

**PATRONAT
HONOROWY**



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK



KRZYSZTOF HETMAN
MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO

HARMONOGRAM

**Festiwalu Gier Umysłowych
w Szkole Podstawowej nr 2
im. Jana Kochanowskiego w Lublinie
przy ul. A. Mickiewicza 24**

30 maja – 1 czerwca 2014 r.



Kontakt:

tel. 517 161 469

e-mail: zarzad.uks.grom.sp2@gmail.com

strona: <http://lublin.go.art.pl/festiwal>

HARMONOGRAM FESTIWALU:

Piątek (30.05.2014)

- 17.30 – Rozpoczęcie pierwszych rund:
 - *Turniej Szachowy Główny*, sala

Sobota (31.05.2014)

- 10.00 – Uroczyste otwarcie Festiwalu
Rozpoczęcie pierwszych rund:
 - *Turnieju Go*, sala
 - *Turnieje dla dzieci*, salaKontynuacja *Turnieju Szachowego*, sala
- 11.00 – Pokazy (wyjaśnienie zasad):
 - *Shogi*
 - *Gomoku*
 - *Go*
 - Abalone
 - QuoridorRozpoczęcie pierwszych rund:
 - *Turnieju Scrabble*, sala
- 14.00 – Turniej Quoridor
- 15.00 – Przerwa obiadowa
- 16.00 – Rozpoczęcie turniejów:
 - *Gomoku*, sala
 - *Shogi*, sala
- 20.00 – Spotkanie integracyjne.

Niedziela (01.06.2014)

- 10.00 – Rozpoczęcie *Turnieju Warcabów stupolowych*
Kontynuacja:
 - *Turniejów dla dzieci*, sala
 - *Turnieju Szachowego*, sala
 - *Turnieju Go*, sala
 - *Turnieju Gomoku*, sala
 - *Turnieju Shogi*, sala
- 13.00 – Turniej Abalone
- 15.30 – Uroczystość zamknięcia

HARMONOGRAM OGÓLNOPOLSKIEGO TURNIEJU GO

Sobota (31.05.2014):

- 9.00 – rejestracja
- 10.00 – runda pierwsza
- 12.30 – runda druga
- 15.00 – przerwa obiadowa
- 16.00 – runda trzecia



Niedziela (01.06.2014):

- 10.00 – runda czwarta
- 12.30 – runda piąta
- 15.30 – rozdanie nagród

Polskie Stowarzyszenie Go

Uczniowski Klub Sportowy
„Grom” SP2 Lublin

System rozgrywek

Czas gry: 1 godz. i 30 s. byoyomi na gracza. Komi 6,5 punkta. Turniej pięciorundowy, system McMahon, reguły japońskie
Sędzia: Cezary Czernecki (3 dan)

Go, podobnie jak szachy, jest umysłową grą planszową. Pochodzi z Chin, gdzie jest nazywana weiqi i jest jedną z najstarszych gier planszowych na świecie. Posiada bardzo proste reguły i jednocześnie uznawana jest za jedną z najbardziej złożonych gier umysłowych.

Go pomaga w nauce matematyki oraz innych nauk ścisłych. Zajęcia tego typu odbywają się już od wielu lat w wielu krajach świata (m.in. w Japonii, Korei, Chinach, USA, na Ukrainie).

Serdecznie zachęcamy do zapisania na bezpłatne zajęcia w Lubelskim Klubie Go (MDK 2, Lublin, ul. Bernardyńska 14a) lub w ramach UKS „Grom” (SP2, Lublin, ul. Mickiewicza 24) w piątki w godzinach 15⁰⁰–17⁰⁰.

