

Regulamin IV Turnieju Gier Planszowych o puchar Wójta Gminy Łyse i tytuł „Mistrza gry w warcaby”

Cele:

1. wyłonienie mistrzów gry w warcaby,
2. kształtowanie umiejętności nawiązywania kontaktów z rówieśnikami poprzez zabawę i czystą rywalizację,
3. pobudzanie dzieci i młodzieży do zaradności i podejmowania decyzji w sytuacjach trudnych i niepewnych,
4. rozwijanie zdolności i umiejętności myślenia twórczego,
5. rozwijanie umiejętności przestrzegania zasad i reguł,
6. rozwijanie umiejętności radzenia sobie z wygraną i porażką,
7. integracja środowiska lokalnego.

Organizator: Szkoła Podstawowa im. H. Sienkiewicza w Łysych - świetlica szkolna.

Patronat: Wójt Gminy Łyse.

Uczestnicy konkursu: uczniowie klas I-VIII szkół podstawowych oraz uczniowie klas III gimnazjów z terenu Gminy Łyse.

Termin i miejsce: 6 marca 2019 r. (środa), godz. 9.00; Hala sportowa ul. Szkolna 1, Łyse.

Zasady uczestnictwa:

1. W turnieju mogą wziąć udział osoby, które do 1 marca 2019 r. dokonają zgłoszenia i dostarczą kartę zgłoszeniową osobiście do sekretariatu szkoły lub wyślą e-mailowo pod adres: *szkolapodstawowalyse@gmail.com*. Formularz karty zgłoszeniowej znajduje się w załączeniu.
2. Każda szkoła może wystawić max. 3 zawodników w danej kategorii. Organizator zastrzega sobie możliwość zgłoszenia większej liczby uczestników w każdej kategorii.
3. Uczestnicy turnieju zobowiązani są do stawiennictwa w dniu turnieju o godz. 8.30 w celu wylosowania numeru gracza i przygotowania do rozgrywek. Organizator turnieju nie zapewnia środków transportu.
4. Organizator przewiduje dla najlepszych zawodników w danej kategorii puchary i dyplomy, dla pozostałych uczestników medale i dyplomy.

Kryteria oceny:

1. Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma zawodnikami nazywanymi warcabistami. Zawodnicy grają systemem pucharowym „do dwóch przegranych”.
2. Grę zaczyna gracz, który wylosował białe pionki.
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. 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.
6. Bicie jest obowiązkowe i ma pierwszeństwo przed wykonaniem innego ruchu (zasada przymusu bicia). W przeciwnym razie traci się pionek.
7. Zbicie może być wykonywane do przodu lub do tyłu.
8. 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.
9. „Damka” porusza się po przekątnych (ciemnych polach) we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolnie wybrane pole.
10. 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.
11. Gra jest wygrana, gdy przeciwnik stracił wszystkie pionki lub nie ma możliwości wykonania ruchu, ponieważ jego pionki zostały zablokowane.
12. W sytuacji, gdy zostaje ostatni pionek gracza i jest on nie do zbita, sugeruje się ponowną grę między uczestnikami nazywaną rozstrzygającą.
13. Wynik wpisywany jest do tabeli rozgrywek (zwycięstwo - 1 pkt., porażka - 0 pkt.)
14. Za niestosowne zachowania, tzn. niesamodzielne rozgrywanie partii, przeszkadzanie innym lub inne zachowania budzące zastrzeżenia organizatora, uczestnik może zostać wykluczony z turnieju.
15. Obowiązuje zasada, iż pionek dotknięty przez gracza musi wykonać ruch i postawiony pionek stoi, czyli nie można cofnąć ruchu wykonanego pionkiem.