



# Akademickie Mistrzostwa Wielkopolski

## Szachy - regulamin techniczny

1. Każda Uczelnia może maksymalnie wystawić 10 zawodników w każdym rzucie zawodów.
2. Rozgrywki w ramach Akademickich Mistrzostw Wielkopolski rozgrywane są w szachach:

### Szachy Aktywne:

- czas na rozegranie jednej partii wynosi 10 minut;
- obowiązuje system szwajcarski – 9 rund, kojarzenie komputerowe;

### Szachy Błyskawiczne:

- czas na rozegranie jednej partii wynosi 5 minut;
- obowiązuje system szwajcarski – 11 rund, kojarzenie komputerowe

### Szachy Szybkie:

- czas na rozegranie jednej partii wynosi 15 minut;
- obowiązuje system szwajcarski – 7 rund, kojarzenie komputerowe

Odbędą się po rzutu każdego rodzaju szachów.

### 3. Punktacja:

- do klasyfikacji drużynowej zaliczane będą punkty 4 najlepszych reprezentantów każdej Uczelni (warunkiem sklasyfikowania Uczelni w klasyfikacji drużynowej jest start przynajmniej 1 zawodnika);
- punkty do klasyfikacji drużynowej przydzielane będą wg zasady: I m = n+1 pkt, II m = n-1 pkt; III m = n-2 pkt., itd., gdzie „n” oznacza liczbę grających zawodników. Kolejni (powyżej 4) zawodnicy tej samej Uczelni nie odbierają punktów reprezentantom innych Uczelni;
- po zakończeniu wszystkich rzutów szachów wyłoniona zostanie zwycięska uczelnia, która podczas wszystkich zawodów uzbierała największą ilość punktów.

W czasie rozgrywania Mistrzostw obowiązują zasady Kodeksu Szachowego i regulaminu Akademickich Mistrzostw Wielkopolski.

Sprawy sporne rozstrzygać będzie sędzia główny zawodów.



Ministerstwo  
Sportu i Turystyki



PROJEKT FINANSOWANY  
PRZEZ SAMORZĄD  
WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO

POZnań\*  
\*Miasto know-how

