



Regulamin Regionalnego Turnieju Szachowego o tytuł

SZACH-MISTRZA NIWKI

*zorganizowanego w roku obchodów
20.rocznicy likwidacji
KWK Niwka Modrzejów*

Sponsorzy turnieju:



Organizatorzy:

Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 15 w Sosnowcu

Anna i Jarosław Kaczmarek

§ 1.

Turniej rozpocznie się **20 lutego 2020 roku** (czwartek) o **godz. 10:00** w Szkole Podstawowej nr 15 w Sosnowcu przy ulicy Wojska Polskiego 84. Weryfikacja zgłoszonych zawodników odbędzie się w godzinach 9:00 - 9:30. **Po tym czasie zawodnicy niezwyfikowani pozytywnie nie będą dopuszczeni do gry.**

§ 2.

Turniej prowadzony będzie w dwóch kategoriach wiekowych:

Kategoria PIONEK - roczniki 2012 - 2009

Kategoria SKOCZEK - roczniki 2008-2005

§ 3.

1. Każda szkoła może wystawić pięcioosobowy zespół w każdej kategorii wiekowej zwany dalej Reprezentacją. Wyjątek stanowi gospodarz, czyli SP 15.
2. W karcie zgłoszeniowej (załącznik nr 1 lub 2) należy podać nazwisko, imię, rok urodzenia zawodnika reprezentującego daną szkołę oraz wpisać nr jego legitymacji szkolnej. W rubryce „kapitan drużyny” należy wpisać literę „C” przy jednym z nazwisk. Osoba oznaczona tym symbolem będzie pełnić funkcję kapitana drużyny w danej kategorii wiekowej.
3. W każdym zgłoszeniu należy podać imię i nazwisko opiekuna, który będzie odpowiedzialny za grupę w dniu turnieju.
4. Kartę zgłoszeniową należy odesłać na adres e-mail organizatora: dyrektorsp15@gmail.com lub aniajaroslawkaczmarek@interia.pl w nieprzekraczalnym terminie do dnia **14 lutego 2020 r. (godzina 24:00)**. Po tym dniu nastąpi zamknięcie list i przygotowanie do losowania, które odbędzie się 18 lutego.
5. Zgłoszenia przesłane po w/w terminie nie będą brane pod uwagę.
6. W przypadku zgłoszenia się do udziału w turnieju mniejszej liczby szkół, nie stosuje się ust. 1.
7. Podczas weryfikacji oddaje się organizatorowi „Zgody rodziców/opiekunów uczestników turnieju na przetwarzanie i publikację danych osobowych”.

§ 4.

1. W dniu zawodów nastąpi weryfikacja w/w karty, dlatego opiekun grupy (instruktor, trener lub osoba upoważniona przez dyrektora danej szkoły) przedstawi listę imienną zgodną z kartą zgłoszeniową, podbitą pieczęcią szkoły i zatwierdzoną przez dyrektora lub jego zastępcę. Potwierdzenie będzie okazane sędziemu podczas sprawdzania tożsamości zawodników. Brak potwierdzenia może być przyczyną dyskwalifikacji danej Reprezentacji.

2. Podanie imion i nazwisk zawodników w zgłoszeniu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie przez Szkołę Podstawową nr 15 ich danych osobowych celem przeprowadzenia losowania, wpisania danych do tabeli rozgrywek, wypisania dyplomów oraz zamieszczenia informacji o wynikach turnieju na stronie internetowej.

§ 5.

Podstawą dopuszczenia ucznia do turnieju w kategorii "Pionek" lub "Skoczek" będzie okazanie ważnej legitymacji szkolnej.

§ 6.

Partie rozgrywane będą systemem grupowym przy dużej liczbie uczestników i pucharowym przy małej liczbie zgłoszonych zawodników na etapie eliminacji. Zwycięzcy i zawodnicy w systemie grupowym, którzy zajęli II miejsce zostaną rozdzieleni od grup pucharowych. Od tej chwili zacznie obowiązywać 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 i ustawieniu zegara.

§ 7.

Zarządzona dogrywka jest partią błyskawiczną przeprowadzoną w celu wyłonienia zwycięzcy. Jeśli dogrywka nie da rozstrzygnięcia, zostanie powtórzona. Gdy druga dogrywka również nie przyniesie rozstrzygnięcia, zarządzone zostanie rzut monetą, który wyłoni zwycięzcę.

§ 8.

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

§ 9.

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



§ 10.

Czas jednej partii ustawiony na zegarze to 2x10 min. Każda dogrywka jest partią błyskawiczną, a czas ustawiony na zegarze to 2x2min.

§ 11.

Zawodnicy wyczytani przez sędziego rozprawdzającego (konferansjera) zajmują miejsca przy podanym numerze stołu i czekają na przeprowadzenie losowania.

§ 12.

Zawodnik wyczytany przez sędziego musi w ciągu minuty wejść w strefę techniczną i zająć miejsce przy stole. **Niestawienie się w tym czasie zawodnika wyczytanego przez sędziego do podjęcia gry oznacza wygraną przeciwnika przed czasem tak zwanym walkowerem.**

§ 13.

