



BIULETYN INFORMACYJNY Nr 2/2001  
**KOLEGIUM SĘDZIÓW**  
POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Warszawa, październik 2001

**Treść:**

1. Nowe przepisy gry FIDE
2. Posiedzenie Kolegium Sędziów
3. Sprawozdanie z działalności Kolegium Sędziów
4. Komunikat organizacyjny Kursokonferencji Sędziowskiej
5. Lista sędziów z opłaconą licencją na 2001 rok

**PRZEPISY GRY MIĘDZYNARODOWEJ  
FEDERACJI SZACHOWEJ (FIDE)**

**Fédération Internationale des Échecs – Handbook FIDE – E.I.01A**

Zatwierdzone na Kongresie FIDE w Stambule w 2000 r., „Przepisy Gry FIDE” obejmują grę bezpośrednią przy szachownicy. Tekst angielski jest oryginalną wersją „Przepisów Gry”, przyjętych na 71. Kongresie FIDE w Stambule, w listopadzie 2000 r. i obowiązujących od 1 lipca 2001 roku.

**W p r o w a d z e n i e**

Przepisy gry w szachy nie są w stanie objąć wszelkich sytuacji i przypadków, które mogłyby zaistnieć w czasie partii, ani też nie mogą jednoznacznie regulować wszystkich problemów administracyjnych. W przypadkach, które nie są dokładnie uregulowane artykułami „Przepisów Gry FIDE”, prawidłowe orzeczenie powinno być wynikiem analizy sytuacji analogicznych, bądź zbliżonych do omawianych w niniejszych przepisach. „Przepisy Gry FIDE” zakładają, 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. Narodowe federacje mają pełną swobodę w zakresie wprowadzenia bardziej szczegółowych przepisów, 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 turniejach z normami na tytuły międzynarodowe FIDE.

**ARTYKUŁ 1. ISTOTA I CEL PARTII SZACHOWEJ**

- 1.1. Gra toczy się pomiędzy dwoma rywalami, którzy wykonują na przemian posunięcia swoimi bierkami na kwadratowej tablicy zwanej „szachownicą”. 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 schwytywanie 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**

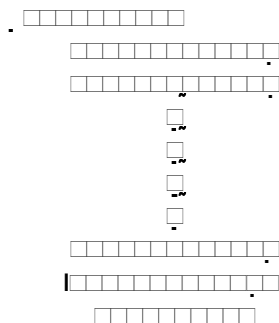
- 2.1. Szachownica składa się z 64 kwadratowych pól (*siatka 8x8*), równej wielkości, na przemian jasnych (*białych*) i ciemnych (*czarnych*). Szachownicę umieszcza się pomiędzy rywalami, w taki sposób, aby narożne pole po prawej ręce każdego z zawodników było białe.
- 2.2. W chwili rozpoczęcia gry jeden zawodnik ma 16 jasnych (*białych*) bierek, a drugi – 16 ciemnych (*czarnych*) bierek.

Bierkami tymi są:

biały król	symbol K	<input type="checkbox"/>
biały hetman	symbol H	<input type="checkbox"/>
dwie białe wieże	symbol W	<input type="checkbox"/>
dwa białe gońce	symbol G	<input type="checkbox"/>
dwa białe skoczki	symbol S	<input type="checkbox"/>
osiem białych pionków	symbol P	<input type="checkbox"/>
czarny król	symbol K	<input type="checkbox"/>
czarny hetman	symbol H	<input type="checkbox"/>
dwie czarne wieże	symbol W	<input type="checkbox"/>
dwa czarne gońce	symbol G	<input type="checkbox"/>
dwa czarne skoczki	symbol S	<input type="checkbox"/>

osiem czarnych pionków symbol P □

2.3. Wyjściowa pozycja bierki na szachownicy jest pokazana na diagramie:

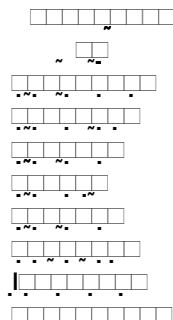


2.4. Osiem pionowych szeregów pól (*kolumn*), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się „*liniami*”. Osiem poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadłe do linii, nazywa się „*rzędami*”. Kolejno następujące po sobie szeregi pól jednego koloru, które stykają się narożnikami, nazywa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

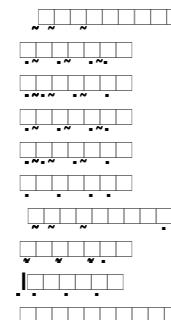
### ARTYKUŁ 3. POSUNIĘCIA BIEREK

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 bierkę przeciwnika*” oznacza, że dana bierka może zabić bierkę przeciwnika stojącą na tym polu, zgodnie z artykułami 3.2 – 3.8.

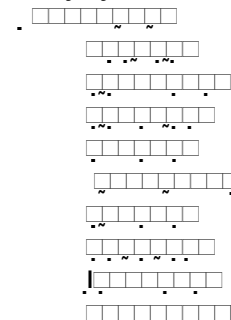
3.2. **Goniec** może poruszać się na dowolne pole po przekątnych (diagonalach), na których się znajduje.



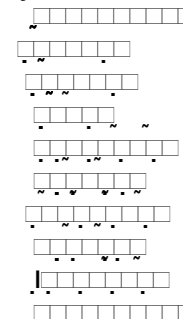
3.3. **Wieża** może poruszać się na dowolne pole po liniach i rzędach, na których się znajduje.



3.4. **Hetman** może poruszać się na dowolne pole po liniach, rzędach i przekątnych, na których się znajduje



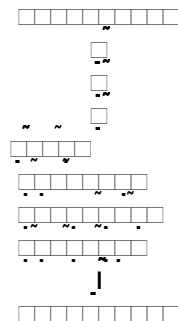
3.5. **Skoczek** może poruszać się na jedno z najbliższych pól, ale z wyłączeniem tych, które przylegają do pola, na którym stoi oraz pól położonych na tej samej linii, rzędzie czy przekątnej.



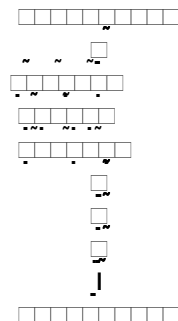
**Dop. A.F.:** – Poprzednia definicja ruchu skoczka była prostsza: „Ruch skoczka składa się z dwóch różnych kroków. Wpierw wykonuje krok o jedno pole po prostej wzdłuż linii lub rzędu, a następnie odda-

lając się nadal od pola wyjściowego, drugi krok o jedno pole po dowolnej przekątnej. Nie ma znaczenia, czy na polu pierwszego kroku znajduje się inna bierka”.

- 3.6. (a) **Pionek** może poruszać się tylko naprzód na niezajęte pole przed nim na tej samej linii, na której się znajduje albo
- (b) **Pionek** w pierwszym posunięciu może pójść naprzód o jedno pole, jak przedstawiono w (a), lub alternatywnie 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 (znak □ na diagramie – *dop. A.F.*).



- (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”*).

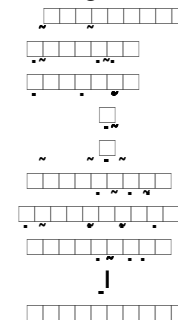


- (e) **Pionek**, który doszedł do przeciwnego brzegu szachownicy musi być natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru, Wybór gracza nie jest ograniczony do figur, które zostały zbite do tego momentu.

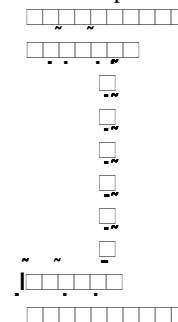
Taka zamiana pionka nazywa się „promocją”, a działanie promowanej figury jest natychmiastowe.

- 3.8. (a) **Król** może wykonać posunięcie na dwa różne sposoby, a mianowicie:

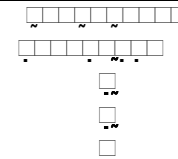
- (i) przesuwając się na dowolne sąsiednie pole, które nie jest atakowane przez żadną z bierek przeciwnika. Przyjmuje się, że pola są atakowane przez bierki przeciwnika, nawet w sytuacji, gdy te bierki nie mogą wykonać żadnego ruchu.

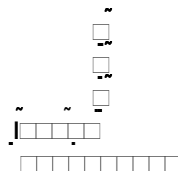


- (ii) „roszując”. Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież tego samego koloru, znajdującej się w tym samym rzędzie. Roszada jest traktowana jako jeden ruch królem i jest wykonywana w następujący sposób: króla przesuwa się z jego wyjściowego pola o dwa pola w tym samym rzędzie, w kierunku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

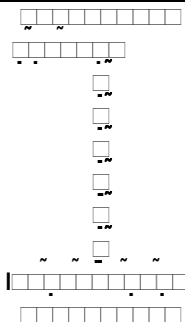


Pozycja przed krótką roszadą białych.  
Pozycja przed długą roszadą czarnych.

