

PRZEPISY GRY FIDE

Dokument zatwierdzony przez Zgromadzenie Ogólne FIDE w dniu 07.08.2022 r.
Stosowany od 01.01.2023

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	1
Przedmowa.....	2
Artykuł 1: Charakter i cele gry w szachy.....	3
Artykuł 2: Początkowa pozycja bierek na szachownicy.....	3
Artykuł 3: Ruchy bierek.....	4
Artykuł 4: Wykonywanie posunięć.....	7
Artykuł 5: Zakończenie partii.....	9
Artykuł 6: Zegar szachowy.....	9
Artykuł 7: Nieprawidłowości.....	11
Artykuł 8: Zapis przebiegu partii.....	13
Artykuł 9: Partia remisowa.....	14
Artykuł 10: Punktacja.....	16
Artykuł 11: Zachowanie zawodników.....	16
Artykuł 12: Rola arbitra (patrz Przedmowa).....	17
Załącznik A. Szachy szybkie.....	19
Załącznik B. Szachy błyskawiczne BLITZ.....	20
Załącznik C. Notacja algebraiczna.....	20
Załącznik D. Przepisy gry z udziałem zawodników/zawodniczek niewidomych i niedowidzących.....	23
Wytyczne I. Partie odłożone.....	27
Wytyczne II. przepisy gry w szachy960.....	29
Wytyczne III. Partie bez dodatku czasowego, w tym "szybki finisz".....	30
Słowniczek terminów używanych w Przepisach gry.....	32

0.1 Wprowadzenie

Przepisy FIDE obejmują grę przy szachownicy.

Przepisy gry składają się z dwóch części: 1. Podstawowe zasady gry i 2. Przepisy turniejowe.

Angielska wersja „*FIDE Laws of Chess*”, zostały zatwierdzone na 93. Kongresie FIDE w Chennai, Indie, i obowiązują od 1 stycznia 2023 r. Tekst angielski przyjęty na Kongresie FIDE jest oryginalną wersją „Przepisów Gry FIDE“ i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów.

0.2 Przedmowa

Przepisy gry nie mogą obejmować wszystkich możliwych sytuacji, które mogą powstać podczas partii, ani nie mogą regulować wszystkich kwestii administracyjnych. W przypadku gdy poszczególne przypadki nie są precyzyjnie uregulowane w artykułach Przepisów gry, powinno być możliwe podjęcie prawidłowej decyzji poprzez zbadanie analogicznych sytuacji, które są uregulowane w przepisach.

Przepisy zakładają, że arbitrzy mają niezbędne kompetencje, rozsądny osąd i absolutną obiektywność. Zbyt szczegółowe regulacje mogą pozbawić arbitra swobody osądu, a tym samym uniemożliwić mu/jej znalezienie rozwiązania problemu, podyktowanego uczciwością, logiką i szczególnymi czynnikami. FIDE apeluje do wszystkich szachistów i federacji o zaakceptowanie tego poglądu.

Warunkiem koniecznym do oceny rankingowej partii przez FIDE jest to, aby była ona rozgrywana zgodnie z Przepisami Szachowymi FIDE.

Zaleca się, aby rozgrywki turniejowe nie zgłoszone do oceny FIDE, były rozgrywane zgodnie z Przepisami Szachowymi FIDE.

Federacje członkowskie mogą zwrócić się do FIDE o wydanie orzeczenia w sprawach związanych z Przepisami Szachowymi.

PODSTAWOWE PRZEPISY GRY

Artykuł 1: Charakter i cele gry w szachy

1.1 Partia szachowa toczy się pomiędzy dwoma graczami (zawodnikami i zawodniczkami), którzy/które poruszają bierkami na kwadratowej planszy zwanej „szachownicą”.

1.2 Zawodnik/zawodniczka z bierkami w jasnych kolorach (białe) wykonuje pierwszy ruch, następnie gracze poruszają się naprzemiennie, a zawodnik/zawodniczka z bierkami w ciemnych kolorach (czarne) wykonuje następny ruch.

1.3 Przyjmuje się, że zawodnik/zawodniczka „jest na ruchu”, gdy ruch jego/jej przeciwnika/przeciwniczki został „wykonany”.

1.4 Celem każdego zawodnika/zawodniczki jest zaatakowanie króla przeciwnika w taki sposób, aby przeciwnik/przeciwniczka nie miał/miała legalnego ruchu.

1.4.1 Zawodnik/zawodniczka, który/a osiągnie ten cel, określany/a jest jako „matujący/a” króla przeciwnika i wygrał/a partię. Pozostawianie własnego króla pod atakiem bierki przeciwnika/przeciwniczki, postawienie własnego króla na polu atakowanym przez bierkę przeciwnika/przeciwniczki, a także „bicie” króla przeciwnika/przeciwniczki jest niedozwolone.

1.4.2 Przeciwnik/przeciwniczka, którego król został zamatowany/a, przegrał/ a grę.

1.5 Jeśli pozycja jest taka, że żaden z graczy nie jest w stanie zamatować króla przeciwnika/przeciwniczki, partia kończy się remisem (patrz artykuł 5.2.2).













