

Regulamin Mistrzostw Szkolnych w Warcabach Gminy Drezdenko

Sędzią i organizatorem mistrzostw jest certyfikowany instruktor w warcabach Magdalena Kaseja wraz z Dyrekcją Zespołu Szkół w Drezdenku. Mistrzostwa są objęte patronatem burmistrz Drezdenka, który jest sponsorem nagród rzeczowych dla zwycięzców w różnych kategoriach wiekowych. W zależności od liczby zgłoszonych uczestników w danej kategorii, przewidziane są nagrody:

1 - 3 miejsce Mistrz Gminy Drezdenko w kategorii przedszkolak

1-3 miejsce Mistrz Gminy Drezdenko w kategorii uczeń szkoły podstawowej

1-3 miejsce Mistrz Gminy Drezdenko w kategorii uczeń szkoły ponadpodstawowej.

W mistrzostwach biorą udział przedstawiciele placówek szkolnych z terenu gminy Drezdenko lub uczniowie tej gminy z edukacji domowych. Z każdej placówki (również przedszkolnych) możliwy udział maksymalnie dwóch uczestników (wskazane eliminacje indywidualne w swoim zakresie). Zgłoszenia przyjmowane są z podaniem nazwy placówki, nazwisk, klasy do 30 maja na adres e-mail: biblioteka.zswdrezdenku@wp.pl

Mistrzostwa odbędą się dnia 7 czerwca 2023 r. w Zespole Szkół w Drezdenku o godz. 9.00.

W godz. 8:30-8.45 tego dnia należy się stawić, by potwierdzić uczestnictwo.

Mistrz zostanie wyłoniony poprzez rozgrywki systemem kołowym (gra każdy z każdym).

Zasady obowiązujące: wg zasad międzynarodowych warcabów klasycznych (64-polowych) z wyłączeniem gry na czas.

Najważniejsze zasady mistrzostw:

1. Podajemy sobie ręce przed rozpoczęciem partii.
2. Nie przeszkadzamy, gdy przeciwnik myśli (wyłączamy telefony).
3. Przestrzegamy zasady "dotknięte idzie".
4. Na swoim posunięciu możemy poprawić pionki, ale najpierw mówimy "poprawiam".
5. Walczymy fair play i do końca z zaangażowaniem.
6. Zawsze jest czas, by poddać partię, ale przedłużanie bez sensu, jest też brakiem szacunku dla przeciwnika.
7. Zbite pionki zbieramy jedną ręką i po kolei (od początku do końca).
8. Wyraźnie zaznaczamy bicie (poła, przez które przechodzę).
9. Remis proponujemy zaraz po wykonaniu swojego posunięcia i nie powtarzamy (gdy przeciwnik nie

przyjmie). Teraz tylko on może zaproponować remis.

10. Remis regulaminowy (zgłaszany sędziemu) to:

- 20 posunięć bez bicia i bez ruchu pionkiem (poruszają się tylko damki),

- 2 damki lub jedna damka przeciwko jednej - 5 posunięć,

- 3 damki / 2 damki i pion lub damka z dwoma pionami przeciwko jednej damce: 16 ruchów, gdy silniejszy ma główną linię i 5, jeśli ma ją słabszy.

11. Wygrana partii to 2 punkty dla zwycięzcy i 0 dla pokonanego.

12. Remis to 1 punkt dla każdego z rywali.

13. Po partii dziękujemy sobie za grę, nie szydzimy z przegranego. Wygrany zgłasza wynik sędziemu lub w przypadku remisu - grający białymi.

14. Wspólnie sprzątamy po partii (ustawiamy pionki) - robią to też arcymistrzowie.

15. Zawodnicy na początku mistrzostw losują numery, korzystamy z tabeli, kto z kim gra.

16. W przypadku remisu w punktacji końcowej o zwycięstwie decyduje Bucholtz (tzw. małe punkty, czyli lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym).

17. Brak zasady "za niebicie tracisz życie". Wykonanie każdego bicia jest obowiązkowe i dotyczy również bicia większej ilości pionków. W przypadku wykonania błędnego posunięcia przez przeciwnika, np. niewykonanie bicia, zgłaszamy to sędziemu poprzez podniesienie ręki. Należy wtedy cofnąć błędne posunięcie. Po trzech błędach następuje przegrana.

18. Sędzia może wprowadzić dodatkowe zasady, np. granie z użyciem zegarów szachowych dla bardzo powoli grających uczestników i może wyznaczyć do pomocy przy sędziowaniu inne osoby.