

BIULETYN INFORMACYJNY Nr 2/2000

KOLEGIUM SĘDZIÓW

POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Warszawa, lipiec 2000

Wydanie specjalne ♦ zmiany w przepisach gry

Drodzy koledzy sędziowie!

Poniżej prezentuję propozycje zmian w przepisach gry FIDE, jakie przedstawił na łamach internetu Przewodniczący Komisji Przepisów Gry FIDE Guert Gijsen. Długo zastanawiałem się, czy Kolegium Sędziów PZSzach powinno publikować te propozycje, bo są to jedynie PROPOZYCJE. Oficjalne decyzje zapadną dopiero na 69 Kongresie FIDE w Istambule w listopadzie 2000 roku, choć nie sądzę, aby uchwalona wersja zmian w przepisach gry odbiegała zasadniczo od poniższych propozycji. Tym, którzy sądzą, że może im się wszystko w głowie pomieszać proponuję, aby nie czytali dalej, tylko poczekali na oficjalną nową wkładkę do Kodeksu Szachowego, która, jak sądzę, ukaże się na początku przyszłego roku.

Zdaje sobie sprawę, że poniższe tłumaczenie nie jest doskonałe. W zdecydowanej większości skorzystałem zresztą z zapisów z obecnego Kodeksu Szachowego pod red. Andrzeja Filipowicza, wkładka z 1997 roku. Czasami zdarza się tak, że polskie tłumaczenie przepisów nie wymaga zmiany, lecz ze względów formalnych zaznaczyłem je również chcąc być w zgodzie z tekstem Gijsena. Celowo pominąłem diagramy, ponieważ pozostają one bez zmian, a ich publikacja zwiększyła by niepotrzebnie objętość niniejszej publikacji. Wszystkich, którzy mają konstruktywne uwagi do poniższego tekstu, zachęcam do przesyłania ich e-mailem na adres: tomekd@ikp.atm.com.pl

Poniżej, przed propozycjami zmian w przepisach, publikuję list otwarty Guerta Gijsena, w którym znajduje się krótki opis istotnych zmian oraz wskazówki, jak najprościej odszukać zmiany. Dodatkowo, dla lepszej czytelności, pozwoliłem sobie na zaznaczenie propozycji alternatywnych drukiem pochylonym kursywą

Życzę przyjemnej lektury!

Przewodniczący Kolegium Sędziów
Polskiego Związku Szachowego
Tomasz Delega

Drodzy przyjaciele szachów!

Podczas Kongresu FIDE w Erewaniu w 1996 roku poprawiliśmy Przepisy Gry w Szachy. Byliśmy świadomi tego, że mogliśmy coś przeoczyć, ale nie wiedzieliśmy co przeoczyliśmy. Byłem pewien, że szachowa społeczność nas skoryguje. I rzeczywiście to nastąpiło.

Niektóre federacje Hiszpańska, Szkocka, Rosyjska i Holenderska informowały mnie o różnych kwestiach, które pominęliśmy w Erewaniu. Ale główne uwagi wpłynęły od czytelników The Chess Café. Dużą pomoc uzyskałem także federacje ♦ Hiszpańska, Najprawdopodobniej nie wszystkie propozycje znalazły się w nowym projekcie poprawek, czasami niezbędny był kompromis.

W projekcie, zmiany o mniejszym znaczeniu są pogrubione. Główne, a czasami zasadnicze, zmiany są pogrubione i podkreślone. Najważniejszymi zmianami są:

Artykuł 10.3 przeszedł do artykułu 7. W rezultacie wykonanie nieprawidłowego posunięcia będzie karane we wszystkich rodzajach partii, a nie jedynie tylko w ostatnim etapie gry i w szachach szybkich.

Artykuł C4 przeszedł do artykułu 7. Przepis, że zawodnik aby zgłosić zwycięstwo musi posiadać materiał matujący, zastosowano we wszystkich typach partii szachowych. Materiał matujący jest zdefiniowany jako:

Wystarczająca siła do stworzenia w sposób prawidłowy takiej pozycji, również w drodze mata pomocniczego, w której przeciwnik posiadający posunięcie nie może uchronić się przed matem w następnym posunięciu.

Wciąż nie jestem zadowolony z takiej definicji. Jeśli czytelnik ma lepszą przyjmę ją z przyjemnością.

Wiele razy zdarzało mi się tłumaczyć i wyjaśniać przepisy artykułu 10, jednego z najtrudniejszych w przepisach Gry w Szachy. Chciałbym zaproponować, aby nie zmieniać tego artykułu, lecz jedynie go zmodyfikować tak aby reklamacja remisu była traktowana tak samo jak propozycja remisu.

Mam nadzieję, że zakończyliśmy dyskusję na temat tego, czy król może być zabity w partii błyskawicznej (Art. C4).

Wszystkie inne zmiany są w moim przekonaniu jedynie zmianami precyzującymi.

Guert Gijsen,
Przewodniczący komisji przepisów gry FIDE

Przepisy gry w szachy FIDE

Przepisy Gry FIDE obejmują grę bezpośrednią przy szachownicy. Tekst angielski jest oryginalną wersją "Przepisów Gry" przyjętych przez 69 Kongres FIDE w Istambule w listopadzie 2000 i wejdzie w życie 1 lipca 2001 roku.

W tych przepisach słowa on, jemu i jego obejmują również owa ♦on♦, ♦jemu♦

Wprowadzenie

Przepisy gry w szachy nie są w stanie objąć wszelkich sytuacji i przypadków, które mogłyby zaistnieć w czasie partii, ani też nie mogą regulować jednoznacznie wszystkich problemów administracyjnych. W przypadkach, które nie są dokładnie uregulowane artykułami "Przepisów Gry FIDE", prawidłowe orzeczenie powinno być wynikiem analizy sytuacji analogicznych, bądź

zblizonych do omawianych w niniejszych przepisach. "Przepisy Gry FIDE" przyjmują a priori, że sędziowie mają niezbędne kompetencje, są całkowicie obiektywni, a ich rozstrzygnięcia są logiczne i głęboko przemyślane. Zbyt szczegółowe przepisy odebrałyby sędziemu swobodę decydowania oraz mogłyby mu przeszkodzić w znalezieniu rozwiązania uwzględniającego specyficzne okoliczności, a zgodnego z zasadami sprawiedliwości i logiki.

FIDE apeluje do wszystkich szachistów i federacji szachowych o przyjęcie tego punktu widzenia.

Jeżeli jakkolwiek federacja szachowa stosuje lub ma zamiar wprowadzić bardziej szczegółowe przepisy, ma w tym pełną swobodę, jednak z zastrzeżeniem, że:

(a) nie będą one sprzeczne z oficjalnymi "Przepisami Gry FIDE", (b) będą obowiązywać tylko w obrębie działalności danej federacji, (c) nie będą obowiązywać w meczach i turniejach zaliczanych do cyklu rozgrywek FIDE, a także w imprezach przesyłanych do oceny rankingowej lub załączonych do wniosków na tytuły międzynarodowe FIDE.

