Cercul Inginerilor din Iași.

Turneuri de Șah

PRIN CORESPONDENȚĂ

REGULAMENT

IAȘI
Tipografia Națională Ioan S. Ionescu
Str. Alexandri No. 31
1912.

www.sahsite.ro

Cercul Inginerilor din Iași.

Turneuri de Șah

PRIN CORESPONDENȚĂ

REGULAMENT

IAȘI
Tipografia Națională Ioan S. Ionescu
Str. Alexandri No. 11
1912

www.tiere.ro

www.stere.ro

Turneul III.
(V. Recreațiunea h: 15 p. 75)

Cercul Inginerilor din Iași

Turneuri de Șah prin corespondență

REGULAMENT

1. Cercul Inginerilor din Iași organisează turneuri naționale de șah prin corespondență în condițiunile prezentului regulament.

2. Numărul jucătorilor este în principiu fixat pentru fie-care turneu la ~~11~~ 9 persoane. Fie-care va avea de jucat prin corespondență (cărți postale sau scrisori) câte ~~2 partide~~ cu toți cei alți ~~10~~ adversari 8; ~~în una va juca cu albele, în cea altă cu negrele~~ o singură partidă.

Telegremele nu sunt admise.

3. Jucătorii sunt ținuți să adopte notațiunea algebrică (germană). Figurile se vor însemna cu R, D, T, N, C; rocada mică cu 0-0, cea mare cu 0-0-0: darea șahului cu +, luarea unei piese cu ×.

4. Conducătorul turneului este Dl. Inginer Costin, președintele cercului, căruia urmează să se adreseze ori ce cores-

pondență sau cereri de explicații privitoare la turneuri.

5. Fie care jucător este dator să depue cu anticipație o mișă de ~~25~~ lei care va servi la formarea premiilor și la cheltuelele de administrație ca anunciuri prin jurnale etc. Restul care eventual ar rămâne disponibil se va atribui fondului Cercului organizator.

6. La terminarea turneului se va decerne ~~3~~ premii (~~40 și 20~~ lei) celor 2 jucători cari vor fi câștigat cele mai multe partide. Partidele nule contează ca jumătăți pentru fie care din cei 2 adversari.

7. Se acordă ~~30~~ zile de gândire pentru fie care serie de 20 mișcări. Timpul economisit la unile mișcări profită celor următoare. Timpul de gândire pentru o singură mișcare nu trebue să treacă peste ~~15~~ zile.

8. Depășirea timpului de gândire atrage după sine pierderea partidei. Nici un jucător nu are dreptul de a acorda adversarilor săi favoruri asupra acestui punct. El trebue să anunțe pe conducătorul turneului când timpul întrebuințat de adversarii săi trece peste limitele menționate.

9. Calcularea timpului de gândire întrebuințat se va face pe basa datelor ștampilelor poștale în modul următor. Să presupunem că A din Ploești primește de la B din Bacău în ziua de 3 Martie

1912 o cartă poștală purtând data 2 Martie a timbrului postal Bacău. El răspunde lui B în ziua de 5 Martie. Cartea sa poștală va purta în frunte:

Ploești 2 Martie — 5 Martie 1912

Timpul de gândire întrebuințat de A este prin urmare 5—2=3 zile din care însă se va scădea o zi pentru voiajul scrisorei, ori care ar fi distanța între A și B. Rămâne dar ca timp de gândire pentru A, 2 zile. B primind carta lui A verifică ștampila poștei Ploești și dacă ea poartă în adevăr data 5 Martie înseamnă în carnetul său 2 zile la partida lui A. Dacă ea însă poartă timbrul din 6 Martie, atunci îi va socoti.

6—2=4—1=3 zile, etc.

10. Fie-care jucător e obligat să transmită nu numai mișcarea sa proprie, dar să reproducă și pe aceia primită de la adversar spre a-i arăta că a înțeles-o bine. Toate mișcările vor fi numerotate, fie-care număr referindu-se atât la mișcarea albelor cât și la răspunsul negrelor.

De exemplu A (care joacă cu albele) primește mișcarea a 5-a a lui B și îi transmite pe a 6-a.

