



Skolmästerskap



Hur man arrangerar en schacktävling

Det är omvittnat både av pedagoger och i forskning att schack utvecklar barn socialt och intellektuellt. Schack är ett spel, och något av det roligaste och mest spännande som finns är att tävla i schack. I det här häftet finns allt du behöver veta för att kunna genomföra ett skolmästerskap, eller en annan schacktävling på din skola.

Innehåll

Innehåll	1
Att tänka på	2
Funktionärer	3
Tävlingsinbjudan	4
Vem möter vem?	5
Avdömning	7
Diplom	8
Bordsnummer	9
De sex schackreglerna	10

Att tänka på

Den som är aktiv inom skolans värld har normalt sett stor erfarenhet av att planera aktiviteter. I grunden skiljer sig inte dessa aktiviteter från att arrangera en schacktävling. Det finns dock sådant som är speciellt för schack, och det här häftet är tänkt att fungera som ett stöd på dessa områden.

Här följer några initiala frågor som bör ställa sig när man ska arrangera en schacktävling:

NÄR

När ska tävlingen avgöras? Ska det vara en tävling vid ett tillfälle, eller ska den rulla på under en kortare eller längre period? Hur lång tid ska avsättas för tävlingen?

VAR

Var ska tävlingen spelas? Vilken lokal är lämplig för tävlingen? (Ur möbleringssynpunkt passar skolmatsalar ofta bra, eftersom alla bord och stolar redan finns på plats. Om man använder ett klassrum brukar det fungera bäst att ha ett bräde per bänk.)

HUR

Hur ska tävlingen genomföras? Vilka ska vara med i tävlingen? Ska tävlingen ha skilda åldersgrupper? Finns det tillräckligt många schackspel? Ska tävlingen ha priser? Ska alla deltagare få priser? Hur många funktionärer behövs det? Ska alla möta alla (Bergerturning), eller ska man bara möta spelare som har tagit lika många poäng (Monradslottning)? Hur många ronder ska spelas? Hur lång tid ska partierna få ta? Ska partierna dömas av, eller ska man spela med schackklocka? Ska tävlingen lottas med dator eller manuellt?

Allt material som det hänvisas till i häftet finns att hämta på:

<http://www.schack.se/skolmasterskap>

Funktionärer

Vid en schacktävling är det vanligt att man har en ansvarig turneringsledare som har hjälp av en eller flera funktionärer med förarbetet, tävlingsgenomförandet och efterarbetet.

Uppgifter före turneringen

Inbjudan ska tas fram. Information ska spridas till intresserade. Anmälningar ska tas emot både i förväg och på plats så att man ser vilka som verkligen kommer till spel.

Dessutom ska borden organiseras på ett funktionellt sätt. Schackspel, samt eventuella schackklockor och bordsnummer ska placeras ut.

Uppgifter under turneringen

Det behövs någon som sköter lottningen, som registrerar resultaten i partierna, som meddelar lottningen när den är klar, och som startar varje rond. (Ta gärna en extra titt så att barnen sitter rätt innan en ny rond startar.)

Om man spelar utan schackklocka behövs det också funktionärer som kan döma av partierna. (Läs mer på sid 7) En person brukar klara av att ansvara för 15 partier, dvs 30 spelare.

Uppgifter efter turneringen

Direkt efter turneringen ska resultatet redovisas, och eventuella priser och diplom ska delas ut. Därefter ska alla spel plockas ihop och lokalen ska återställas i ursprungligt skick

Tips – ta hjälp av äldre barn!

Erfarenheten har visat att barn är en underskattad resurs vid schacktävlingar. Äldre barn kan med fördel göra avdömningar av yngre barns partier. Med detta följer ett ansvar som både är stimulerande och utvecklande.



Tävlingsinbjudan

En officiell inbjudan till schacktävlingen är aldrig fel. Den kan delas ut till den tilltänkta målgruppen och anslås på lämpliga ställen. En inbjudningsmall i Word-format, som ni således själva kan justera, finns att hämta på: <http://www.schack.se/skolmasterskap>.



**Skolmästerskap
i Schack**

Fredag 1 november avgörs
vårt skolmästerskap i schack.
Vi startar kl 13.00 och håller till i
matsalen. Priser till alla deltagare!

Välkomna!
Skolschackklubben

Vem möter vem?