Szczegółowe informacje dostępne na naszej [stronie internetowej](#):

[Powrót](#)

HARMONOGRAM TURNIEJU SZACHOWEGO GŁÓWNEGO

Piątek (30.05.2014):

- 17.00 – rejestracja
- 17.30 – runda pierwsza

Sobota (31.05.2014):

- 10.00 – runda druga
- 12.00 – runda trzecia
- 14.30 – przerwa obiadowa

Niedziela (01.06.2014):

- 10.00 – runda czwarta
- 12.00 – runda piąta
- 14.00 – przerwa obiadowa
- 15.30 – uroczystość wręczenia nagród



Uczniowski Klub Sportowy
„Grom” SP2 Lublin

System rozgrywek

5 rund, czas: 60min., system szwajcarski
Sędzia: Piotr Flisiak

Szachy to rodzina strategicznych gier planszowych rozgrywanych przez dwóch graczy na 64–polowej, dwukolorowej planszy za pomocą zestawu bierek (pionów i figur). Nauka gry sprzyja wszechstronnemu rozwojowi dziecka – kształci pamięć, umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną. Dlatego też wpływa na rozwój intelektu, zwiększa aktywność umysłową, rozbudza twórcze zdolności. Uczą odwagi i odpowiedzialności za własne decyzje.

Młody adept „królewskiej gry” staje się bardziej cierpliwy, wytrwały i w pełni panuje nad sobą. Szachy uczą go także pokory, gdyż wie, że nie wszystkie jego decyzje są słuszne (w myśl powiedzenia, że nie ma na świecie szachisty który wygrałby wszystkie swoje partie).

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU SCRABBLE

Sobota (30.05.2014):

- 11.00 – runda pierwsza
- 12.00 – runda druga
- 13.00 – runda trzecia
- 14.00 – runda czwarta
- 15.00 – przerwa obiadowa
- 16.00 – runda piąta
- 17.00 – uroczystość wręczenia nagród



Polska Federacja Scrabble

System rozgrywek

5 rund, czas: 20 min na gracza., system szwajcarski
Sędzia: Szymon Płachta

SCRABBLE to gra słowna wymyślona przez Alfreda Buttsa w 1931 roku. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości – przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiiowane pola na planszy.

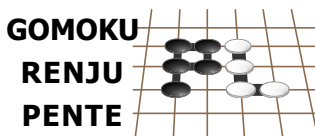
Scrabble rozwija kreatywność, uczy logicznego myślenia, wyszukiwania strategii oraz pobudza i rozwija wyobraźnię. Dodatkowo wzbogaca słownictwo oraz utrwała i poprawia znajomość języka polskiego (ortografia i gramatyka).

[Powrót](#)

HARMONOGRAM TURNIEJU GOMOKU

Sobota (31.05.2014):

- 16.00 – runda pierwsza
- 16.50 – runda druga
- 17.40 – runda trzecia



Niedziela (01.06.2014):

- 12.50 – runda czwarta
- 13.30 – runda piąta
- 14.10 – runda szósta
- 15.30 – uroczystość wręczenia nagród

Polskie Stowarzyszenie
Gomoku, Renju i Pente

System rozgrywek

6 rund, czas: 20 min., system szwajcarski
Sędzia: Paweł Tarasiński

Pod obco brzmiącą, przywodzącą na myśl dalekowschodnie pochodzenie nazwą, kryje się prosta w zasadach i dość łatwa do przyswojenia na podstawowym poziomie gra logiczna. Jest ona znana większości z nas w swojej uproszczonej postaci, którą wielu pewnie miało okazję poznać grając na kartkach – czyli kółko i krzyżyk. Tam ułożenie trzech jednakowych znaków w pionie bądź w poziomie dawało zwycięstwo, natomiast w gomoku wygrywa równo 5 kamieni (zamiast krzyżyków mamy kamienie czarne i białe, do tego gra się na przecięciach linii). Gra ma kilka odmian, od tej najprostszej, przeznaczonej dla początkujących, po te bardziej zaawansowane. Można o nich przeczytać [tutaj](#):

Zachęcamy wszystkich bardzo serdecznie do udziału w pokazie oraz turnieju gomoku w ramach Festiwalu Gier Umysłowych. Dzięki temu można spędzić czas w sposób przyjemny, jednocześnie ćwicząc swoje szare komórki oraz wyobraźnię. Zupełnie nieskomplikowana z pozoru gra pozwala bowiem na skonstruowanie niezliczonej ilości oryginalnych układów ruchów, jak również potrafi dostarczyć wiele emocji.

