

Regulamin I Turnieju w Szachach Szybkich o Puchar Burmistrza Gminy i Miasta Błaszki

1. Organizatorzy:

Centrum Kultury w Błaszkiach i KRS „Skarbek” Skalmierz.
Patronat medialny: gazeta „Dziennik Łódzki” „Nad Wartą”.

2. Cele turnieju:

- popularyzacja gry w szachy w gminie Błaszki i na okolicznych terenach łączących województwa: łódzkie i wielkopolskie,
- ujawnianie i rozwijanie zainteresowań oraz uzdolnień wśród mieszkańców gminy,
- możliwość bezpośredniego kontaktu i rywalizacji wśród pasjonatów gry w szachy.

3. Termin i miejsce turnieju:

01.05.2017 r., rozpoczęcie godz. 09.00 w sali Centrum Kultury w Błaszkiach

4. System rozgrywek:

Turniej zostanie przeprowadzony systemem szwajcarskim 9 rundowym, czas gry 15 minut dla zawodnika (szachy szybkie). Niezależnie od ilości uczestników, będzie prowadzona klasyfikacja indywidualna, bez podziału na płeć. Punktacja: wygrana 1 pkt, remis 0,5 pkt, przegrana 0 pkt. O kolejności lokat decyduje ilość zdobytych punktów, przy uzyskanych jednakowych ilościach punktów, o kolejności miejsc zdecyduje punktacja pomocnicza: punktacja średnia Buchholza, punktacja Buchholza, metoda progresji.

5. Warunki uczestnictwa:

Impreza ma charakter otwarty, grać mogą wszyscy chętni, nie ma wpisowego (turniej nieodpłatny), sprzęt zapewniają organizatorzy. Zgłoszenia do turnieju na adres e-mail sędziego: pozyro@o2.pl do 28.04.2017 r. do godz. 24.00 z podaniem imienia, nazwiska, grupy junior lub senior. **Nie ma możliwości zapisu na miejscu przed rozpoczęciem turnieju.** Osoby zapisane, w przypadku rezygnacji proszone o wcześniejszą informację o rezygnacji.

6. Ocena i sędziowanie:

Sędzią turnieju będzie Paweł Olejnik.

7. Nagrody:

Najlepszy zawodnik otrzyma puchar, nagrodzona zostanie pierwsza trójka seniorów i juniorów nagrodami rzeczowymi.

8. Postanowienia końcowe:

- uczestników obowiązują aktualne przepisy PZSzach,
- pięć minut po rozpoczęciu partii zawodnik nieobecny przegrywa partię,
- nieprawidłowe posunięcie, gdy wystąpi szach, oznacza przegraną w partii,
- grających i kibiców obowiązuje całkowity zakaz korzystania z telefonów na sali gry, telefony na sali muszą być wyłączone lub wyciszone,
- niedozwolone jest:

- a. głośne komentowanie rozgrywanych partii przez zawodników lub kibiców,
 - b. przeszkadzanie innym grającym w trakcie rozgrywania partii,
 - c. podpowiadania i konsultacje między zawodnikami oraz kibicami,
- obowiązują zasady gry fair play,
 - interpretacja regulaminu należy do sędziego głównego,
 - materiały z imprezy będą prezentowane w gazecie „Dziennik Łódzki” „Nad Wartą”, w radiu WWW.nasze.fm,
 - w czasie przerw możliwe nieodpłatne posilenie się i napicie z ustawionych w sąsiednich salach tzw. „szwedzkich stołów”,
 - ubezpieczenie uczestników turnieju we własnym zakresie,
 - organizator zastrzega sobie prawo do niezbędnych zmian w regulaminie wynikających z jego potrzeb.

Biorąc udział w turnieju uczestnik (zawodnik i kibic) wyraża zgodę na:

- a. Utrwalanie swojego wizerunku przez organizatorów i media,
- b. Korzystanie przez organizatorów i media z wizerunku utrwalonego w związku z realizacją turnieju oraz przenosi na organizatorów w zakresie nieograniczonym czasowo i terytorialnie wszelkie prawa do korzystania i rozporządzania wizerunkiem uczestnika i jego nagraniami (fotograficznymi, audiowizualnymi, dźwiękowymi) zarejestrowanymi w związku z turniejem,
- c. Przetwarzanie danych osobowych uczestników turnieju przez organizatorów imprezy będzie tylko i wyłącznie na potrzeby organizacji tego turnieju. Dane osobowe będą przechowane przez organizatorów.

Załącznik – zasady gry

1. Poruszanie bierkami zgodne z ruchami szachowymi.
2. Celem gry jest doprowadzenie do mata partnera. Wygrana jednego z graczy i w konsekwencji przegrana drugiego następuje, gdy:
 - a. gracz nie rozpoczął gry w ciągu 5 minut,
 - b. gracz zrezygnował z dalszej gry z lub bez powodu,
 - c. opadła chorągiewka na zegarze,
 - d. odmówił podporządkowania się regułom gry.
3. Remis wystąpi w sytuacji:
 - a. grę uznaje się za remisową, jeżeli ta sama pozycja pojawiła się po raz trzeci i za każdym razem posunięcie przypadało na tego samego gracza,
 - b. jeżeli przez 75 kolejnych posunięć obu graczy, nie wykonano żadnego bicia,
 - c. na zegarze u obu graczy opadły chorągiewki, a żaden wcześniej nie reklamował wygranej przez czas,
 - d. na zegarze jednego z grających opadła chorągiewka, drugi ma tylko samego króla,
 - e. może nastąpić również na skutek wzajemnego porozumienia graczy. Zawodnik, który chce złożyć propozycję remisową, musi to zrobić na swoim czasie, poprzez wykonanie, natychmiast jedna po drugiej, następujących trzech czynności:
 - wykonanie własnego posunięcia,
 - zaproponowanie remisu, bez jakichkolwiek komentarzy,
 - uruchomienie zegara przeciwnika.