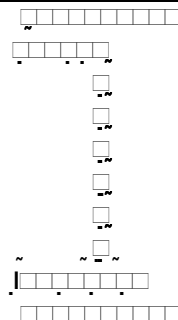




Pozycja po krótkiej roszadzie białych.  
Pozycja po długiej roszadzie czarnych.



Pozycja przed długą roszadą białych.  
Pozycja przed krótką roszadą czarnych.



Pozycja po długiej roszadzie białych.  
Pozycja po krótkiej roszadzie 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 bierek przeciwnika,

(b) jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć, znajduje się jakakolwiek figura.

(b) Określenie „*król jest szachowany*”, odnosi się do pozycji, w której król jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika, nawet w przypadkach, w których te bierki nie mogą wykonywać ruchów.

Nie ma konieczności oznajmiania szacha.

3.9. Nie wolno wykonać posunięcia, które wprowadza króla pod szacha lub pozostawia 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”, angielskie „I adjust” albo francuskie „j'adoube”*), to może poprawić ustawienie jednej lub kilku bierki na ich polach.
- 4.3. Z wyjątkiem przypadku przedstawionego w art. 4.2, jeżeli zawodnik będący na posunięciu celowo dotknął na szachownicy:
  - (a) jednej lub więcej spośród własnych bierki, to wówczas musi wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką, którą można wykonać posunięcie
  - (b) jednej lub więcej bierki przeciwnika, to wówczas musi zabić pierwszą dotkniętą bierką, która może być bita,
  - (c) jednej własnej i jednej bierki przeciwnika, to wówczas musi zabić bierkę przeciwnika własną bierką, a jeśli to nie jest możliwe – wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą 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 roszadę (w kierunku dotkniętej wieży), jeśli ta roszada jest możliwa.
- (b) Jeżeli zawodnik celowo dotknie wieży a następnie króla, to roszada w kierunku tej wieży nie jest dozwolona i taką sytuację regulują przepisy art. 4.3(a).
- (c) Jeżeli zawodnik, zamierzający wykonać roszadę, dotknie króla albo króla i wieżę jednocześnie, a okaże się, że roszady z tą wieżą nie można wykonać, to musi on dokonać wyboru pomiędzy posunięciem królem, a roszadą w kierunku drugiej wieży (o ile to możliwe). 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 (względnie, jeśli żadna dotknięta bierka przeciwnika nie może być prawidłowo zabita), zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.

- 4.6. Zawodnik traci prawo reklamacji z tytułu naruszenia przez przeciwnika przepisów art. 4.3 lub 4.4, z chwilą zamierzonego dotknięcia 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 wykonane, gdy zostały spełnione wszystkie postanowienia art. 3.

## ARTYKUŁ 5. PARTIA ZAKOŃCZONA

- 5.1. (a) Partię wygrywa zawodnik, który zamatował króla przeciwnika. Mat natychmiast kończy partię pod warunkiem, że pozycja matowa powstała w wyniku prawidłowego posunięcia.
- (b) Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.
- 5.2. (a) Partia kończy się remisem, gdy zawodnik będący na posunięciu nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, a jego król nie jest szachowany. Taką pozycję określa się słowem „pat”. Pat natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że pozycja patowa powstała w wyniku prawidłowego posunięcia.
- (b) Partia kończy się remisem, jeśli powstaje pozycja, w której żaden z zawodników nie może zamatować króla za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć. Pojawienie się tzw. „martwej pozycji” też natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że powstała ona w wyniku prawidłowego posunięcia.
- (c) Partia kończy się remisem w wyniku uzgodnienia pomiędzy obydwoma zawodnikami w trakcie partii. Zgoda na remis natychmiast kończy partię. (Patrz art. 9.1).
- (d) Partia może zakończyć się remisem, jeżeli identyczna pozycja ma pojawić się na szachownicy przynajmniej po raz trzeci lub już pojawiła się przynajmniej trzykrotnie. (Patrz art. 9.2).
- (e) Partia może zakończyć się remisem, jeżeli obie strony w ostatnich 50 posunięciach nie wykonały żadnego ruchu pionkiem ani nie pobiły żadnej bierki. (Patrz art. 9.3).

## PRZEPISY TURNIEJOWE

### ARTYKUŁ 6. ZEGAR SZACHOWY

- 6.1. Określenie „zegar szachowy” oznacza zegar z dwiema tarczami (wyświetlaczami), połączonymi w taki sposób, że po uruchomieniu zegara pomiar czasu następuje tylko na jednej z nich (na jednym wyświetlaczu). Określenie „zegar” w „Przepisach Gry FIDE” oznacza jedną z tarcz zegara szachowego.

Określenie „spadnięcie chorągiewki” oznacza, że upłynął czas przyznany zawodnikowi.

- 6.2. (a) Grając partię przy użyciu zegara szachowego, każdy z zawodników jest zobowiązany wykonać określoną liczbę posunięć (lub wszystkie posunięcia) w regulaminowym czasie, z ewentualnym uwzględnieniem dodatkowego czasu przyznanego na każde posunięcie. Warunki te muszą być sprecyzowane przed rozpoczęciem imprezy.
- (b) Czas do namysłu, zaoszczędzony przez zawodnika w jednym etapie gry jest dodawany do jego czasu w następnym etapie, 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).
- Dop. A.F.:** *W zegarach elektronicznych może występować inna rejestracja kontroli czasu – wyświetlacz z liczbami, lampka, sygnał dźwiękowy itp.*
- 6.4. Przed rozpoczęciem partii, sędzia ustala miejsce ustawienia zegara na stole.
- 6.5. O ustalonej godzinie rozpoczęcia partii uruchamia się zegar zawodnika mającego białe bierki.
- 6.6. Jeżeli obaj zawodnicy są nieobecni przy rozpoczęciu partii, to konsekwencje opóźnionego stawienia się do gry ponosi wyłącznie zawodnik, który ma białe bierki (zegar białych jest włączony aż do chwili przybycia tego zawodnika), chyba, że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję.
- 6.7. Każdy zawodnik, który pojawi się przy szachownicy (stoliku) z opóźnieniem większym niż jedna godzina w stosunku do regulaminowego czasu rozpoczęcia sesji, przegrywa partię, chyba, że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję.
- 6.8. (a) W trakcie partii każdy 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 naciśnie dźwigni zegara, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonane posunięcie kończy partię ze skutkiem natychmiastowym (patrz art. 5.1 i 5.2).

Okres upływający pomiędzy wykonaniem ruchu na szachownicy i naciśnięciem dźwigni zegara (zatrzymanie własnego zegara i uruchomienie

mienie 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 trzymać palca na 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 zawodnik nie jest w stanie naciskać dźwigni zegara, to tę czynność może wykonywać wyznaczony przez niego asystent, zaakceptowany przez sędziego. W tym przypadku sędzia jest zobowiązany do dokonania odpowiedniej, sprawiedliwej korekty czasu na zegarach.
- 6.9.** Przyjmuje się, że chorągiewka sygnalizacyjna opadła, gdy sędzia stwierdzi ten fakt, względnie, gdy jeden z zawodników złoży prawidłową reklamację.
- 6.10.** Z wyjątkiem sytuacji sprecyzowanych w artykule 5.1, lub w jednym z artykułów 5.2(a), (b) i (c), zawodnik, który nie wykonał regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa partię. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli końcowa pozycja jest taka, że przeciwnik, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć (biorąc pod uwagę najmniej sensowną obronę), nie jest w stanie zamatować króla zawodnika, który przekroczył czas.
- 6.11.** Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych jego uszkodzeń. Uszkodzony zegar szachowy 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) Zawodnik może zatrzymać zegar tylko w sytuacjach, które wymagają asysty sędziego, np. kiedy promuje pionka, a wymagana figura jest niedostępna.  
(c) Sędzia podejmuje decyzję o wznowieniu partii.  
(d) W przypadku, gdy zawodnik zatrzymuje zegar w poszukiwaniu asysty sędziego, arbiter ocenia czy powód przerwania partii był uzasadniony. Jeżeli okaże się, że zawodnik nie miał ważnego powodu do zatrzymania zegara, to powinien być ukarany zgodnie z art. 13.4.
- 6.14.** Jeśli podczas partii wystąpiła nieprawidłowość i należy odtworzyć prawidłową pozycję albo ustawić figury na właściwych polach, to sędzia według swego najlepszego rozeznania powinien zadecydować, jaki czas należy nastawić na obu zegarach. Jeśli to konieczne, to powinien również dokonać korekty licznika posunięć.
- 6.15.** Ekrany, monitory i szachownice demonstracyjne, pokazujące aktualną pozycję na szachownicy, ruchy i liczbę wykonanych posunięć, jak również zegary pokazujące liczbę wykonanych posunięć, mogą być umieszczone na

sali turniejowej. Jednakże zawodnik nie ma prawa składania reklamacji, opierając się na informacji uzyskanej w ten sposób.