REGUŁY GRY

ARTYKUŁ 1. ISTOTA I CEL PARTII SZACHOWEJ

1.1. Gra toczy się pomiędzy dwoma rywalami, którzy wykonują na przemian posunięcia własnymi bierkami na kwadratowej tablicy zwanej "szachownica". Gracz mający białe bierki rozpoczyna grę. Zawodnik jest na posunięciu, jeżeli ruch jego przeciwnika został **wykonany**.

1.2. Celem gry każdego z szachistów jest zaatakowanie i schwywanie króla przeciwnika w taki sposób, aby nie był w stanie wykonać żadnego prawidłowego ruchu, unikającego "bicia" w następnym posunięciu. Zawodnik, który doprowadził do takiej pozycji, czyli "zamatował" króla przeciwnika, wygrywa partię. Przeciwnik którego król został zamatowany przegrywa partię.

1.3. Jeżeli powstała pozycja, w której żadna ze stron nie może dać mata, to rezultatem partii jest remis.

ARTYKUŁ 2. POCZĄTKOWA POZYCJA BIEREK NA SZACHOWNICY

2.1. Szachownica składa się z 64 kwadratowych pól (siatka 8x8), równej wielkości, na przemian jasnych (białych) i ciemnych (czarnych). Szachownice umieszcza się pomiędzy rywalami w taki sposób, aby narożne pole po prawej ręce każdego z zawodników było białe.



2.2. W chwili rozpoczęcia gry jeden zawodnik ma 16 jasnych (białych) bierek, a drugi 16 ciemnych (czarnych) bierek.

Bierkami tymi są:

biały król symbol Kbiały hetman symbol Hdwie białe wieże symbol Wdwa białe gońce symbol G

dwa białe skoczki symbol Sosiem białych pionków symbol Pczarny król symbol Kczarny hetman symbol Hdwie czarne wieże symbol Wdwa czarne gońce symbol Gdwa czarne skoczki symbol Sosiem czarnych pionków symbol P2.3. Wyjściowa pozycja bierek na szachownicy jest pokazana na diagramie:

DIAGRAM 1

2.4. Osiem pionowych szeregów pól (kolumn), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się liniami. Osiem poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadle do linii, nazywa się rzędami. Kolejno następujące po sobie szeregi pól jednego koloru, które stykają się narożnikami, nazywa się "przeką liniami" (diagonalami).

ARTYKUŁ 3. POSUNIĘCIA BIEREK

3.1. Żadna bierka nie może stanąć na polu zajęтым przez inną bierkę tego samego koloru. Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, "bije" tę bierkę w tym samym posunięciu. Zabita bierka musi być natychmiast usunięta z szachownicy, co jest integralną częścią posunięcia. Sformułowanie "bierka atakuje pole" oznacza, że dana bierka może zabić jakkolwiek bierkę przeciwnika na tym polu, zgodnie z artykułami 3.2 - 3.5.3.2. (a) Hetman może poruszać się na dowolne pole po liniach, rzędach i przekątnych, na których się znajduje.

DIAGRAM 2

(b) Wieża może poruszać się na dowolne pole po liniach i rzędach, na których się znajduje.

DIAGRAM 3

(c) Gонец może poruszać się na dowolne pole po przekątnych (diagonalach), na których się znajduje.

DIAGRAM 3

Wykonując ruchy hetmanem, wieżą lub gońcem nie można przeskoczyć pola zajętego przez inną bierkę.

3.3. Skoczek może poruszać się na jedno z najbliższych pól, ale z wyłączeniem tych, które do niego przylegają oraz położonych na tej samej linii, rzędzie czy przekątnej. Wykonując posunięcie skoczek nie przechodzi bezpośrednio nad żadnym z sąsiadujących pól.

DIAGRAM 4

3.4. (a) Pionek może poruszać się naprzód na niezajęte pole przed nim na tej samej linii, na której się znajduje albo

(b) Pionek w pierwszym ruchu może pójść naprzód o dwa pola na tej samej linii, na której się znajduje pod warunkiem, że oba pola są niezajęte albo

(c) Pionek może pójść na pole zajęte przez bierkę innego koloru i jednocześnie ją pobić, jeżeli znajduje się ona na sąsiedniej linii i zarazem na diagonalu przed pionkiem.

DIAGRAM 5





(d) Pionek atakujący pole przekroczone przez pionka przeciwnika, który przesunął go w jednym posunięciu o dwa pola z pierwotnie zajmowanej pozycji, może tego pionka zabić, tak jak gdyby pionek przeciwnika został przesunięty tylko o jedno pole. Takie bicie może być wykonane tylko bezpośrednio po ruchu pionka przeciwnika i nazywa się "biciem w przelocie" (francuskie określenie en passant.

DIAGRAM 6

(e) Pionek, który doszedł do przeciwnego brzegu szachownicy, musi być natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru. Wybór gracza nie jest ograniczony do figur, które zostały zbite do tego momentu. Taka zamiana nazywa się promocją a dział promocją a działanie promowanej figury

3.5. (a) Król może wykonać ruch na dwa różne sposoby, a mianowicie:

(i) przesuwać się na dowolne sąsiednie pole, które nie jest atakowane przez żadną z bierek przeciwnika

DIAGRAM 7

albo

(ii) "roszując". Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież tego samego koloru, znajdującej się w tym samym rzędzie. Roszada jest traktowana jako jeden ruch królem i jest wykonywana w następujący sposób: króla przesuwa się z jego wyjściowego pola o dwa pola w tym samym rzędzie, w kierunku jednej z wież, następnie tę wieżę przenosi się ponad królem na pole, które on właśnie przekroczył.

DIAGRAM 8

Pozycja przed krótką rosza białych.

Pozycja przed długą rosza czarnych.

Pozycja po krótkiej rosza białych.

Pozycja po długiej rosza czarnych.

Pozycja przed długą rosza białych.

Pozycja przed krótką rosza czarnych.

Pozycja po długiej rosza białych.

Pozycja po krótkiej rosza czarnych.

(1) Roszada jest niedozwolona:

(a) jeżeli król wykonał już posunięcie albo

(b) w kierunku wieży, która wykonała już posunięcie.

(2) Roszada jest przejściowo niemożliwa:

[a] jeżeli pierwotne pole króla, albo pole, które król ma przekroczyć, względnie to, które ma zająć, jest atakowane przez jedną lub więcej bierkę przeciwnika,

[b] jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć, znajduje się jakakolwiek bierka.

(b) Określenie "król jest szachowany"; odnosi się do sytuacji, w której król jest atakowany przez jedną lub więcej bierkę przeciwnika, nawet jeśli te bierki nie mogą wykonywać ruchów. Nie ma konieczności oznajmiania szacha.

3.6. Zawodnik nie może wykonać ruchu, w którym umieszcza lub pozostawia własnego króla pod szachem.

ARTYKUŁ 4. WYKONYWANIE POSUNIĘĆ

4.1. Posunięcia wykonuje się wyłącznie jedną ręką.

4.2. Jeżeli zawodnik będący na posunięciu wyraźnie zgłosi zamiar poprawienia bierki na szachownicy (np. powie poprawiam albo francuskie j'adoube), może poprawić osi zamiarnej lub kilku bierki na ich polach.

