**Regulamin Turnieju Szachowo-Warcabowego w Wąwolnicy**

Postanowienia ogólne obowiązujące dla warcabów i szachów.

1. Turniej poprzedzi prelekcja o ogólnych zasadach gry w warcaby i szachy, z przeznaczeniem w szczególności dla początkujących uczestników.
2. Nad sprawnym i bezpiecznym Turniejem czuwać będzie Sędzia Turnieju.
3. Poza uczestnikami i ich opiekunami w miejscu Turnieju mogę przebywać osoby Trzecie, w miarę istnienia wystarczającej powierzchni.
4. **Organizatorzy Turnieju:**

Stowarzyszenie „Aktywna i nowoczesna Wąwolnica” przy współpracy z Gminnym Domem Kultury w Wąwolnicy.

1. **Cel Turnieju:**
* popularyzacja gry w szachy i warcaby stupolowe
* umożliwienie rywalizacji sportowej
* integracja warcabistów i szachistów
* propagowanie zasad gry fair – play.
* rozwijanie zainteresowań i uzdolnień dzieci.
1. **Termin i miejsce:**

19-20.10.2024r. Gminny Dom Kultury w Wąwolnicy, ul. Rynek 32, 24-160 Wąwolnica

19.10.2024r. godz. 10.00 turniej szachowy

20.10.2024r. godz. 10.00 turniej warcabowy

1. **Warunki uczestnictwa:**

W Turnieju mogą wziąć wszyscy chętni uczniowie szkół podstawowych klas 1-8. Wydarzenie jest bezpłatne. Zgłoszenia przyjmowane są pod numerem telefonu Gminnego Domu Kultury w Wąwolnicy **+48 81 882 50 30** lub mailowo:**gdk.wawolnica@gmail.com** (formularz Karty zgłoszeniowej i zgody rodziców umieszczone zostaną na stronach internetowych Gminnego Domy Kultury w Wąwolnicy i Stowarzyszenia lub będą dostępne do pobrania w Domu Kultury).

Zgłoszenia przyjmowane są do czwartku, 17 października 2024 r. lub do wyczerpania się limitu miejsc.

Kategorie wiekowe dla turnieju szachowego:

klasy I-IV (dziewczynki i chłopcy) …..(klasyfikacja łączna)

klasy V-VIII (dziewczynki i chłopcy)

1. **System rozgrywek warcabowych:**
* Partie rozgrywane będą z użyciem zegarów szachowych. Tempo gry: 15 minut dla zawodnika na całkowite zakończenie partii (czas rundy maksymalnie 30 minut).
* Przekroczenie dostępnego czasu oznacza przegraną uczestnika.
* Zawodnik zdobywa 2 pkt. za każdą wygrana partię, 1 pkt. za remis, 0 pkt. za przegraną.
* Kwestie sporne rozstrzygane będą przez Sędziego Turnieju.
* Turniej rozgrywany będzie w warcaby klasyczne 64-polowe.
* System rozgrywek – w zależności od liczby uczestników.

W przypadku systemu szwajcarskiego – 7 rund (każdy uczestnik zagra po 7 partii). Możliwe jest rozegranie turnieju w jednej grupie (wszyscy razem, ale kolejność z podziałem na kategorie wiekowe).