Losowanie przeprowadzać będzie Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 15 (lub inna wskazana przez niego osoba) oraz sędziowie zawodów.

§ 14.

Przeprowadzone losowanie wskazuje, jakim kolorem gracz będzie rozpoczynał partię. Jeśli siedzący przy białych wylosuje białego pionka, to grę rozpoczyna natychmiast. Jeśli wylosuje czarnego, siedząc przy białych, sędzia lub Dyrektor SP 15 skrzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej, co oznaczać będzie, że zawodnicy zamienią się miejscami.



Po zajęciu odpowiednich miejsc przy szachownicy zawodnicy podają sobie dłonie na przywitanie. Będzie to sygnał dla sędziego lub Dyrektora SP 15, by włączyć zegar białemu zawodnikowi (przycisk play). Od tej chwili liczony jest czas partii.

§ 15.

Zawodnik po wykonaniu ruchu na szachownicy przelacza tą samą ręką czas na zegarze. Zatrzymuje wówczas swój czas, a włącza go przeciwnikowi.

§ 16.

Gdy duża wskazówka biegnącego czasu podniesie zawodnikowi tzw. chorągiewkę i ją opuści, oznaczać to będzie, że w/w partia dobiegła końca. Zawodnik, któremu chorągiewka na zegarze spadła, partię tę przegrywa. W przypadku zegarów elektronicznych partię kończy wyzerowanie czasu jednego z zegarów i pojawienie się chorągiewki na tarczy.

§ 17.

Przeciwnik zawodnika, któremu chorągiewka spadła (zegar się wyzerował), otrzyma jeden punkt za zwycięstwo czasowe. **Nie będzie ważna sytuacja na szachownicy zaistniała po zakończeniu czasu danej partii.** Zawodnik zobowiązany jest do podniesienia ręki w celu zgłoszenia sędziemu zakończenia czasu. Sędzia po sprawdzeniu stanu faktycznego ogłasza zwycięzcę wskazaniem ręki.

§ 18.

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

§ 19.

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

§ 20.

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

§ 21.

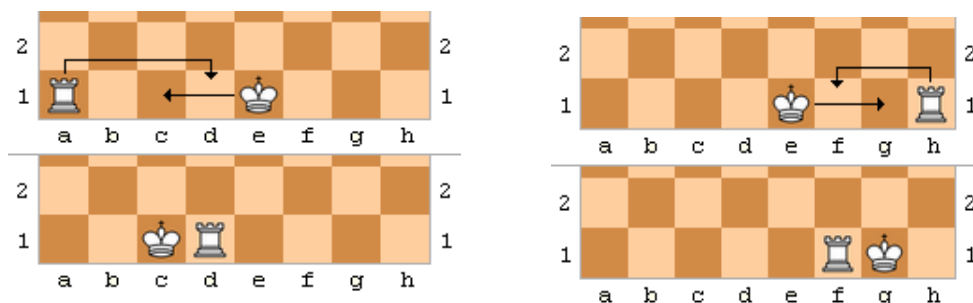
Podczas partii może dojść do tzw. „pata”, czyli sytuacji kiedy jeden z zawodników nie ma ruchu swoimi pionkami i figurami, a jego król nie może się ruszyć, gdyż z każdej strony dostaje „szach”, a jego pole obecnie nie jest szachowane. W takim przypadku partia zostanie przerwana i zakończona. Obaj zawodnicy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

§ 22.

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.

§ 23.

Poniższy diagram przedstawia prawidłowo wykonaną roszadę białych. To samo dotyczy czarnych z uwzględnieniem § 22.

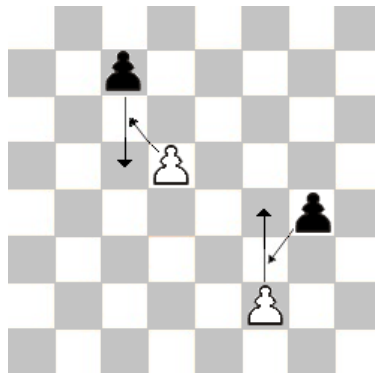


§ 24.

Dotknięcie pierwszej wieży przed królem uniemożliwia dokonanie roszady. Wieżę trzeba wykonać ruch. Wyjątek stanowi chwycenie obu figur na raz przy otwartym korytarzu roszady' O prawidłowości wykonania roszady decyduje sędzia zawodów w momencie, gdy przeciwnik podniesie rękę i zgłosi swoje wątpliwości.

§ 25.

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.



§ 26.

Partię można rozpocząć tylko jednym pionkiem, który przemieści się o jedno lub dwa pola. Zabronione jest zagranie dwoma pionkami po jednym polu do przodu. **Wykonanie takiego ruchu to błąd, za który zawodnik otrzyma karę na tablicy kar.**

§ 27.

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.

§ 28.

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).

§ 29.