Artykuł 2: Początkowa pozycja bierek na szachownicy

2.1 Szachownica składa się z siatki 8 x 8, składającej się z 64 równych pól, naprzemiennie jasnych (pola „białe”) i ciemnych (pola „czarne”).

Szachownica jest umieszczona między graczami w taki sposób, że najbliższy narożnik po prawej stronie zawodnika/zawodniczki jest biały.

2.2 Na początku partii "białe" mają 16 jasnych bierek (białe bierki); "czarne" mają 16 ciemnych bierek (czarne bierki).

Są to następujące bierki:

Biały Król	zwykle oznaczany symbolem		K
Biały Hetman	zwykle oznaczany symbolem		H
Dwie białe Wieże	zwykle oznaczanych symbolem		W
Dwóch białych Gońców	zwykle oznaczanych symbolem		G
Dwóch białych Skoczków	zwykle oznaczanych symbolem		S
Osiem białych pionów	zwykle oznaczanych symbolem		
Czarny Król	zwykle oznaczany symbolem		K
Czarny Hetman	zwykle oznaczany symbolem		H
Dwie czarne Wieże	zwykle oznaczanych symbolem		W
Dwóch czarnych Gońców	zwykle oznaczanych symbolem		G
Dwóch czarnych Skoczków	zwykle oznaczanych symbolem		S
Osiem czarnych pionków	zwykle oznaczanych symbolem		

Bierki Staunton



p H K G S W

2.3 Początkowa pozycja bierek na szachownicy jest następująca:



2.4 Osiem pionowych kolumn pól nazywa się „liniami pionowymi”. Osiem poziomych rzędów pól nazywa się „liniami poziomymi”. Prosta linia pól tego samego koloru, biegnąca od jednej krawędzi planszy do sąsiedniej krawędzi, nazywana jest „przekątną”/”diagonałą”.

Artykuł 3: Ruchy bierek

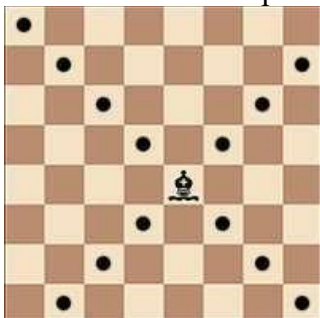
3.1 Niedozwolone jest postawienie bierki na pole zajmowane przez bierkę tego samego koloru.

3.1.1 Jeśli bierka przesunie się na pole zajmowane przez bierkę przeciwnika, zostaje ona zbита i usunięta z szachownicy, w ramach tego samego ruchu.

3.1.2 Mówi się, że bierka atakuje bierkę przeciwnika, jeśli bierka może wykonać bicie na tym polu zgodnie z artykułami 3.2 do 3.8.

3.1.3 Przyjmuje się, że bierka atakuje pole, nawet w sytuacji, gdy nie może ruszyć się na to pole, ponieważ wtedy odsłoniłaby króla własnego koloru eksponując go na atak.

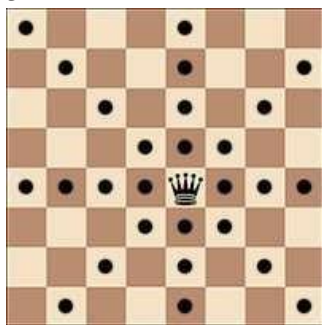
3.2 Goniec może przemieścić się na dowolne pole po przekątnej, na której stoi.



3.3 Wieża może przesunąć się na dowolne pole wzdłuż linii, na której stoi.



3.4 Hetman może stać na dowolnym polu wzdłuż linii lub przekątnej, na której stoi.



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

3.6 Skoczek może przemieścić się na jedno z najbliższych pól, względem tego, na którym stoi, ale niepołożonym na tej samej linii lub przekątnej (ruch w kształcie litery L).



3.7 Pion:

3.7.1 Pion może poruszać się tylko naprzód o jedno pole znajdujące się przed nim, na tej samej linii, pod warunkiem, że to pole jest niezajęte albo

3.7.2 Pion w pierwszym posunięciu może pójść naprzód o jedno pole, jak przedstawiono w 3.7.1, lub alternatywnie o dwa pola na tej samej linii, na której się znajduje pod warunkiem, że oba pola są niezajęte albo

3.7.3 Pion może pójść na pole zajęte przez bierkę innego koloru i jednocześnie ją zbić, jeżeli znajduje się ona przed pionkiem na sąsiedniej linii i zarazem na przekątnej/diagonali, na której stoi pion.



3.7.3.1. Pion, który właśnie przesunął się o dwa pola z pozycji wyjściowej zrównując się w ten sposób z pionem przeciwnika/przeciwniczki, może zostać zбитy przez piona przeciwnika/przeciwniczki tak, jakby został przesunięty tylko o jedno pole.

3.7.3.2 Takie bicie może być wykonane tylko bezpośrednio po przesunięciu piona przeciwnika/przeciwniczki i nazywa się „biciem w przelocie“ (francuskie określenie „en passant“).