När man genomför en schackturnering finns det olika metoder att para ihop de som ska spela med varandra. Vilken variant som används beror till stor del på hur många som deltar.

1. Alla möter alla (4-10 deltagare)

Den enklaste turneringsformen är att alla möter alla. Den används när det är få deltagare, eftersom det blir lika många ronder (omgångar) som antal deltagare, minus ett. (T.ex. ger sex deltagare fem ronder, se nedan.) I schackvärlden kallas denna metod för att anordna en Bergerturnering, och det finns färdiga tabeller att hämta för utskrift på <http://www.schack.se/skolmasterskap>. Dessa tabeller visar tydligt vem som ska möta vem i varje rond, och vem som ska spela vit respektive svart. Denna typ är lämplig när antalet deltagare är 4-10.

Nr	Namn	1	2	3	4	5	S:a	Plats
1.		6	2	3	4	5		
2.		5	1	6	3	4		
3.		4	5	1	2	6		
4.		3	6	5	1	2		
5.		2	3	4	6	1		
6.		1	4	2	5	3		

En Bergertabell för sex spelare.

I exemplet ovan har spelare 1 vit mot spelare 6 i den första rond. Den lilla siffran inuti varje ruta visar vem man ska spela mot och rutans färg visar om man spelar vit eller svart.

2. Manuell monradlottning (11-30 deltagare)

När alla inte hinner möta alla i en schackturnering används en metod som kallas för Monradlottning. Antalet ronder (spelomgångar) är då förutbestämt och spelarna möter motståndare som har tagit lika många poäng. Två spelare möts dock högst en gång under tävlingen. Om deltagarna inte överstiger 30 görs parningen enklast manuellt. Man använder deltagarkort, så kallade Monradkort, som visar hur många poäng spelaren har och vilka motståndare denne har mött. Du finner både Monradkort för utskrift och en fullödlig förklaring av hur man lottar Monrad på <http://www.schack.se/skolmasterskap>

Exempel på ett Monradkort

Nr:

Rond	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Poäng												
S:a poäng												
Färg												
Mot nr												
Kval po												

Namn:

3. Monradlottning med dator (30 deltagare och uppåt)

När antalet deltagare blir stort kan det vara jobbigt att para ihop spelarna manuellt. Då kan en dator underlätta arbetet. Datorprogrammet LOTTA är byggt för att lösa detta problem. Programmet och en manual finns att hämta på den här adressen:

<http://privat.bahnhof.se/wb143434/>



Avdömning

Vid schacktävlingar där schackklocka inte används kan man istället avgöra de partier som inte är färdiga efter en förutbestämd tid genom avdömning. (Vanligt är efter 15 minuters spel) Man räknar då pjäsernas poäng på brädet. Har någon av spelarna fem poäng eller mer än sin motståndare vinner denne. Om det är jämnare blir det oavgjort (remi). Pjäsernas poängvärde återfinns på nedanstående bild som finns att hämta på:

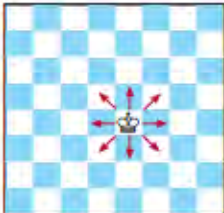
<http://www.schack.se/skolmasterskap>

SCHACK

Så här ska pjäserna stå när man startar ett schackparti:

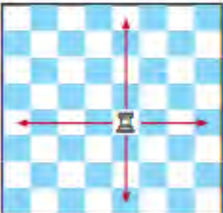


Kungen
Värde: Övänderlig



Kungen går ett steg i taget åt vilket håll som helst, rakt eller snett. Kungen är den viktigaste pjäsen - spelet går ut på att fånga motståndarens kung.

Tornet
Värde: 5 poäng



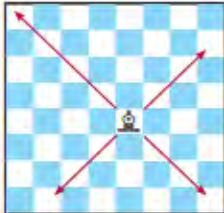
Tornet går rakt, det vill säga framåt, bakåt eller åt sidan. Tornet kan flytta ett eller flera steg i taget.

Schack - När en av motståndarens pjäser hotar kungen säger man att den står i schack.

Schack matt - I schack vinner den som först fångar in motståndarens kung. Det kallas "schack matt" och innebär att kungen står i schack och inte kan komma undan.

