

# Regulamin

## TURNIEJU SZACHOWEGO

### dla uczniów Zespołu Szkół w Choroszczy

#### Cele turnieju:

- Rozwijanie logicznego myślenia
- Rozwijanie umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika i stosowanej przez niego taktyki
- Wdrażanie do stosowania zasad fair - play /umiejętność bycia zwycięzcą lub zwyciężonym/
- Stworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji i współzawodnictwa
- Popularyzacja szachów oraz rozwijanie zainteresowań szachowych.

**Termin turnieju:** II semestr, od 26 lutego 2016r.

**Miejsce turnieju:** Zespół Szkół w Choroszczy, Powstania Styczniowego 26A

**Organizator i kierownik turnieju:** Zespół Szkół w Choroszczy, Mariusz Sawicki

**Uczestnictwo:** W turnieju uczestniczyć mogą uczniowie Zespołu Szkół w Choroszczy.

#### Zasady Turnieju Szachowego:

1. System rozgrywek: pucharowy (do dwóch przegranych)
2. Tempo gry: 15 minut na partię dla każdego zawodnika.
3. W przypadku remisu rozegrany będzie dodatkowy mecz w tempie 10 minut na partię dla każdego zawodnika.
4. Podczas turnieju obowiązuje zachowanie pełnej kultury osobistej. Jakiegokolwiek objawy zachowań nacechowanych przemocą lub wulgarnością skutkują dyskwalifikacją zawodnika.
5. Jeśli zawodnik dotknie figury, musi nią wykonać ruch, chyba że nie jest to możliwe.
6. Figurę, którą odłoży się na polu musi już pozostać na swoim miejscu (nie wolno cofać ruchów).
7. Każdy uczestnik ma prawo do 3 błędów. W przypadku zauważenia błędu u przeciwnika, podnosi się rękę, zgłaszając to sędziemu.
8. Uczestnik, który popełni ponad 3 błędy, przegrywa partię.
9. Uczestnik, który będzie podpowiadał innym podczas trwania rozgrywek, zostaje automatycznie usunięty z turnieju, co oznacza przegraną partię.
10. Zawodnicy umawiają się na rozegranie pojedynku lub termin ten zostanie wskazany przez organizatora. Dwukrotne niestawienie się na wyznaczony pojedynek oznacza poddanie partii.
11. Jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, lecz sam również przekroczył czas, partia kończy się remisem.
12. Jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, sam nie przekroczył czasu i ma wystarczający materiał do dania mata, partia kończy się jego wygraną.
13. Jeśli gracz reklamuje przekroczenie czasu przez przeciwnika, lecz nie ma wystarczającego materiału do dania mata, partia kończy się remisem.
14. Wyniki przedstawione będą na stronie internetowej szkoły oraz przy sali 204.
15. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA: dyplomy, medale, ewentualnie puchary za miejsca 1-3 w kategorii dziewcząt i chłopców.
16. Wszelkie sprawy sporne rozstrzyga Organizator.