

Lichess "Classical" körmérkőzéses bajnokság a Sakkmatyi szervezésében

Részletes szabályok

A verseny célja:

- Motiváló lehetőséget, versenyhelyzetet biztosítani a sakkozni szerető embereknek.
- Gyakorlási, tanulási lehetőséget biztosítani a sakkban fejlődő vágyóknak.
- A "lassú" online sakkot népszerűsíteni.
- Lehetőséget biztosítani a magyar sakkéletbe való bekapcsolódásra a Budapesttől, vagy akár az országtól is távol élő sakkozó honfitársainknak.

A verseny időtartama: Március 18-30.

SELEJTEZŐ 5-9 forduló (március 18-23.),

ELŐDÖNTŐ 5-7 forduló (március 25-29.)

SZUPERDÖNTŐ március 30. szombaton

A végső létszám ismeretében indokolt esetben ettől eltérhetünk.

Alapértelmezett játéknapok:

Selejtezők:

március 18-23. hétköznap este 18:00 - 20:00, szombat 9:00 - 16:00 között két órányi játékidő pótlásra (a játékos adja meg mikor)

Elődöntők:

március 25-28. hétköznap este 18:00 - 20:00, valamint márc. 29. Nagypénteken két órányi játékidő pótlásra (a játékos adja meg mikor).

Március 30. szombat 9:00 - 12:30 3 fordulós SZUPERDÖNTŐ a díjakért.

Eredményhirdetés március 30. szombat 13:00 online. A jutalmak átvétele ez után kerül egyeztetésre.

Részvevők:

Akik tudnak sakkozni és önállóan számítógépet használni, időben beneveznek a versenyre és elfogadják annak szabályait.

Életkori vagy értékszám megkötés nincs. Versenyengedély nem szükséges.

Technikai szükséglet:

A játékidők alatt szélessávú internetkapcsolattal rendelkező laptop vagy más eszköz, ahol megodható egyszerre a Zoom kapcsolat és a lichessen való játék is. A játékosoknak egy Zoom szobában kell tartózkodniuk bekapcsolt kamerával a verseny ideje alatt.

A verseny a lichess felületén zajlik.

A fordulók ideje alatt a nyugodt otthoni körülményeket magadnak kell megteremtened.

Kérjük a játékosokat, a verseny indulása előtt győződjenek meg róla, hogy az általuk használt technika küldi a kamera képet, miközben a játékos a lichess felületén játszik. Pl. gyes telefonok erre nem képesek, illetve a telefon/tablet elhelyezésekor játék közben nem lehet a kamerát a játékosra irányítani, így annak a feje búbja vagy a szoba sarka fog látszani. Ezért javasoljuk – de nem kötelező – laptop/ asztali gép használatát annak beépített kamerájával.

Nevezés:

Nevezni a <https://sakkmatyi.hu/lichess-classical-kormerkozeses-bajnoksag/> oldalon lehet legkésőbb március 16. szombat éjfélig, eddig a nevezési díj is meg kell érkezzen.

Nevezési díj: 2900 Ft/fő, amely tartalmazza a szervezés, bírói díj és a díjazás költségeit.

A Sakkmatyi Önképzőkör előfizetői nem fizetnek nevezési díjat.

Selejtező – elődöntő – szuperdöntő:

Selejtezők csoportjait véletlenszerű sorsolással osztjuk be. A sorsolást a verseny előtti napon tartjuk, és az időben beérkezett nevezők, rendezett nevezési díjjal kerülnek csoportokba. A selejtezők száma és létszáma a nevezők számától függ. Az egyes csoportok létszáma eltérhet egymástól, de mindenképp 6-10 fő közötti lesz a létszám.

Elődöntők:

Az "elődöntőt" is több csoportban tartjuk, minden helyezést eldöntünk, tehát nem ér véget a verseny az első hét után a "kiesőknek", de az elődöntő előtt van lehetőség visszalépésre. A nem fődöntős csoportok menetrendje némileg eltérhet.

Alapértelmezetten a legjobb 6-8 játékos jut az "A" elődöntőbe, a csoportok számától függően.

2 selejtező csoport esetén 4-4 fő, a többiek "B" elődöntő

3 selejtező csoport esetén 2-2 fő, további 2-2 fő "B" elődöntő

4 selejtező csoport esetén 2-2 fő, további 2-2 fő "B" elődöntő

5 selejtező csoport esetén két egyenrangú elődöntőbe kerülnek az 1-3. helyezettek sorsolással.