## ARTYKUŁ 7. NIEPRAWIDŁOŚCI

- 7.1.** (a) Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że początkowa pozycja bierek nie była prawidłowa, partię należy unieważnić i rozpocząć od nowa.  
(b) Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że jedynym błędem jest ułożenie szachownicy niezgodnie z art. 2.1, to powstała 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, to jest zobowiązany do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie. Jeśli zachodzi taka konieczność, to zawodnik lub jego przeciwnik powinien zatrzymać zegar i prosić o asystę sędziego. Arbiter może ukarać zawodnika, który przemieścił bierki.  
*Dop. A.F.: Przemieszczenie bierki oznacza jej przypadkowe przesunięcie na inne pole, przewrócenie lub strącenie.*
- 7.4.** (a) Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że zostało wykonane nieprawidłowe posunięcie, to należy przywrócić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeśli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa, Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.14, z tym, że w przypadku nieprawidłowego posunięcia stosuje się art. 4.3 w odniesieniu do ruchu zastępującego nieprawidłowe posunięcie. Po dokonaniu tych czynności, partia powinna być kontynuowana.  
(b) Po procedurze omówionej w art. 7.4(a), w przypadku wykonania pierwszego i drugiego nieprawidłowego posunięcia przez jednego z zawodników w tej samej partii, sędzia powinien za każdym razem przyznać przeciwnikowi bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; za wykonanie trzeciego nieprawidłowego posunięcia przez tego samego zawodnika sędzia powinien orzec jego porażkę.
- 7.5.** Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że bierki zostały przemieszczone, to należy przywrócić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeśli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa, Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.14. Po ustaleniu właściwej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

## ARTYKUŁ 8. ZAPIS PRZEBIEGU PARTII

- 8.1.** W trakcie gry zawodnik jest zobowiązany 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. Zawodnik może odpowiedzieć na ruch przeciwnika przed zapisaniem go, natomiast musi zapisać swoje poprzednie posunięcie przed wykonaniem następnego ruchu. Obaj gracze są zobowiązani zapisać na formularzu propozycję remisu (Aneks E.12). Jeżeli jeden z zawodników 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.** Formularze z pełnym zapisem partii powinny być widoczne dla sędziego przez cały okres trwania partii.
- 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 (do wpisania wszystkich opuszczonych posunięć na swoim formularzu) przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy.
- 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, po opadnięciu jednej chorągiewki, do niezwłocznego uzupełnienia zapisu partii i to przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy. Jeżeli ruch przypada na niego, może posłużyć się formularzem przeciwnika, z tym, że musi ten formularz zwrócić przed wykonaniem własnego ruchu.
- (c) Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, obaj zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii na drugiej szachownicy pod nadzorem sędziego lub jego asystenta. Arbiter powinien zanotować aktualną pozycję rozgrywanej partii, czas na zegarach i liczbę wykonanych posunięć, jeśli ta informacja jest dostępna przed rekonstrukcją 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 kolejnej kontroli czasu, chyba, że istnieje dowód wykonania większej liczby posunięć.

- 8.7.** Po zakończeniu partii obaj zawodnicy są zobowiązani do wpisania rezultatu i podpisania zapisów partii. Jeżeli rezultat wpisano nieprawidłowo, jest on obowiązujący, chyba że arbiter podejmie inną decyzję.

## 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 należy brać pod uwagę 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 ustnie lub przez dotknięcie bierki z zamiarem wykonania posunięcia lub bicia, względnie do momentu, gdy partia zakończy się w inny sposób.
- (b) Oferta remisowa powinna być zaznaczona na zapisach obu zawodników odpowiednim symbolem (patrz aneks E).
- (c) Reklamacja remisu, zgodnie z art. 9.2, 9.3 lub 10.2, jest traktowana jako propozycja remisu.
- 9.2.** Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik będący na posunięciu składa prawidłową reklamację, że identyczna pozycja (nie koniecznie przez powtórzenie tych samych posunięć):
- (a) pojawi się na szachownicy przynajmniej po raz trzeci po wykonaniu ruchu, który już zapisał na blankiecie i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, albo
- (b) właśnie pojawiła się przynajmniej po raz trzeci, a zawodnik reklamujący remis jest na posunięciu.
- Pozycje omówione w (a) i (b) są uznane za identyczne, jeżeli za każdym razem na tego samego zawodnika przypada posunięcie, jeśli 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*”) został utracony lub prawo do roszady zmieniło się czasowo lub na zawsze.
- 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.
- Jeśli żądanie jest uzasadnione, partia natychmiast kończy się remisem.
  - Jeśli żądanie jest nieuzasadnione, sędzia dodaje przeciwnikowi 3 minuty. Dodatkowo, jeśli reklamujący zawodnik ma więcej niż dwie minuty na zegarze, to sędzia odejmuje mu połowę czasu, lecz nie więcej niż trzy minuty. Jeżeli reklamujący zawodnik ma więcej niż jedną minutę, a mniej niż dwie minuty, sędzia pozostawia mu na zegarze jedną minutę. Z kolei, gdy reklamujący zawodnik ma mniej niż jedną minutę, to arbiter nie dokonuje żadnych zmian jego czasu. Partia powinna być kontynuowana, a zawodnik jest zobowiązany wykonać na szachownicy zgłoszone (i zapisane) 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 na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ma prawo domagać się, przed opadnięciem chorągiewki, uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegar i przywołać sędziego.
- Jeżeli arbiter zgodzi się z tym, że przeciwnik nie czyni żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami, względnie, jeśli partia nie może być rozstrzygnięta normalnymi środkami, wtedy powinien orzec remis. W innym przypadku sędzia powinien odłożyć podjęcie decyzji lub odrzucić reklamację.  
*Dop. A.F:* Rozstrzygnięcie partii normalnymi środkami oznacza wygranie partii na szachownicy, natomiast gra wyłącznie na czas, nie jest traktowana jako próba wygrania partii normalnymi środkami.
  - Jeżeli arbiter odkłada decyzję, przeciwnik może otrzymać bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu i jeśli to możliwe partia będzie kontynuowana w obecności sędziego. Sędzia powinien oznajmić ostateczny rezultat partii po opadnięciu chorągiewki.
  - Jeżeli arbiter odrzuca reklamację, to przeciwnik otrzymuje bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu.
  - Decyzja arbitra dotycząca punktów 10.2(a), (b) i (c) jest ostateczna.
- 10.3. Jeżeli obydwa chorągiewki sygnalizacyjne opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, to rezultatem partii jest remis.

#### ARTYKUŁ 11. PUNKTACJA

- 11.1. Jeżeli wcześniej nie ogłoszono innej punktacji, to za wygranie partii lub za zwycięstwo walkowerem zwycięzca otrzymuje jeden punkt (1), a przegrywający przy szachownicy lub walkowerem – zero (0). Zawodnik, który zremisuje partię otrzymuje pół punktu (½).
- Uwaga A.F.:* Powszechnie przyjęto, że otrzymany walkower odnotowuje się w tabeli znakiem „+” (plus), a oddany walkower – znakiem „-” (minus), co pozwala uniknąć oceny rankingowej nie granych partii.

#### ARTYKUŁ 12. ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

- 12.1. Zawodnikom nie wolno podejmować działań przyczyniających się do złej reputacji gry w szachy.
- 12.2. W trakcie gry zabrania się zawodnikom używania jakichkolwiek notatek, korzystania z porad i innych źródeł informacji oraz analizowania partii na innej szachownicy. Formularz partii służy wyłącznie do zapisywania bieżących posunięć, zużytego czasu, oferty remisowej i formalności związanych z ewentualną reklamacją.
- 12.3. Zawodnicy, którzy ukończyli swoje partie, są traktowani jako widzowie.
- 12.4. Zawodnicy nie mają prawa opuszczać „sali gry” bez zgody sędziego. Pojęcie „sali gry” obejmuje: wydzielone miejsce gry przeznaczone wyłącznie dla zawodników, sanitariaty, bufet, specjalnie wydzieloną palarnię i inne pomieszczenia wyznaczone przez sędziego. Zawodnik będący na posunięciu 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 w to nieuzasadnione reklamacje i propozycje remisowe.
- 12.6. Naruszenie przepisów zawartych w artykułach 12.1–12.5 pociąga za sobą sankcje dyscyplinarne przedstawione w art. 13.4.
- 12.7. Zawodnik, który uporczywie odmawia przestrzegania „Przepisów gry” jest karany przegraniem partii. W takim przypadku sędzia ustala wynik punktowy przeciwnika.  
*Dop. A.F.* – Sędzia powinien wziąć pod uwagę końcową pozycję na szachownicy, np. w przypadku braku materiału matującego przeciwnik otrzymuje jedynie pół punktu.
- 12.8. Jeżeli obydwa zawodnicy są uznani winnymi na podstawie art. 12.7, to partię uznaje się za obustronnie przegraną.