3.7.3.3 Kiedy zawodnik/zawodniczka, będący/a na posunięciu, przesunie piona na najdalsze pole w stosunku do jego wyjściowej pozycji, musi natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, na docelowym polu, zamienić piona na figurę tego samego koloru: Hetmana, Wieżę, Gońca lub Skoczka. Pole to nazywane jest „polem promocji”.

3.7.3.4 Wybór zawodnika/zawodniczki nie ogranicza się do bierek, które zostały wcześniej zdobyte.

3.7.3.5 Taka wymiana piona na inną bierkę nazywana jest promocją, a działanie promowanej figury jest natychmiastowe.

3.8 Król może poruszać się na dwa różne sposoby:

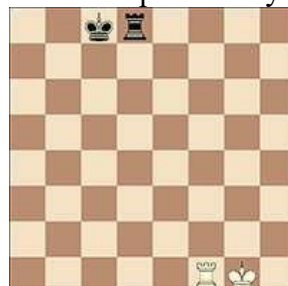
3.8.1 przesuwać się na dowolne sąsiednie pole



3.8.2 poprzez „roszadę”. Jest to jednoczesny ruch Króla i Wieży tego samego koloru wzdłuż pierwszej linii danego gracza. Roszada jest traktowana, jako jedno posunięcie Królem i jest wykonywana w następujący sposób: Króla przesuwa się z jego wyjściowego pola, o dwa pola w tej samej linii, w kierunku jednej z Wież, stojącej na jej wyjściowym polu, następnie tę Wieżę przenosi się ponad królem na pole, które on właśnie przekroczył.



Przed "krótką roszadą" białych
(na skrzydle królewskim)
Przed "długą roszadą" czarnych
(na skrzydle hetmańskim)



Po "krótkiej roszadzie" białych
(na skrzydle królewskim)
Po "długiej roszadzie" czarnych
(na skrzydle hetmańskim)



Przed "długą roszadą" białych
(na skrzydle hetmańskim)
Przed "krótką roszadą" czarnych
(na skrzydle królewskim)



Po "długiej roszadzie" białych
(na skrzydle hetmańskim)
Po "krótkiej roszadzie" czarnych
(na skrzydle królewskim)

3.8.2.1 Prawo do wykonania roszady zostaje utracone:

- 1) Jeżeli Król wykonał już posunięcie lub
- 2) Z wieżą, która wykonała posunięcie.

3.8.2.2 Roszada jest czasowo niemożliwa:

- 3) Jeśli pole, na którym stoi Król lub pole, przez które musi przejść, lub pole, które ma zająć, jest atakowane przez jedną lub więcej bierok przeciwnika, lub
- 4) Jeśli między Królem a Wieżą, z którą chcemy roszować znajduje się jakakolwiek figura.

3.9 Król w szachu:

3.9.1 Mówi się, że Król jest „szachowany”, jeśli jest atakowany przez jedną lub więcej bierok przeciwnika, nawet w sytuacji, gdy dana bierka nie może ruszyć się na to pole, ponieważ wtedy odsłoniłaby króla własnego koloru eksponując go na atak.

3.9.2 Nie wolno wykonać posunięcia bierką, która odsłoniłaby króla własnego koloru eksponując go tym samym na atak.

3.10 Prawidłowe i nieprawidłowe posunięcia; nieprawidłowe pozycje:

3.10.1 Posunięcie jest prawidłowe, gdy spełnia wszystkie wymogi zawarte w artykułach 3.1 – 3.9.

3.10.2 posunięcie jest nieprawidłowe, gdy nie spełnia któregoś z wymogów zawartego w artykułach 3.1 – 3.9.

3.10.3 Pozycja jest nieprawidłowa, jeśli nie mogła zostać osiągnięta za pomocą dowolnej serii prawidłowych posunięć.

Artykuł 4: Wykonywanie posunięć

4.1 Każde posunięcie musi być wykonane wyłącznie jedną ręką.

4.2 Poprawianie lub inny kontakt fizyczny z bierką:

4.2.1 Wyłącznie zawodnik/zawodniczka będący/a na posunięciu może poprawić jedną lub więcej bierok na ich polach, pod warunkiem, że najpierw, w czytelny sposób, wyrazi swój zamiar (mówiąc na przykład „j'adoube”, “I adjust” lub „poprawiam”).

4.2.2 Jakikolwiek inny fizyczny kontakt z bierką, z wyjątkiem wyraźnie przypadkowego kontaktu, uważa się za zamierzony.

4.3 Z wyjątkiem sytuacji zawartych w Artykule 4.2.1, jeśli gracz będący na posunięciu, dotknie z zamiarem wykonania posunięcia lub bicia:

4.3.1 jedną lub więcej własnych bierek, musi ruszyć się pierwszą dotkniętą bierką, którą jest to możliwe.

4.3.2 jedną lub więcej bierek przeciwnika, musi zbić pierwszą dotkniętą bierkę, którą można zbić.