* Zwycięzcą turnieju zostanie gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku równej liczby punktów decydować będą kryteria dodatkowe zgodnie z postanowieniami Kodeksu Warcabowego.
1. **System rozgrywek szachowych:**
* Podobnie, jak w turnieju warcabowym, system rozgrywek będzie zależał od ilości uczestników. szwajcarski (ponad 10 zawodników) lub kołowy, tzn. „każdy z każdym”.
* Za wygraną partię gracz otrzymuje 1 pkt, za remis 0.5 pkt a za porażkę 0 pkt. Turniej wygra zawodnik z największą ilością punktów. W przypadku równej ilości punktów o kolejności zajętych miejsc zadecydują kryteria dodatkowe.
* Tempo gry wynosi 15 minut na zawodnika (30 minut na rundę) Jeśli gracz przekroczy czas do namysłu, przegrywa partię. Jednak w sytuacjach gdy zawodnik wygrywający na czas nie ma wystarczającej siły matującej sędzia orzeka remis.
* Dotkniętą figurą należy wykonać ruch. Obowiązuje zasada dotknięta idzie, postawiona stoi. W przypadku gdy dotkniętą figurą nie można wykonać żadnego prawidłowego ruchu dotknięcie pozostaje bez konsekwencji.
* Wykonanie nieprawidłowego posunięcia i przełączenie zegara zaliczane jest jako błąd. Drugi błąd przegrywa partię.
* Sprawy sporne rozstrzyga Sędzia Turnieju.
1. **Nagrody:**
* Pamiątkowe statuetki i nagrody rzeczowe dla trzech najlepszych osób w turnieju warcabowym i turnieju szachowym.
1. **Uwagi końcowe:**
* zgłoszenie uczestnictwa w Turnieju jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu,
* prawo interpretacji postanowień regulaminu przysługuje wyłącznie organizatorowi,
* organizator zastrzega sobie prawo do ewentualnych zmian w regulaminie,
* za rzeczy pozostawione bez opieki i wypadki zaistniałe z winy uczestnika organizator nie ponosi odpowiedzialności.
* Biorąc udział w turnieju uczestnik wyraża zgodę na: utrwalanie swojego wizerunku przez organizatorów; korzystanie przez organizatorów 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;  przetwarzanie przez organizatorów jego danych osobowych zawartych w zgłoszeniu do udziału w turnieju, potrzebnych dla organizacji tego turnieju.
Dane osobowe przechowywane będą u organizatorów.

TURNIEJ JEST WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ

Wójta Gminy Wąwolnica

Zarząd

Stowarzyszenia „Aktywna i Nowoczesna Wąwolnica”

Wiesława Pidek Sławomir Krajewski

**GŁÓWNE ZASADY GRY W WARCABY KLASYCZNE 64-POLOWE:**

* Bicie w warcabach jest obowiązkowe. Bijemy zarówno do przodu, jak i do tyłu. Jeżeli gracz nie wykona bicia, do którego jest zobowiązany, przeciwnik ma prawo nakazać mu wykonaniebicia. Jeżeli gracz zobowiązany do bicia, nie wykona bicia a jego przeciwnik nie zareaguje, gra toczy się dalej, tak jakby nie było bicia.
* Przy biciu obowiązuje zasada większości, tzn. zawsze należy bić największą możliwą ilość bierek. Bierka to damka lub zwykły pionek (kamień)
* Jeżeli pionek dotrze do pola ostatniej linii (do pola przemiany damkowej), staje się damką, ale uprawnienia damki nabywa dopiero od następnego posunięcia.
* Jeżeli pionek podczas bicia przechodzi przez pole przemiany damkowej i kontynuje bicie, pozostaje dalej zwykłym pionkiem.
* Partię wygrywa gracz, który zbije wszystkie bierki przeciwnika, lub pozbawi go możliwości wykonania ruchu (zablokuje jego bierki).

JAK GRAMY ?

1. Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma zawodnikami nazywanymi warcabistami.
2. Grę zaczyna warcabista grający białymi pionkami.
3. Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi pionkami,
4. W jednym ruchu dowolnie wybrany pionek może zostać przesunięty o jedno pole naprzód po przekątnej (na ukos). Nie wolno wchodzić na białe pola ani na pola zajmowane przez inne pionki.
5. Na starcie obaj gracze mają do dyspozycji po 12 pionków (w warcabach 100-polowych po 20 pionków).
6. Bicie pionków przeciwnika odbywa się przez przeskoczenie przez bity pionek na następne pole za nim, o ile jest ono wolne. Jeżeli pionek, po przeskoczeniu pionka przeciwnika, ma możliwość bicia następnego pionka, to musi je wykonać.
7. Bicie jest obowiązkowe i ma pierwszeństwo przed wykonaniem innego ruchu (zasada przymusu bicia).
8. Zbicie może być wykonywane do przodu lub do tyłu.
9. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy, zmienia się w „damkę”. Aby odróżnić damkę od pionka, nakłada się na pionka drugi pionek (tzw. koronę).
10. Damka porusza się po przekątnych (ciemnych polach) we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolnie wybrane pole.
11. Dotkniętą bierką należy wykonać ruch, chyba że jest to niemożliwe bądź przeciwnik pozwoli na wykonanie ruchu innym pionkiem (lub damką).