#### ARTYKUŁ 13. SĘDZIA ZAWODÓW (PATRZ WPROWADZENIE)

- 13.1. Sędzia powinien pilnować dokładnego przestrzegania „Przepisów Gry FIDE”.
- 13.2. Sędzia powinien dbać o sprawne przeprowadzenie zawodów. Powinien zapewnić dobre warunki do rozegrania partii, dopilnować, aby nie przeszkadzano zawodnikom w jej trakcie i nadzorować przebieg zawodów.



- 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:
- formalne ostrzeżenie,
  - zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu,
  - zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi, który zachował się naganie,
  - orzeczenie przegranej zawodnika,
  - zmniejszenie wyniku punktowego w partii niewłaściwie zachowującego się zawodnika,
  - zwiększenie wyniku punktowego przeciwnika do maksymalnego rezultatu możliwego do uzyskania w danej partii,
  - usunięcie zawodnika z turnieju.
- 13.5. Sędzia ma prawo przyznać dodatkowy czas do namysłu jednemu lub obu zawodnikom, w przypadku wystąpienia zewnętrznych przyczyn zakłócających przebieg partii.
- 13.6. Sędziemu nie wolno ingerować w przebieg partii, z wyjątkiem przypadków określonych w „Przepisach gry”. Sędziemu nie wolno sygnalizować zawodnikom liczby wykonanych posunięć, z wyjątkiem sytuacji określonych w art. 8.5, gdy opadnie choćby jedna chorągiewka sygnalizacyjna. Sędzia powinien powstrzymać się także od informowania zawodnika, 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 gry osoby zakłócające przebieg zawodów.

## ARTYKUŁ 14. FIDE

- 14.1. Federacje zrzeszone w Międzynarodowej Federacji Szachowej mogą kierować do FIDE wnioski o podjęcie oficjalnej decyzji w kwestiach dotyczących „Przepisów Gry”.

## DODATEK DO PRZEPISÓW GRY

### Handbook FIDE – E.1.01B

#### A. ODŁOŻENIE PARTII

- A.1. Zapisanie posunięcia
- Jeżeli po upływie czasu przeznaczanego na grę, partia nie zostanie zakończona, sędzia powinien polecić zawodnikowi będącemu na posunięciu zapisanie „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, wy-

kona ruch na szachownicy, to jest zobowiązany zapisać to posunięcie na swoim formularzu, jako tajne.

- Zawodnik, będący na posunięciu, który chce odłożyć partię przed zakończeniem sesji gry, jest traktowany jakby zapisywał tajne posunięcie po zakończeniu sesji gry i powinien *wziąć na siebie* cały czas pozostający do zakończenia tej sesji.
- A.2. Na kopercie należy podać następujące informacje:
- nazwiska zawodników,
  - pozycję bezpośrednio przed zapisanym posunięciem,
  - czas zużyty przez każdego z zawodników,
  - nazwisko zawodnika, który zapisał tajne posunięcie,
  - numer zapisanego posunięcia,
  - ofertę remisową, jeśli została złożona przed odłożeniem partii,
  - datę, godzinę i miejsce dogrywki.
- A.3. Sędzia powinien sprawdzić prawidłowość danych zapisanych na kopercie i jest odpowiedzialny za bezpieczne jej przechowanie.
- A.4. 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.
- A.5. Przed rozpoczęciem dogrywki należy ustawić na szachownicy pozycję powstałą bezpośrednio przed zapisanym posunięciem, a na zegarze wykazać czas zużyty przez obu zawodników w chwili odłożenia partii.
- A.6. Jeżeli przed wznowieniem partii obaj zawodnicy zgodzili się na remis lub jeden z nich poinformował sędziego, że poddaje się, to partię uważa się za zakończoną.
- A.7. Kopertę z formularzami zapisów można otworzyć tylko w obecności zawodnika, który ma odpowiedzieć na zapisane posunięcie.
- A.8. Zawodnik, który zapisał do koperty tajne posunięcie:
- dwuznaczne albo
  - niemożliwe do jednoznacznego odtworzenia albo
  - nieprawidłowe,
- przegrywa partię, z wyjątkiem przypadków określonych w artykułach 6.1 i 9.6.
- A.9. Jeżeli w uzgodnionym czasie rozpoczęcia dogrywki:
- jest obecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to należy otworzyć kopertę, wykonać zapisany ruch na szachownicy i uruchomić jego zegar,
  - jest nieobecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to uruchamia się jego zegar, ale nie ujawnia się zapisanego ruchu. W momencie przyścia ten zawodnik ma prawo zatrzymać zegar i przywołać sędziego. Dopiero wtedy sędzia otwiera kopertę, wykonuje zapisane posunięcie na szachownicy i uruchamia ponownie zegar tego zawodnika.
  - 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 for-

mularz do nowej koperty, zakleić ją, a następnie przełączyć zegar. Koperta powinna być przekazana sędziemu, który ją przechowuje do czasu przybycia drugiego zawodnika i otwiera dopiero w jego obecności.

- A.10.** Zawodnik przegrywa partię, jeśli zgłosi się na dogrywkę z opóźnieniem większym niż jedna godzina w stosunku do regulaminowego czasu wznowienia gry (chyba, że regulamin turnieju przewiduje inaczej lub sędzia podejmie inną decyzję). 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 6.10.
- A.11.** (a) Jeżeli zaginęła koperta, zawierająca zapisane posunięcie, to grę należy wznović 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 w tej sprawie podejmuje sędzia i ustalony czas ustawia na zegarach. Zawodnik, który zapisał tajny ruch do koperty, przedstawia zapisane posunięcie i wykonuje je na szachownicy.
- (b) Jeżeli odtworzenie pozycji jest niemożliwe, grę należy unieważnić i rozegrać nową partię.
- A.12.** Jeżeli przy wznovieniu partii zużyty czas jest nieprawidłowo wskazany na zegarach i jeżeli 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.
- A.13.** Czas trwania każdej dogrywki gry jest kontrolowany przez sędziego za pomocą zwykłego zegarka, przy czym godziny rozpoczęcia i zakończenia dogrywek powinny być wcześniej ogłoszone.

## **B. SZACHY SZYBKIE**

- B.1.** Do szachów szybkich zalicza się partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na wykonanie wszystkich posunięć określony czas od 15 do 60 minut.
- B.2.** Partie powinny być rozgrywane wg „Przepisów Gry FIDE”, z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane w niniejszym aneksie.
- B.3.** Zawodnicy nie muszą zapisywać posunięć.
- B.4.** W momencie, gdy obaj zawodnicy wykonali po trzy posunięcia, żadne reklamacje dotyczące nieprawidłowego ustawienia bierek, szachownicy czy

wskazówek zegara nie mogą być uwzględnione. Jeżeli zamieniono pozycje króla i hetmana, to rozszada z przestawionym królem nie jest dozwolona.

- B.5.** (a) Sędzia powinien podjąć decyzję odnośnie egzekwowania przepisów, zawartych w art. 4 (dotknięcie bierki), tylko na prośbę jednego lub obu graczy.
- (b) Zawodnik traci prawo do reklamacji sytuacji wymienionych w art. 7.2, 7.3 i 7.5 (nieprawidłowe pozycje, nieprawidłowe posunięcia) z chwilą dotknięcia bierki, zgodnie z art. 4.3.
- B.6.** Reklamacje odnośnie opadnięcia chorągiewki sygnalizacyjnej (przekroczenia czasu do namysłu) składają wyłącznie zawodnicy. Sędzia powinien powstrzymać się od sygnalizowania zawodnikom momentu opadnięcia chorągiewki.
- B.7.** Zawodnik zgłasza przekroczenie czasu przez przeciwnika poprzez natychmiastowe zatrzymanie obu zegarów i powiadomienie sędziego. Zgłoszenie zwycięstwa wymaga, aby po zatrzymaniu zegarów sygnalizująca chorągiewka reklamującego była uniesiona, a jego przeciwnika opuszczona.
- B.8.** Jeżeli obydwie chorągiewki sygnalizacyjne opadły, to rezultatem partii jest remis.

## **C. GRA BŁYSKAWICZNA**

- C.1.** Do gry błyskawicznej zalicza się partie, w których każdy z zawodników dysponuje na wykonanie wszystkich posunięć określonym czasem mniejszym od 15 minut.
- C.2.** Partie powinny być rozgrywane wg „Przepisów gry szybkiej” przedstawionych w aneksie „B”, z wyjątkiem artykułów, które zostały specjalnie zmodyfikowane w niniejszym aneksie.
- C.3.** Nieprawidłowe posunięcie jest zakończone z chwilą, gdy zawodnik przełączy zegar. Przeciwnik może zażądać zwycięstwa przed wykonaniem własnego posunięcia. Jeżeli natomiast reklamujący nieprawidłowy ruch, nie jest w stanie dać mata po jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nawet przy najbardziej nieumiejętnej obronie, to po reklamacji nieprawidłowego posunięcia wynikiem partii jest remis. Po wykonaniu ruchu przez przeciwnika, nie można już skorygować nieprawidłowego posunięcia.
- C.4.** Przepisy art. 10.2 nie są stosowane w grze błyskawicznej.

