

## Komunikat startowy

### Finał 2 Indywidualnych Mistrzostw Polski (szachy 960) w szachach korespondencyjnych

Witamy uczestników finału 2 Mistrzostw Polski (szachy 960). Życzymy miłej i interesującej gry w sportowej atmosferze!

**1.Celem** zawodów jest wyłonienie mistrza Polski (szachy 960) w szachach korespondencyjnych.

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

#### **3.Termin** zawodów

Rozpoczęcie gry: 15.02.2024

Zakończenie gry: 29.06.2025

#### **4.Uczestnictwo**

Uczestnikami finału 2 MP (szachy 960) są niżej wymienieni zawodnicy (w kolejności posiadanego rankingu):

Lp	Tyt	Nazwisko Imię	R <sub>960</sub>
1	SIM	Staniszewski, Jerzy	2452
2	CCM	Mostowik, Daniel	2445
3	CCM	Frączek, Dariusz	2434
4	CCM	Sodomski, Andrzej	2423
5	CCM	Fałatowicz, Piotr	2405
6	CCM	Bartkiewicz, Bronisław	2381
7		Tustanowski, Mateusz	2363
8	CCM	Kolanek, Roman	2362
		Rśr=	2408

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

Finał 2 MP odbywa się w obsadzie 8-osobowej.

Średni ranking turnieju wynosi 2408, co daje odpowiednik turnieju międzynarodowego 7 kategorii.

Obsada finału 2 edycji obejmuje kilku zawodników czołówki aktualnej listy rankingowej w szachy 960, w tym:

- dwóch Mistrzów Polski: SIM Jerzy Staniszewski (54); CCM Dariusz Frączek (58);
- srebrni medaliści MP: SIM Jerzy Staniszewski (52, 53, 1-960); CCM Dariusz Frączek (1-960); CCM Daniel Mostowik (1-960);
- brązowi medaliści [3 Pucharu Europy \(szachy 960\)](#): CCM Dariusz Frączek, SIM Jerzy Staniszewski;
- no i jak widać z listy startowej większość to zawodnicy z tytułami ICCF.

#### **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 triple block dla turnieju trwającego 500 dni, z początkową rezerwą (w banku) 50 dni oraz inkrement (ilość dni dodawana po każdym posunięciu, ale tylko przez pierwsze 50 posunięć) wynoszący 3 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 (do przegranej partii lub dyskwalifikacji łącznie).

Więcej na temat bazy 7-bierkowej we wpisie [na stronie KSzK](#).

Obowiązują aktualne [Przepisy ICCF](#) (ważne od 01.01.2024). Najważniejsze są przepisy gry (Regulamin KSzK nr 3 Przepisy gry), które w obecnym dokumencie znajdują się w rozdziale 2 (s.46-60).

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

- większa liczba zwycięstw,
- wartościowanie systemem Sonneborna-Bergera,
- wyniki bezpośrednich spotkań,
- wyższy ranking na koniec turnieju (posiadany na liście rankingowej ICCF w szachy 960).

Tabela wyników na serwerze nie odzwierciedla miejsc w razie konieczności zastosowania ostatniej możliwości ze względu na techniczne ograniczenia serwera ICCF.

## 8. Nagrody

Zwycięzca finału MP otrzymuje tytuł 2 Mistrza Polski (960).

Najlepsi zawodnicy finału 2 MP (szachy 960) otrzymują za miejsca:

- pierwsze - medal złoty oraz puchar;
- drugie - medal srebrny;
- trzecie - medal brązowy.

Medaliści finału 2 MP (szachy 960) uzyskują prawo gry w finale 3 MP (szachy 960) bez eliminacji.

W razie równej ilości punktów o medalach decyduje punktacja pomocnicza.

W przypadku zakończenia wszystkich partii w turnieju finałowym remisami mistrz Polski nie zostaje wyłoniony oraz nie przyznaje się pucharu i medali.

### **9. Postanowienia końcowe**

Zawody zostaną przeprowadzone bez udziału sędziego, gdyż obecnie wszystkie reklamacje są rozpatrywane automatycznie przez serwer ICCF. Taka możliwość została wprowadzona po ostatnim Kongresie ICCF 2023. W razie potrzeby może interweniować sędzia z 3-osobowego panelu sędziowskiego ICCF (Tournament Management Committee TMC).

Reklamacje składane przez zawodników za pośrednictwem automatycznego systemu w oknie partii są rozstrzygane automatycznie lub rozpatrywane przy udziale sędziego z TMC.

Prawo interpretacji przepisów gry należy do sędziego turnieju, a regulaminu do organizatora turnieju. Zawodnikom nie wolno podejmować działań przyczyniających się do złej reputacji gry w szachy.

Przewodniczący KSzK, organizator turnieju  
Mariusz Wojnar

=====

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

**05.02.2024, 14:41**

### **2. Polish Championship 960 Final**

Poniżej znajduje się lista startowa turnieju 2. Polish Championship 960 Final.  
Skrócona nazwa turnieju to POL/C960-2/f.

Sędzia: TMC.

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 29.06.2024.

Tempo gry typu Triple Block dla turnieju trwającego 500 dni, z początkową rezerwą (w banku) 50 dni oraz inkrement (ilość dni dodawana po każdym posunięciu, ale tylko przez pierwsze 50 posunięć) wynoszący 3 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 zakończonych w turnieju. Transmisja jest przekazywana z opóźnieniem 5 pos.

Publiczność może zobaczyć partie na żywo, gdy 10 partii jest zakończonych 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=31496>

W razie równej ilości punktów o miejscu decyduje kolejno:

- większa liczba zwycięstw,
- wartościowanie systemem Sonneborna-Bergera,
- wyniki bezpośrednich spotkań,
- wyższy ranking na koniec turnieju (posiadany na liście rankingowej ICCF w szachy 960).

Tabela wyników na serwerze nie odzwierciedla miejsc w razie konieczności zastosowania ostatniej możliwości ze względu na techniczne ograniczenia serwera ICCF.

W przypadku zakończenia wszystkich partii w turnieju finałowym remisami mistrz Polski nie zostaje wyłoniony oraz nie przyznaje się medali.

1. 420628 POL CCM Frączek, Dariusz - 2434 (90)
2. 420588 POL CCM Mostowik, Daniel - 2445 (182)
3. 420672 POL CCM Kolanek, Roman - 2362 (101)
4. 421936 POL CCM Bartkiewicz, Bronisław - 2381 (170)
5. 420947 POL SIM Staniszewski, Jerzy - 2452 (113)
6. 429136 POL CCM Sodomski, Andrzej - 2423 (87)
7. 422018 POL Tustanowski, Mateusz - 2363 (165)
8. 421300 POL CCM Fałatowicz, Piotr - 2405 (150)

- 1 gra białymi przeciwko 2, 4, 6, 8
- 2 gra białymi przeciwko 3, 5, 7
- 3 gra białymi przeciwko 1, 4, 6, 8
- 4 gra białymi przeciwko 2, 5, 7
- 5 gra białymi przeciwko 1, 3, 6, 8
- 6 gra białymi przeciwko 2, 4, 7
- 7 gra białymi przeciwko 1, 3, 5, 8
- 8 gra białymi przeciwko 2, 4, 6

Tabela turniejowa znajduje się pod adresem <https://www.iccf.com/event?id=104201>.