6-7-8 selejtező csoport 1-1 fő, további 1-1 fő "B" elődöntő

több csoport esetén pedig az első helyezettek fele-fele arányban kerülnek két egyenrangú elődöntőben sorsolással, és a 2. helyezettek közül sorsolással kerülnek be további játékosok, hogy 8 főre nőjön a létszám. A többi 2. és 3. helyezettből pedig egy "B" döntő alakul.

SZUPERDÖNTŐ:

5 selejtezős indulás után 2 egyenrangú elődöntő 1-2. helyezettjei játsszák a szuperdöntőt.

egy "A" és egy "B" elődöntő esetén az "A" elődöntő 1-3. helyezettje és a "B" elődöntő bajnoka játszhat a szuperdöntőn.

két "A" elődöntő és egy "B" elődöntő esetén az "A" csoportok 1-3. helyezettje és a "B" csoport 1-2. helyezettje játszik kieséses szuperdöntőt 3 fordulóban.

Helyezések eldöntése:

A szuperdöntő 1-3. helyezettje a verseny fődíjasa.

- 1. szuperdöntőn szerzett pont**
- 2. egymás elleni eredmény a szuperdöntőn**
- 3. Buchholz**
- 4. Elődöntőn szerzett pontok aránya (különböző fordulószerű elődöntőket figyelembe véve)**
- 5. Rájátszás. (Armageddon)**

50 fő fölötti nevezőszám esetén további díjakat osztunk ki, melyek lehetnek korosztályos, vagy elődöntő-kategória díjak. Ezeket a verseny indulása előtt ismertetjük, a nevezők összetételétől függően. Így az ezekhez kapcsolódó helyezések megállapításának módját is ekkor véglegesítjük.

A fordulók időpontja, lebonyolítása:

A játékosok a lichess.org felületén hívják ki egymást a sorsolásnak megfelelően 30+0 "Classical" rangsorolt játszámra az előre megbeszélt időpontban, alapértelmezetten:

5 fordulós csoport esetén minden hétköznap 19:00 - 20:00 között forduló

7 fordulós csoport esetén kedden és csütörtökön dupla forduló, 18:00-tól is játék van.

9 fordulós csoport esetén hétfő kivételével minden hétköznap dupla forduló 18:00 - 20:00 között.

Tartaléknapi szombat 9:00 - 16:00.

Ha a hétköznapi estékből 1-2 időpont nem jó, szombati napon lesz lehetőség bizonyos feltételek mellett pótolni, ehhez halasztást kell kérni írásban az ellenfélnél és az onkepzokor@sakkmatyi.hu címen jelezve.

Forduló menete:

A játszmák a lichess.org felületén zajlanak. Az előre ismertetett párosítás szerint a világgal játszó játékos köteles kihívni a sötétet egy rangosított 30-30 perces mérkőzésre a megadott időpontban, miután a játékosok megjelentek a Zoom szobában.

A forduló meghirdetett időpontjában a két játékos be kell lépjen a közös Zoom szobába lenémített mikrofonnal és bekapcsolt kamerával. A zoomban az összes, fordulóját játszó játékos bent tartózkodik és jellemzően egy versenybíró is. Amennyiben bíró nincs jelen, a mérkőzés akkor is lejátszható.

Amennyiben a tervezett kezdés után maximum 10 perccel a mérkőzést nem sikerült elkezdeni, úgy a játékosoknak kötelező ezt haladéktalanul jelezni a bírónak, aki segítséget nyújt, vagy szükség esetén megítéli a játszma lezárását.

Távolmaradó játékos, halasztás, kontumálás:

Amennyiben egy játékos nem jelent meg a kezdés tervezett időpontját követő 10 percen belül a Zoomban, és nem adta jelét annak, hogy próbálkozik (csak pl. technikai nehézségei támadtak), úgy a játszmát lezártnak kell tekinteni, a távolmaradó játékos veszített, a jelenlévő kontumált győzelmi pontot kap.

