

REGULAMIN TURNIEJU „MISTRZ GRY W WARCABY”

1. CELE:

- wyłonienie mistrzów i najlepszych warcabistów,
- kształtowanie umiejętności nawiązywania kontaktów z rówieśnikami poprzez zabawę i czystą rywalizację,
- pobudzanie dzieci i młodzieży do zaradności i podejmowania decyzji w sytuacjach trudnych i niepewnych,
- rozwijanie zdolności i umiejętności myślenia twórczego,
- rozwijanie umiejętności przestrzegania zasad i reguł,
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z wygraną i porażką,
- integracja środowiska lokalnego.

2. ORGANIZATORZY TURNIEJU - Szkoła Podstawowa im. Henryka Sienkiewicza oraz Publiczne Gimnazjum w Łysych.

3. PATRONAT - Wójt Gminy Łyse.

4. UCZESTNICY KONKURSU: uczniowie szkół podstawowych i gimnazjów z terenu Gminy Łyse.

5. W turnieju mogą wziąć udział osoby, które do dnia 20 lutego 2018 r. dokonają zgłoszenia i dostarczą kartę zgłoszeniową osobiście lub drogą e-mailową. Adresy e-mailowe szkół:

- Szkoła Podstawowa im . H. Sienkiewicza w Łysych:
szkolapodstawowalyse@gmail.com
- Publiczne Gimnazjum w Łysych:
gimnazjumlyse@gmail.com

(formularz Karty zgłoszeniowej znajduje się w załączniku)

6. Termin turnieju: 23 lutego 2018r. od godz. 9.00

7. Miejsce rozgrywek - Hala sportowa, Łyse, ul. Szkolna1.

8. Uczestnicy turnieju zobowiązani są do stawiennictwa w dniu turnieju o godz. 8.30 w celu wylosowania numeru gracza i przygotowania do rozgrywek.

9. Organizator turnieju nie zapewnia środków transportu.

10. Każda szkoła może wystawić maksymalnie 10 zawodników do każdej kategorii. Decyduje kolejność zgłoszeń.

11. Dla najlepszych zawodników, którzy zajmą miejsce pierwsze, drugie i trzecie w poszczególnych kategoriach przewidziane są puchary, dyplomy oraz nagrody rzeczowe.

12. KRYTERIA OCENY:

1. a) Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma zawodnikami nazywanymi warcabistami. Zawodnicy grają systemem pucharowym – przegrywający odpada z turnieju, a zwycięzca przechodzi do kolejnego pojedynku.

b) Grę zaczyna gracz, który wylosował białe pionki.

c) Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi pionkami.

d) 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.

e) 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.

f) Bicie jest obowiązkowe i ma pierwszeństwo przed wykonaniem innego ruchu (zasada przymusu bicia). W przeciwnym razie traci się pionek.

g) Zbicie może być wykonywane do przodu lub do tyłu.

h) Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy, zmienia się w „damkę”. Pionek, który został „damką” jest odwrócony i w ten sposób porusza się po polach.

i) Damka porusza się po przekątnych (ciemnych polach) we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolnie wybrane pole.

j) W przypadku, gdy istnieje wybór pomiędzy zbiciem różnych ilości pionków przeciwnika, to obowiązkiem jest bicie większej ilości (zasada bicia większości). Przy czym damka nie ma obowiązku pierwszeństwa wykonania bicia.

k) Gra jest wygrana, gdy przeciwnik stracił wszystkie pionki lub nie ma możliwości wykonania ruchu, ponieważ jego warcaby zostały zablokowane.

2. Wynik wpisywany jest do tabeli rozgrywek (zwycięstwo –1 pkt., porażka 0 pkt.)

3. Za niestosowne zachowania, tzn. niesamodzielne rozgrywanie partii, przeszkadzanie innym lub inne zachowania budzące zastrzeżenia organizatora, uczestnik może zostać wykluczony z Turnieju.

4. Obowiązuje zasada – dotknięty pionek przez gracza musi wykonać ruch i postawiony pionek stoi, czyli nie można cofnąć ruchu wykonanego pionkiem.