## **D. SZYBKIE FINISZ PRZY ABSENCJI SĘDZIEGO**

- D.1.** Kiedy partie są grane zgodnie z przepisami art. 10, zawodnik, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem 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 żadnych 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 i jednocześnie 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 ujednoliconej 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 zobaczy, że zawodnik prowadzi zapis inną notacją, niż algebraiczna, to powinien go ostrzec, informując o stosownym przepisie.**

### ZASADY ALGEBRAICZNEJ NOTACJI

- E.1.** Każda figura jest oznaczona pierwszą, dużą literą swojej nazwy: K = król, H = hetman, W = wieża, G = goniec, S = skoczek.
- E.2.** 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).  
**Dop. A.F.** W oficjalnej wersji przepisów FIDE występuje notacja angielska K = King, Q = Queen, R = Rook, B = Bishop, N = Knight, przy czym w przypadku skoczka, używa się dla uproszczenia litery N, zamiast dawniej stosowanego symbolu Kt. W drukowanych publikacjach, zamiast liter, zaleca się używanie następujących graficznych symboli bierek:
- 
- E.3.** Pionki nie są oznaczane pierwszą literą ich nazwy, ale są rozpoznawane przez brak tej litery. Przykłady: e5, d4, a5.
- E.4.** 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.
- E.5.** 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.
- E.6.** Zgodnie z podaną regułą, każde pole szachownicy jest niezmiennie oznaczone symbolem literowo cyfrowym, jak na diagramie:

8	a8	B8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	
		a	b	c	d	e	f	g	h

- E.7.** 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.
- E.8.** Jeżeli figura bije bierkę przeciwnika, to pomiędzy symbolem literowym figury, a polem docelowym należy postawić znak „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.”. Przykład exd6 e.p.  
**(Dop. A.F.** W Polsce zamiast litery „x” do oznaczenia bicia powszechnie używa się znak „:”, np. G:e5, S:f3, W:d1, d:e5, g:f3, a:b5, ale w praktyce przeważnie pomija się znaki bicia, zarówno „x”, jak „:”, i skrócona notacja wygląda następująco: de5, gf3, ab5).
- E.9.** Jeżeli dwie identyczne figury mogą wykonać posunięcie na to samo pole, to figura wykonująca posunięcie powinna być oznaczona jak następuje:  
(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 jeden z nich idzie na pole f3; notacja Sgf3 albo Sef3.
- (2) Dwa skoczki stoją na polach g5 oraz g1 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja S5f3 albo S1f3.
- (3) Dwa skoczki stoją na polach h2 oraz d4 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja Shf3 albo Sdf3.

W przypadku bicia na polu f3, w przedstawionych przykładach należy dodać znak „x” (*lub* „:”) i wtedy notacja wygląda następująco:

- (1) Sgxf3 albo Sdxf3 (*Sg:f3 albo Sd:f3*).
- (2) S5xf3 albo S1xf3 (*S5:f3 albo S1:f3*).
- (3) Shxf3 albo Sdxf3 (*Sh:f3 albo Sd:f3*).

**E.10.** 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 (*albo cd5 i ed5*).

**E.11.** W przypadku promocji pionka, posunięcie pionka powinno być uzupełnione symbolem literowym promowanej figury, umieszczonym po symbolu pola docelowego. Przykłady: d8H, f8S, b1G, g1W.

**E.12.** Ofertę remisową zaznacza się symbolem (=).

#### Ważne skrótowe symbole:

- 0–0** = krótka roszada z wieżą h1 lub h8 (skrzydło królewskie)
- 0–0–0** = długa roszada z wieżą a1 lub a8 (skrzydło hetmańskie)
- x** = bicie
- +** = szach (można dopisać na końcu posunięcia)
- ++ 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.ed5 ed5 7.cd5 G:c3 8.G:c3 S:d5 9.Sf3 b6 10.Hb3 S:c3 11.bc3 c5 12.Ge2 cd4 13.S:d4 We8 14.0–0 Sd7 15.a4 Sc5 16.Hb4 Gb7 17.a5... itd.**

#### Uwagi A.F.:

- (1) Posunięcia muszą być kolejno numerowane. Po numerze należy zapisać najpierw posunięcie białych, a następnie czarnych.
- (2) Oprócz zapisu posunięć, zawodnik może na blankiecie notować użyty czas namysłu oraz symbole szacha „+” lub mata „X”. (tak oznacza się mata w Polsce).
- (3) Zawodnik powinien na blankiecie zaznaczyć propozycję remisu znakiem „=”.
- (4) Po zakończeniu partii zawodnik ma obowiązek wpisać rezultat na formularzu zapisu partii, a następnie podpisać obydwa formularze (swoją i przeciwnika).

## F. PARTIE Z UDZIAŁEM ZAWODNIKÓW NIEWIDZĄCYCH LUB SŁABOWIDZĄCYCH (INWALIDÓW WZROKU)

### Handbook FIDE – E.II

**Dop. A.F:** Przepisy obejmują partie turniejowe grane pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi oraz partie turniejowe grane pomiędzy niewidzącymi.

**F.1.** Dyrektorzy turniejów mają prawo adaptacji niniejszych przepisów do miejscowych warunków. W partiach turniejowych, granych pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi (osoby mające odpowiednie świadectwa) każdy z zawodników ma prawo domagania się własnej szachownicy, zawodnik widzący – normalnej szachownicy, a zawodnik niewidzący – szachownicy o specjalnej konstrukcji, która musi spełniać następujące warunki:

- (a) wymiary przynajmniej 20 × 20 cm,
- (b) kwadraty czarnych pól lekko podwyższone,
- (c) w środku każdego pola otwór do zamocowania bierki,
- (d) każda bierka powinna mieć kołek u podstawy, służący do umieszczenia jej w otworach szachownicy,
- (e) bierki powinny być typu Staunton, przy czym czarne bierki muszą być specjalnie oznaczone, aby były wyczuwalne dotykiem (różniące się od bierki białych).

**F.2.** Przepisy gry są następujące:

- 1. Posunięcia muszą być zapowiadane wyraźnie, następnie powtarzane przez przeciwnika i wykonane na jego szachownicy. W celu możliwego wyraźnego zapowiadania posunięć, zaleca się stosowanie następujących nazw liter, zamiast samych liter używanych w notacji algebraicznej:

A – Anna,      B – Bella,      C – Cesar,      D – Dawid,  
E – Ewa,      F – Feliks,      G – Gustaw,      H – Hektor.

Rzędy liczone od strony białych do czarnych otrzymują kolejne numery (po angielsku i niemiecku):

- |                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1 – jeden (one, eins),      | 2 – dwa (two, zwei),     |
| 3 – trzy (three, drei),     | 4 – cztery (four, vier), |
| 5 – pięć (five, fünf),      | 6 – sześć (six, sechs),  |
| 7 – siedem (seven, sieben), | 8 – osiem (eight, acht). |

Roszada jest ogłaszana słownie: w zależności od kierunku, jako „długa roszada” (ang. „long castling”, niem. „Lange Rochade”) lub „krótka roszada” (ang. „short castling”, niem. „Kurze Rochade”).

Nazwy figur: Król (King, König), Hetman (Queen, Dame), Wieża (Rook, Turm), Goniec (Bishop, Läufer), Skoczek (Knight, Springer), Pion (Pawn, Bauer).

2. Na szachownicy zawodnika niewidzącego bierkę uważa się za dotkniętą, jeżeli została wyjęta z otworu na polu szachownicy.
3. Posunięcie uważa się za wykonane, jeżeli:
  - (a) w przypadku bicia, kiedy zabita bierka została usunięta z szachownicy, przez zawodnika będącego na posunięciu,
  - (b) bierka została umieszczona w innym otworze,
  - (c) posunięcie zostało zapowiedziane.
 Dopiero po wykonaniu tych czynności może być uruchomiony zegar przeciwnika.  
 Zawodnika widzącego obowiązują „Przepisy Gry FIDE”, w kwestiach omawianym w punktach 2 i 3 niniejszych przepisów.
4. Dopuszcza się stosowanie zegara szachowego, skonstruowanego specjalnie dla zawodnika niewidzącego. Zegar taki powinien posiadać następujące cechy charakterystyczne:
  - (a) tarczę zegarową ze specjalnie wzmocnionymi wskazówkami, wykonaną w taki sposób, aby w odstępach 5-minutowych znajdowały się na niej uwypuklenia w postaci wyczuwalnej kropki, a każde 15 minut było oznaczone dwiema takimi kropkami,
  - (b) chorągiewkę sygnalizacyjną wyczuwalną dotykiem, tak przygotowaną, aby zawodnik niewidzący mógł sam wyczuć minutową wskazówkę w ostatnich pięciu minutach każdej godziny.
5. Zawodnik niewidzący jest zobowiązany zapisywać partię systemem Braille’a lub rejestrować na taśmie magnetofonowej.
6. Przejęcie w zapowiedzi posunięcia musi być natychmiast sprostowane, przed włączeniem zegara przeciwnika.
7. Jeżeli w trakcie partii powstaną odmiennie pozycje na dwóch szachownicach, różnice powinny być skorygowane z pomocą sędziego i w oparciu o zapisy partii obu graczy. Jeśli oba zapisy są zgodne, to zawodnik, który zapisał właściwe posunięcie, ale wykonał błędne, jest zobowiązany do skorygowania pozycji zgodnie z prowadzonym zapisem.
8. Jeżeli w przypadku odmiennych pozycji na szachownicach, okaże się, że także zapisy partii różnią się między sobą, to należy wrócić do pozycji, do której oba zapisy są zgodne i grę kontynuować. W tym przy-

padku sędzia powinien odpowiednio skorygować czas na obu zegarach.