Wszystkie osoby towarzyszące zawodnikom (rodzice, rodzeństwo, dziadkowie, przedstawiciele szkół i kibice) przebywać będą poza taśmą odgradzającą lub w oddzielnej sali. **W strefie technicznej może znajdować się tylko: sędzia główny zawodów, jego zastępca, sędzia rozprawiający, sędziowie**

strefowi, delegat zawodów, obsługa techniczna, Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 15 lub osoba przez niego wyznaczona oraz VIP, a także zawodnicy wyczytani przez sędziego rozprawiającego do stołu. Pozostali zawodnicy muszą opuścić strefę techniczną i zająć miejsca za taśmą ochronną.

§ 30.

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 zawodów. Zawodnik ten podnosi rękę i czeka na podejście sędziego.

§ 31.

Zgłoszenie celowego faulu z opóźnieniem nie będzie uwzględniane. Decyzje w tej sprawie podejmuje sędzia główny po konsultacji z sędzią strefowym. O uznaniu faulu decyduje jego znaczenie i ciężar.

§ 32.

Sędzia, widząc iż złamane zostały zasady określone w § 22, § 24, § 26, § 28, § 30, §34, §35 lub §37, nałoży na winnego zawodnika karę upomnienia za nieprawidłowy ruch i zaznaczy punkty karne na tablicy kar (od I do III).

§ 33.

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.

§ 34.

Każde niesportowe zachowanie zawodnika przy stole lub w strefie technicznej może skutkować ukaraniem w/w zawodnika karą dyskwalifikacji z turnieju.

§ 35.

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 faul.

§ 36.

Zamiar poprawienia figur lub pionków na szachownicy musi zostać zgłoszony przez podniesienie ręki. Zmiany można dokonać tylko za zgodą sędziego, który zatrzyma czas potrzebny do poprawy pionków lub figur na szachownicy. Po przeprowadzeniu korekty zegar ponownie zostanie uruchomiony.

§ 37.

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

§ 38.

Partia o tytuł mistrza może być wydłużona z 2x10 do 2x15 min za zgodą Dyrektora SP 15, sędziego głównego oraz zawodników, którzy tę partię mają rozegrać.

§ 39.

Brak zgody którejkolwiek ze stron wymienionych w § 38 spowoduje, iż partia mistrzowska rozegrana zostanie na dotychczasowych warunkach, czyli 2x10 min.

§ 40.

W sprawach spornych decyduje sędzia główny zawodów, a w razie jego nieobecności sędzia rozprawczający (konferansjer). Jego decyzje są ostateczne i nie podlegają dyskusji.

§ 41.

Osoba, która przegrała partię, ustawia figury oraz pionki, przywracając początkowy stan na szachownicy. Zwycięzca udaje się do stolika sędziego rozprawczającego. Podaje mu (lub obsłudze technicznej) swoje nazwisko i imię, numer stołu przy którym wygrał oraz wszystkie informacje uzyskane przez sędziego zatwierdzającego zwycięstwo.

§ 42.

O klasyfikacji końcowej decydować będzie zajęcie miejsc przez zawodników.

§ 43.

O klasyfikacji drużynowej decydować będzie suma punktów poszczególnych kategoriach wiekowych. W przypadku takiej samej liczby punktów uzyskanych łącznie w grupie "Skoczek" i "Pionek" przez dane szkoły, większy status będzie miał zawodnik z grupy młodszej.

W przypadku SP 15 będzie klasyfikowanych tylko po pięciu zawodników liczonych w każdej kategorii wiekowej, od pierwszego miejsca w dół.

§ 44.

Organizator zawodów nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione lub zgubione podczas turnieju.

§ 45.

Zawodnik, który dokona dewastacji lub zniszczenia mienia SP 15 zostanie zdyskwalifikowany. Szkoła, która wystawiła w/w zawodnika, zobowiązana będzie do naprawy szkód wyrządzonych przez swojego ucznia.

§ 47.

Udział w Turnieju jest bezpłatny.

Każdy uczestnik dojeżdża na koszt własny lub koszt szkoły, której jest reprezentantem.

§ 48.

Każda szkoła zobowiązana jest do zapoznania zawodników z regulaminem rozgrywek oraz przestrzegania go podczas turnieju. Nieprzestrzeganie regulaminu wiąże się z dyskwalifikacją.

§ 49.

Regulamin wchodzi w życie po akceptacji przez Dyrektora Szkoły Podstawowej nr 15 w Sosnowcu.

§ 50.

Punkty możliwe do uzyskania przez zawodnika przedstawiono poniżej. Mogą one ulec zmianie w przypadku mniejszej liczby graczy. W przypadku SP 15 punktuje się pięciu zawodników najwyżej usytuowanych w klasyfikacji drużynowej.

I miejsce 5 punktów

II miejsce 4 punktów

III miejsce 3 punktów

IV miejsce 2 punktów

pozostali po 1 punkcie

*Sprawdził i zatwierdził :
Wiesława Szopa – dyrektor szkoły*