

Concursul de sah “Jocul mintii”

Regulament:

1.Privind participarea si inscrierea:

-Vor participa elevii Colegiului Economic „Virgil Madgearu” din clasele **IX-XII**.

- Inscrierile se vor face de catre elevul Serban Andrei Catalin, clasa a X-a D (sala 302). Id: serban_fabregas@yahoo.com **TERMENUL DE INSCRIERE**

-Inscrierile se for face pana la data de **10 martie.2012**

2.Desfasurarea jocului:

Jocul se va desfasura intre doi concurenti fiecare avand la dispozitie 16 piese de aceasi culoare (alba sau neagra). Jucatorul ce are piesele de culoare alba deschide jocul printr-o **singura** mutare. Fiecare jucator are voie sa mute o singura piesa atunci cand ii vine randul, exceptie fiind rocada cand se vor deplasa 2 piese.Scopul jocului este de a face mat regele advers. Jucătorul care a reușit să facă mat regele advers câștigă totodată și partida. Când câștigarea partidei se dovedește imposibilă pentru ambii adversari, atunci partida se declară remiză, in acest caz se va juca o partida de departajare a jucatorilor.

Jocul se va desfasura pe parcursul a 30 de minute. Daca la expirarea timpului niciunul dintre jucatori nu a reusit sa faca sah mat adversarul, va castiga cel care a capturat piesele de o valoare mai mare. Valorile pieselor sunt urmatoarele:

-regina **9 puncte**

-turnul **5 puncte**

-nebunul **3 puncte**

-calul **3 puncte**

-pionul **1 punct.**

Concursul va fi supravegheat si arbitrat de catre domnul profesor istorie **Mitache Constantin Liviu**, doamna profesoara de educatie fizica **Carmen Niculescu** si elevul **Serban Andrei Catalin**.

Concursul se va desfasura cu sprijinul si acordul doamnei director profesor **Roxana Carmen Ionescu**.

Comisia de organizare a concursului:

- profesor fizica **Condache Nicoleta**
- profesor discipline economice **Bratescu Catrinel**
- profesor istorie **Mitache Liviu**
- profesor educatie fizica **Carmen Niculescu**
- elev **Serban Andrei Catalin cls. X D**
- eleva **Flaminzeanu Ana-Maria cls. X D**

3.Exceptii si conditii:

- Rocada nu se poate efectua in cazul in care regele se afla in sah!
- Daca un jucator atinge o piesa ce ii apartine atunci cand este randul sau acesta este obligat sa o mute, exceptie fiind cazul in care acea piesa nu poate fi mutata.
- Daca un jucator atinge o piesa a adversarului atunci cand este randul sau acesta este obligat sa o cucereasca indiferent de piesa ce va fi nevoit sa o mute, exceptie fiind cazul in care nu poate fi capturata.
- Daca un jucator ajunge cu pionul pe a 8-a casuta acesta are dreptul sa transforme pionul in orice piesa doreste.

4.Castigarea partidei:

- Prin sah mat.
- Neprezentarea adversarului la meci.
- Cedarea adversarului.
- Numarul de puncte mai mare decat cel al adversarului , in cazul in care timpul a expirat.

5.Stabilirea oponentilor:

Stabilierea oponentilor se va face prin tragere la sorti. In cazul in care numarul de jucatori nu este par, ultimul ramas se va califica automat in etapa urmatoare a concursului.

Dupa prima runda de joc, castigatorii se vor califica mai departe, meciul urmator fiind stabilit la momentul jocului de catre organizatori.