

## **Komunikat startowy**

### **Ćwierćfinały 3 Indywidualnych Mistrzostw Polski (szachy 960) w szachach korespondencyjnych**

Witamy uczestników ćwierćfinałów 3 Mistrzostw Polski (szachy 960). Życzymy miłej i interesującej gry w sportowej atmosferze!

**1.Celem** zawodów jest ustalenie zawodników awansujących do półfinałów 3 MP (szachy 960).

**2.Organizatorem** jest Komisja Szachów Korespondencyjnych PZSzach (KSzK).

#### **3.Termin zawodów**

Rozpoczęcie gry: 15.02.2023

Zakończenie gry: 21.03.2024

#### **4.Uczestnictwo**

Uczestnikami ćwierćfinałów 3 MP (szachy 960) są niżej wymienieni zawodnicy (w kolejności posiadanego rankingu):

Lp	Tyt	Nazwisko Imię	R <sub>960</sub>
1		Dąbrowski, Jarosław	2123 <sup>I</sup>
2		Głowiński, Daniel	1939 <sup>I</sup>
3		Krupacz, Maciej	1933 <sup>P</sup>
4		Piec, Patryk	1933 <sup>P</sup>
5		Bugała, Oskar	1933 <sup>P</sup>
6		Socha, Paulina	1933 <sup>P</sup>
7		Grabowski, Benedykt	1831

Zawodnikom nie posiadającym jeszcze rankingu ICCF w szachach 960 przyjęto prowizoryczny ranking ICCF z szachów klasycznych (oznaczony literą I).

Dla pozostałych zawodników bez rankingu ICCF przyjęto ranking prowizoryczny 1933 (oznaczony literą P) odpowiadający poziomowi turnieju (średni ranking zawodników z rankingiem).

Zawodnicy otrzymali również komunikat z serwera ICCF wraz z przydzielonymi numerami startowymi.

#### **5.System rozgrywek**

Rozgrywki przeprowadzone zostaną systemem rundowym, 1-kołowym, na serwerze ICCF.

Zawody podlegają ocenie rankingowej ICCF w systemie rankingowym dla szachów 960.

Partie można zobaczyć na żywo, gdy 10 partii jest zakończonych w turnieju. Transmisja jest przekazywana z opóźnieniem 5 pos.

Możliwe jest proponowanie wariantów (liniowe).

#### **6.Tempo i przepisy gry**

Tempo gry jest typu block dla turnieju trwającego 400 dni, z początkową rezerwą (w banku) 50 dni oraz inkrement (ilość dni dodawana po każdym posunięciu, ale tylko przez pierwsze 50 posunięć) wynoszącą 2 dni.

Po każdym wykonanym posunięciu inkrementacja i rezerwa automatycznie uzupełniają zegar zawodnika do 50 dni, zakładając, że czas jest dostępny z inkrementacji i rezerwy.

Jeśli czas na zegarze zawodnika kiedykolwiek spadnie do 0 to zawodnik przekroczy czas i przegra partię bez względu na to, ile czasu pozostało w rezerwie zawodnika i przyszłych inkrementacjach.

Inkrementacja zatrzyma się po 50 posunięciu, a czas pozostały na zegarach i w rezerwie bezpośrednio po 50 posunięciu, jest czasem, w którym zawodnicy muszą ukończyć partię.

W systemie typu triple block czas liczony jest w dniach, godzinach i minutach. Zegar idzie cały czas – albo jeden, albo drugi, i nie ma zerowego czasu do 24 godzin, jak w przypadku standardowego tempa gry, gdzie czas jest liczony w dniach.

W tym systemie nie ma czegoś takiego jak „czas urlopu”. Oczekuje się, że zawodnicy będą spędzać urlop tak, jak chcą, chociaż nie mogą zatrzymać zegarów w tym czasie. Zawodnicy nie mogą rejestrować czasu urlopu ani zatrzymywać swoich zegarów w przypadku turniejów rozgrywanych tempem typu triple block. Oznacza to również, że zawodnicy zawsze mogą wykonywać posunięcia na serwerze, gdy jest ich kolej.