9. Zawodnik niewidzący ma prawo korzystać z pomocy asystenta, który spełnia następujące obowiązki (wybrane lub wszystkie):
  - (a) wykonuje posunięcia każdego z zawodników na szachownicy przeciwnika,
  - (b) ogłasza posunięcia obydwu zawodników,
  - (c) prowadzi zapis partii zawodnika niewidzącego i uruchamia zegar przeciwnika (mając na uwadze punkt 3(c) niniejszych przepisów),
  - (d) na życzenie zawodnika niewidzącego, informuje o liczbie aktualnie wykonanych posunięć i czasie zużytych przez obu zawodników,
  - (e) zgłasza reklamację w przypadkach przekroczenia czasu i informuje sędziego, jeśli zawodnik widzący dotknął jedną z bierek,
  - (f) załatwia formalności w przypadku odłożenia partii.
10. Jeżeli zawodnik niewidzący nie korzysta z pomocy asystenta, to jego przeciwnik może powołać pomocnika, który wykonuje czynności wymienione w punktach 9(a) i 9(b).

## PRZEPISY GRY Z KOMPUTEREM

Handbook FIDE – E.III

### 1. Przepisy ogólne

- 1.1. Partie powinny być rozgrywane zgodnie z „Przepisami Gry FIDE”, na szachownicy turniejowej i z zastosowaniem zegara szachowego. Czas na zegarze szachowym ustawionym na stoliku jest ważniejszy od czasu na zegarze w komputerze.
- 1.2. Operator jest traktowany jako „komputerowy zawodnik” we wszystkich sytuacjach, z wyjątkiem art. 7 Przepisów Gry FIDE. „Dotknięta bierka” nie dotyczy operatora.
- 1.3. Po wykonaniu posunięcia przez zawodnika, operator powinien wprowadzić je do komputera i zapisać na blankiecie.
- 1.4. Po zgłoszeniu posunięcia przez komputer, operator powinien wykonać je na szachownicy turniejowej, następnie uruchomić zegar przeciwnika i zapisać posunięcie na blankiecie.

### 2. Limit czasu

- 2.1. Tempo gry komputera powinno uwzględniać czas potrzebny operatorowi na wykonanie posunięcia na szachownicy turniejowej i zapisanie go na blankiecie.
- 2.2. Jeżeli komputer znajduje się w niedoczasy, operator może zwiększyć jego tempo gry, ale tylko na czas do najbliższej kontroli. Po kontroli czasu, operator ma prawo powrócić do poprzedniego tempa gry. W trakcie gry, nie jest dozwolona zmiana żadnych innych parametrów pracy komputera, zaprogramowanych przed rozpoczęciem partii.
- 2.3. Operator nie może zmuszać komputera do wykonania posunięcia.

### 3. Prawa i obowiązki operatora

- 3.1. Operator jest zobowiązany do wykonywania wszystkich wskazań komputera.
  - 3.2. Operator może zaakceptować lub odrzucić propozycję remisu, złożoną przez zawodnika, zgodnie z Przepisami Gry FIDE. Zawodnik ma prawo sugerować operatorowi, że komputer powinien poddać partię, a operator może poddać partię w imieniu komputera. W każdym przypadku, przed podjęciem decyzji, operator może konsultować się, w obecności sędziego, z ustaloną osobą, uprzednio zaakceptowaną przez sędziego.
  - 3.3. Operator może zaproponować remis albo zareklamować remis przez powtórzenie posunięć tylko na podstawie wskazań komputera.
  - 3.4. Operator może wymieniać moduły (pamięci lub inne) tylko na podstawie wskazań komputera.
  - 3.5. Jeśli przy odkładaniu partii, zapisanie posunięcia przypada na komputer, sędzia może poprosić zawodnika, aby chwilowo opuścił miejsce, z którego ma możliwość spoglądania na wyświetlacz komputera, aby nie widział wykonanego posunięcia. Sędzia powinien sprawdzić, czy posunięcie zgłoszone przez komputer zostało zapisane na blankiecie. Operator jest odpowiedzialny za utrzymanie w tajemnicy ruchu, pokazanego na wyświetlaczu komputera. Po wznowieniu partii operator jest odpowiedzialny za właściwe wprowadzenie odłożonej pozycji do komputera.
4. **Nagrody**  
Komputery uczestniczące w turniejach z udziałem ludzi mogą otrzymać jedynie nagrody przeznaczone dla komputerów.

*Dop. T. D. Publikujemy „Przepisy Gry FIDE”, które ukażą się w nowym Kodeksie Szachowym. Ponieważ przepisy te obowiązują na świecie od 1 lipca 2001 roku Kolegium Sędziów PZSzach postanowiło dłużej nie zwlekać z ich publikacją w Polsce. Pierwotnym zamierzeniem Kolegium było szybkie wydanie całego Kodeksu Szachowego, ale w związku ze zmianami, jakie zapadły w innych przepisach na Kongresie w Kalithei (Grecja) we wrześniu 2001 roku, wydanie Kodeksu zostało przesunięte w czasie. Nowy Kodeks powinien ukazać się najpóźniej na przełomie roku. Z dniem opublikowania niniejsze „Przepisy Gry FIDE” stają się obowiązujące w turniejach krajowych oraz międzynarodowych rozgrywanych na terenie Polski.*

## POSIEDZENIE KOLEGIUM SĘDZIÓW

Zgodnie z zawiadomieniem przewodniczącego, Zebranie Kolegium Sędziów odbyło się w lokalu Polskiego Związku Szachowego w Warszawie, w dniu 26 maja 2001 r. Na posiedzenie przybyli: Tomasz DELEGA, Bohdan DANISZKOWICZ, Andrzej FILIPOWICZ, Jan FRANKIEWICZ, Ulrich JAHR, Zygmunt RYLL i Paweł SUWARSKI.

Posiedzenie odbyło się zgodnie z proponowanym porządkiem obrad, który przedstawił się następująco:

1. Uwagi do protokołu z poprzedniego zebrania
2. Egzamin poprawkowy dla kursantów z Łęczyna

3. Stan przygotowań do znowelizowanego kodeksu szachowego
4. Przygotowania do tegorocznej kursokonferencji sędziowskiej
5. Tematyka biuletynu Kolegium i sprawy różne.

Szereg uwag do protokołu z poprzedniego zebrania wniósł Jan FRANKIEWICZ. Przedstawił wniosek aby opracowanie rankingu FIDE do nowego kodeksu było weryfikowane przez Kolegium PZSzach, przed oddaniem tego opracowania do druku. Stwierdził też, że w kodeksie nie są potrzebne regulaminy pracy trenerów, wyróżnień itp. Na ostatnim kursie sędziowskim w Łęczynie pewne zaskoczenie wywołał układ testowych zadań z rankingu FIDE. Testy nie zostały skonsultowane z wykładowcą tematu rankingowego i w rezultacie niektóre zadania nie zostały objęte wykładami. Spowodowało to zamieszanie wśród kursantów i obniżenie poziomu egzaminu. Tomasz DELEGA stwierdził, że sposób przeprowadzenia egzaminu został przez Kolegium zatwierdzony, a Paweł SUWARSKI oświadczył, że to on opracował zadania i nie widzi w nich błędów. W odpowiedzi Jan FRANKIEWICZ wysunął wniosek, aby zwiększyć liczbę godzin wykładowych i ćwiczeń dla tematu rankingu FIDE i PZSzach.

Podczas trwania posiedzenia pięciu słuchaczy zdawało egzamin poprawkowy z tematów, które były wykładane podczas kursu w Łęczynie. Egzamin na klasę państwową zaliczyli Kazimierz BUDNIK (Bydgoszcz) oraz Stanisław GÓRECKI (Siedlce). Klasę pierwszą uzyskali: Adam CZURYŁŁO (Słupsk), Piotr KWIDZIŃSKI (Gdańsk) oraz Angelika MACULEWICZ (Elbląg).