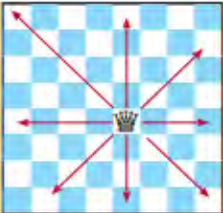
Pjäsernas värde - I schack vinner den som gör schack matt, och inte den som har flest poäng. Ändå har man ett poängsystem i schack för att visa att alla pjäser inte är lika starka.

Löparen
Värde: 3 poäng



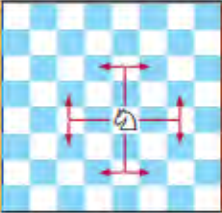
Löparen går snett, eller diagonalt, som det kallas i schack. Den kan därför aldrig flyttas från en vit till en svart ruta eller tvärtom.

Damen
Värde: 9 poäng




Damen går antingen rakt eller snett och rör sig alltså som torn och löpare tillsammans. Damen är spelets starkaste pjäs.

Springaren
Värde: 3 poäng



Springaren är den enda pjäs som får hoppa över andra pjäser. Den går som ett "L", två steg rakt och ett åt sidan.

Bonden
Värde: 1 poäng



Bonden kan bara gå framåt. Den går rakt, men slår snett framför sig. Bonden går ett steg i taget, utom första gången den flyttas då den kan gå ett eller två steg. När en bonde har gått över hela brädet och när kanten får den bytas ut mot en dam, ett torn, en löpare eller en springare.

Diplom

Betydelsen av priser till de som deltagit i tävlingsverksamhet kan inte överskattas. Nedan finns en diplommall som kan hämtas från: <http://www.schack.se/skolmasterskap>. På baksidan av häftet finns dessutom uppgifter om hur man kan beställa specialdesignade skolmästerskapsmedaljer från Vasaboden. Priset är 12 kr + moms och de finns i valörerna guld, silver och brons.



Bordsnummer

Vid tävlingar när alla spelare inte hinner möta alla motståndare används normalt en numrering av spelplatserna för att spelarna lättare ska hitta var de ska spela och så att de får rätt motståndare. I schacksammanhang kallas spelplatserna för bord och nedan finns exempel på de bordsnummerlappar som kan hämtas från:

<http://www.schack.se/skolmasterskap>

1	2
3	4
5	6.
7	8

9.	10
11	12
13	14
15	16

De sex schackreglerna

De sex schackreglerna är uppföranderegler som används i alla sammanhang när man spelar schack. Reglerna är framtagna för att skapa möjlighet till koncentration och för att minimera möjligheter till kontroverser. De sex schackreglerna är perfekta att använda vid en schacktävling. (Gå gärna genom dem med alla barnen innan första rondan startar.)

1. LUGNT!
2. Ledaren bestämmer när man får börja!
3. Skaka hand!
4. "Rörd är förd"
5. "Släppt är släppt"
6. Ställ upp pjäserna!

Om de sex schackreglerna

När man spelar schack måste det vara LUGNT i lokalen. Inget stöj, inget stim, annars går det inte att tänka. Man ska också försöka undvika att prata när partier spelas, eftersom det kan störa andra spelare, och man får definitivt inte lägga sig i andras partier.

Det är ledaren som styr när partierna får börja. För när alla är på plats och redo för spel kan ledaren ge stratsignal. Poängen med detta är att göra själva spelmomentet ett snäpp mer seriöst. Efter det att signal getts vet alla då vad som gäller, och lugnet lägger sig över gruppen.

I schack visar vi respekt gentemot varandra genom att skaka hand både före och efter partiet.

Har man rört en pjäs, måste man flytta den.

Har man flyttat en pjäs och släppt den på en ruta har man gjort sitt drag, och det är motståndarens tur.

När man är färdig med ett schackparti ställer man upp pjäserna efter sig.

Medaljer

SPECIALDESIGNADE SKOLMÄSTERSKAPSMEDALJER
MED MEDALJBAND BESTÄLLS VIA VASABODEN.
MEDALJERNA KOSTAR 15:-/ST INKLUSIVE MOMS.



Medaljerna finns i valörerna guld, silver och brons.

Medaljband ingår i priset. Finns i flera olika färgkombinationer.

Medaljerna kan fås med gravyr på baksidan mot en extra kostnad av 50öre per tecken.

BESTÄLL MEDALJERNA HÄR:

WWW.VASABODEN.SE/SCHACK

ELLER MAILA DIN ORDER TILL MICKE@VASABODEN.SE



Parkgatan 21, 411 38 Göteborg. Tel: 031-138420