

ПОЛОЖЕНИЕ
О проведении шахматного турнира
среди учащихся 8-11 классов Лицея № 1580.

1. Цели и задачи:

Школьные соревнования проводятся с целью привлечения учащихся к регулярным занятиям физической культурой и спортом, повышения уровня их подготовленности и спортивного мастерства.

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни, формирование позитивных жизненных установок у подрастающего поколения, гражданское и патриотическое воспитание молодежи;
– определение лучших учащихся лицея.

2. Время и место проведения:

Соревнования проводятся в спортивном зале 2 корпуса Лицея **12.11. 2018** года.

Начало соревнований в **16.00** часов.

Жеребьевку проводит главный судья соревнований.

3. Участники:

К участию в соревнованиях допускаются учащиеся 8-11 классов.

4. Руководство проведением соревнований:

Главный судья соревнований – учитель физической культуры Лазарев И.П.

5. Условия проведения соревнований:

1. Игра проводится по Правилам шахмат ФИДЕ, кроме тех случаев, когда они не могут быть применены.
2. Каждый игрок должен сделать все свои ходы в течение пяти минут, установленных на его часах.
3. Арбитр перед началом игры определяет, куда должны быть обращены циферблаты часов. Играющий черными решает, с какой стороны он будет сидеть. Используемые часы должны иметь специальное устройство, обычно называемое "флажком" на стрелочных механических часах, фиксирующее истечение контрольного времени. На электронных цифровых часах истечение контрольного времени фиксируется специальным знаком "-", звуковым или световым сигналом.
4. Перед началом игры партнеры должны проверить правильность начальной позиции и установленного на часах времени. Как только игроки сделали по три хода, никакие претензии относительно неправильного расположения фигур, ориентации доски или установки показаний часов не принимаются.
5. Записывать сделанные игроками ходы не обязательно.
6. Ходы (включая рокировку) должны делаться только одной рукой, и этой же рукой должны переключаться часы. Игрок не должен делать ответный ход до тех пор, пока его часы не пущены.
7. Невозможный ход считается сделанным и не исправляется, если пущены часы партнера:
 - а) После завершения невозможного хода, когда игрок переключил часы, партнер может заявить о присуждении ему выигрыша. Но до своего ответного хода или касания фигуры с намерением его сделать.
 - б) Игрок, который сделал невозможный ход, но не переключил часы, должен взять его обратно и сделать за свое время возможный ход той же самой фигурой. Если, возможного хода этой фигурой не существует и часы еще не переключены. Может быть сделан ход любой другой фигурой.
 - с) Если после невозможного хода сделан ответный ход, то невозможный уже не может быть исправлен и игра продолжается.
 - в) Невозможный ход, не замеченный обоими игроками, не может быть впоследствии

изменен и не может служить основанием для претензий партнера.

8. Если игрок сначала дотрагивается до одной фигуры с намерением сделать ход, а затем делает ход другой фигурой, его партнер может переключить часы назад и предложить сделать ход фигурой, до которой тот дотронулся вначале. В случае разногласий, каждый из партнеров может остановить часы и обратиться к арбитру.

9. Игроки не могут трогать часы кроме исправления их положения или нажатия кнопки.

а) Если часы партнера (механические) не идут, игрок может нажать на кнопку часов партнера и обратно, однако если это не помогает, он должен позвать арбитра.

б) Каждый игрок, всегда имеет возможность переключить часы после сделанного хода. Нельзя держать палец на кнопке часов или поверх нее.

10. Каждое нарушение игроком Правил влечет за собой определенное наказание. Это касается также случаев, когда кто-то из игроков ударяет по часам.

а) Первое нарушение влечет за собой предупреждение (кроме случая, когда флажок партнера упал — тогда он получает дополнительную минуту на обдумывании

б) При втором нарушении партнер получает дополнительную минуту к игровому времени.

в) При третьем нарушении игроку засчитывается поражение в партии.

д) После этого при новых нарушениях арбитр может использовать другие санкции, в том числе исключение виновного из соревнования.

11. Если игрок проводит пешку на поле превращения и переключает часы, оставляя ее на доске, его партнер или арбитр могут остановить часы, пока пешка не будет заменена фигурой.

12. Если игрок неосторожно сдвинул одну или более фигур, он должен поправить их за свое время. Если это необходимо, партнер может пустить его часы, не делая ответного хода, чтобы обеспечить исправление расположения фигур за счет его времени.

13. Партия считается выигранной игроком, а) который поставил мат королю партнера; а) соперник которого сдался;

б) если флажок партнера упал прежде, чем партия закончилась иначе:

(1) при условии, что он замечает это и останавливает часы, пока его флаг еще не упал, и

(2) он имеет достаточный для мата материал ("достаточный для мата материал" подразумевает, что возможна позиция, в которой есть мат в один ход — то есть партнер, за которым очередь хода, не может избежать мата следующим ходом);

в) партнер которого делает невозможный ход, включая оставление его короля под шахом или ход королем под шах, и

переключает часы (7.б), но только если игрок заявляет об этом до того, как он сам завершил свой ответный ход.

14. Партия считается закончившейся вничью:

а) если один из королей находится в положении пата;

б) по соглашению между партнерами во время игры;

в) если флажок у одного из игроков падает после того, как флажок другого партнера уже упал, а о выигрыше не было

заявлено, как в 7.а (1);

г) при вечном шахе, повторении позиции и "мертвых" позициях;

д) если флажок у игрока упал, но его партнер не имеет достаточного для мата материала, как определено в 13.с (2).

15. Арбитр не должен вмешиваться в игру любым способом, пока его не попросили об этом партнеры.

16. Арбитр не должен трогать часы, кроме случая спора, когда оба игрока просят его об этом, или при необходимости замены неисправных часов.

17. Зрители и игроки других партий не должны разговаривать или иным образом вмешиваться в игру. Если зритель вмешивается в игру, например, привлекает внимание к падению флажка, арбитр может остановить партию и предложить сыграть новую. Он

может также перенести партию в другое помещение.

18. Все решения арбитра в блице окончательны и не могут быть обжалованы.

6. Определение победителей:

Места победителей определяются по сумме очков, набранных всеми участниками. При равенстве очков у двух и более участников, претендующих на призовые места, для выявления победителя и призеров учитываются:

1. Количество побед; 2. Результат личной встречи.

7. Награждение победителей:

Победители и призеры награждаются грамотами.

8. Регистрация:

Регистрация на сайте лица с 29.10 18 г.