Stan przygotowań do nowelizowanego wydania kodeksu szachowego omówił Andrzej FILIPOWICZ. Do tej pory zebrano już sporo materiału, jednak praca nad wydawnictwem jest opóźniona. Zleczone materiały dostarczyli: Zbigniew CZAJKA (częściowo), Ulrich JAHR (całość). Tomasz DELEGA ma opracowanie w domu i czeka na materiały z FIDE od Andrzeja FILIPOWICZA. Mirosław GNIECIAK zawiadomił o zakończeniu prac swojego rozdziału ale czeka jeszcze na wiadomości z FIDE (przewidywane zmiany punktacji rankingowej do 1000 pkt). Paweł SUWARSKI ma pewne kłopoty związane z brakiem uchwał Zarządu PZSzach o nowelizacji tempa gra w zawodach klasyfikowanych oraz zmianach regulaminu ewidencji i klasyfikacji PZSzach. Kodeks powinien być wydany najdalej w sierpniu. Andrzej FILIPOWICZ przekaze członkom Kolegium gotowy projekt kodeksu do zapoznania się z treścią oraz przekazania ewentualnych uwag przed zatwierdzeniem na forum PZSzach.

Do organizacji dorocznej kursokonferencji sędziowskiej zgłosił się dotychczas tylko jeden oferent z Sopotu (hotel MIRAMAR). Kolegium oczekuje do 30 czerwca br. na oferty w sprawie organizacji kursokonferencji sędziowskiej, która ma się odbyć w miesiącu październiku br. Po przyjęciu wniosku Jana FRANKIEWICZA ustalono zmianę harmonogramu godzin wykładowych. Temat rankingu FIDE i PZSzach będzie mieć 6 godzin lekcyjnych (o dwie więcej niż w początkowym projekcie), a temat sprawozdawczości tylko jedną lekcję. Ponadto w ramach ćwiczeń z komputerem dodany został temat obsługi zegara elektronicznego.

Konferencja sędziowska rozpocznie się w sobotę o godz. 16<sup>00</sup>. Głównym tematem szkoleniowym będzie omówienie zmian przepisów i nowelizacja kodeksu szachowego. Planuje się również demonstrowanie obsługi zegara elektronicznego. W drugim dniu konferencji odbędzie się dyskusja oraz będą omawiane sprawy organizacyjne jak aktywność sędziowska, organizacja kolegiów wojewódzkich, sprawozdawczość z zawodów, ewidencja sędziów itp.

W sprawach różnych Tomasz DELEGA omawiał ponownie sprawę protestu z MP Juniorów w Zakopanem. Sędzia tych zawodów nie napisał jeszcze wyjaśnienia pomimo, że w marcu br. przewodniczący Kolegium zwrócił się do niego w tej sprawie.

Były sędzia szachowy Andrzej WILK został przez Kolegium Sędziów zdyskwalifikowany, pomimo tego nadal sędziuje zawody szkolne na terenie województwa śląskiego. Kolegium postanowiło zwrócić się w tej sprawie do Śląskiego Związku Szachowego.

Na wniosek Pana Tadeusza Honzy z Chorzowa Kolegium Sędziów PZSzach powróciło do sprawy Kursu Sędziowskiego z Nadola z lutego 1997 roku. Po zapoznaniu się z nadesłanymi dokumentami Kolegium stwierdza, że na kursie sędziowskim doszło do nieprawidłowości, mianowicie na kurs sędziowski zostali przyjęci bez skierowania z OZSzach Katowice Małgorzata Walkusz i Grzegorz Masternak. Dodatkowo, w przypadku Małgorzaty Walkusz, organizator kursu - ówczesne Kolegium Sędziów - został wprowadzony w błąd, najprawdopodobniej w wyniku fałszerstwa, co do jej kwalifikacji i stażu sędziego klasy drugiej. Obydwie osoby zdały na tym kursie egzamin i uzyskały uprawnienia sędziego klasy I. Ponieważ całe zajęcia miało miejsce ponad cztery lata temu Kolegium postanowiło uznać całą uznać rezultat egzaminu na kursie centralnym w Nadolu, a całą sprawę jako przedawnioną.

Na zakończenie Tomasz DELEGA poprosił członków Kolegium o pisanie artykułu o tematyce sędziowskiej do biuletynu informacyjnego. Na tym posiedzenie Kolegium zakończono, protokółował Ulrich JAHR.

## **Sprawozdanie z działalności Kolegium Sędziów PZSzach okres ostatniego roku działalności**

Kolegium Sędziów Polskiego Związku Szachowego działa w składzie: przewodniczący - Tomasz Delega, członkowie – Bohdan Daniszkowicz, Andrzej Filipowicz, Jan Frankiewicz, Ulrich Jahr, Zygmunt Ryll i Paweł Suwarski.

Kolegium w okresie dwunastu miesięcy, które obejmuje niniejsze sprawozdanie:

- odbyło dwa posiedzenia, na których omawiano sprawy bieżące, zagadnienia związane z interpretacją przepisów gry oraz protesty z zawodów szachowych
- opublikowało trzy Biuletyny Informacyjne Kolegium, na łamach których znalazły się informacje o działalności Kolegium oraz artykuły merytoryczne dotyczące praktyki sędziowskiej
- przygotowało nowe wersje testów egzaminacyjnych i przeprowadziło egzamin poprawkowy dla kursantów, którzy nie zaliczyli egzaminu na ostatnim kursie w Łączynie
- przygotowało do wydania, wspólnie z kilkoma innymi działaczami, nowy Kodeks Szachowy, który, w związku ze zmianami w przepisach, powinien ukazać się w ciągu najbliższych miesięcy
- przyznawało i ewidencjonowało licencje sędziowskie oraz publikowało na łamach internetu listę sędziów klasy centralnej uprawnionych do sędziowania zawodów w danym roku

Kolegium zwraca uwagę na zdarzające się przypadki, że w dalszym ciągu zdarzają się przypadki, że zawody szachowe prowadzone są przez nieuprawnionych, albo, w przypadku imprez z cyklu Mistrzostw Polski, nie nominowanych arbitrow. Prosimy wszystkich organizatorów turniejów o zwrócenie szczególnej uwagi, czy sędzia którego zamierzają zatrudnić, posiada odpowiednie uprawnienia i znajduje się na liście arbitrow uprawnionych do prowadzenia zawodów w danym roku. Dodatkowo, w przypadku imprez z cyklu Mistrzostw Polski, organizator powinien wystąpić z wnioskiem do Kolegium Sędziów o zatwierdzenie arbitra.

## **Komunikat organizacyjny**

## **17 Ogólnopolskiej Konferencji Sędziów Szachowych oraz Centralnego Kursu Sędziowskiego Sopot, 27 listopada – 2 grudnia 2001 roku**

### **1. Organizator**

- Kolegium Sędziów Pomorskiego Związku Szachowego na zlecenie Kolegium Sędziów Polskiego Związku Szachowego

### **2. Terminarz**

#### **2.1 Centralny Kurs Sędziowski**

- 27 listopada 2001 – przyjazdy w godzinach popołudniowych
- 28-30 listopada 2001 – wykłady na kursie sędziowskim
- 1 grudnia – egzamin w formie testowej w godzinach przedpołudniowych

#### **2.2 Ogólnopolska Konferencja Sędziów Szachowych**

- 1 grudnia 2001 – przyjazdy w godzinach przedpołudniowych
- 1 grudnia 2001 – rozpoczęcie obrad o godz. 15.00
- 2 grudnia 2001 – zakończenia obrad o godz. 13.00

### **3. Miejsce**

- Zakwaterowanie, wyżywienie i obrady – Sopot, Hotel „Miramar”, ul. Zamkowa Góra 25, 81-713 Sopot

### **4. Warunki uczestnictwa**

- koszty: zakwaterowanie i wyżywienie 49 zł za dobę od osoby - płatne gotówką w dniu przyjazdu

### **5. Plan, tematyka**

#### **5.1 Centralny Kurs Sędziowski**

- Przepisy gry FIDE (przepisy gry, turniejowe, specjalne)
- Regulaminy i systemy rozgrywek
- System szwajcarski
- Ranking i klasyfikacja FIDE i PZSzach
- Działalność Kolegium, prawa i obowiązki sędziego
- Sprawozdawczość z zawodów
- Ocena pozycji w końcowej fazie gry
- Komputer w służbie sędziego, zegar elektroniczny
- Relacje pomiędzy sędziami, a zawodnikami
- Słuchacze pytają – wykładowcy odpowiadają
- Egzamin w formie testowej
- Uroczyste zakończenie kursu