Amennyiben a távolmaradó játékosnak ráutaló magatartása végett vélhetően tőle kívül álló (pl) technikai problémái akadtak és ez a játszma tervezett kezdetétől számított 10 percen belül kiderül, de nem oldódik meg, úgy a játszma a vállalt szombati pót időpontban, vagy más alkalommal a játékosok megegyezésével pótolható. Az ellenfél csak a saját vállalt pót időpontjának kapacitásáig köteles a pótlást vállalni. Ha az az időpont már betelt, vagy a távolmaradó játékosnak nem felel meg, és a jelenlévő játékos nem tud/szeretne más pótlehetőséget biztosítani úgy a játszmát a megjelent játékos kontumált győzelmével zárják.

A harmadik kontumált vereség utána játékos kizárásra kerül a verseny további részéről.

Fair play:

A játékosoknak szigorúan tilos bármilyen segítséget használni a játékhoz. Kizárólag az aktuális játszmával foglalkozhatnak a játék alatt.

Tilos például: számítógépes segítséget használni, egy másik embertől tanácsot kérni vagy elfogadni, egy másik emberrel beszélgetni, valakivel csetelni, könyvet nézni, vagy akár egy másik sakktáblán kirakni a lépéseket, elemezni, papírra jegyzetelni, stb.

A játékosnak kötelessége gondoskodnia róla, hogy a környezetét ne zavarják, más ember ne legyen zavaró közelségben verseny közben, stb.

Amennyiben egy játékosnál csalás gyanúja merül fel, megpróbálunk utánajárni, de igazságosztót nem szeretnénk játszani. Kérünk mindenkit, hogy miközben önmaga becsülettel játszik, élvezze a

játékot, és ne az ellenfél vélt vagy valós fura viselkedésével foglalkozzon.

Azonban bírói döntéssel, végső esetben akár a versenyből való kizárással is élhetünk olyan esetben pl. mikor a Lichess beépített szoftvere jelez erős csalás-gyanút, vagy valaki ellen több ellenfél is szót emelt, vagy más okból a segítség bárminemű igénybevétele egyértelművé vált.

A játékosok a Zoom kapcsolat alatt nem zavarhatják a többi játékost sem hanggal, sem intenzív mozgással, fényhatásokkal, stb. Ugyanakkor a játékosoknak a Zoomba bejelentkezve kell maradniuk bekapcsolt kamerával a játszma végéig, de nem kell a Zoom ablakot nézzék illetve hallják. Kérjük a játékosokat, a verseny indulása előtt győződjenek meg róla, hogy az általuk használt technika küldi a kamera képet, miközben a játékos a lichess felületén játszik. (Pl. gyes telefonok erre nem képesek.)

A játszma végén a Zoomból kérjük kilépni.

Technikai hibák:

Az ördög nem alszik, hát még a technika ördöge! Egy online versenynél a technikai hibák széles skálájára lehet számítani. Alapelv, hogy ezeket mindig igyekeznek a versenyben résztvevők humánusan, egymást és verseny/ játszma létrejöttét segítve megoldani.

A Zoom és kamera használata a fordulók alatt kötelező, mert nem ismeretlen és névtelen robotokkal, hanem egymással, emberekkel szeretnénk játszani. Aki álnéven és láthatatlanul szeretne játszani, az maradjon a lichess szabadon játszható versenyeinél. Itt most egymással, emberekkel sakkozunk, csak online.

Előfordulhat, hogy valakinek a forduló alatt megszakad a zoom kapcsolata, esetleg eleve nem jön létre megfelelően. Ha ilyet észlel az ellenfél, vagy a versenybíró, azt az ellenfél köteles jelezni, a bíró köteles rögzíteni a játszma eredménye mellé. Ha 2-nél több ilyen fordul elő, hogy a játékosról jelezték, hogy nem volt jelen a játszma nagy részében bekapcsolt kamerával, úgy a játékos kiemelt figyelmet kap esetleges csalás-gyanúnál, valamint elesik a díjazástól. Tehát a versenyt lejátszhatja akadozó/kikapcsolt kamerával is, de a díjazás az ő nevének kihagyásával kerül megállapításra.

A játékos kötelessége figyelni rá, hogy a lichessbe saját felhasználóneve alatt jeletknezzen be, és ismerje a kihívás indításának/ kihívás elfogadásának módját, amelyhez videós segítséget is adunk. A játékosok kötelessége ellenőrizni, hogy a szabályoknak megfelelő kihívást indít/ fogad el: 30-30 perces rangsorolt játszma, szabályos alapállásból, bónuszidő nélkül.