Polskie Stowarzyszenie Gomoku, Renju i Pente

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU SHOGI

Sobota (31.05.2014):

- 16.00 – runda pierwsza
- 16.50 – runda druga
- 17.40 – runda trzecia



Niedziela (01.06.2014):

- 10.00 – runda czwarta
- 10.50 – runda piąta
- 11.40 – runda szósta
- 15.30 – uroczystość wręczenia nagród

Polski Związek Shogi

Dalekowschodnie Centrum
Kulturalno-Sportowe

System rozgrywek

6 rund, czas: 20 min. + 40 s. byoyomi , system szwajcarski lub kołowy (zależnie od ilości uczestników)

Sędzia: Grzegorz Adaszewski

Shogi to tradycyjna japońska gra planszowa, wywodząca się, tak jak powszechnie znane szachy, z indyjskiej czaturangi i jest ściśle związana z historią i kulturą Japonii.

Zainteresowanie shogami na świecie z roku na rok wzrasta, powstała Europejska Federacja Związków Shogi zrzeszająca narodowe związki shogi. Organizowane są krajowe mistrzostwa i międzynarodowe turnieje.

Również w Polsce rośnie liczba sympatyków shogi, założono **Polski Związek Shogi**, przeprowadzane są mistrzostwa Polski, a co najważniejsze przy różnych imprezach związanych z Japonią przeprowadzane są kursy, warsztaty i szkolenia, na których można poznać shogi i nauczyć się zasad gry.

W celu popularyzacji shogi, PZShogi w współpracy z **Dalekowschodnim Centrum Kultury i Sportu SOTO w Warszawie** organizuje w dniach 31 maja i 1 czerwca prezentację shogi i dobutsushogi (uproszczona wersja dla dzieci) oraz turniej shogi.

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJU WARCABÓW STUPOLOWYCH

Niedziela (01.06.2014):

- 10.00 – runda pierwsza
- 10.40 – runda druga
- 11.20 – runda trzecia
- 12.00 – runda czwarta
- 12.40 – runda piąta
- 13.20 – runda szósta
- 14.00 – runda siódma
- 14.40 – przerwa obiadowa
- 15.30 – uroczystość wręczenia nagród



KS „Hetman” Lublin

System rozgrywek

7 rund, czas: 20 min., system szwajcarski
Sędzia: Leszek Stefanek

Warcaby są jedną z najstarszych gier planszowych na świecie. Istnieje wiele odmian tej gry. Najpopularniejsze na świecie są warcaby 100-polowe, zwane też międzynarodowymi lub... polskimi.

Jak głosi legenda, wymyślił je w 1723 roku nieznanemu z nazwiska polski oficer, służący na dworze królowej Marii Leszczyńskiej we Francji.

Warcaby polskie Polacy poznali na szerszą skalę dopiero w początkach lat siedemdziesiątych XX wieku. Od roku 1977 rozgrywane są Mistrzostwa Polski a nasi najlepsi zawodnicy startują też w najważniejszych turniejach międzynarodowych, z mistrzostwami świata włącznie, odnosząc w nich liczne sukcesy.

W roku 1989 Polska zdobyła brązowy medal w Drużynowych Mistrzostwach Świata rozgrywanych w Weronie (w składzie: Leon Mikulicz, Wojciech Dolata, Marek Kuciński, Ryszard Sawczyk).

W roku 1997 Ewa Minkina-Schalley została Wicemistrzynią Świata Kobiet, a w roku 2010 Natalia Sadowska wywalczyła brązowy medal Mistrzostw Europy Kobiet. Zawodniczka ta we wrześniu 2013 roku wygrała w Wageningen

(Holandia) zawody Pucharu Świata, z udziałem całej światowej czołówki warcabistek.