W turniejach można składać reklamacje oparte na 7-bierkowej bazie końcówek szachowych (w oknie partii opcja „Reklamuj wygraną” lub „Reklamuj remis” a następnie postępować zgodnie z ukazującymi się komunikatami wybierając stosowne opcje). W takiej sytuacji nie obowiązuje zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem. Serwer ICCF (jako pomocnik sędziego) automatycznie rozpatruje reklamację w sprawie wyniku na wniosek zawodnika.

Dobrym zwyczajem jest kończenie partii we właściwym czasie bez zbędnego przeciągania. Kontynuowanie gry po dojściu do pozycji 7-bierkowej (bez złożenia stosownej reklamacji) lub w pozycji całkowicie przegranej jest traktowane jako niesportowe zachowanie i może wiązać się z sankcjami dyscyplinarnymi leżącymi w gestii sędziego (od upomnienia, poprzez zapisanie wyniku, do wykluczenia z turnieju i dyskwalifikacji włącznie).

Bazy 7-bierkowe są powszechnie dostępne online dla każdego. Więcej jest przedstawione we wpisie na witrynie KSzK [„Od 2018 Lichess oferuje swoją bazę 7-bierkową ZA DARMO a od 2020 ICCF wprowadza do stosowania w turniejach bazę 7-bierkową \(Łomonosowa\)!..”](#)

Obowiązują aktualne [Przepisy ICCF](#) (ważne od 01.12.2022). Najważniejsze są przepisy gry, które w obecnym dokumencie znajdują się w rozdziale 2 (s.44-59), a ich odpowiednik w języku polskim to [Regulamin KSzK nr 3 Przepisy gry](#).

Oficjalny start zawodów jest **15.02.2023** i dopiero wtedy można rozpocząć grę.

**Zasady gry w szachy 960 (tzw. Fischerowskie) można znaleźć w** Zasadach gry w szachy korespondencyjne (ICCF Laws of Correspondence Chess) (od 01.01.2020)

1. [wersja w j.angielskim \(ICCF Laws of Correspondence Chess\) \(od 01.01.2020\)](#)
2. [wersja w j.polskim \(Zasady gry w szachy korespondencyjne\) \(od 01.01.2020\)](#)

### **7.Punktacja i ocena wyników**

W razie równej ilości punktów o miejscu decyduje kolejno:

- ilość zwycięstw
- punktacja Sonneborna-Bergera,
- ilość zwycięstw czarnymi,
- wyniki bezpośrednich spotkań, a w razie remisu premiowany zawodnik grający czarnymi,
- losowanie.

Tabela wyników na serwerze nie odzwierciedla miejsc w razie konieczności zastosowania trzech ostatnich możliwości ze względu na techniczne ograniczenia.

### **8.Nagrody**

Awans do półfinałów 3 Mistrzostw Polski (szachy 960):

- **3** zawodników (wymagany ranking co najmniej 2000 w dniu startu półfinałów, w przeciwnym razie uprawnienie pozostaje ważne do chwili uzyskania odpowiedniego rankingu, ale nie dłużej niż 3 lata od zakończenia turnieju);
- zawodnik awansujący musi uzyskać wynik pozytywny (>50%), czyli minimum **3,5**pkt z **6** partii.

*Uwaga! Dokonano korekty błędnego zapisu w komunikacie z serwera oraz zapisu występującego pod tabelą turniejową (**czzerwone znaki na żółtym tle**).*

## 9. Postanowienia końcowe

Sędzia turnieju: Tadeusz Agaciński

Sędzia drugiej instancji: (IA) Mariusz Wojnar

Wszystkie reklamacje do sędziego należy składać za pośrednictwem odpowiedniej opcji w oknie partii na serwerze ICCF.

Ewentualne odwołania do sędziego drugiej instancji należy składać niezwłocznie po orzeczeniu za pośrednictwem sędziego pierwszej instancji. Decyzje podjęte w drugiej instancji są ostateczne.

Prawo interpretacji przepisów gry należy do sędziego turnieju, a regulaminu do organizatora turnieju.