Propozycja remisowa jest ważna tak długo dopóki przeciwnik nie odpowie, wykonanie posunięcia uważa się za odpowiedź negatywną. Po otrzymaniu

odpowiedzi negatywnej, ten sam zawodnik nie może powtarzać propozycji remisowej tak długo dopóki nie otrzyma takiej samej od swojego przeciwnika.

4. Za wygraną przyznaje się 1 punkt, za remis 0,5 punktu, za przegraną 0 punktów.
5. Pion po dojściu do ostatniej linii zostaje promowany na dowolną figurę oprócz króla.
6. Obowiązuje zasada, że dotkniętą bierką wykonujemy posunięcie, nawet, jeśli byłoby niekorzystne dla zawodnika, wyjątek – zawodnik nie zauważył szacha, dotknął bierki, zauważając szacha, może wrócić do osłony przed szachem lub ucieczki z szachowanego pola. Dotknięta bierka przeciwnika oznacza, że należy ją zbić, wyjątek – zawodnik nie zauważył szacha, po dotknięciu bierki partnera zobaczył szacha – może zrezygnować z bicia i przejść do obrony przed szachem.
7. Jeśli osoba grająca chce poprawić ustawienie bierki lub bierek, głośno przed dotknięciem informuje partnera z rozgrywanej partii głośnym słownym komunikatem „poprawiam”.
8. Jako element gry zastosowane zostały zegary z czasem 15 minut na zawodnika na partię. Zegary stoją po prawej stronie zawodnika grającego kolorem czarnym, który może zmienić stronę ułożenia zegara przed rozpoczęciem partii (nie może tego zrobić zawodnik grający białymi bierkami). Partia zaczyna się od włączenia zegara przez zawodnika grającego ciemnymi bierkami. Po wykonaniu posunięcia przez zawodnika grającego jasnym kolorem, wciska zegar tą samą ręką, którą wykonał posunięcie, po czym posunięcie wykonuje grający kolorem ciemnym i wciska zegar tą samą ręką, którą wykonał posunięcie, po czym powtarza się sytuacja związana z wykonaniem posunięcia i wciskaniu zegarów. Zawodnikowi nie wolno przytrzymywać dźwigni zegara, ani „wisieć” ręką nad nią. Zabronione jest mocne i gwałtowne naciskanie zegara, naciskanie zegara przed wykonaniem posunięcia, podnoszenie zegara lub przesuwanie go po rozpoczęciu partii. Przyjmuje się, że nastąpiło przekroczenie czasu (opadnięcie chorągiewki), gdy jeden z zawodników złoży prawidłową reklamację (słowne poinformowanie przeciwnika na własnym czasie i możliwe zatrzymanie zegara), oznacza to dla zawodnika, któremu opadła chorągiewka, przegraną partię przez czas.
9. Nie ma obowiązku notowania przebiegu partii.
10. **Prawa zawodników:** uczestnicy (zawodnicy), mają prawo:
 - a. być poinformowanym o regulaminie zawodów,
 - b. mieć zapewnioną ciszę na sali gry,
 - c. zwracać się bezpośrednio do sędziego z każdą sprawą odnoszącą się do rozgrywanej partii,
 - d. zwracać się osobiście, bądź za pośrednictwem przedstawicieli do komitetu organizacyjnego;
 - e. protestować, do „Jury de Appelle” na piśmie, z kopią do Sędziego Głównego, przeciwko każdej decyzji którą uważają za niesprawiedliwą,
 - f. poruszać się po sali gry.
11. **Obowiązki zawodników:**
 - a. ściśle przestrzegać regulaminów,
 - b. odpowiadać na pytania sędziego i wypełniać jego polecenia,
 - c. nie zwracać uwagi na uwagi rady innych osób,
 - d. grać do końca zawodów.
12. **Zakazy:** w czasie gry zawodnikom zabrania się:
 - a. zwracać się do kogokolwiek, za wyjątkiem sędziego, nawet do osób z obsługi turnieju,

- b. używać innej warcabnicy, pisanych bądź drukowanych materiałów mogących mieć jakikolwiek związek z grą,
 - c. odchodzić od warcabnicy na swoim posunięciu,
 - d. dotykać lub wskazywać pól warcabnicy dla ułatwienia koncentracji,
 - e. przeszkadzać przeciwnikowi w namyśle,
 - f. przeszkadzać innym zawodnikom lub wtrącać się w przebieg ich partii,
 - g. korzystać z porad dotyczących partii,
 - h. analizować trwającą partię,
 - i. analizować zakończoną partię na sali gry,
 - j. posiadać bez specjalnej zgody sędziego głównego włączony sprzęt elektroniczny, w szczególności telefon komórkowy, Ipod, PalmTop itp.,
 - k. dopuszczać się innych zachowań, które mogą zakłócić spokojny przebieg zawodów,
 - l. spacerować poza obszarem gry,
 - m. zatrzymywać się na dłuższy czas przy innych partiach.
13. **Sankcje:** na wszelkie naruszenia regulaminów sędzia musi zareagować:
- a. ustnym upomnieniem,
 - b. ostrzeżeniem ogłoszonym publicznie,
 - c. doliczaniem czasu dla przeciwnika w czasie partii,
 - d. przegraną partii (w razie potrzeby również przegraną obu przeciwników),
 - e. dyskwalifikacją z turnieju.