4.3. Z wyjątkiem przypadku przedstawionego w Art. 4.2, jeżeli zawodnik będący na posunięciu celowo dotknie:

(a) jednej lub więcej bierki tego samego koloru, to wówczas musi wykonać ruch (lub bicie) pierwszą dotkniętą własną bierką, która może wykonać ruch lub zabić pierwszą dotkniętą bierkę przeciwnika, która może być bita, albo

(b) jednej własnej i jednej bierki przeciwnika, to wówczas musi zabić bierkę przeciwnika własną bierką, a jeśli to nie jest możliwe - wykonać posunięcie tą bierką (jeśli może wykonać ruch) lub zabić pierwszą dotkniętą bierkę (jeśli może być pobita). Jeżeli nie można ustalić, która z bierki (własna czy przeciwnika) została dotknięta pierwsza, to wtedy przyjmuje się, że własna bierka została dotknięta wcześniej.

4.4. (a) Jeżeli zawodnik celowo dotknie króla, a następnie wieży, to musi wykonać rosza (w kierunku dotkniętej wieży), jeśli ta rosza jest możliwa.

(b) Jeżeli zawodnik celowo dotknie wieży a następnie króla, to rosza w kierunku tej wieży nie jest dozwolona i taką sytuację regulują przepisy art. 4.3 (a).

(c) Jeżeli zawodnik, zamierzający wykonać rosza, dotknie króla albo króla i wieżę jednocześnie, a okaże się, że rosza z tą wieżą nie można wykonać, zawodnik musi wykonać inne posunięcie królem, które może być również roszą w przeciwnym kierunku, z zastrzeżeniem, że jest ono prawidłowe. Jeśli król także nie może wykonać prawidłowego posunięcia, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.

4.5. Jeżeli żadną dotkniętą bierką nie można wykonać prawidłowego posunięcia (albo jeśli żadna dotknięta bierka przeciwnika nie może być prawidłowo zabita), zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.

4.6. Zawodnik, który ma zamiar reklamować naruszenie przez przeciwnika przepisów art. 4.3 lub 4.4, powinien to uczynić zanim sam celowo nie dotknie jakiegokolwiek bierki.

4.7. Jeżeli zawodnik wykonujący prawidłowy ruch lub jego część, odjął rękę od bierki, którą postawił na polu, to nie może tej bierki przestawić na inne pole. Posunięcie uważa się za zakończone, gdy zostały spełnione wszystkie postanowienia art. 3.

ARTYKUŁ 5. PARTIA ZAKOŃCZONA

5.1. (a) Partię wygrywa zawodnik, który zamatował króla przeciwnika w wyniku prawidłowego posunięcia. Mat natychmiast kończy partię.

(b) Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.

5.2. Partia kończy się remisem, gdy król zawodnika, będącego na posunięciu, nie jest szachowany, ale zawodnik ten nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia. Taka pozycję określa się słowem pat. Pat natychmiast kończy partię

5.3. Partia kończy się remisem w wyniku uzgodnienia pomiędzy obydwoma zawodnikami w trakcie partii. Zgoda na remis natychmiast kończy partię. (Patrz art. 9.1).

5.4 Partia kończy się remisem gdy żaden z zawodników nie posiada materiału matującego. (Patrz art. 6.9)

5.5. Partia kończy się remisem, jeżeli taka sama pozycja ma powtórzyć się na szachownicy po raz trzeci lub już powtórzyła się trzykrotnie. (Patrz art. 9.2).

5.6. Partia kończy się remisem, jeżeli obie strony w ostatnich 50 posunięciach nie wykonały żadnego ruchu pionkiem ani nie pobiły żadnej bierki. (Patrz art. 9.3).

5.7. We wszystkich przypadkach wymienionych w art. 5.1 - 5.6 końcowa pozycja musi nastąpić jako konsekwencja prawidłowych posunięć.

PRZEPISY TURNIEJOWE

ARTYKUŁ 6. ZEGAR SZACHOWY

6.1. Określenie "zegar szachowy" oznacza zegar z dwoma tarczami (lub wyświetlaczami) i dwoma niezależnymi mechanizmami oraz dźwignią do ich przełączania. Naciśnięcie dźwigni uruchamia jeden mechanizm i jednocześnie zatrzymuje drugi. Podczas partii "chodzi" tylko jeden zegar.

Określenie "zegar" w "Przepisach Gry FIDE" oznacza jedną z tarcz (lub jeden wyświetlacz) zegara szachowego.

Określenie "opadnięcie chorągiewki" oznacza, że upłynął czas przyznany zawodnikowi.

6.2. (a) Grając partię przy użyciu zegara szachowego, każdy z zawodników jest zobowiązany do wykonania **minimalnej** liczby **posunięć** lub wszystkich posunięć w określonym czasie i/lub w czasie dodatkowym przyznawanym z każdym posunięciem. Warunki te muszą być z góry sprecyzowane.

(b) Czas do namysłu, zaoszczędzony przez zawodnika w jednym etapie gry, pozostaje do wykorzystania w następnym etapie partii, z wyjątkiem partii, w których stosuje się tzw. "opóźnioną kontrolę czasu" (ang. "the time delay" mode). W "opóźnionej kontroli czasu" obaj zawodnicy otrzymują tzw. "podstawowy czas do namysłu" oraz "ściśle określony dodatkowy czas" na każdy ruch. **Odliczanie** podstawowego czasu do namysłu następuje z chwilą wyczerpania czasu dodatkowego. Jeżeli zawodnik naciska zegar przed upływem czasu dodatkowego, to jego podstawowy czas do namysłu nie ulega zmianie, niezależnie od tego jaką część dodatkowego czasu wykorzystał na ruch.

6.3. Każda tarcza zegarowa posiada "chorągiewkę sygnalizacyjną". Natychmiast po opadnięciu chorągiewki, należy sprawdzić czy zostały spełnione wymagania art. **6.2 (a)**

6.4. Sędzia ustala miejsce ustawienia zegara na stole.

6.5. O ustalonej godzinie rozpoczęcia partii uruchamia się zegar zawodnika mającego białe bierki.

6.6. Jeżeli żaden z zawodników nie jest obecny podczas rozpoczęcia partii, zawodnikowi, który posiada białe bierki, będzie upływał przyznany czas do namysłu do momentu jego przybycia, chyba że sędzia zadecyduje, że czas który upłynął od rozpoczęcia rundy, kiedy obydwaj zawodnicy byli nieobecni, zostanie podzielony po równo.

6.7. Zawodnik przegrywa partię, jeśli zgłosi się do swojej szachownicy (stolika) z opóźnieniem większym niż jedna godzina w stosunku do regulaminowego czasu rozpoczęcia sesji (chyba, że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję).

6.8. (a) W czasie gry zawodnik, po wykonaniu posunięcia na szachownicy, powinien nacisnąć dźwignię zegara, zatrzymując swój zegar i uruchamiając zegar przeciwnika. Każdy z zawodników, po wykonaniu każdego swojego ruchu, musi mieć możliwość naciśnięcia dźwigni zegara i jego przełączenia. Ruch nie jest zakończony dopóki zawodnik nie nacisnie dźwigni zegara, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonane posunięcie kończy partię ze skutkiem natychmiastowym. (Patrz art. 5.1, 5.2 i 5.3). Okres wpływający pomiędzy wykonaniem ruchu na szachownicy i naciśnięciem dźwigni zegara (zatrzymanie własnego zegara i uruchomienie zegara przeciwnika), jest traktowany jako integralna część czasu będącego w dyspozycji zawodnika na wykonanie posunięcia.