Polacy odnoszą rokrocznie wiele sukcesów w kategoriach młodzieżowych. Największy z nich to mistrzostwo świata junierek (do lat 19) wywalczone przez Ewę Siudę w 1999 roku.

Warcaby 100-polowe są dyscypliną sportową. W Polsce ruchem warcabowym kieruje Polski Związek Warcabowy (PZWarc.), utworzony w 2004 roku i będący członkiem Światowej Federacji Warcabowej (FMJD). PZWarc. zrzesza obecnie 78 klubów warcabowych z całej Polski. W kartotekach Centralnego Rejestru PZWarc. figuruje około 6 tysięcy warcabistek i warcabistów.

Podstawowe Zasady Gry:

- 1) Bicia są obowiązkowe. Bije się zarówno do przodu, jak i do tyłu;
- 2) Obowiązuje zasada bicia większości – zawsze należy bić najwięcej możliwych do zbiać bierek (bierka to kamień lub damka).
- 3) Kamień, który przechodzi przez ostatnią linię w trakcie bicia, pozostaje dalej kamieniem;
- 4) Kamień, który dotarł do ostatniej linii, nabywa prawa damki dopiero od następnego posunięcia (nie ma tzw. bicia w przelocie!).

Każdy z graczy ma do dyspozycji po 20 kamieni. Wygrywa ten, kto zbije wszystkie bierki przeciwnika lub uniemożliwi mu wykonanie nimi ruchu (przez zablokowanie).

Oficjalna strona PZWarc.: www.warcaby.pl

*Leszek Stefanek
26 kwietnia 2014 roku*

Powrót

HARMONOGRAM TURNIEJÓW DLA DZIECI

Sobota (31.05.2014):

- 10.00 – Szachy (rundy 1-5)
Warcaby 64-polowe
- 11.30 – Gomoku
- 13.00 – Shogi Dobutsu
- 14.00 – Rozdanie nagród dla laureatów
Shogi, Gomoku i Shogi Dobutsu
- 14.30 – przerwa obiadowa
- 16.00 – Abalone

Niedziela (01.06.2014):

- 10.00 – Szachy (rundy 6-9)
- 11.00 – Atari-Go
- 12.30 – Quoridor
- 13.30 – przerwa obiadowa
- 15:30 – uroczystość wręczenia nagród

Ze wszystkich gier będą prowadzone warsztaty. W planach mamy gry animacyjne i zabawy dla dzieci organizowane przez stowarzyszenia „Klanza” oraz „AGAPE”, a także: balony, malowanie twarzy i inne festiwalowe atrakcje dla najmłodszych.

Powrót

HARMONOGRAM INNYCH WYDARZEŃ

Sobota (31.05.2014):

- 12.00 – Turnieje drużynowe
- 13.00 – Pokazowa gra w Go
- 14.00 – Turniej Quoridor
- 15.00 – Symultana szachowa z Ireneuszem Cymbałą

Niedziela (01.06.2014):

- 12.00 – Turnieje drużynowe
- 11.00 – Prezentacja gier G3
- 13.30 – Turniej Abalone
- 15:30 – uroczystość wręczenia nagród

System rozgrywek

5 rund, czas: 10 min., system szwajcarski
Sędzia: Tymoteusz Modrzejewski

Przez cały czas trwania Festiwalu będą prowadzone warsztaty ze wszystkich dostępnych gier. Planujemy również turnieje dla dzieci oraz turnieje drużynowe (uczeń + rodzic). Oprócz tego symultana szachowa, pokazowa gra w Go (z zachowaniem tradycyjnego ubioru i etykiety).

Jeśli będzie zainteresowanie to także puszczanie lampionów w niedzielę.

Powrót

Sponsorzy:



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ

Instytut Pamięci Narodowej

ROZRYWKA

Rozrywka Sp. z o.o.



G3



„Bez Erraty” Zbigniew Dyszczyk



Polski Związek Shogi



Szach-Mat Tymoteusz Modrzejewski

Współorganizatorzy:



CENTRUM KULTURY W LUBLINIE

AGAPE