się za zwycięską dla jednego z zawodników, jeśli przed upływem czasu wykona on kończący ruch, dając tak zwany „szach i mat”.

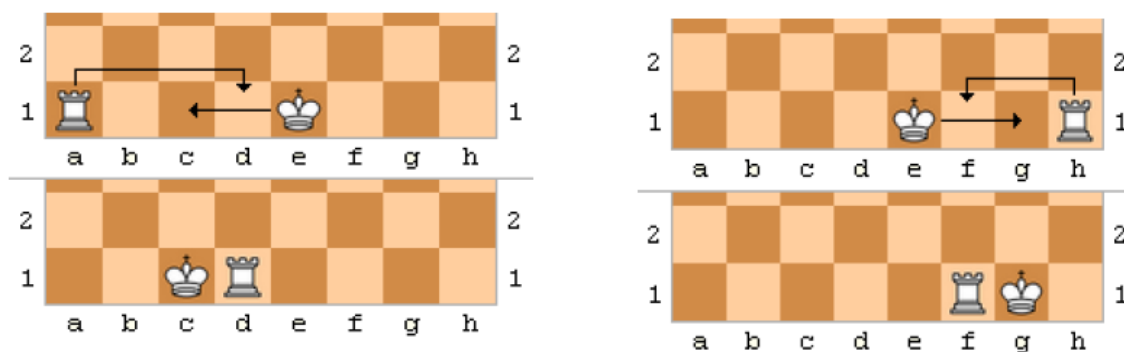
Danie przeciwnikowi „szach mat” podczas gry zapewnia zwycięzcy zdobycie jednego punktu.

Partię uznaje się również za zwycięską dla jednego z zawodników, jeśli gracz położy celowo swojego króla na szachownicy, uznając że dalsza gra nie ma sensu, gdyż jest przegrana. Zwycięstwo takie daje wygranemu jeden punkt.

Podczas partii może dojść do tzw. „pata”, czyli sytuacji kiedy jeden z zawodników nie ma ruchu swoimi pionkami i figurami, a jego król nie może się ruszyć, gdyż z każdej strony dostaje „szach”, a jego pole obecnie nie jest szachowane. W takim przypadku partia zostanie przerwana i zakończona. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który wykonał „pata”

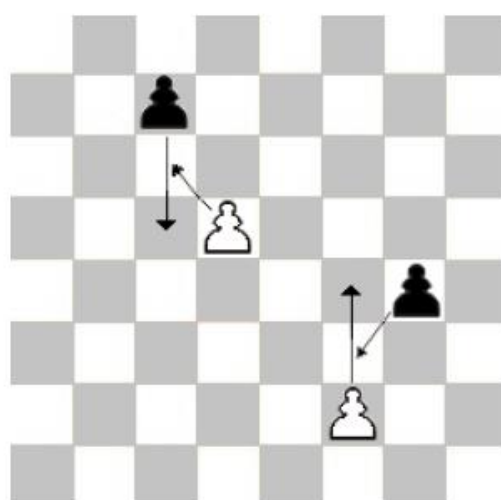
Zawodnik może wykonać roszadę pod warunkiem, że król lub wieża (której ma dotyczyć ruch roszady) wcześniej się nie ruszał na szachownicy i podczas wykonywania roszady jej pole nie jest szachowane przez jakąkolwiek z figur (pionki) przeciwnika oraz tzw. korytarz roszady jest otwarty.

Poniższy diagram przedstawia prawidłowo wykonaną roszadę białych. To samo dotyczy czarnych.



Dopuszczalne jest wykonanie tzw. bicia w przelocie pod warunkiem, że będzie wykonane prawidłowo i zgodnie z zasadami gry.

Poniższy diagram pokazuje przykład prawidłowego bicia w przelocie.



Partię można rozpocząć tylko jednym pionkiem, który przemieści się o jedno lub dwa pola.

Po „dojechaniu” przez zawodnika pionkiem do końca planszy może on wymienić go na dowolną figurę oprócz króla. Figur wybranych może być tyle, ile pionków danego zawodnika dojechało do końca planszy, niezależnie od liczby znajdujących się na niej figur.

Niedozwolone jest porozumiewanie się zawodników z osobami postronnymi. Konsultowanie się lub rozmowy mogą być przyczyną dyskwalifikacji zawodnika. Dyskwalifikacja oznacza przyznanie przeciwnikowi punktów walkowerem w postaci zwycięstwa przez tzw. szach – mat (1 punkt).

Zawodnik, który zauważy podczas swojej partii, że przeciwnik wykonuje nieprawidłowy ruch (tzn. po otrzymaniu "szacha" nie reaguje, by wyjść z niego lub dokonać zasłony tylko zagrywa każdą inną figurą lub pionkiem, dokonując celowego faulu) powinien to natychmiast zgłosić sędziemu. Zawodnik ten podnosi rękę i czeka na podejście sędziego.

Sędzia, widząc iż złamane zostały powyższe zasady, nałoży na winnego zawodnika karę upomnienia za nieprawidłowy ruch i zaznaczy punkty karne na tablicy kar (od I do III).

Wykonanie trzech nieprawidłowych ruchów (uzyskanie trzech upomnień) podczas jednej partii przez zawodnika wiązać się będzie z przegraną przed czasem. Przeciwnik wygra partię, otrzymując 1 punkt.

Każde niesportowe zachowanie zawodnika przy stole grozi karą dyskwalifikacji z turnieju.

Figura lub pionek dotknięte przez zawodnika podczas jego ruchu muszą być zagrane. Każde zagranie po tym fakcie inną figurą lub pionkiem będzie uznane za celowy foul.

Zamiar poprawienia figur lub pionków na szachownicy musi zostać zgłoszony przez podniesienie ręki. Zmiany można dokonać tylko za zgodą sędziego.

Samowolne poprawienie figur lub pionków może być uznane za celowy foul.

W sprawach spornych decyduje sędzia. Jego decyzje są ostateczne i nie podlegają dyskusji.

Osoba, która przegrała partię, ustawia figury oraz pionki, przywracając początkowy stan na szachownicy. Zwycięzca udaje się na wyznaczone miejsce.

O klasyfikacji końcowej decydować będzie zajęcie miejsc przez zawodników.

Zwycięzca czterech partii w rozgrywkach turnieju „każdy z każdym” ma I miejsce, zwycięzca trzech partii - II miejsce, zwycięzca dwóch partii - III miejsce, zwycięzca jednej partii - IV miejsce.

Pozostali gracze otrzymują dyplomy uczestnictwa w Szkolnym Turnieju Szachowym i niewielki upominek.