(b) Zawodnik jest zobowiązany do przełączania zegara tą samą ręką, którą wykonał posunięcie. Zawodnikowi nie wolno przytrzymywać przycisku zegara, ani "wisieć" ręką nad dźwignią.

(c) Zawodnik jest zobowiązany do właściwego obchodzenia się z zegarem. Zabronione jest zbyt mocne i gwałtowne naciskanie zegara, podnoszenie go lub uderzanie. Niewłaściwe obchodzenie się z zegarem powinno być karane zgodnie z art. 13.4.

(d) Jeżeli z powodów fizycznych lub religijnych zawodnik nie może używać zegara szachowego, do wykonywania tej czynności powinien zostać zatrudniony asystent.

6.9. Przyjmuje się, że chorągiewka sygnalizacyjna opadła, gdy sędzia stwierdzi ten fakt albo gdy jeden z zawodników złoży prawidłowa reklamację.

6.10. Z wyjątkiem przypadków sprecyzowanych w artykułach 5.1, 5.2, 5.3 lub **5.7**, jeśli zawodnik nie wykonał regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa partię. **Aby zgłosić zwycięstwo przeciwnik musi posiadać materiał matujący. Określa się go jako wystarczającą siłę do stworzenia w sposób prawidłowy takiej pozycji, również w drodze mata pomocniczego, w której przeciwnik posiadający posunięcie nie może uchronić się przed matem w następnym posunięciu.**

6.11. Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych uszkodzeń. Zegar szachowy z uszkodzeniem należy wymienić. Sędzia, według swego najlepszego rozeznania, powinien określić czas zużyty przez obu zawodników i nastawić go na nowym zegarze.

6.12. Jeżeli obie chorągiewki sygnalizacyjne opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, grę należy kontynuować.

6.13. (a) Jeżeli partia wymaga przerwania, sędzia powinien zatrzymać oba zegary.

(b) Z powodów, które wymagają asysty sędziego, zawodnik może zatrzymać zegar, **przykładowo kiedy wykonuje promocje i potrzebna mu bierka nie jest dostępna.**

(c) Sędzia podejmuje decyzję o wznowieniu partii.

6.14. Jeśli podczas partii wystąpiła nieprawidłowość i należy odtworzyć prawidłową pozycję albo ustawić figury na właściwych polach, sędzia według swego najlepszego rozeznania powinien zadecydować, jakie czasy nastawić na obu zegarach. **Powinien także, jeśli jest taka potrzeba, zmienić ustawienia licznika posunięć w zegarze elektronicznym.**

6.15. Ekran, monitory i szachownice demonstracyjne pokazujące aktualną pozycję na szachownicy, ruchy i liczbę wykonanych posunięć, jak również zegary pokazujące liczbę wykonanych posunięć, są dozwolone na sali turniejowej. Jednakże zawodnik nie ma prawa składania reklamacji, opierając się na danych wskazanych przez te urządzenia.

ARTYKUŁ 7. NIEPRAWIDŁOWE POZYCJE

7.1. (a) Jeżeli w czasie gry zostanie stwierdzone, że początkowa pozycja nie była prawidłowa, należy partię unieważnić i rozpocząć od nowa.

(b) Jeżeli w czasie gry zostanie stwierdzone, że szachownicę położono niezgodnie z art. 2.1, pozycja powinna być przeniesiona na prawidłowo położoną szachownicę i grę należy kontynuować.

7.2. Jeżeli partię rozpoczęto odmiennymi kolorami bierek, należy ją kontynuować, chyba, że sędzia podejmie inną decyzję.

7.3. Jeżeli zawodnik przypadkowo przemieści jedną lub więcej bierek, jest zobowiązany do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie. Jeśli zachodzi taka konieczność, to **zawodnik lub jego przeciwnik mają prawo zatrzymać zegar i poprosić o asystę sędziego. Sędzia może ukarać zawodnika.**

7.4. (a) Jeżeli w czasie gry stwierdzono, że zostało wykonane nieprawidłowe posunięcie, to należy przywrócić pozycję jaka była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeśli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji wcześniejszej, co do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa. Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.13, z tym, że w przypadku nieprawidłowego posunięcia stosuje się art. 4.3 w odniesieniu do ruchu zastępującego nieprawidłowe posunięcie. Następnie partia powinna być kontynuowana.

(b) Jeżeli w czasie gry bierki zostały przemieszczone w stosunku do swoich pól to należy przywrócić pozycję jaka była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeśli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji wcześniejszej, co do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa. Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.13.

7.5 Jeżeli miało miejsce zdarzenie opisane w art. 7.4 (a), za wykonanie pierwszego nieprawidłowego posunięcia, sędzia powinien przyznać przeciwnikowi bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; za wykonanie drugiego nieprawidłowego posunięcia przez tego samego zawodnika sędzia ponownie powinien przyznać przeciwnikowi bonifikatę w postaci kolejnych dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; za wykonanie trzeciego nieprawidłowego posunięcia przez tego samego zawodnika sędzia powinien orzec jego przegraną.

ARTYKUŁ 8. ZAPIS PRZEBIEGU PARTII

8.1. Każdy zawodnik jest zobowiązany w czasie gry do wyraźnego, czytelnego i prawidłowego zapisywania przebiegu partii (posunięcia własne i przeciwnika) notacją algebraiczną (Aneks E), ruch po ruchu, na formularzu przygotowanym dla danych zawodów, we właściwy sposób.

Zawodnik może odpowiedzieć na ruch przeciwnika przed zapisaniem go, natomiast musi zapisać swoje poprzednie posunięcie przed wykonaniem następnego ruchu. Obaj gracze są zobowiązani zarejestrować na formularzu propozycję remisu (Aneks E.12). Jeżeli jeden z zawodników z przyczyn fizycznych lub religijnych nie może prowadzić zapisu partii, to jego czas do namysłu powinien być zmniejszony na początku partii o pewną ilość czasu, ustaloną przez sędziego.

8.2. Zapis partii musi być widoczny dla sędziego dotyczy wszystkich posunięć od początku do końskiego ♠

8.3. Formularze i zapisy partii są własnością organizatorów zawodów.

8.4. Jeżeli zawodnik ma na swoim zegarze mniej niż pięć minut do kontroli czasu i nie otrzymuje dodatkowego czasu co najmniej 30 sekund na każdy ruch, to nie jest zobowiązany spełniać wymogów art. 8.1. Natomiast z chwilą gdy jedna z chorągiewek sygnalizacyjnych opadnie, zawodnik musi niezwłocznie przystąpić do uzupełnienia zapisu partii, czyli do wpisania wszystkich opuszczonych posunięć na swoim formularzu.

8.5. (a) Jeżeli obaj zawodnicy nie muszą zapisywać partii w świetle art. 8.4, sędzia (lub jego asystent) powinien starać się być obecny przy grze i zapisywać posunięcia. W takiej sytuacji, natychmiast po opadnięciu jednej z chorągiewek, sędzia powinien zatrzymać oba zegary. Wtedy obaj zawodnicy powinni niezwłocznie uzupełnić swoje zapisy, używając formularza sędziego lub przeciwnika.