4.3.3 jedną lub więcej bierek z każdego koloru, musi zbić pierwszą dotkniętą bierkę przeciwnika swoją pierwszą dotkniętą bierką lub, jeśli jest to nieprawidłowe posunięcie, ruszyć się lub zbić pierwszą dotkniętą bierkę, którą można się ruszyć lub zbić. Jeżeli nie jest klarowne, która z bierek została dotknięta jako pierwsza (własna czy przeciwnika/przeciwniczki), przyjmuje się, że pierwsza została dotknięta własna bierka.

4.4 Jeśli zawodnik/zawodniczka będący/a na posunięciu:

4.4.1 dotknął/ęła swojego Króla i Wieży, musi wykonać roszadę (w kierunku dotkniętej Wieży), jeśli jest to prawidłowe posunięcie

4.4.2 celowo dotyka Wieży, a następnie swojego Króla nie wolno mu/jej wykonać roszady (w kierunku dotkniętej Wieży), taką sytuację reguluje art. 4.3.1.

4.4.3 z zamiarem wykonania roszady, dotyka Króla, a następnie Wieży, ale roszada z tą Wieżą niw jest możliwa, zawodnik/zawodniczka musi wykonać inny ruch swoim Królem (również roszadę z drugą wieżą). Jeśli Król nie może wykonać prawidłowego ruchu, zawodnik/zawodniczka może wykonać inne, dowolne, prawidłowe posunięcie.

4.4.4 promuje piona, wybór bierki jest finalizowany, gdy bierka dotknie pola promocji/przemiany.

4.5 Jeżeli żadną z dotkniętych bierek nie można się ruszyć lub zbić zgodnie z Artykułem 4.3 lub Artykułem 4.4, zawodnik/zawodniczka może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.

4.6 Promocja piona może być wykonywany na różne sposoby:

4.6.1 pionek nie musi być umieszczony na polu promocji/przemiany.

4.6.2 usunięcie piona i postawienie nowej bierki na polu promocji/przemiany może nastąpić w dowolnej kolejności.

4.6.3 Jeśli bierka przeciwnika stoi na polu promocji/przemiany, musi zostać zbita.

4.7 Gdy w ramach prawidłowego posunięcia lub jego części, zawodnik/zawodniczka odjął/odjęła rękę od bierki, postawionej na polu, to w tym posunięciu nie może tej bierki przestawić na inne pole. Posunięcie uważa się za wykonane w przypadku:

4.7.1 Kiedy zbita bierka została usunięta z szachownicy i zawodnik/zawodniczka umieścił/a własną bierkę na tym nowym polu oraz odjął/odjęła rękę od bijącej bierki.

4.7.2 Roszady, gdy ręka zawodnika/zawodniczki zwolniła Wieżę na polu wcześniej przekroczonym przez króla. Gdy zawodnik/zawodniczka puścił/a Króla z ręki, posunięcie nie jest jeszcze wykonane, ale zawodnik/zawodniczka nie ma już prawa do wykonywania żadnego innego ruchu niż roszada w tym kierunku, jeśli jest to prawidłowe posunięcie. Gdy roszada po tej stronie jest nieprawidłowym posunięciem, zawodnik/zawodniczka musi wykonać inny, dowolny, prawidłowy ruch swoim Królem (również roszadę z drugą Wieżą). Gdy Król nie może wykonać

prawidłowego ruchu, zawodnik/zawodniczka może wykonać inne, dowolne, prawidłowe posunięcie.

4.7.3 Gdy przy promocji piona, zawodnik/zawodniczka odjął/odjęła rękę od nowej figury umieszczonej na polu przemiany/promocji i pionek został usunięty z szachownicy.

4.8 Zawodnik/zawodniczka traci prawo do reklamacji z tytułu naruszenia przez przeciwnika/przeciwniczki artykułów 4.1 – 4.7, gdy sam/sama dotknie bierki z zamiarem wykonania posunięcia lub zbitcia.

4.9 Jeśli zawodnik/zawodniczka nie jest w stanie wykonywać posunięć, asystent, który musi być zaakceptowany przez arbitra, może zostać upoważniony do wykonywania posunięć za niego/nią.

Artykuł 5: Zakończenie partii

5.1.1 Grę wygrywa zawodnik/zawodniczka, który/a zamatował/a Króla swojego przeciwnika/przeciwniczki. Taka sytuacja natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie matujące było zgodne z art. 3 i art. 4.2 – 4.7.

5.1.2 Przegrywa zawodnik/zawodniczka, który/a oświadcza, że się poddaje (co natychmiast kończy grę), z wyjątkiem sytuacji gdy pozycja jest taka, iż przeciwnik/przeciwniczka nie może zamatować króla przeciwnika/ przeciwniczki żadną możliwą serią prawidłowych posunięć. W takiej sytuacji wynikiem partii jest remis.

5.2.1 Partia jest remisowa, gdy gracz, który jest na posunięciu, nie ma możliwości wykonania prawidłowego posunięcia, a jego król nie jest szachowany. Taką sytuację nazywa się „patem”. Taka sytuacja natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie patujące było zgodne z art. 3 i art. 4.2 – 4.7.

