

Regulamin turnieju drabinkowego UKSz SKOCZEK

1. Turniej ma charakter otwarty. Do rywalizacji mogą przyłączyć się w każdym momencie wszyscy zawodnicy, bez względu na wiek, płeć, przynależność klubową itd., którzy posiadają dostateczną znajomość przepisów gry FIDE, umiejętność prowadzenia zapisu szachowego i posługiwania się zegarem szachowym.
2. Warunkiem koniecznym do udziału w Turnieju jest pisemne zgłoszenie i podanie Sędziemu przez każdego zawodnika swojego aktualnego adresu e-mail bądź numeru telefonu komórkowego, pod które będą przesyłane z odpowiednim wyprzedzeniem kojarzenia.
3. W dniu rozpoczęcia Turnieju pozycja startowa zawodników w tabeli jest ustalana w oparciu o następujące wskaźniki pomocnicze : a) ranking FIDE b) ranking PZSzach c) ranking Chessarbiter d) los.
4. Zawodnicy zgłaszający się do Turnieju w terminie późniejszym, rozpoczynają swój start od dołu tabeli. Jeżeli w danym dniu zgłasza się do Turnieju dwóch lub więcej zawodników, ich kolejność startową ustala się w oparciu o kryteria wymienione w punkcie 3.
5. Zawodnik będący w tabeli niżej (zwany w dalszym Pretendentem) może wyzwać na pojedynek zawodnika znajdującego się o jedno, dwa, trzy albo cztery miejsca wyżej. Zawodnik wyzwany na pojedynek (zwany w dalszym Masterem), jest zobowiązany przyjąć wyzwanie Pretendenta, z zastrzeżeniem pkt 8.
6. Wyzwanie do gry konkretnego przeciwnika odbywa się poprzez przesłanie do Sędziego SMS albo wiadomości E-mail o przykładowej treści : „ Wyzynam Marka Janowskiego / Dariusza Grzeszczaka na pojedynek w dniu 6 grudnia 2017 r - Andrzej Wójcik”. W treści wiadomości można, zgodnie z pkt.5., podać nazwiska więcej niż jednego zawodnika, którego wyzywa się na pojedynek.
7. Wyzwanie o którym mowa w pkt.6, powinno być wysłane do Sędziego najpóźniej na 48 godzin (dwie doby) przed rozpoczęciem rozgrywek w danym dniu.
8. Master, który z ważnych, osobistych przyczyn, nie może podjąć wyzwania w dniu wyznaczonym na gry, niezwłocznie, nie później niż w ciągu 24 godzin od chwili otrzymania za pośrednictwem Sędziego wyzwania, przez E-mail albo SMS, zgłasza „pauzę” Sędziemu.
9. Niezgłoszenie Sędziemu przez zawodnika „pauzy” w terminie określonym w pkt 8 jest traktowane jako przyjęcie wyzwania.
10. Druga, kolejno po sobie następująca, „pauza” Mastera jest traktowana jak oddanie bieżącego pojedynku walkowerem. Trzecia, kolejno po sobie następująca, „pauza” powoduje przesunięcie tego zawodnika na ostatnie miejsce w tabeli. Brak aktywności zawodnika przez okres czterech tygodni powoduje usunięcie zawodnika z Turnieju.
11. Na pisemne zgłoszenie zawodnika, przesłane do Sędziego E-mailem, wyłącznie z ważnych powodów (np. długotrwałej choroby albo niedyspozycji), może być on wyłączony z kojarzenia na czas określony w zgłoszeniu, nie dłużej jednak niż przez cztery kolejne tygodnie. Po upływie tego terminu stosowany będzie punkt 10.
12. Sędzia turnieju, w dniu poprzedzającym pojedynki, najpóźniej na 24 godziny przed ich rozpoczęciem, ustala i publikuje na stronie internetowej listę pojedynków do rozegrania w danym dniu rozgrywek.
13. Sędzia ma prawo skojarzyć ze sobą chętnych do gry zawodników bezpośrednio na sali gier w dniu rozgrywek. Kojarzenia dokonane w oparciu o listę opublikowaną zgodnie z pkt.12 mają jednak bezwzględne pierwszeństwo.
14. Gry rozpoczynają się punktualnie w terminie wyznaczonym przez sędziego. Dopuszczalne spóźnienie na rundę wynosi 10 minut.
15. Gry w turnieju drabinkowym odbywają się z zegarem szachowym. Tempo gry ustala się na 25 minut + 10 sekund za posunięcie (program nr 16 na zegarze DGT 2010).
16. Zapis partii jest obowiązkowy do 20 posunięcia. Zawodnicy po zakończeniu partii mają obowiązek dostarczyć oryginał zapisu partii Sędziemu głównemu z wpisanym rezultatem.
17. Pojedynek składa się z dwóch partii, granych przez zawodnika różnymi kolorami.
18. W pierwszej partii Pretendent gra kolorem białym ; Master kolorem czarnym.
19. Jeśli Pretendent wygra swój pojedynek, zajmuje miejsce w tabeli Mastera. Master, który przegrał pojedynek, przesuwa się o jedno miejsce w tabeli w dół.
20. Jeżeli Master wygra swój pojedynek, miejsca zajmowane dotychczas w tabeli turnieju przez obydwu zawodników nie ulegają zmianie.
21. Jeżeli pojedynek pomiędzy zawodnikami zakończy się remisem, Pretendent zajmuje miejsce w tabeli bezpośrednio pod Masterem. Uzgodnienie remisu w trakcie partii nie jest dopuszczalne przed wykonaniem 20 posunięcia przez zawodnika grającego kolorem czarnym.
22. Po rozegraniu pojedynku, co najmniej jeden z zawodników musi rozegrać pojedynek z innym graczem z turnieju, zanim obydwaj gracze będą mogli ponownie zagrać pomiędzy sobą.