

SZIMULTÁN VERSENY SZERVEZÉSE

Szimultánt játszik: V. Sinka Brigitta sakkmeister

Nyilvántartást vezeti: Erdei Eszter V.R.N.T. Nagy Jánosné

Szervezést segíti: az Intézmény vezetője által kijelölt személy

1. Terem előkészítése: azonos magasságú asztalokat szorosan „O” alakban kell összetolni. Kívül széksor a sakktáblákkal szemben. Egy tábla 45 cm-en fér el, mellette 15 cm üresen a leütött figurák részére kihagyva.
2. Tizenhat-tizennyolc sakktáblán egy óra alatt 18-20 parti lejátszható. Ebből játékidő 45 perc, 15 perc alatt a nevezés, eredmény beíratás, ajándékválasztás, stb. elvégezhető. A verseny órarendbe illeszthető. Nincs várakozási idő, többen tudnak a sakkal foglalkozni.
3. A segítő egy, esetleg két osztály játékosait a terembe vezeti, elolvastatja a verseny bonyolításával kapcsolatos kifüggesztett tudnivalókat. Az előre kiállított nevezési lapokat a felíróval sorszámoztatja, beíratja abba a könyvbe, melyben a lejátszott partik nyilván vannak tartva, a versenyzőt a táblához ülteti. Nevezését a szimultánzó bal kezéhez teszi. Parti végén erre kerül az eredmény.
4. Felvilágosítja a játékost, ha valamit nem értenek, felügyel a rendre. Megüresedett táblához új játékost ültet. Ha már mindenki játszott és van üres tábla, a kiesett sportoló második alkalommal is játszhat- új sorszámot ad a felíró a nevezési lapra, ez esetben duplán kap ajándékot.
5. A 45 perc játékidőt azzal lehet elérni, hogy a veszített állást fel kell adni. Ezért aki a vezérét vagy két tisztet veszít, feladja a partit. 40 perc játékidő után már egy tiszt, vagy 1-2 gyaloghátránynál értékelve az állást, szintén parti veszítést ítélünk.
6. Parti befejezésekor a játékos felállítja a figurákat a táblára, rendet rak maga után, a mesternevezési lapra írja az eredményt, aláírja azt. A segítő+versenyző a nevezési lappal a felíróhoz megy, aki az eredményt a nyilvántartásba írja, egyidejűleg átadja az ajándékot, amit a versenyző kiválasztott.
Mindenkori kap ajándékot aki játszott, aki nyert vagy döntetlent ért el, ezért plusz ajándékot választhat.
7. Sinka Brigitta által hozott készleteket a felíró tudja elrakni.
8. A játékosok elvonulnak, jöhet a következő osztály, stb. 18-20 fő, esetleg 22 fő.

V. Sinka Brigitta
V. Sinka Brigitta
sakkmeister
s.k.

2014. V. 20

SZIMULTÁN VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

Kérjük, hogy ezt a kiírást a versenyzők olvassák el!

