

Regulamin Siódemkowego Turnieju Szachowego

1. Zawodnicy będą kojarzeni w pary systemem szwajcarskim, 7 rundowym. Każdy uczestnik rozegra 7 partii.
2. Pierwsza runda (na rozgrzewkę), rozegrana będzie tempem po 15 minut dla każdego zawodnika na partię, sześć następnych rund – po 10 minut na partię dla zawodnika.
3. Zasady obowiązujące graczy:
 - a) każde posunięcie musi być wykonane wyłącznie jedną ręką; tą samą ręką, którą wykonamy ruch na szachownicy naciskamy zegar,
 - b) jeżeli zawodnik będący na posunięciu dotknął jednej lub więcej spośród własnych bierek, to musi wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką, którą można wykonać posunięcie; jeżeli dotknął jednej lub więcej bierek przeciwnika, to wówczas musi zbić pierwszą dotkniętą bierkę, która może być zbita,
 - c) jeżeli zawodnik będący na posunięciu dotknie swojego króla i wieży, to musi wykonać roszadę (w kierunku dotkniętej wieży), jeśli ta roszada jest możliwa,
 - d) ruch jest wykonany, gdy zawodnik oderwie rękę od bierki; do czasu kiedy ją trzyma w ręku może zmienić docelowe miejsce postawienia bierki,
 - e) z nieprawidłowymi ruchami, które należy zgłosić sędziemu, mamy do czynienia, jeżeli:
 - wykonany ruch figurą lub pionem jest niezgodny z zasadami gry (np. ruch wieżą po przekątnej, pozostawienie swojego króla w pozycji, w której jest on szachowany) i po naciśnięciu zegara,
 - zawodnik użyje obu rąk w celu wykonania jakiegokolwiek posunięcia (np. zbitia bierki lub promocji) i naciśnięcie zegar,
 - zawodnik postawił pionka na polu promocji, nacisnął zegar, ale nie zamienił pionka na promowaną figurę,
 - zawodnik naciśnie zegar bez wykonania posunięcia,
 - f) nieprawidłowe posunięcie można cofnąć do czasu, kiedy zegar nie został jeszcze przełączony; jeżeli jest możliwy ruch dotkniętą bierką, należy go wykonać,
 - g) gdy zawodnik zauważy, że przeciwnik wykonał nieprawidłowy ruch, zatrzymuje zegar, podnosi rękę i zgłasza to sędziemu;
 - h) drugie nieprawidłowe posunięcie skutkuje przegraną partią;
 - i) jeżeli zawodnik przemieści (przewróci) jedną lub więcej bierek, to jest zobowiązany do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie,
 - j) zawodnik może zatrzymać zegar tylko w sytuacjach, które wymagają asysty sędziego, na przykład przy promocji pionka, gdy wymagana figura jest niedostępna,
 - k) zawodnik może złożyć propozycję remisu jedynie bezpośrednio po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, a przed przełączeniem zegara, który naciska dopiero po złożeniu propozycji,
 - l) zwycięzca partii zgłasza wynik sędziemu; w przypadku remisu – zawodnik, który grał białymi bierkami;
 - m) po zakończeniu partii zawodnicy ustawiają szachy i zegar; wszelkie nieprawidłowości i uszkodzenia sprzętu należy niezwłocznie zgłosić sędziemu,
 - n) po każdej rundzie dostępna jest aktualna tabela wyników oraz ogłaszane jest kojarzenie na następną rundę; wszelkie ewentualne nieprawidłowości należy niezwłocznie zgłosić sędziemu zawodów.
4. Wygrać partię można poprzez:
 - a) danie mata,

- b) poddanie partii przez przeciwnika,
 - c) przekroczenie przez przeciwnika czasu do namysłu,
 - d) dyskwalifikację przeciwnika z powodu dwóch nieprawidłowych ruchów, które wcześniej zostaną zgłoszone sędziemu.
5. Dopuszczalne spóźnienie na partię wynosi 5 minut. Po tym czasie zawodnik przegrywa partię.
 6. Wszelkie spory rozstrzyga sędzia główny. Od jego decyzji nie ma odwołania.
 7. O zwycięstwie decyduje suma punktów zdobytych przez zawodnika w rozgrywanych partiach, licząc 1 punkt za wygraną partię, 0,5 za remis, 0 punktów za przegraną. Przy równej liczbie zdobytych punktów kolejność ustala się w oparciu o poniższe kryteria: 1. Buchholz Cut-1, 2. Buchholz pełny, 3. Sonneborn-Berger, 4. Progres, 5. Bezpośredni pojedynek, 6. Liczba zwycięstw, 7. Liczba zwycięstw czarnymi.
 8. Zawodnicy, którzy zajęli pierwsze, drugie i trzecie miejsce otrzymują dyplomy i puchary.

UWAGI KOŃCOWE

9. Ostateczna interpretacja treści Regulaminu należy do Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo do ewentualnych zmian w niniejszym Regulaminie.
10. Zgłoszenie do turnieju jest równoznaczne z akceptacją treści Regulaminu.
11. Uczestnicy biorący udział w turnieju, wyrażają zgodę na pokazanie wizerunku dziecka na stronie szkoły SP7.