

# **REGULAMIN TURNIEJU „MISTRZ GRY W WARCABY”**

**1. „MISTRZ GRY W WARCABY”**

**2. CELE:**

- wyłonienie mistrzów i najlepszych warcabistów
- rozwijanie zdolności i umiejętności myślenia twórczego,
- rozwijanie umiejętności przestrzegania zasad i reguł,
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z wygraną i porażką,
- integracja środowiska lokalnego.

**3. ORGANIZATORZY TURNIEJU** – Sołectwo Krupińskie, Gmina Sadowne, Gminny Ośrodek Kultury w Sadownem.

**4. PATRONAT** - Wójt Gminy Sadowne.

**5. UCZESTNICY KONKURSU:** mieszkańcy Gminy Sadowne

**6.** Z każdego sołectwa startują 2 osoby , które do dnia 8 lutego 2020 r. zostaną zgłoszone do organizatorów turnieju - dostarczą kartę zgłoszeniową osobiście lub drogą e- mailową: [goksadowne@wp.pl](mailto:goksadowne@wp.pl)

**7.** Termin turnieju: 9 lutego 2020 r. od godz. 13.00.

**8.** Miejsce rozgrywek – świetlica w Krupińskim

**9.** Uczestnicy turnieju zobowiązani są do stawiennictwa w dniu turnieju o godz. 12.45 w celu wylosowania numeru gracza i przygotowania do rozgrywek.

**10.** Organizator turnieju nie zapewnia środków transportu.

**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. Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma drużynami, które liczą po 2 zawodników. Drużyny grają systemem przegrywający odpada z turnieju, a zwycięzcy przechodzą do kolejnego pojedynku.

Przykładowy pojedynek drużyn A i B:

gracz A1 – gracz B1

gracz A2 – gracz B2

gracz A1 – gracz B2

gracz A2 – gracz B1

a) wynik wpisywany jest do tabeli rozgrywek (zwycięstwo –1 pkt., porażka 0 pkt.).

b) w przypadku remisu punktowego następuje losowanie graczy do decydującego pojedynku.

c) wygrywa drużyna, której gracze wygrażą 3 pojedynki

d) grę zaczyna gracz, który wylosował białe pionki.

e) gracz wykonuje kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi pionkami.

f) 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.

g) 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.

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

i) bicie może być wykonywane do przodu lub do tyłu.

j) 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.

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

l) 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.

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

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

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