5.2.2 Partia jest remisowa, gdy pojawi się pozycja, w której żaden gracz nie może szachować króla przeciwnika za pomocą dowolnej serii legalnych ruchów. Partię uznaje się za zakończoną w przypadku powstania tzw. „martwej pozycji”. Taka sytuacja natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie poprzedzające pozycję było zgodne z art. 3 i art. 4.2 – 4.7.

5.2.3 Partia jest remisowa na podstawie porozumienia pomiędzy obydwójgiem zawodników, pod warunkiem, że obydwójce wykonali co najmniej jeden ruch. To natychmiast kończy grę.

PRZEPISY TURNIEJOWE

Artykuł 6: Zegar szachowy

6.1 „Zegar szachowy” oznacza zegar z dwoma wyświetlaczami czasu, połączonymi ze sobą w taki sposób, że tylko jeden z nich może działać na raz. „Zegar” w Przepisach Szachowych oznacza jeden z dwóch wyświetlaczy czasu. Każdy wyświetlacz ma „flagę”. „Opadnięcie flagi” oznacza upływanie przydzielonego zawodnikowi/zawodniczce czasu.

6.2 Obsługa zegara szachowego:

6.2.1 Podczas partii każdy zawodnik/zawodniczka, po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, zatrzymuje swój zegar i uruchamia zegar przeciwnika/przeciwniczki (to znaczy naciska swój zegar). To „kończy” posunięcie. Posunięcie uznaje się również za zakończone, jeśli:

6.2.1.1 posunięcie kończy grę (patrz art. 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 i 9.6.2), lub

6.2.1.2 zawodnik/zawodniczka wykonał/a kolejny ruch, gdy jego/jej poprzedni ruch nie został zakończony.

6.2.2 Zawodnik/zawodniczka musi mieć możliwość przełączenia zegara po wykonaniu posunięcia, nawet po wykonaniu następnego posunięcia przez przeciwnika/przeciwniczkę. Czas między wykonaniem posunięcia na szachownicy a naciśnięciem zegara jest traktowany jako część czasu przydzielonego zawodnikowi/zawodniczce.

6.2.3 Zawodnik/zawodniczka musi przełączyć swój zegar tą samą ręką, którą wykonał/a swoje posunięcie. Zabrania się zawodnikowi/zawodniczce trzymania palca/dłoni na zegarze co może uniemożliwić przełączenie zegara przeciwnikowi/przeciwniczce.

6.2.4 Zawodnicy muszą w prawidłowy sposób obsługiwać zegar szachowy. Zabrania się siłowego naciskania, podnoszenia lub

przewracania/przesuwania zegara jak również przełączania zegara przed wykonaniem posunięcia. Niewłaściwa obsługa zegara będzie karana zgodnie z Artykułem 12.9.

6.2.5 Tylko zawodnik/zawodniczka, którego/której zegar jest uruchomiony, może poprawiać bierki.

6.2.6 Jeśli zawodnik/zawodniczka nie jest w stanie samodzielnie korzystać z zegara, asystent, który musi być zaakceptowany przez arbitra, może zostać upoważniony do przełączania zegara za niego/nią. Jego/jej zegar zostanie skorygowany przez arbitra według jego/jej najlepszego rozeznania. Ta korekta zegara szachowego nie dotyczy zawodnika/zawodniczki z niepełnosprawnością.

6.3 Przydzielony czas:

6.3.1 Grając partię z zegarem szachowym, każdy z zawodników jest zobowiązany do zakończenia określonej liczby posunięć lub wszystkich posunięć w regulaminowym czasie, z ewentualnym uwzględnieniem dodatkowego czasu przyznanego na każde posunięcie. Tempo gry musi być sprecyzowane przed rozpoczęciem zawodów.

6.3.2 Czas do namysłu, zaoszczędzony przez zawodnika/zawodniczkę w jednym etapie gry, jest dodawany do jego/jej czasu w następnym etapie tam, gdzie ma to zastosowanie. W „opóźnionej kontroli czasu“ obaj zawodnicy otrzymują tzw. „podstawowy czas do namysłu“. Każdy zawodnik/zawodniczka otrzymuje również „ściśle określony dodatkowy czas“ na każde posunięcie. Odliczanie podstawowego czasu do namysłu następuje z chwilą wyczerpania czasu dodatkowego. Jeżeli zawodnik/zawodniczka przełącza zegar przed upływem czasu dodatkowego, to jego podstawowy czas do namysłu nie ulega zmianie, niezależnie od tego, jaką część dodatkowego czasu wykorzystał na posunięcie.

6.4 Natychmiast po opadnięciu chorągiewki, należy sprawdzić czy zostały spełnione wymagania art 6.3.1.

6.5 Przed rozpoczęciem partii arbiter ustala miejsce ustawienia zegara na stole do gry.

6.6 O ustalonej godzinie rozpoczęcia partii uruchamia się zegar zawodnika/zawodniczki mającego/mającej białe bierki.

6.7 Czas spóźnienia na rundę:

6.7.1 Regulamin turnieju powinien precyzować godzinę rozpoczęcia rundy i ewentualny dopuszczalny określony czas spóźnienia się na rozpoczęcie gry. Jeśli czas spóźnienia nie jest określony, to domyślnie wynosi zero. Każdy zawodnik/zawodniczka, który/która przybędzie do szachownicy po tym czasie przegrywa partię, chyba, że arbiter podejmie inną decyzję.

