

Komunikat startowy

Ćwierćfinały 4 Indywidualnych Mistrzostw Polski (szachy 960) w szachach korespondencyjnych

Witamy uczestników ćwierćfinałów 4 Mistrzostw Polski (szachy 960). Życzymy miłej i interesującej gry w sportowej atmosferze!

1.Celem zawodów jest ustalenie zawodników awansujących do półfinałów 4 MP (szachy 960).

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

3.Termin zawodów

Rozpoczęcie gry: 15.02.2024

Zakończenie gry: 21.03.2025

4.Uczestnictwo

Uczestnikami ćwierćfinałów 4 MP (szachy 960) są niżej wymienieni zawodnicy (w kolejności posiadanego rankingu):

Lp	Tyt	Nazwisko Imię	R ₉₆₀
1		Piec, Patryk	2052
2		Lisowski, Janusz	1892
3		Stryjek, Damian	1800
4		Grabowski, Benedykt	1739
5		Krupacz, Maciej	1671
6		Głowiński, Daniel	1635
7		Bieszk, Stanisław	1610

Średni ranking wynosi 1771.

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 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.

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

Awans do półfinałów 4 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 3,5pkt z 6 partii.

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)

05.02.2023, 16:56

3. Polish Championship 960 qf

Poniżej znajduje się lista startowa turnieju 4. Polish Championship 960 qf.
Skrócona nazwa turnieju to POL/C960-4/qf.

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 15.02.2024.

Data zakończenia 21.03.2025.

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 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.

Awans do półfinałów 4 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 ranking, ale nie dłużej niż 3 lata od zakończenia turnieju);
- zawodnik awansujący musi uzyskać wynik pozytywny (>50%), czyli minimum 3,5pkt z 6 partii.

1. 422070 POL Stryjek, Damian - 1800 (250)
2. 422026 POL Krupacz, Maciej - 1671 (183)
3. 421965 POL Lisowski, Janusz - 1892 (163)
4. 421512 POL Głowiński, Daniel - 1635 (168)
5. 421989 POL Piec, Patryk - 2052 (182)
6. 429139 POL Bieszk, Stanisław - 1610 (150)
7. 420258 POL Grabowski, Benedykt - 1739 (98)

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=104198>.