BORSOD-Aréna Gyors GPX
Online Sakk Versenysorozat
2020. December 05-12-19.

A verseny célja: Nem csak megyei sakkozóknak, játéklehetőséget adni az online térben. Az utánpótlás korúak megtartása a sportág számára.
Rendező: Borsod - Abaúj - Zemplén Megyei Sakkszövetség.
A verseny helyszíne: https://lichess.org/ sakkszerver.
Szervező: Gurály László András. (mobil:70 330 7688)
Versenybíró: Galkó Tibor NA. (mobil:70 603 9296)
A verseny honlapja: https://borsodsakk.hu/borsod-arena/
Résztvevők: a https://lichess.org/ sakkszerveren regisztrált játékos, aki tagja a BORSOD-Aréna Klubnak, beregisztrál a versenyre, rendelkezik minimum 20 db. gyors partival (lichess)és befizette a 3 versenyre érvényes egyszeri **1 000 HUF nevezé**si díjat.

Nevezés linkje: https://borsodsakk.hu/borsod-arena-gyors-gpx-online-sakk-versenysorozat
Nevezési díj linkje paypalra: https://www.paypal.me/ChessVegas
Nevezési díj banki átutalással: Sber Bank 14100086-34997249-01000004
Borsod Aréna csapathoz csatlakozás: https://lichess.org/team/borsod-arena
Figyelem: egy egyesületből jelentkezők egyszerre, egy összegben is fizethetnek.

A versenyek időpontjai:

december 05., szombat 10:00 – 12:00h,
december 12., szombat 10:00 – 12:00h,
december 19., szombat 10:00 – 12:00h.

Lebonyolítás: aréna rendszerű verseny, 5 perc tempóval.
A GPX díjazása:
Fődíjak:
1-3 helyezett: érem, oklevél, a bajnoknak: kupa.
Különdíjak a nem fődíjasok számára:
1-3 helyezett 12 év alatti (2008): érem, oklevél, a bajnoknak: kupa.
1-3 helyezett 13-18 év közötti (2002-2007): érem, oklevél, a bajnoknak: kupa.
A legeredményesebb női játékosnak: kupa, érem, oklevél.
70 fő induló esetében értékes sakk könyvek kerülnek a díjazásba.
Díjhalmozás nincs.
Tisztelt Sporttársak!
Ez a B-A-Z Megyei Sakkszövetség gyors **GPX** versenye.
Amennyiben programot használ, ez nem az Ön rendezvénye!

Egyéb tudnivalók:

- a nevezésnek tartalmazni kell: név, lichess.org név, születési év, FIDE-azonosító (ha van), egyesület, lakhely. A ranglistákon szereplő adatok: név, lichess.org, kategória, egyesület vagy lakhely.
- a versenyeken a "név váltás" nem engedélyezett!
- akit nem megengedett eszközök használatában vétkesnek ítélnek, a lichess.org kizárja a versenyből és a honlapról is.
- A **nevezést, befizetést, Borsod Arénához való csatlakozást** legkésőbb **december 04**-én **18:00 óráig** kérjük elvégezni az adminisztrációs munkák torlódásának elkerülése végett!
- A Borsod Aréna csapat tagja csak az lehet, aki ezen műveleteket elvégezte.
- A Borsod Arénába belépve, az adott verseny linkjére kattintva jutunk a versenyterembe, ahol "élesítenünk" kell a részvételünket, így kapunk majd ellenfeleket.

GPX-pontverseny: A GPX-versenysorozat 3 versenyből áll, a végeredményt a 3 versenyen elért helyezés után járó pontok összege határozza meg. Pont egyenlőség esetén a magasabb szerzett pont dönt.

GPX-pontozás:

- **1.h**.-50 pont, **2.h**.-45 pont, **3.h**.-40 pont, **4-5.h**.-37 pont, **6-8.h**.-33 pont, **9-15.h**.- 30 pont, **16-20.h**.-25 pont, **21-25.h**.-18 pont, **26-30.h**.-15 pont, **31-35.h**.-10 pont, **36-40-h**.-8 pont, **41-50.h**.-6 pont, **51h.-től**-3 pont.
- GPX pontot csak az kaphat, aki legalább két játszmát lejátszott az adott fordulóban és nem 0 pontos.

lichess.org tudnivalók:

- A versenyekre 1 órával a kezdés előtt lehet regisztrálni, **20 db** lejátszott értékszámos villám (3-10 perces) játszma megléte szükséges.

Ez egy **rangsorolt** verseny, amely befolyásolja a lichess pontszámot.

Az egyes versenyeken a pontszámok számítása:

Egy győzelem alapból 2 pont, egy döntetlen 1 pont, a vereség pedig nem ér pontot.
Két egymás utáni nyert játszma esetén, beindul a pont duplázási sorozat.(Láng ikon jelzi.)
A következő játszmákért egészen addig dupla pont jár, ameddig nincs vereség.
Vagyis, egy győzelem 4 pontot, egy remi 2 pontot és a vereség továbbra is nulla pontot ér.
Például két győzelem után egy döntetlen, az összesen 6 pont: 2 + 2 + (2 x 1)

Berserk Aréna

Amikor valaki rákattint a Berserk gombra a játszma kezdetekor, elveszti a gondolkodási idejének a felét, (Esetünkben 2,5 perc.) de győzelem esetén egy extra pontot kap.
Növekményes gondolkodási időknél a növekmény is eltűnik (az 1+2 kivétel, amiből 1+0 lesz).
Nem lehet Berserk-elni, amikor nulla a kezdő idő (0+1, 0+2).
Berserk-nél az extra pont csak legalább 7 lépés megtétele után jár.

Az lesz a **győztes**, akinek a verseny előre meghirdetett lezárásakor a legtöbb pontja van (Lehet több győztes is).

Hogyan történik a párosítás?

A verseny kezdetekor a játékosokat a pontszámuk alapján párosítjuk.
Amint befejeződött egy játszma, (A lobbiba visszatérés után.) mindenki, a pontszámához legközelebb álló ellenfelet kapja. Így a lehető legkevesebbet kell várakozni, de előfordulhat, hogy ha mindenkivel nem is, de esetleg valakivel többször is párosít a program!
Több pont nyerése lehetséges gyors játék és minél előbbi lobbiba való visszatérés esetén.

Mikor ér véget?

A versenynek van egy visszaszámláló órája. Amikor eléri a nullát a rangsorolás megáll, és kihirdetődik a győztes. A folyamatban levő játszmákat be kell fejezni, de azok már nem számítanak bele a versenybe.

Kérjük Önöket, a chaten mutatkozzanak be minden versenyen!
Kellemes időtöltést, jó játékot!

A versenykiírás megváltoztatásának jogát a verseny kezdetéig fenntartjuk!

Tengermély tisztelettel s baráti üdvözlettel:

Miskolc,2020.11.26.

Gurály László,
elnök
B-A-Z Megyei Sakkszövetség