#### **5.2 Ogólnopolska Konferencja Sędziów Szachowych**

1. Wybór prowadzącego obrady i protokolantów
2. Zatwierdzenie porządku obrad
3. Prezentacja gospodarza konferencji
4. Powołanie komisji: mandatowej oraz uchwał i wniosków
5. Sprawozdanie z działalności Kolegium
6. Dyskusja nad sprawozdaniem
7. Sprawozdanie komisji mandatowej
8. Część szkoleniowa:
  - zmiany w przepisach gry FIDE
  - zmiany w przepisach klasyfikacyjnych i rankingowych

- zegar elektroniczny w praktyce sędziowskiej
- 9. Sprawozdanie komisji uchwał i wniosków
- 10. Podjęcie uchwał
- 11. Zakończenie Konferencji

## 6. Postanowienia końcowe

### 6.1 Centralny Kurs Sędziowski

Zgłoszenia na kurs prosimy przesyłać na adres: **Zygmunt Ryll, ul. Bukowska 5/53, 32-050 Skawina** do dnia 14 listopada br. z podaniem terminów rezerwacji noclegu i wyżywienia. Dokumenty wymagane przy zgłoszeniu:

- potwierdzenie posiadania II kategorii szachowej (zaświadczenie z Wojewódzkiej Komisji Klasyfikacji i Rankingu lub kserokopia odpowiedniego wpisu do legitymacji szachowej)
- potwierdzenie sędziowania wymaganej liczby imprez szachowych (zaświadczenie z Wojewódzkiego Kolegium Sędziów zawierające zestawienie sędziowanych imprez a w przypadku kandydatów na klasę państwową kserokopie sprawozdań sędziowskich) – patrz Status Sędziego Szachowego
- kserokopia licencji sędziowskiej (ze zgodą Kolegium Wojewódzkiego na udział w kursie centralnym – dotyczy kandydatów na klasę pierwszą)

**Nie przesłanie w terminie wymaganych dokumentów może spowodować odmowę przyjęcia na kurs. Potwierdzenie przyjęcia na Kurs zainteresowani otrzymają do dnia 23 listopada 2001 roku na adres podany w zgłoszeniu.**

Oplaty:

- 120 PLN dla kandydatów na klasę państwową
- 60 PLN dla kandydatów na klasę pierwszą

### 6.2 Ogólnopolska Konferencja Sędziów Szachowych

W Konferencji na prawach delegatów mogą uczestniczyć wszyscy sędziowie klas: pierwszej, państwowej i FIDE pod warunkiem posiadania licencji sędziowskiej klasy centralnej oraz uregulowania opłaty sędziowskiej za rok 2001. Zgłoszenia na konferencję prosimy przesyłać na adres: **Zygmunt Ryll, ul. Bukowska 5/53, 32-050 Skawina** do dnia 14 listopada br. z podaniem terminów rezerwacji noclegu i wyżywienia.

## Lista sędziów z opłaconą licencją na 2001 rok

Zestawienie sędziów którzy wykupili licencję sędziowską na rok 2001. Sędziowie klasy Międzynarodowej (IA - International Arbiter) oraz sędziowie klasy Państwowej (NA - National Arbiter) są uprawnieni do prowadzenia zawodów ze sprawozdawczością do FIDE.

**IA** - Bocheński Marian, Czajka Zbigniew, Daniszkowicz Bohdan, Filipowicz Andrzej, Jahr Ulrich, Matlak Jacek, Popławski Tadeusz, Ryll Zygmunt, Więckowski Ryszard, Woda Janusz

**NA** - Augustowski Janusz, Bernard Ryszard, Błażejczak Wenanty, Budnik Kazimierz, Bura Mikołaj, Chojnicki Zenon, Ciszek Jan, Czech Jan, Delega Tomasz, Ewert Ryszard, Faber Ginter, Fiedler Marek, Frankiewicz Jan, Górecki Stanisław, Górski Jan, Gromek Marek, Gu-dojc Henryk, Halamus Hieronim, Halina Fojcik, Hałubek Stefan, Heliosz Jan, Honza Tadeusz, Irlik Andrzej, Janik Marcin, Jankowski Franciszek, Janocha Wiesław, Jaworski Edward, Kabat Tadeusz, Kamila Dembecka-Sobierajewicz, Karpiński Andrzej, Kasperek Wiesław, Kopydłowski Waldemar, Kornasiewicz Stanisław, Kropotow Alicja, Krysiak Eugeniusz, Kucharski Mariusz, Lewandowska Krystyna, Listowiecki Tadeusz, Łobjeko Marek, Marczak Ire-

neusz, Michalski Andrzej, Miętiewicz Andrzej, Niwiński Włodzimierz, Ossorya-Cierpicki Jerzy, Paciejewski Henryk, Paciejewski Ryszard, Panek Tadeusz, Pawłowski Reinhold, Polkowski Zdzisław, Polny Stefan, Ptaszyński Tomasz, Pych Ryszard, Pyda Zbigniew, Raczkowski Zygmunt, Roman Stanisław, Rybak Józef, Samson Lucjan, Sapis Witalis, Serwa Ryszard, Sieczkowski Jacek, Staniszewski Paweł, Stobiecki Ryszard, Suwarski Paweł, Szafraniec Tadeusz, Szczawiński Czesław, Szczepaniak Zbigniew, Szewczak Andrzej, Szumiło Witold, Turek Kazimierz, Turlej Stanisław, Umiasztowski Adam, Wadych Bolesław, Walkusz Witosław, Wielecki Zygmunt, Witkowski Stefan, Wolender Zdzisław, Wronicz Stefan, Zega Leszek, Zochowski Wiesław

**I-kl.** - Borowski Adam, Bysiewicz Marian, Cichorz Stanisław, Czepiec Marek, Dańczak Wilhelm, Derlach Tomasz, Dudanowicz Leopold, Gorajek Henryk, Hadyniak Witold, Hanus Jerzy, Hanusek Eugeniusz, Jończyk Jerzy, Józwiak Rafał, Kamiński Ludwik, Kinasz Eugeniusz, Kozłowski Cezary, Królikowski Ryszard, Kuma Bogusław, Lasoń Marian, Maculewicz Angelika, Madej Adam, Mameczar Michał, Maślanka Alfred, Matlak Marek, Mazalon Mariusz, Michalska Maria, Miklosik Leon, Mostowski Bogusław, Narloch Zbysław, Olejniczak Romuald, Pawłowski Paweł, Piaskowski Władysław, Przewoźnik Emil, Przysiecki Maciej, Rosiek Ryszard, Ryszkiewicz Barbara, Rzóśka Antoni, Sankiewicz Grzegorz, Serwa Agnieszka, Siwik Rafał, Skowroński Piotr, Sobociński Sławomir, Stoppel Mariusz, Sumara Adam, Ślesiński Eugeniusz, Świebocki Jan, Turczynowicz Lidia, Turecki Stanisław, Walczak Eugeniusz, Wantuch Adam, Wydrowski Leszek, Zapala Jan, Zerek Bogdan, Ziółkowski Bolesław

## Komunikat

Komisja Dyscyplinarna PZSzach na posiedzeniu w dniu 14.09.2001r. w Ustroniu, po przeprowadzeniu postępowania dyscyplinarnego przeciwko arcymistrzowi Aleksandrowi Wojtkiewiczowi, orzekła karę zasadniczą dyskwalifikacji okresowej 1 roku oraz dodatkową – podanie orzeczenia o ukaraniu do publicznej wiadomości w czasopiśmie szachowych. Kara zasadnicza biegnie od dnia 14.09.2001r. do 13.09.2002r. i dotyczy udziału we wszystkich turniejach organizowanych przez PZSzach na terenie Polski.

Uzasadnienie: W toku postępowania dyscyplinarnego ustalono, że arcymistrz Aleksander Wojtkiewicz w czasie ceremonii zakończenia Drużynowych MP Seniorów w dniu 12.09.2000r. w DW „Salamandra” w Zakopanem, będąc pod wpływem alkoholu swoim zachowaniem zakłócił przebieg ceremonii, a nadto obrażał Prezesa PZSzach i innych członków Zarządu PZSzach. W/w naruszył przepisy art. 19 ust. 1, punkt d i ust. 2 punkt c Regulaminu Dyscyplinarnego PZSzach przyjętego uchwałą Zarządu PZSzach dn. 27.09.2000r.

Przewodniczący Komisji Dyscyplinarnej PZSzach

/-/ Antoni Prokopczuk

Kolegium Sędziów PZSzach informuje, że obowiązek niedopuszczenia arcymistrza Aleksandra Wojtkiewicza do udziału w zawodach, o których mowa w Komunikacie Komisji Dyscyplinarnej PZSzach, spoczywa na Sędziach Głównych turniejów szachowych. W stosunku do sędziów, którzy nie będą przestrzegali powyższego postanowienia będą wyciągane konsekwencje dyscyplinarne.

Przewodniczący Kolegium Sędziów PZSzach

/-/ Tomasz Delega