Szimultánt játszik: V. Sinka Brigitta sakkmester

Nyilvántartást vezeti: Erdei Eszter V.R.N.T. Nagy Jánosné

Szervezést segíti: az Intézmény vezetője által kijelölt személy

1. A szimultánban résztvevősakkozók asztalhoz ülnek. A sorszámozott nevezési lapot a sakktábla mellé helyezik a szimultánzó bal kezéhez. Osztályonként egy órát szánunk 20-22 játékos versenyzésére.
2. Bemutatkozás után a sakkmester világgossal lép. Lépés sötéttel, csak jelenlétében tehető, azonnal is lehet egy-két lépést tenni, ha a mester már tovább ment lépni nem lehet, meg kell várni, amíg ismét a táblához ér, látnia kell a sötét lépését.
3. Fogott figurával lépni kell, elengedett figura marad. Elemezni fejben kell, a bábuk fogdosása, elmozgatása tilos, az parti elvesztésével jár. Véletlenül elmozdult figurát „igazítók” bejelentés után lehet igazítani.
4. A versenyzők addig gondolkozhatnak, amíg a szimultánzó körbe megy. Amikor az asztalhoz ér, **azonnal kell lépni.** A leütött figurák a tábla mellett kerülnek felállításra.
5. A játszámára 45 perc időt fordítunk, az idő rövidege miatt a vesztettnek minősülő játszámát menet közben fel kell adni. (Pl. vezérvesztés vagy két tisztvesztés esetében). 40 perc eltelte után már egy tiszt vagy egy-két gyalog hátránynál értékeljük vesztesnek a partit. Az értékelést a szervezést segítő, a mester és a játékos végzik. A további 15 perc a nevezés, értékelés, eredmény beíratása, ajándék átvételre fordítandó.
6. A mester a bejelentett parti eredményét a nevezési lapon rögzíti, aláírja azt. A játékosnak vagy a szervezőnek adja, amivel a felíróhoz mennek az eredmény beíratása végett. A játékos a figurákat visszaállítja a táblára, utána megy a felíróhoz, kiválasztja a neki járó ajándékot. Egy ajándék mindenkinek jár! Ha valaki nyert vagy döntetlent ért el, azért külön ajándékot kap.
7. Amennyiben az egy órás időben lejátszható még pár parti úgy az üresedett táblához másodszor is beülhet játékos, újra kaphat ajándékokat. Ha már van nevezési lapja, arra csak új sorszámot kell írni.
Ha még nincs nevezési lapja, akkor ki kell állítania.

V. Sinka Brigitta
V. Sinka Brigitta
sakkmester
s.k.

2014. V. 20

NEVEZÉS DÁTUMA:

NEVE:

CÍME:

KORA: MINŐSÍTÉSE,ÉLŐSZ.:

REKORD	SZÁM	VILÁGOS	1/2	SÖTÉT	X	ALÁÍRÁS

NEVEZÉS DÁTUMA:

NEVE:

CÍME:

KORA: MINŐSÍTÉSE,ÉLŐSZ.:

REKORD	SZÁM	VILÁGOS	1/2	SÖTÉT	X	ALÁÍRÁS

NEVEZÉS DÁTUMA:

NEVE:

CÍME:

KORA: MINŐSÍTÉSE,ÉLŐSZ.:

REKORD	SZÁM	VILÁGOS	1/2	SÖTÉT	X	ALÁÍRÁS

NEVEZÉS DÁTUMA:

NEVE:

CÍME:

KORA: MINŐSÍTÉSE,ÉLŐSZ.:

REKORD	SZÁM	VILÁGOS	1/2	SÖTÉT	X	ALÁÍRÁS

MI A SAKK?
SPORT, JÁTÉK, MŰVÉSZET, TUDOMÁNY

1. PRODUKTIV
2. REPRODUKTIV
3. OK-OKOZAT
4. TÁRSAS KAPCSOLAT
5. FEGYELEM
6. ELLENFÉL TISZTELETE
7. TERÁPIA
8. KITARTÁS
9. TÚRÉS
10. KÜZDÉS
11. ELLENFÉL NEM ELLENSÉG
12. NINCS KORDIFERENCIA
13. ISKOLAI ELŐKÉPZÉS
14. ÖNBIZALOM
15. SZABÁLYTUDAT
16. BECSÜLETESÉG
17. LÉNYEGLÁTÁS
18. KÉPESSÉGFEJLESZTÉS
19. TUDÁS FEJLESZTÉS
20. FIGYELEM ÖSZPONTOSÍTÁS
21. MOTIVÁCIÓ FEJLESZTÉS
22. TEHETSÉG FEJLESZTÉS
23. INTELIGENCIA
24. MAGATARTÁS
25. SZOCIÁLIS FEJLESZTÉS
26. SZABADIDŐ JÓ KIHASZNÁLÁSA
27. JELLEMFORMÁLÓ
28. FÓKUSZLÁTÁS
29. EMLÉKEZET FEJLESZTÉS
30. GONDOLKODÁS
31. EMBERFORMÁLÓ
32. TÜRELEM
33. PONTOSSÁG
34. ELKEZDETT TÉMA BEFEJEZÉSE
35. KUDARC ELVISELÉSE
36. LOGIKUS GONDOLKODÁS
37. NEMES SZÓRAKOZÁS
38. ELVON A CSAVARGÁSTÓL