Sędzia turnieju  
Piotr Fałatowicz

Przewodniczący KSzK, organizator turnieju  
Mariusz Wojnar

## =====

### Komunikat z serwera (stanowiący załącznik do komunikatu startowego)

01.02.2023, 14:32

#### 3. Polish Championship 960 qf

Poniżej znajduje się lista startowa turnieju 3. Polish Championship 960 qf.  
Skrócona nazwa turnieju to POL/C960-3/qf.

Sędzia: Tadeusz Agaciński ([agacinskitadeusz@gmail.com](mailto:agacinskitadeusz@gmail.com)).

Sędzia 2 instancji: IA Mariusz Wojnar ([mariusz.wojnar@gmail.com](mailto:mariusz.wojnar@gmail.com)).

W tym turnieju obowiązują następujące zasady:

Sposób gry: za pośrednictwem serwera.

To jest turniej w szachy 960. Pozycje wyjściowe są wybierane losowo dla każdego kojarzenia.

Data rozpoczęcia 15.02.2023.

Data zakończenia 21.03.2024.

Tempo gry typu Triple Block dla turnieju trwającego 400 dni, z początkową rezerwą (w banku) 50 dni oraz inkrement (ilość dni dodawana po każdym posunięciu, ale tylko przez pierwsze 50 posunięć) wynoszący 2 dni. Automatycznie odnotowuje się partię jako przegraną, jeśli czas na zegarze zawodnika osiągnie zero (nawet jeśli czas w banku lub inkrement są > 0). W pewnych sytuacjach partie zawodnika mogą zostać anulowane (jeśli jeszcze nie zostały uwzględnione w ocenie rankingowej).

Zawodnicy nie mogą zatrzymać swoich zegarów poprzez wzięcie urlopu.

Można proponować liniowe warianty.

Turniej ten pozwala na składanie reklamacji opartych na 7-bierkowej bazie końcówek szachowych.

Propozycje remisu są ograniczone do jednej propozycji na zawodnika na 10 posunięć.

W przypadku równej ilości punktów decyduje ilość zwycięstw.

W razie potrzeby osoby oceniające zostaną wybrane przez serwer.

Pozostali uczestnicy mogą zobaczyć partie na żywo, gdy 10 partii jest zakończone w turnieju. Transmisja jest przekazywana z opóźnieniem 5 pos.

Publiczność może zobaczyć partie na żywo, gdy 10 partii jest zakończone w turnieju. Transmisja jest przekazywana z opóźnieniem 5 pos.

Organizator zawodów: Wojnar, Mariusz.

Turniej podlegający ocenie rankingowej ICCF w systemie rankingowym dla szachów 960.

Dodatkowe uwagi o turnieju:

Strona turniejowa: <https://kszgk.com/?p=29420>

Sędzia drugiej instancji (Appeals arbiter): IA Mariusz Wojnar

Awans do półfinałów 3 Mistrzostw Polski (szachy 960):

- 3 zawodników (wymagany ranking w półfinałach co najmniej 2000),
- zawodnik awansujący musi uzyskać wynik pozytywny (>50%), czyli minimum 3,5pkt z 6 partii.

W razie równej ilości punktów o miejscu decyduje kolejno:

- ilość zwycięstw
- punktacja Sonneborna-Bergera,
- ilość zwycięstw czarnymi,
- wyniki bezpośrednich spotkań, a w razie remisu premiowany zawodnik grający czarnymi,
- losowanie.

1. 421795 POL Dąbrowski, Jarosław
2. 421512 POL Głowiński, Daniel
3. 421989 POL Piec, Patryk (1933 Provisional)
4. 422010 POL Bugała, Oskar (1933 Provisional)
5. 422016 POL Socha, Paulina (1933 Provisional)
6. 422026 POL Krupacz, Maciej (1933 Provisional)
7. 420258 POL Grabowski, Benedykt (1831)

- 1 gra białymi przeciwko 2, 4, 6
- 2 gra białymi przeciwko 3, 5, 7
- 3 gra białymi przeciwko 1, 4, 6
- 4 gra białymi przeciwko 2, 5, 7
- 5 gra białymi przeciwko 1, 3, 6
- 6 gra białymi przeciwko 2, 4, 7
- 7 gra białymi przeciwko 1, 3, 5

Tabela turniejowa znajduje się pod <https://www.iccf.com/event?id=100873>.