6.7.2 Gdy regulamin turniejowy określa inne warunki spóźnienia się na partię, niż zero minut i żaden z zawodników nie jest obecny na rozpoczęciu rundy, to konsekwencje opóźnionego stawienia się do gry ponosi zawodnik/zawodniczka mający/mająca białe bierki. Zegar białych jest włączony, aż do chwili przybycia tego/tej zawodnika/zawodniczki, chyba że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję.

6.8 Przyjmuje się, że nastąpiło przekroczenie czasu (opadnięcie chorągiewki), gdy sędzia stwierdzi ten fakt lub gdy któryś/któraś zawodnik/zawodniczka złoży prawidłową reklamację.

6.9 Z wyjątkiem sytuacji sprecyzowanych w artykułach: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, zawodnik/zawodniczka, który/która nie zakończył/a wykonywania regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa partię. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik/ przeciwniczka, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla zawodnika, który przekroczył czas.

6.10 Ustawienie zegara szachowego:

6.10.1 Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych jego uszkodzeń. Uszkodzony zegar powinien być wymieniony przez sędziego, który według swego najlepszego rozeznania, powinien określić czas zużyty przez obydwójce zawodników i nastawić go na nowym/wymienionym zegarze.

6.10.2 Jeśli podczas gry okaże się, że ustawienie jednego lub obu zegarów jest nieprawidłowe, zawodnicy lub arbiter natychmiast powinni zatrzymać zegar szachowy. Arbiter powinien nastawić prawidłowy czas, dokonać korekty licznika posunięć i dostosować zużycie czasu do liczby wykonanych posunięć. Sędzia powinien określić czas zużyty przez obu zawodników według swego najlepszego rozeznania.

6.11.1 Jeżeli partia wymaga przerwania, sędzia powinien zatrzymać zegar.

6.11.2 Zawodnik/zawodniczka może zatrzymać zegar tylko w sytuacjach które wymagają asysty sędziego, na przykład gdy dokonano promocji, a wymagana figura nie jest dostępna.

6.11.3 Sędzia podejmuje decyzję o wznowieniu partii.

6.11.4 W przypadku zatrzymania zegara w celu wezwania arbitra, to do niego/ niej należy ocena czy powód przerwania partii był uzasadniony. Jeżeli okaże się, że zawodnik/zawodniczka nie miał/a istotnego powodu do zatrzymania zegara, to powinien być ukarany zgodnie z art. 12.9.

6.12.1 Ekrany, monitory lub szachownice demonstracyjne, pokazujące aktualną pozycję na szachownicy, posunięcia i liczbę wykonanych posunięć, jak również zegary pokazujące liczbę wykonanych/zakończonych posunięć, są dozwolone na sali gry.

6.12.2 Jednakże zawodnik/zawodniczka nie ma prawa składania reklamacji, opierając się wyłącznie na informacji uzyskanej w ten sposób.

Artykuł 7: Nieprawidłowości

7.1 Jeśli wystąpi nieprawidłowość i bierki muszą zostać przywrócone do poprzedniej pozycji, arbiter powinien dokonać najlepszego osądu, aby określić czas, który ma być ustawiony na zegarze. Jeżeli w czasie partii wystąpiła nieprawidłowość i należy odtworzyć prawidłową pozycję ustawiając bierki na właściwych polach, to arbiter powinien określić czas obojga zawodników na zegarze

według swego najlepszego rozeznania. Obejmuje to prawo do zmiany ustawienia zegara. Jeśli to konieczne, to powinien również dokonać korekty licznika posunięć.

7.2.1 Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że początkowa (wyjściowa) pozycja bierek była niewłaściwa, to partia zostaje unieważniona i należy ją rozegrać od nowa.

7.2.2 Jeśli podczas gry okaże się, że szachownica została ustawiona niezgodnie z Artykułem 2.1, gra będzie kontynuowana, ale osiągnięta pozycja musi zostać przeniesiona na prawidłowo ustawioną szachownicę.

7.3 Jeżeli rozpoczęto partię odmiennymi kolorami, niż należało, i obydwój zawodników wykonało mniej, niż 10 posunięć, to należy partię rozpocząć od nowa z właściwymi kolorami bierek. Po wykonaniu 10 lub większej liczby posunięć partię należy kontynuować.

7.4 Przemieszczone bierki:

7.4.1 Jeśli zawodnik/zawodniczka przemieści jedną lub więcej bierek, to jest zobowiązany/a do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie.

7.4.2 Jeśli zachodzi konieczność, to zawodnik/zawodniczka lub jego/jej przeciwnik/przeciwniczka powinni zatrzymać zegar i prosić o asystę arbitra.

