

Vilnius Hand&Brain 2022

1. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

1. Populiarinti šachmatų žaidimą bei alternatyvius jo variantus.
2. Įvairinti šachmatų varžybinę terpę, suteikiant galimybę pasivaržyti komandiniame „Hand&Brain“ (*rankos ir smegenys*) žaidime.

2. HAND&BRAIN ŽAIDIMAS

Komandą sudaro du žaidėjai – *ranka* ir *smegenys*.

Smegenys nurodo, kokia figūra turi daryti ėjimą (pvz., „žirgas“, „bokštas“).

Ranka turi daryti ėjimą ta figūra, kurią nurodė *smegenys*.

Smegenys gali nurodyti tik figūros pavadinimą, bet ne konkrečią figūrą (pvz. „pėstininkas“, „žirgas“, bet ne „c pėstininkas“ ar „žirgas iš b1“). Konkretų ėjimą įvardinti draudžiama.

Detalesnės taisyklės paaiškintos 7 skyriuje (**taisyklės**).

3. ORGANIZAVIMAS

- Laikas – **2022 m. birželio 18 d.** (šeštadienį) nuo 11:00. Varžybų pabaiga numatoma apie 15:00.
- Vieta – Seimo lankytojų centras, Gedimino pr. 60, Vilnius (Seimo lankytojų centras, prieš Mažvydo biblioteką, buvusiose SEB banko patalpose).
- Varžybų teisėjas – nacionalinės kategorijos (NA) arbitras Andrius Paulauskas.
- Laiko kontrolė – po **5 min + 5 s** už kiekvieną atliktą ėjimą

4. DALYVIAI

Dalyvauti gali visi norintys be apribojimų. Komandos sudėtis – 2 žmonės. Dalyvavimas varžybose **nemokamas**.

Registruotis galima:

- a) kaip komandai, nurodant abu jos narius;
- b) individualiai – varžybų organizatoriai suburia komandas iš tokiu būdu užsiregistravusių žaidėjų (lyginį dalyvių skaičių užtikrins organizatoriai).

Išankstinė registracija varžybų teisėjui Andriui Paulauskui el. paštu andrius.paulauskas96@gmail.com iki **birželio 17 d. imtinai**.

5. VARŽYBŲ REGLAMENTAS

Varžybos vykdomos pagal 6 skyriuje nurodytas taisykles. Varžybų sistema:

- a) šveicariškoji (6 arba 7 ratai) esant daugiau nei 12 komandų;
- b) ratų sistema, jei komandų 12 ar mažiau.

Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų. Esant vienodam rezultatui, vietos nustatomos pagal papildomus rodiklius. Pirmasis papildomas rodiklis – tarpusavio rezultatas (jei visi taškų grupės dalyviai žaidė tarpusavy). Kiti – šveicariškosios sistemos atveju pilnas Buchholzo koeficientas ir Bergerio koeficientas, ratų sistemos atveju Bergerio koeficientas ir papildomas mačas.

6. APDOVANOJIMAI

1-3 vietas užėmę dalyviai apdovanojami medaliais bei daiktiniais prizais.

7. TAISYKLĖS

1. Kiekviename mače komanda pasirenka, kas bus *ranka*, o kas *smegenys*.
2. *Ranka* negali daryti ėjimo savavališkai ar sufleruoti *smegenims*, kurią figūrą nurodyti.
3. Ėjimą *smegenys* turi pasakyti pakankamai aiškiai, kad girdėtų tiek *rankos*, tiek varžovų komanda. Jei su nurodyta figūra yra galimų ėjimų, keisti savo pasirinkimo *smegenys* nebegali.
4. Jei su nurodyta figūra nėra leistinų ėjimų, smegenys gali nurodyti kitą ėjimą, kai *ranka* informuoja *smegenis*, jog galimų ėjimų nėra.
5. Rokiruotė laikoma karaliaus ėjimu. Pėstininko virsmas į kitą figūrą laikomas pėstininko, o ne tos figūros ėjimu (pvz., jei baltųjų pėstininkas gali eiti į b8 ir tapti valdove, tai būtų galima daryti tik pasakius „pėstininkas“, bet ne „valdovė“).
6. Dėl pasidavimo ar lygiųjų pasiūlymo galima tartis su komandos draugu, tačiau šiuos sprendimus priima *smegenys*.
7. Partijos metu diskusijos apie pasirinktą figūrą ar padarytą ėjimą tarp komandos narių neleistinos.
8. Už negalimą ėjimą skiriama 1 minutės bauda komandai ir pirmas ėjimas. Antras ėjimas reikštų pralaimėjimą.
9. Už kitų punktų pažeidimus sankciją parenka teisėjas (galimas ėjimas, laiko padidinimas varžovams, laiko sumažinimas nusikaltusiai komandai ar tiesioginis pralaimėjimas). Įtariant piktnaudžiavimo atvejį pralaimėjimas skiriamas iškart.
10. Netiesioginės užuominos (pvz., figūros pavadinimo kartojimas nustatymą kiekį kartų, sufleravimas žvilgsniu, barbenimas į stalą ir t. t.) taip pat draudžiamos. Įtariant sistemingą piktnaudžiavimą jomis, komanda gali būti diskvalifikuojama.
11. Iškilus taisyklėse neapibrėžtam atvejui varžybų teisėjas gali skirti nuobaudą už šiose taisyklėse nenumatytus pažeidimus.

8. KONTAKTAI

- Andrius Paulauskas – tel. +37069623502, el. paštas andrius.paulauskas96@gmail.com