Ha a játszma közben sajnálatos technikai hiba történik - pl. nem oda kattint a játékos, ahova szeretett volna, megszakad a kapcsolata parti közben stb. ennek a következményeit sajnos a hátrányt szenvedő játékosnak viselnie kell. Versenyről lévén szó, nem vehetjük figyelembe, nem kompenzálhatunk.

A lichess a kihívást nem kezeli versenynek, így egyéni beállítástól függően lehetőséget ad rá, hogy a játékos visszalépést kérjen az ellenfelétől. Azonban számunkra ez egy verseny. Így visszalépést kérni véletlen kattintás esetén sem sportszerű, és a kérést elutasítani egyáltalán nem sportszerűtlen. Szankció azonban nem következik az esetleges visszalépés alkalmazása esetén.

FONTOS! Ha a játszmát a játékosok nem a kihívásnak megfelelően játszották le: pl. más időbeosztásban vagy nem rangsoroltan, akkor nem számít a versenybe. A játékosok közösen megegyezhetnek a játszma pótlásában legkésőbb a pótnap végéig, vagy elmaradt játszmaként kerül regisztrálásra 0-0 ponttal, ami mindkét játékos számára kontumált vereségnek számít.

Halasztás szabályai:

Tartaléknapp szombat 9:00 - 16:00, azon fordulók számára, ahol az egyik játékos akadályoztatva van az adott időpontban a részvételre, és az ellenfele hozzájárul a halasztáshoz.

A zavartalan lebonyolítás érdekében minden játékosnak 2 órát fel kell ajánlani a szombati tartaléknaphoz, amikor halasztott mérkőzést vállal. Ezt a két órát már a nevezés leadásakor megjelöli, de kérheti annak módosítását írásban a versenybírótól (onkepzokor@sakkmatyi.hu) legkésőbb addig, míg egy másik játékos halasztást nem kér épp ellene.

Amennyiben az egyik játékosnak a nem felel meg az egyik eredetileg kiírt forduló-időpont, úgy halasztást kérhet legkésőbb a forduló előtti nap este 18:00-ig, írásban. A halasztási igényét az ellenfélnek és a versenybíróknak is jeleznie kell. (onkepzokor@sakkmatyi.hu)

Amennyiben az ellenfélnek van még szabad időpontja a felajánlott szombati pótidőpontok közül, úgy ezt a versenybíró este 8-ig visszaigazolja, és az adott mérkőzés átkerül a szombati időpontra. Amennyiben az ellenfélnek nincs már szabad pótidőpontja szombaton, vagy a halasztást kérő játékosnak az sem felel meg, úgy megpróbálhat megegyezni az ellenfelével egy tetőszleges másik időpontban, azonban ebben az ellenfél már nem köteles beleegyezni. Ha az ellenfél úgy érzi, nem tud vagy nem akar igazodni a halasztást kérő igényeihez, úgy a forduló az eredetileg meghirdetett időpontban zajlik - az egyik játékos meg nem jelenése esetén a játszmát kontumált eredménnyel zárjuk.

Amennyiben megegyeztek a játékosok alternatív időpontban, úgy azt az időpontot mindkét félnek legalább 12 órával annak kezdete előtt jeleznie kell a versenybíróknak írásban. Ha a két írásbeli értesítés a bíróhoz emailen megérkezett azonos tartalommal, úgy az új közös időpont lesz hivatalosan érvényben.

Amennyiben az ellenfél tartalék időpontja nem felel meg a halasztást kérő játékosnak, vagy az ellenfélnek már nincs több szabad időpontja, és nem tudnak pótlásban megegyezni, úgy a halasztást kérő játékos 0, az ellenfele 1 pontot kap kontumáltan.

Díjazás: 50 fő alatti létszám esetén:

1-2-3. helyezett érem, oklevél, könyvjutalom

50 fő fölötti résztvevői létszám esetén:

1. helyezett kupa

További díjakat osztunk ki, melyek lehetnek korosztályos, vagy elődöntő-kategória díjak. Ezeket a verseny indulása előtt ismertetjük, a nevezők összetételétől függően.

2.

A díjakat a Grund64-ben Budapesten lehet átvenni, vagy távol lakóknak Magyarországi címre postázzuk.

A verseny nem számít hivatalos FIDE versenynek.

A versenykiírás kiegészítésére változtatására a jogot a rendezőség fenntartja!

Sakkmatyi Sakkiskola

2024.03.10.