(b) Jeżeli tylko jeden z zawodników nie musi zapisywać partii w świetle art. 8.4, to jest zobowiązany do niezwłocznego uzupełnienia zapisu partii po **opadnięciu którejkolwiek chorągiewki, przed wykonaniem własnego posunięcia.** Jeżeli ruch przypada na niego, może posłużyć się formularzem przeciwnika, **ale musi go zwrócić przed wykonaniem własnego posunięcia.**

(c) Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, obaj zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii na drugiej szachownicy. Odbywa się to pod nadzorem sędziego (lub jego asystenta), który uprzednio powinien zanotować aktualną pozycję rozgrywanej partii.

8.6. Jeżeli na podstawie zapisów partii nie jest możliwe odtworzenie przebiegu gry i stwierdzenie, że jeden z zawodników przekroczył czas do namysłu, partię należy kontynuować. Następne posunięcie będzie uznane jako pierwsze w kolejnym etapie gry, chyba, że istnieje dowód wykonania większej liczby posunięć.

8.7. Bezpośrednio po zakończeniu partii obydwaj zawodnicy muszą podpisać obydwa zapisy, wskazując rezultat partii. Jeśli wpiszą nieprawidłowy, pozostaje on w mocy, chyba że arbiter zadecyduje inaczej.

ARTYKUŁ 9. PARTIA REMISOWA

9.1. (a) Zawodnik może złożyć propozycję remisu jedynie bezpośrednio po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, a przed naciśnięciem dźwigni zegara. Dopiero po złożeniu propozycji powinien włączyć zegar przeciwnika. Oferta złożona w inny sposób podczas gry jest też ważna, ale zawodnik może zostać ukarany przez sędziego na podstawie art. 12.5. Do oferty remisowej nie wolno dołączać żadnych warunków. W obu przypadkach złożona oferta nie może być wycofana i pozostaje ważna do chwili, gdy przeciwnik ją zaakceptuje, bądź odrzuci słownie lub **przez dotknięcie bierki celem wykonania posunięcia czy jej zabicia,** albo gdy partia zakończy się w inny sposób.

(b) Oferta remisowa powinna być zaznaczona na zapisach obu zawodników odpowiednim symbolem (**Patrz dodatek E.**)

(c) Reklamacja remisu na podstawie art. 9.2, 9.3 i 10.2 może być rozważana jak propozycja remisu.

9.2. Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik będący na posunięciu składa prawidłową reklamację, że taka sama pozycja (nie koniecznie przez powtórzenie tych samych posunięć):

(a) po wykonaniu ruchu, który już zapisał na blankiecie i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, ma powtórzyć się co najmniej po raz trzeci albo

(b) właśnie powtórzyła się co najmniej po raz trzeci.

Pozycje omówione w (a) i (b) są uznane za identyczne, jeżeli za każdym razem na tego samego zawodnika przypada posunięcie, a ponadto bierki tego samego rodzaju i koloru zajmują te same pola oraz istnieje możliwość wykonania wszystkimi bierkami takich samych posunięć.

Pozycje nie są uznane za identyczne, jeśli przywilej odnośnie bicia pionków w przelocie (en passant) lub prawo do niezwłocznej rozszady bądź rozszady w przyszłości zmieniły się w mięw

9.3. Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik będący na posunięciu składa prawidłową reklamację, że

(a) po jego ruchu, który już zapisał na blankiecie i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, obie strony będą miały

wykonane co najmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego ruchu pionkiem ani nie pobiły żadnej bierki albo

(b) obie strony już wykonały co najmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego ruchu pionkiem ani nie pobiły żadnej bierki.

9.4. Po wykonaniu ruchu, zawodnik traci w danym posunięciu prawo do reklamacji remisu, na podstawie przepisów art. 9.2 lub art. 9.3

9.5. Jeżeli zawodnik domaga się remisu na podstawie art. 9.2 lub art. 9.3, to powinien niezwłocznie zatrzymać oba zegary, po czym nie może już wycofać zgłoszonej reklamacji.

(a) Jeśli żądanie jest uzasadnione, partia natychmiast kończy się remisem.

(b) Jeśli żądanie jest nieuzasadnione, sędzia odejmuje reklamującemu zawodnikowi połowę czasu pozostałego do kontroli, ale nie więcej niż 3 minuty i jednocześnie dodaje przeciwnikowi 3 minuty, **pod warunkiem, że reklamujący ma więcej niż dwie minuty na swoim zegarze; jeżeli reklamujący ma więcej niż minutę, ale mniej niż dwie, sędzia powinien mu pozostawić minutę; jeżeli reklamujący ma mniej niż minutę sędzia dodaje jedynie przeciwnikowi trzy minuty**. Partia powinna być kontynuowana, a zawodnik jest zobowiązany wykonać na szachownicy zgłoszone posunięcie.

9.6. Partia kończy się remisem, jeśli powstaje pozycja, w której nie można zamatować króla za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nawet biorąc pod uwagę najmniej sensowną obronę. Powstanie takiej pozycji natychmiast kończy partię.

ARTYKUŁ 10. SZYBKI FINISZ

10.1. "Szybki finisz" jest ostatnią fazą gry, w której wszystkie pozostałe posunięcia muszą być wykonane w określonym czasie.

10.2. Zawodnik **będący na posunięciu**, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegary i przywołać sędziego.

(a) Jeżeli sędzia jest przekonany, że przeciwnik nie czyni żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami albo jeśli partia nie może być rozstrzygnięta normalnymi środkami, wtedy powinien orzec remis. W innym przypadku sędzia powinien odłożyć podjęcie decyzji.

(b) Jeżeli sędzia odkłada swoją decyzję, przeciwnik może otrzymać bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu i partia będzie kontynuowana w obecności sędziego.

(c) Odkładając podjęcie decyzji, sędzia może później orzec remis w partii, nawet po opadnięciu chorągiewki.

Alternatywa I

10.2. Zawodnik *będący na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegary, postawić znak ! na swoim zapisie po ostatnim ruchu i przywołać sędziego*

(a) Jeżeli sędzia uznaje reklamację orzeka remis.

(b) Jeżeli sędzia odrzuca reklamację, dodaje przeciwnikowi dwie minuty.

(c) Sędzia może powstrzymać się z decyzją, wtedy partia jest kontynuowana w obecności sędziego. Po opadnięciu chorągiewki decyzje o wyniku partii podejmuje sędzia.

Alternatywa II

10.2. Zawodnik *będący na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegary i przywołać sędziego.*

(a) Jeżeli sędzia jest przekonany, że przeciwnik nie czyni wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami albo jeśli partia nie może być rozstrzygnięta normalnymi środkami, powinien orzec remis. W innym przypadku sędzia powinien odłożyć podjęcie decyzji.

(b) Jeżeli sędzia odkłada swoją decyzję, przeciwnik może otrzymać bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu i partia będzie kontynuowana w obecności sędziego.

(c) Odkładając podjęcie decyzji, sędzia może później orzec remis w partii, nawet po opadnięciu chorągiewki.

(d) Przeciwnik może zaakceptować remis.

(e) Zawodnik będący na posunięciu może cofnąć swoją reklamację. W takim przypadku jego przeciwnik otrzymuje dwie minuty bonifikaty.