5 . . . . . d 7—d 5

6. N e 4—b 3.

B răspunde de exemplu:

6. N e 4—b3 . . . . N f 8—d 6.

11. Pentru a câștiga timp, ori ce jucător poate propune adversarilor săi mai

multe mișcări de odată, dacă acestea sunt forțate sau probabile. Adversarul le poate refusa sau primi în total sau în parte. El este obligat să confirme toate mișcările acceptate. Jucătorul care a propus mai multe mișcări deodată nu poate reveni asupra lor sub cuvânt că adversarul său a acceptat numai o parte din ele. Așa de exemplu, A care a primit mișcarea 22-a a lui B, răspunde:

22 . . . . . D f6—d8
23 f5—f6, și dacă g7 g6
24 Ne3×h6, și dacă g6×h5
25 e5×f6.

B acceptă mișcarea 23, dar nu și pe a 24-a. El răspunde în acest caz:

23 f5—f6 . . . . . g7—g6
24 Ne3×h6. . . . Cg8×f6

Acum A trebue să-și comunice mișcarea 25, etc.

12. Nici o mișcare expediată prin poștă nu poate fi revocată printr'o scrisoare posterioară. Ea rămâne irevocabilă. Jucătorul care primește în aceiași zi 2 scrisori cu mișcări diferite, are dreptul să aleagă pe aceia care îi convine.

O mișcare imposibilă poate fi corectată printr'o scrisoare ulterioară, dar pierderea de timp provocată de această greșeală cade în sarcina celui care a causat-o.

13. Reclamațiuni relative la rătăcirea sau neprimirea corespondenței nu pot fi în general luate în seamă. Jucătorul cu

poziția cea mai rea trebue să aibă grije să-și repete răspunsul dacă adversarul său nu-i răspunde la timp de oare-ce presumpția este că jucătorul a cărui partidă e în pericol are singur avantaj să facă a se crede că adversarul său nu i-a răspuns la timp. În tot casul cestiunea o lăsată la aprecierea discreționară a conducătorului turneului.

14. Câștigătorul unei partide e dator să trimeată conducătorului turneului o copie de pe această partidă și la cerere să-i înainteze și corespondența toată a adversarului în original. La partidele nule această datorie incumbă celui care a condus albele.

O partidă este câștigată: a) Când este dusă până la mat; b) Când este abandonată sau declarată pierdută de adversar: c) Când a ajuns la o situație pe care manualele clasice de șah o probează că e câștigătoare.

O partidă este nulă: a) Când un rege este pat; b) când se declară nulă de comun acord de ambii judecători; c) când ajunge la o situație pe care manualele clasice de șah o declară nulă.

Ori care ar fi situația unei partide, declararea ei de nulă sau pierdută, de către ambii combatanți, rămâne irevocabilă.

15. Toți jucătorii sunt datori să-și continue toate partidele până la sfârșit. Retragerea unui jucător din turneu echi-

Problemă inedită = care este originală și n'a mai fost încă publicată (necunoscută)

valează cu pierderea tutulor partidelor sale neterminate. Misa nu i se înapoiază.

16. Consultațiunile sunt interzise. Fiecare jucător se angajează pe onoare a nu consulta pe nimeni pentru conducerea partidelor sale. Consultația cărților de șah este, natural, permisă.

17. In casuri de boală, voiaje etc., se poate obține un congediu care nu poate trece peste ~~o lună.~~ 40 zile Jucătorul care a obținut un congediu e dator să comunice aceasta adversarilor săi, cari nu-i vor putea pune acest timp la socoteală. Schimbarea reședinței trebue comunicată tutulor adversarilor.

18. Partidele jucate în turneurile Cercului Inginerilor sunt proprietatea acestui cerc care singur are dreptul să le publice.

19. Conducătorul turneului decide în mod suveran, fără apel, asupra contestațiilor ivite între jucători. El poate modifica regulamentul de față înainte de începerea unui turneu.

20. Jucătorii turneului sunt presupuși a fi acceptat fără reserve condițiile acestui regulament și a anexelor sale eventuale.

Conducătorul turneurilor,
Președintele Cercului Inginerilor din Iași
VICTOR COSTIN
Inginer-șef.

www.stere.ro