

## **NOLIKUMS**

Mārupes novada pašvaldības Babītes Sporta kompleksa  
2023.gada turnīrs šahā „JAUNAIS ŠAHISTS 2023” 1. posms.

### **1. Mērķis un uzdevumi**

- Popularizēt intelektuālā galda spēli “Šahs” un sekmēt tās attīstību Mārupes novadā.
- Aktivizēt skolēnu piedalīšanos intelektuālās ievirzes sporta pasākumos.
- Noskaidrot turnīra uzvarētājus.

### **2. Laiks un vieta**

Sacensības notiks **2023.gada 11.februārī**, Babītes vidusskolā, Jūrmalas ielā 17, Piņķi, Babītes pagasts, Mārupes novads. Turnīra sākums plkst. 10:00.

### **3. Dalībnieki**

Sacensībās piedalās 1.-12. klašu skolēni, kuri ir Mārupes novada skolu šaha pulciņa dalībnieki, kā arī citi interesenti.

**Dalībniekiem obligāti maiņas sporta apavi.**

### **4. Pieteikšanās**

Iepriekšēja pieteikšanās turnīram **līdz 2023.gada 9. februārim plkst. 17:00**, sūtot pieteikumu uz e-pastu: [viesturs.kapce@gmail.com](mailto:viesturs.kapce@gmail.com). Pieteikumā norāda dalībnieka vārdu, uzvārdu, mācību iestādi un klasi, dzimšanas datus, šaha sporta klasi un kontaktpersonas telefona numuru.

Kvalitatīvas pasākuma norises nolūkos tiek limitēts dalībnieku skaits, priekšroka tiks dota pēc pieteikuma savlaicīguma principa. Ar iespēju piedalīties turnīrā tiks nodrošināti 60 skolēni.

Piesakoties sacensībām komandas pārstāvis apliecina, ka neibilst sacensību laikā organizatoru uzņemto fotogrāfiju, videomateriālu izmantošanai un atspoguļošanai (minot dalībnieka vārdu, uzvārdu, vecumu) Mārupes novada pašvaldības informācijas kanālos: interneta vietnē [www.marupe.lv](http://www.marupe.lv), sociālā tīkla [www.facebook.com/Mārupesnovads](https://www.facebook.com/Mārupesnovads) profilā, <https://www.facebook.com/BabitesSK/> profilā, [www.youtube.com](https://www.youtube.com) un pašvaldības informatīvajā izdevumā „Mārupes vēstis”.

Datu pārzinis: Mārupes novada pašvaldība. Personas dati tiks apstrādāti šī pasākuma publicitātes nodrošināšanai.

**Reģistrēšanās turnīra vietā līdz plkst. 9:45.**

### **5. Sacensību norise un vērtēšana**

Sacensību kārtību nosaka galvenais sacensību organizators, vadoties pēc dalībnieku skaita. Sacensību dalībnieki tiek iedalīti divās grupās atbilstoši šaha sporta klasēm, attiecīgi A grupā piedalās dalībnieki ar pirmo, otro, trešo vai ceturto sporta klasi, savukārt B grupā piedalās dalībnieki bez sporta klasēm (*iesācēji*).

- **A grupas** sacensības notiek pēc [FIDE noteikumiem](#), Šveices sistēma, 7 kārtās. Partijas tiek spēlētas bez limitēta apdomas laika līdz brīdim, kad lielākā daļa kārtas partiju ir pabeigtas – tad tiek piemēroti pulksteņi ar apdomas laiku 10 minūtes katram dalībniekam + 5 sekundes par katru izdarīto gājienu. Pēc tiesneša lēmuma var tikt uzlikta arī cita, līdzīga laika kontrole.”) Sacensības notiek bez reitinga apskaites.
- **B grupas** sacensības notiek pēc [FIDE noteikumiem](#) (ņemot vērā dalībnieku iemaņu līmeni, pēc diviem neiespējamajiem gājieniem netiks piemērots zaudējums, bet tiks izteikts brīdinājums), Šveices sistēma, 7 kārtās.

- Partijas tiek spēlētas bez limitēta apdomas laika līdz brīdim, kad lielākā daļa kārtas partiju ir pabeigtas – tad tiek piemēroti pulksteņi ar apdomas laiku 10 minūtes katram dalībniekam + 5 sekundes par katru izdarīto gājienu. Pēc tiesneša lēmuma var tikt uzlikta arī cita. līdzīga laika kontrole.”) Sacensības notiek bez reitinga apskaites.
- Vietu sadalījums tiks noteikts pēc šādas sistēmas:
  - ✓ izlozi un spēles vietu noteikšanu veic datorprogramma „Swiss Manager”;
  - ✓ uzvar dalībnieks ar lielāko izcīnīto punktu summu;
  - ✓ vienāda punktu skaita gadījumā vietas nosaka pēc:
    - uzlabotā Buholea koefīcienta (pretinieku punktu summa, neskaitot sliktāko rezultātu);
    - Buholea koefīcienta (pretinieku punktu summa);
    - Progresīvo punktu summa.

## **6. Sacensību vadība**

Turnīru organizē un vada Babītes Sporta komplekss.

## **7. Apbalvošana**

1.- 3. vietu ieguvējus zēnus un meitenes apbalvo ar medaļām.

Organizatori iespējams piešķirts papildu balvas pēc saviem ieskatiem.

## **8. Izdevumi**

Izdevumus, kas saistīti ar turnīra organizēšanu un norisi sedz Babītes Sporta komplekss.