10.3. Jeżeli obydwie chorągiewki sygnalizacyjne opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, to partia kończy się wynikiem remisowym.

ARTYKUŁ 11. PUNKTACJA

11.1. **Jeśli przedtem nie ogłoszono inaczej**, zawodnik, który wygrał partię **lub wygrał walkowerem**, otrzymuje jeden punkt (1), zawodnik, który przegrał partię **lub przegrał walkowerem**, otrzymuje zero punktów (0), a zawodnik, który zremisował otrzymuje pół punktu (1/2).

ARTYKUŁ 12. ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

12.1. Oczekuje się od zawodników wysokiego poziomu etykiety, a więc właściwej prezencji i wzorowego zachowania się przed partią (włączając odpowiedni ubiór, podanie ręki partnerowi itp.), w trakcie i po jej zakończeniu oraz przestrzegania zasad etyki w duchu fair play.

12.2. Zabrania się zawodnikom w czasie gry używania jakichkolwiek notatek lub korzystania z innych źródeł informacji oraz analizowania partii na innej szachownicy.

Formularz partii służy wyłącznie do zapisywania bieżących posunięć, zużytego czasu, oferty remisowej i spraw związanych z ewentualną reklamacją.

12.3. Analizowanie partii na sali turniejowej nie jest dozwolone w czasie trwania rundy, ani podczas dogrywek. Dotyczy to zarówno graczy jak i widzów. Zawodnicy, którzy ukończyli swoje partie, są traktowani jako widzowie.

12.4. Zawodnicy nie mają prawa opuszczać "sali gry" bez zgody sędziego. W ramach tego pojęcia mieszczą się: miejsce gry przeznaczone wyłącznie dla zawodników, sanitariaty, bufet, specjalnie wydzielona palarnia i inne pomieszczenia wyznaczone przez sędziego.

Będąc na posunięciu zawodnik nie ma prawa opuszczać miejsca gry bez zgody sędziego.

12.5. Zabronione jest odwracanie uwagi przeciwnika lub przeszkadzanie mu w grze w jakikolwiek sposób, włączając **nieuzasadnione reklamacje** i uporczywe składanie propozycji remisowych.

12.6. Zawodnicy nie powinni podejmować działań, które obniżają prestiż gry w szachy i prowadzą do utraty reputacji.

12.7. Naruszenie przepisów zawartych w artykułach 12.2 do 12.6 prowadzi do sankcji dyscyplinarnych przedstawionych w art. 13.4.

12.8. Zawodnik, który uporczywie odmawia przestrzegania "Przepisów Gry FIDE" jest karany przegranie partii. W takim przypadku sędzia ustala wynik punktowy przeciwnika.

12.9. Jeżeli obydwaj zawodnicy są uznani winnymi na podstawie art. 12.8, **wynik punktowy każdego z zawodników ustala sędzia.**

ARTYKUŁ 13. ROLA SĘDZIEGO ZAWODÓW (Patrz wprowadzenie)

13.1. Sędzia powinien dopilnować aby "Przepisy Gry FIDE" były dokładnie przestrzegane.

13.2. Sędzia powinien działać w interesie sprawnego przeprowadzenia zawodów, nadzorować i kontrolować przebieg zawodów. Powinien dbać aby zawodnicy mieli właściwe warunki rozgrywania partii, nie przeszkadzali sobie nawzajem i aby nie przeszkadzali im w grze widzowie.

13.3. Sędzia powinien nadzorować przebieg partii, szczególnie w niedoczasie, konsekwentnie egzekwować wydane orzeczenia, a w uzasadnionych przypadkach nakładać kary na zawodników.

13.4. Sędzia ma do dyspozycji następujące kary:

- (a) formalne ostrzeżenie,
- (b) zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu,
- (c) zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi, który zachował się nagannie,
- (d) orzeczenie przegranej zawodnika,

(e) zredukowanie wyniku punktowego zawodnika, który zachował się nagannie,

(f) podwyższenie wyniku punktowego przeciwnikowi do maksymalnego w tej partii,

(g) usunięcie zawodnika z turnieju.

13.5. Sędzia ma prawo przyznać dodatkowy czas do namysłu, jednemu bądź obu zawodnikom, w przypadku wystąpienia wyjątkowych (przyczyny zewnętrzne) zakłóceń w przebiegu partii.

13.6. Sędziemu nie wolno ingerować w przebieg partii, sygnalizując zawodnikom liczbę wykonanych posunięć, z wyjątkiem sytuacji, opisanych w art. 8.5, gdy opadnie przynajmniej jedna z chorągiewek sygnalizacyjnych. Sędzia powinien powstrzymać się także od informowania zawodnika, że zapomniał nacisnąć zegara lub, że jego przeciwnik wykonał posunięcie.

13.7. Widzowie oraz uczestnicy zawodów nie mogą rozmawiać, ani w inny sposób zakłócać przebiegu partii. Sędzia, jeśli zajdzie taka konieczność, może usunąć z sali gier osoby zakłócające przebieg zawodów.

ARTYKUŁ 14. FIDE

14.1. Federacje zrzeszone w Międzynarodowej Federacji Szachowej mogą kierować do FIDE prośby o podjęcie oficjalnej decyzji w kwestiach dotyczących "Przepisów Gry".

DODATEK DO PRZEPISÓW GRY

A. ODŁOŻENIE PARTII

A1. (a) Jeżeli po upływie czasu przeznaczanego na grę, partia nie zostanie zakończona, sędzia powinien polecić zawodnikowi będącemu na posunięciu zapisać "tajnego ruchu". Zawodnik powinien zapisać najbliższe posunięcie w jednoznaczny sposób, na swoim formularzu i włożyć go razem z formularzem przeciwnika do koperty, którą powinien zakleić i dopiero wtedy zatrzymać zegar. Dopóki zawodnik nie zatrzyma zegara, zachowuje prawo zmiany tajnego posunięcia. Jeżeli zawodnik po otrzymaniu od sędziego polecenia zapisania tajnego posunięcia, wykona ruch na szachownicy, to jest zobowiązany zapisać to posunięcie na swoim formularzu, jako tajne.

(b) Zawodnik, będący na posunięciu, który chce odłożyć partię przed zakończeniem sesji gry, jest traktowany jakby zapisywał tajne posunięcie pod koniec sesji gry

A2. Na kopercie należy podać następujące informacje:

- (a) nazwiska zawodników,
- (b) pozycję bezpośrednio przed zapisanym posunięciem,
- (c) czas zużyty przez każdego z zawodników,
- (d) nazwisko zawodnika, który zapisał tajne posunięcie,
- (e) numer tego posunięcia,
- (f) ofertę remisową, jeśli propozycja jest aktualna,
- (g) datę, godzinę i miejsce dogrywki.

A3. Sędzia powinien sprawdzić prawidłowość danych zapisanych na kopercie i jest odpowiedzialny za bezpieczne jej przechowanie.

A4. Jeżeli zawodnik proponuje remis po zapisaniu tajnego posunięcia przez przeciwnika, to oferta jest ważna do chwili, gdy przeciwnik ją zaakceptuje lub odrzuci zgodnie z art. 9.1.