7.4.3 Arbiter może ukarać zawodnika/zawodniczkę, który/a przemieścił/a bierki.

7.5 Nieprawidłowe posunięcia:

7.5.1 Nieprawidłowe posunięcie uznaje się za zakończone kiedy zawodnik/zawodniczka przełączy swój zegar. Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że zostało wykonane i zakończone nieprawidłowe posunięcie, to należy niezwłocznie przywrócić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeżeli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa. Artykuły 4.3 i 4.7 należy stosować w odniesieniu do posunięcia, które zastępuje nieprawidłową kontynuację. Po odtworzeniu prawidłowej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

7.5.2 Jeżeli zawodnik/zawodniczka postawił/a piona na polu promocji, przełączył/a zegar, ale nie zamienił/a piona na promowaną figurę, to posunięcie jest nieprawidłowe. Piona należy zamienić na hetmana tego samego koloru.

7.5.3 Jeżeli zawodnik/zawodniczka naciśnie zegar bez wykonania posunięcia, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał nieprawidłowe posunięcie.

7.5.4 Jeśli zawodnik/zawodniczka użyje obu rąk w celu wykonania jakiegokolwiek posunięcia (np. roszady, zbitcia bierki lub promocji) i naciśnie zegar, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał/a nieprawidłowe posunięcie.

7.5.5 Po działaniach omówionych w artykułach 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 albo 7.5.4, w przypadku wykonania i zakończenia pierwszego nieprawidłowego posunięcia przez któregokolwiek z zawodników, sędzia powinien przyznać przeciwnikowi/przeciwniczce bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; po wykonaniu i zakończeniu drugiego nieprawidłowego posunięcia, przez tego samego zawodnika/ zawodniczkę, sędzia powinien orzec jego/jej porażkę. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik/przeciwniczka, za

pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla ukaranego zawodnika/zawodniczki.

7.6 Jeśli podczas partii okaże się, że jakakolwiek bierka została przesunięta z właściwego pola, to należy przywrócić pozycję bezpośrednio sprzed wystąpienia nieprawidłowości. Jeżeli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa. Po odtworzeniu prawidłowej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

Artykuł 8: Zapis przebiegu partii

8.1 W jaki sposób posunięcia powinny być zapisywane:

8.1.1 W trakcie partii każdy/a zawodnik/zawodniczka jest zobowiązany/a do zapisywania własnych posunięć oraz posunięć przeciwnika/przeciwniczki w prawidłowy sposób, ruch po ruchu, tak wyraźnie i czytelnie, jak to możliwe, w jeden z następujących sposobów:

8.1.1.1 zapisując w notacji algebraicznej (Załącznik C), na papierowej „karcie zapisu partii” przewidzianej dla turnieju.

8.1.1.2 zapisując ruchy na certyfikowanym przez FIDE „elektronicznym arkuszu zapisu” przewidzianym dla turnieju.

8.1.2 Zabrania się wcześniejszego zapisywania ruchów, chyba że zawodnik/zawodniczka reklamuje remis zgodnie z art. 9.2 lub 9.3 lub odracza grę zgodnie z Wytycznymi I.1.1

8.1.3 Zawodnik/zawodniczka może odpowiedzieć na posunięcie przeciwnika/przeciwniczki przed jego zapisaniem, jeśli sobie tego życzy. Musi jednak uzupełnić swój zapis przed wykonaniem kolejnego posunięcia.

8.1.4 Formularz do zapisu partii powinien służyć wyłącznie do zapisywania posunięć, czasu na zegarze, ofert remisowych oraz kwestii dotyczących reklamacji i innych istotnych danych.

8.1.5 Obydwoje zawodnicy muszą zaznaczyć na formularzu do zapisu partii ofertę remisową znakiem "=".

8.1.6 Jeśli zawodnik/zawodniczka nie jest w stanie prowadzić zapisu, asystent/ asystentka, który/a musi być zaakceptowany/a przez arbitra, może zostać upoważniony/a do zapisywania posunięć. Jego/jej zegar zostanie skorygowany przez arbitra, według jego/jej najlepszego rozeznania. Ta korekta zegara nie dotyczy zawodnika/zawodniczki z niepełnosprawnością.

8.2 Zapis partii ma być widoczny dla arbitra przez cały czas trwania partii.

8.3 Karty zapisu są własnością organizatora turnieju. Elektroniczna karta zapisu z ewidentną wadą, ma zostać wymieniona przez arbitra.

8.4 Jeżeli zawodnik/zawodniczka, na swoim zegarze, ma mniej niż pięć minut do kontroli czasu w dowolnym stadium partii i w tej kontroli nie otrzymuje dodatkowego czasu, przynajmniej 30 sekund na każde posunięcie, to w tym okresie nie jest zobowiązany do spełnienia wymogów art. 8.1.1.

8.5 Niekompletne karty zapisu partii:

8.5.1 Jeżeli żadne z zawodników nie musi zapisywać partii, zgodnie z art. 8.4, to sędzia lub asystent powinien starać się być obecny przy tej partii i zapisywać posunięcia. W takiej sytuacji, natychmiast po opadnięciu jednej z chorągiewek, sędzia powinien zatrzymać zegar. Wtedy oboje zawodników powinno niezwłocznie uzupełnić swoje zapisy używając formularza sędziego lub przeciwnika/przeciwniczki.

