



## SAKK SZABÁLYZAT

A versenyt a Romániai Magyar Demokrata Szövetség és a  
Communitas Alapítvány hirdeti meg.

### **1. A verseny célja:**

- a. A sakk sportág népszerűsítése és megszerettetése az iskoláskorú tanulók körében.
- b. Játék és versenyzési lehetőség biztosítása a sakk sportággal megismerkedő fiatalok részére.
- c. Az iskolák közötti kapcsolatok kiépítése, a fiatalok közötti sportbarátságok kialakítása, elmélyítése.
- d. A sportági képzés során az együttműködés, a fair play szellemiségének elmélyítése.
- e. A legjobbak számára országos versenyen való részvétel biztosítása, hogy sikeresen képviseljék iskolájukat diákversenyen.

### **2. A verseny időpontja:**

- a. 2024. szeptember 17-21.

### **3. A verseny résztvevői:**

- a. Minden iskola 1-1 férfi és női versenyzőt nevezhet a Sportolimpiára. Igazolt sportolók nem indulhatnak.

### **4. Meghívás:**

- a. Lásd az Általános Szabályzat 3. cikkelyét

### **5. Versenyszámok:**

- a. Férfi
- b. Női

### **6. A verseny lebonyolítása:**

- a. A lebonyolítási rendszert és az időkorlátot a szervezők a benevezett sportolók létszámának függvényében választják meg.

**7. Igazolt sportolók:**

- a. Lásd az Általános Szabályzat 10. cikkelyét.
- b. Sakkban igazolt sportolónak számít, aki a Román Sakkszövetség nyilvántartásában igazolt versenyzőként szerepel, tagja valamilyen sakk-klubnak és/vagy a Nemzetközi Sakkszövetség által jegyzett, ún. FIDE-értékszámmal rendelkezik.

**8. Nevezés:**

- a. Lásd az Általános Szabályzat III. fejezetét.
- b. A benevezett játékosokat az Sportolimpia alatt nem lehet cserélni.

**9. Költségek:**

- a. Lásd az Általános Szabályzat 17. cikkelyét.

**10. Óvások:**

- a. Lásd az Általános Szabályzat VI. fejezetét.

**11. Egyéb sportági rendelkezések:**

- a. Pontozás és továbbjutás:
  - i. Győztes parti után 1 pont a győztesnek, 0 pont a vesztesnek
  - ii. Döntetlen után 0.5 pont a feleknek
  - iii. Amennyiben körmérkőzés végén két játékos azonos pontszámmal állt, az a játékos kerül előre, aki több mérkőzést nyert sötéttel. Ha a sötéttel megnyert partik száma is azonos, akkor a Buchholz-számítás dönt. Ha a Buchholz-számítás után is holtverseny áll fenn, akkor 3 perces, hozzáadott idő nélküli blitzpartit játszanak a felek.
- b. A verseny lebonyolítására szolgáló teremben minden elektronikus adathordozási, illetve kommunikációs eszköz birtoklása szigorúan tilos, kikapcsolt állapotban is. Elektronikus adathordozási, illetve

kommunikációs eszköznek minősülnek a következő szerkezetek:

- i. bármilyen mobiltelefon, vagy okostelefon
  - ii. bármilyen laptop és tablet
  - iii. bármilyen okosóra, vagy egyéb internetre csatlakozni tudó eszköz
  - iv. bármilyen technológiai eszköz, amely rendelkezik BLUETOOTH csatlakozással, pl. fülhallgató.
- c. Speciális szabályok
- i. A játszma során a megfogott bábuval azonnal lépni kell. Amennyiben ez nem történik meg, a hibát vétő játékos szóbeli figyelmeztetésben részesül.
  - ii. Sáncoláskor először a királyt kell megfogni. Amennyiben ez nem történik meg, a hibát vétő játékos szóbeli figyelmeztetésben részesül
  - iii. Amennyiben a játék során szabálytalan lépésre kerül sor, a hibát vétő játékos szóbeli figyelmeztetésben részesül. Egy partin belül egyetlen szóbeli figyelmeztetéssel lehet élni, a második hiba esetén, a játékos elveszti a játszmát.
- d. verseny lebonyolítására szolgáló teremben, a játékra kijelölt területen csak a versenyzők és a versenybíró tartózkodhat. A partik alatt a versenyző számára tilos bármilyen kommunikáció a többi versenyzővel, vagy külső személyekkel. Ezen szabály megsértése a parti azonnali elvesztését vonja maga után, a c. pontban látott figyelmeztetés itt nem érvényes.
- e. A verseny során kialakuló vitás helyzetek eldöntésé a Sportolimpia Szabályzatfelügyelő Bizottsága jogosult.