A5. Przed rozpoczęciem dogrywki odłożonej partii należy ustawić na szachownicy pozycję powstałą bezpośrednio przed zapisanym posunięciem, a na zegarze wykazać zużyty czas przez obu zawodników, w chwili odłożenia partii.

A6. Jeżeli przed wznowieniem partii (dogrywki) obaj zawodnicy zgodzili się na remis lub jeden z nich poinformował sędziego, że poddaje się, to partię uważa się za zakończoną.

A7. Kopertę z formularzami zapisów można otworzyć tylko w obecności zawodnika, który ma odpowiedzieć na zapisane posunięcie.

A8. Zawodnik, który zapisał do koperty tajne posunięcie:

- (a) dwuznaczne, albo
- (b) niemożliwe do jednoznacznego odtworzenia, albo

(c) nieprawidłowe.

przegrywa partię, z wyjątkiem przypadków wymienionych w artykułach 6.9 i 9.6.

A9. Jeżeli w uzgodnionym czasie rozpoczęcia dogrywki:

(a) jest obecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to należy otworzyć kopertę, wykonać zapisany ruch na szachownicy i uruchomić jego zegar,

(b) jest nieobecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to uruchamia się jego zegar, ale nie ujawnia się zapisanego ruchu. W momencie przyjścia tego zawodnika, sędzia powinien zatrzymać zegar, następnie otworzyć kopertę i wykonać zapisane posunięcie na szachownicy i dopiero wtedy uruchomić ponownie zegar tego zawodnika.

(c) jest nieobecny zawodnik, który zapisał posunięcie do koperty, to jego przeciwnik nie jest zobowiązany do wykonania swego posunięcia na szachownicy. Ma prawo zapisać odpowiedź na blankiecie, włożyć formularz do nowej koperty i ją zakleić, a następnie zatrzymać swój zegar i uruchomić zegar nieobecnego zawodnika. Koperta powinna być przekazana sędziemu, który ją przechowuje do czasu przybycia drugiego zawodnika i otwiera dopiero wtedy, kiedy nieobecny zawodnik przybędzie.

A10. Zawodnik przegrywa partię, jeśli zgłosi się na dogrywkę z opóźnieniem większym niż jedna godzina, w stosunku do regulaminowego czasu wznowienia gry. Wyjątkiem może być spóźnione przybycie zawodnika, który zapisał tajne posunięcie, bo partia w międzyczasie mogła zakończyć się innym rezultatem:

(a) nieobecny zawodnik w rzeczywistości wygrał partię, gdyż zapisany ruch był posunięciem matującym, albo

(b) nieobecny zawodnik uzyskał remis, gdyż posunięciem zapisanym stworzył pozycję patową lub jedną z pozycji wymienionych w art. 9.6, albo

(c) obecny zawodnik przy szachownicy, przegrał partię na podstawie artykułu 6.9.

A11. (a) Jeżeli zaginęła koperta zawierająca zapisane posunięcie, to grę należy wznowić w pozycji, która powstała w chwili przerwania partii, z czasem do namysłu zarejestrowanym w momencie odłożenia partii. Jeżeli nie można ustalić zużytego czasu w chwili odłożenia partii, to decyzję podejmuje sędzia. Zawodnik, który zapisał tajny ruch do koperty, oświadcza jakie posunięcie zapisał i wykonuje je na szachownicy.

(b) Jeżeli odtworzenie pozycji jest niemożliwe, grę należy unieważnić i rozegrać nową partię.

A12. Jeżeli przy wznowieniu partii zużyty czas jest nieprawidłowo wskazany na zegarach, a jeden z zawodników, przed wykonaniem swojego pierwszego posunięcia, zwróci na to uwagę, to pomyłkę należy sprostować. Jeśli błąd nie został zauważony, partia toczy się dalej bez korekty, chyba że sędzia uzna iż pociąga to za sobą zbyt poważne konsekwencje.

A13. Czas trwania dogrywki gry jest kontrolowany przez sędziego za pomocą zwykłego zegarka, przy czym godziny rozpoczęcia i zakończenia dogrywek powinny być ogłoszone zawczasu.

B. SZACHY SZYBKIE

B1. Do szachów szybkich zalicza się partie, w których wszystkie posunięcia muszą być wykonane w określonym czasie od 15 do 60 minut dla każdego zawodnika.

B2. Partie powinny być rozgrywane według "Przepisów Gry FIDE", z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane w Aneksie B.

B3. Zawodnicy nie są zobowiązani do zapisywania posunięć.

B4. Reklamacje, dotyczące nieprawidłowego ustawienia szachownicy, bierok lub wskazówek zegara, nie mogą być uwzględnione, jeśli obaj zawodnicy wykonali po trzy posunięcia. **W przypadku nieprawidłowego ustawienia Króla i Hetmana zawodnik może wykonać krótką rozsadę z wieżą a i długą rozsadę z wieżą i krótką**

Alternatywa

W przypadku nieprawidłowego ustawienia Króla i Hetmana rozrada nie jest możliwa.

B5. Sędzia powinien podjąć decyzję odnośnie egzekwowania przepisów, zawartych w artykułach 4 i 10, tylko na prośbę jednego lub obu graczy.

B6. Reklamacje odnośnie opadnięcia chorągiewki sygnalizacyjnej składają wyłącznie zawodnicy. Sędzia powinien powstrzymać się od sygnalizowania zawodnikom momentu opadnięcia chorągiewki.

B7. Przekroczenie czasu przez przeciwnika zawodnik zgłasza osobiście, zatrzymując natychmiast oba zegary i powiadamiając sędziego. Zgłoszenie zwycięstwa wymaga aby po zatrzymaniu zegarów sygnalizująca chorągiewka reklamującego była uniesiona, a jego przeciwnika opuszczona.

B8. Jeżeli obydwie chorągiewki sygnalizacyjne opadły, to rezultatem partii jest remis.

C. GRA BŁYSKAWICZNA

C1. Do gry błyskawicznej zalicza się partie, w których wszystkie posunięcia muszą być wykonane w określonym czasie, mniejszym od 15 minut dla każdego zawodnika.

C2. Partie powinny być rozgrywane wg "Przepisów gry szybkiej" przedstawionych w aneksie "B", z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane w Aneksie C.

C3. Nieprawidłowe posunięcie jest zakończone z chwilą, gdy zawodnik naciśnie dźwignię zegara i uruchomi zegar przeciwnika. Przeciwnik może zareklamować zwycięstwo przed wykonaniem własnego posunięcia. Po wykonaniu nie można już skorygować nieprawidłowego posunięcia.

C4. Jeżeli zawodnik pozostawi swojego króla pod szachem jego przeciwnik może zareklamować zwycięstwo bijąc króla przeciwnika.

C5. Przepisy art. 10.2 nie są stosowane w grze błyskawicznej.

Alternatywa

Zawodnik mający mniej niż minutę na zegarze, ale przed opadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegary i przywołać sędziego. Jeżeli sędzia jest przekonany, że przeciwnik nie czyni wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami albo jeśli partia nie może być rozstrzygnięta normalnymi środkami, powinien orzec remis. W przeciwnym wypadku reklamujący przegrywa partię.

D. SZYBKI FINISZ PRZY ABSENCJI SĘDZIEGO

D1. Kiedy partie są grane zgodnie z przepisami art. 10, zawodnik, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed

opadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. Ta reklamacja kończy partię.

Zawodnik może zażądać remisu, gdy:

- (a) jego przeciwnik nie może wygrać partii normalnymi środkami,
- (b) jego przeciwnik nie czynił wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami.

W przypadku (a) reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję, a jego przeciwnik powinien ją zweryfikować,

W przypadku (b) reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję oraz załączyć pełny zapis partii, do chwili jej przerwania. Przeciwnik powinien zweryfikować zapis partii i końcową pozycję.

Reklamacja powinna być złożona sędziemu, którego decyzja jest ostateczna.

E. ALGEBRAICZNA NOTACJA

W turniejach i meczach Międzynarodowej Federacji Szachowej obowiązuje wyłącznie notacja algebraiczna. FIDE zaleca stosowanie tej ujednocionej notacji także w literaturze i periodykach szachowych. Formularze partii prowadzone inną notacją, mogą być odrzucone jako dowód w przypadkach, w których niezbędne jest korzystanie z zapisu partii zawodnika. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik prowadzi zapis inną notacją, niż algebraiczna, powinien go ostrzec, informując o stosownym przepisie.

ZASADY ALGEBRAICZNEJ NOTACJI

E1. Każda figura jest oznaczona pierwszą, dużą literą swojej nazwy: K = król, H = hetman, W = wieża, G = goniec, S = skoczek.

E2. Zawodnicy mają prawo używać pierwszej litery nazwy figury w brzmieniu powszechnie przyjmowanym w danym kraju. Przykłady: F = fou (goniec we Francji), L = loper (goniec po holendersku). W drukowanych publikacjach, zamiast liter, zaleca się używanie graficznych symboli bierka.

E3. Pionki nie są oznaczane pierwszą literą ich nazwy, ale są rozpoznawane przez brak tej litery. Przykłady: e5, d4, a5.

E4. Osiem linii pól szachownicy (od lewej do prawej strony białych oraz od prawej do lewej strony czarnych) oznaczonych jest małymi literami a, b, c, d, e, f, g, h.

E5. Osiem rzędów pól szachownicy (licząc od najbliższego do najdalszego rzędu po stronie białych oraz od najdalszego do najbliższego rzędu po stronie czarnych) jest ponumerowanych kolejno 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. W tej sytuacji, w początkowej pozycji, białe figury stoją w pierwszym rzędzie, białe pionki - w drugim rzędzie, czarne figury - w ósmym rzędzie, a czarne pionki - w siódmym rzędzie.

E6. Zgodnie z podaną regułą, każde pole szachownicy jest niezmiennie oznaczone symbolem literowo-cyfrowym, jak na diagramie:

DIAGRAM 9

E7. Każde posunięcie figurą jest zapisane poprzez: (a) podanie symbolu literowego figury i (b) pola docelowego.

Nie należy umieszczać myślnika pomiędzy "(a)" i "(b)". Przykłady: Ge5, Sf3, Wd1.

Ruchy pionków są zapisywane wyłącznie poprzez podanie symbolu pola docelowego. Przykłady: e5, d4, a5.

E8. Jeżeli figura bije bierkę przeciwnika, to pomiędzy symbolem literowym figury, a polem docelowym zaleca się postawienie znaku "x".

Przykłady: Gxe5, Sxf3, Wxd1.

Jeżeli pionek wykonuje bicie, to należy najpierw zapisać linię pola startowego pionka, a następnie pole docelowe, poprzedzone znakiem "x".

Przykłady: np. dxe5, gxf3, axb5. W przypadku bicia w przelocie, polem docelowym jest pole, na którym znajdzie się pionek po dokonaniu bicia, a do notacji można dodać symbol "e.p."

E9. Jeżeli dwie identyczne figury mogą wykonać posunięcie na to samo pole, to figura wykonująca posunięcie powinna być oznaczona w sposób następujący:

(1) Jeśli obie figury stoją w tym samym rzędzie, to należy podać: (a) symbol literowy figury, (b) linię pola startowego figury i (c) pole docelowe.

(2) Jeśli obie bierki stoją na tej samej linii, to należy podać: (a) symbol literowy figury, (b) rząd pola startowego figury i (c) pole docelowe.

(3) Jeśli obie figury stoją na różnych liniach i rzędach, to należy preferować metodę (1). W przypadku bicia, znak "x" powinien być umieszczony pomiędzy (b) i (c).

Przykłady:

(1) Dwa skoczki stoją na polach g1 oraz e1 i jeden z nich ma być przesunięty na pole f3; notacja Sgf3 albo Sef3.

(2) Dwa skoczki stoją na polach g5 oraz g1 i jeden z nich ma być przesunięty na pole f3; notacja S5f3 albo S1f3.

(3) Dwa skoczki stoją na polach h2 oraz d4 i jeden z nich ma być przesunięty na pole f3; notacja Shf3 albo Sdf3.

W przypadku bicia na polu f3, w przedstawionych przykładach należy dodać znak "x" i wtedy notacja wygląda następująco: (1) Sgxf3 albo Sdxgf3 (2) S5xf3 albo S1xf3 (3) Shxf3 albo Sdxf3.

E10. Jeśli dwa pionki mogą bić tę samą bierkę przeciwnika, to ruch pionka, wykonującego bicie jest zapisany: (a) symbolem linii pola startowego, (b) znakiem "x", (c) symbolem pola docelowego.

Przykład: jeśli dwa białe pionki stoją na polach c4 i e4, a czarna bierka na polu d5, to zapis posunięcia białych wygląda następująco: cxd5 lub exd5.

E11. W przypadku promocji pionka, posunięcie pionka powinno być uzupełnione symbolem literowym promowanej figury, umieszczonym po symbolu pola docelowego. Przykłady: d8H, f8S, b1G, g1W.

E12. Propozycja remisu musi zostać odnotowana jako (=).

Ważne skrótowe symbole:

0. = krótka roszada z wieżą h1 lub h8 (skrzydło królewskie)

0-0-0 = długa roszada z wieżą a1 lub a8 (skrzydło hetmańskie)

x = bicie

+ = szach

++ lub # = mat

e.p. = bicie w przelocie (en passant)

Przykładowy zapis partii:

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Gb4 4. Gd2 0-0 5. e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Gxc3 8. Gxc3 Sxd3 9. Sf3 b6 10. Hb3 Sxc3 11. bxc3 c5
12. Ge2 cxd4 13. Sxd4 We8 14. 0-0 Sd7 15. a4 Sc5 16. Hb4 Gb7 17. a5... itd.

Na zakończenie jeszcze jedno wyjaśnienie. Wedle informacji jakie posiadam nieprawdą jest, że dokonano jakichkolwiek zmian w Przepisach Gry FIDE po kongresie w 1996. Zatem aktualnie obowiązujące w Polsce przepisy gry (wkładka do Kodeksu Szachowego z 1997 roku) pozostają w mocy do czasu oficjalnego opublikowania jednolitego tekstu powyższych zmian w postaci wkładki do Kodeksu Szachowego. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do serwisu internetowego FIDE (www.worldfide.com) gdzie udostępniono FIDE Handbook 2000. Przypominam, że FIDE postanowiło zmieniać Przepisy Gry nie częściej niż raz na cztery lata.

Tomasz Delega