8.5.2 Jeżeli tylko jedno z zawodników nie musi zapisywać partii, zgodnie z art. 8.4, to jest zobowiązany/a, po opadnięciu dowolnej chorągiewki, do uzupełnienia zapisu partii i to przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy. Jeżeli jest na posunięciu, to może posłużyć się formularzem przeciwnika, ale musi ten formularz zwrócić przed wykonaniem własnego posunięcia.

8.5.3 Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, to obydwójce zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii na drugiej szachownicy pod nadzorem arbitra lub asystenta. Arbiter powinien zanotować aktualną pozycję rozgrywanej partii, czasu na zegarze z zaznaczeniem zawodnika/zawodniczki, którego/której zegar był uruchomiony wraz z podaniem liczby wykonanych/zakończonych 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 jedno z zawodników przekroczyło czas do namysłu, zakłada się, że następne posunięcie będzie pierwszym w kolejnej kontroli czasu, chyba że istnieje dowód wykonania lub zakończenia większej liczby posunięć.

8.7 Po zakończeniu partii oboje zawodników wskazuje wynik partii, podpisując obie karty zapisu partii lub zatwierdzają wynik na swoich elektronicznych kartach zapisu. Nawet jeśli wynik ten jest nieprawidłowy, pozostaje on w mocy, chyba że arbiter zdecyduje inaczej.

Artykuł 9: Partia remisowa

9.1 Propozycje remisu a regulamin rozgrywek:

9.1.1 W regulaminie turnieju może być określony warunek, że zawodnicy nie mają prawa proponowania remisu lub zgody na remis przed wykonaniem określonej liczby posunięć albo w ogóle nie mają prawa zgody na remis bez przyzwolenia arbitra.

9.1.2 Jeśli jednak regulamin turnieju zezwala na porozumienie w sprawie remisu, zastosowanie mają następujące zasady:

9.1.2.1 Zawodnik/zawodniczka może złożyć propozycję remisu jedynie bezpośrednio po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, a przed przełączeniem zegara, który naciska dopiero po złożeniu propozycji. Oferta złożona w trakcie partii, w inny sposób, jest też ważna, ale należy brać pod uwagę art. 11.5. Oferta nie może być obciążona żadnymi innymi warunkami. W każdym przypadku złożona oferta nie może być wycofana i pozostaje ważna do chwili, gdy przeciwnik/przeciwniczka ją zaakceptuje, bądź odrzuci ustnie albo przez dotknięcie bierki z zamiarem wykonania posunięcia lub bicia, lub do momentu, gdy partia zakończy się w inny sposób.

9.1.2.2 Oferta remisowa powinna być zaznaczona na zapisach obojga zawodników symbolem "=".

9.1.2.3 Reklamowanie remisu na podstawie art. 9.2 lub 9.3 uznawane jest za propozycję remisu.

9.2 Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik/zawodniczka będący/a na posunięciu składa prawidłową reklamację, że identyczna pozycja przynajmniej po raz trzeci (niekoniecznie przez powtórzenie tych samych posunięć):

9.2.1. pojawi się na szachownicy, po posunięciu, które już zapisał/a na blankiecie, i które nie może być zmienione, i zadeklarował/a sędziemu zamiar jego wykonania albo

9.2.2 właśnie pojawiła się na szachownicy, a zawodnik/zawodniczka reklamujący/a remis jest na posunięciu.

9.2.3 Pozycje są uznane za identyczne, jeżeli za każdym razem na tego samego zawodnika/zawodniczkę 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, jeżeli:

9.2.3.1 w pierwszej pozycji pion mógł zostać zbity w przelocie („en passant“).

9.2.3.2 Król i Wieża mają prawo do roszady w pierwszej pozycji, a w następnych pozycjach to prawo utraciły. Prawo do wykonania roszady traci się tylko wtedy, gdy Król lub Wieża wykonały posunięcie.

9.3 Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik/zawodniczka będący/a na posunięciu składa prawidłową reklamację, że:

9.3.1 po jego/jej posunięciu, które już zapisał/a na blankiecie (i które nie może być zmienione) i zadeklarował/a arbitrowi zamiar jego wykonania, obie strony będą miały wykonane przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionami ani nie zbiły żadnej bierki albo

9.3.2 obie strony zakończyły wykonanie przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionkiem, ani nie zbiły żadnej bierki.

9.4 Jeżeli zawodnik/zawodniczka celowo dotknął/dotknęła jednej z bierek z zamiarem wykonania posunięcia, jak precyzuje art. 4.3, to traci w danym posunięciu prawo do reklamacji remisu na podstawie przepisów art. 9.2 lub art. 9.3.

9.5 Reklamacje remisu:

9.5.1 Jeśli zawodnik/zawodniczka reklamuje remis zgodnie z Artykułem 9.2 lub 9.3, to on/ona lub arbiter powinni zatrzymać zegar. Zawodnik/zawodniczka nie może wycofać zgłoszonej reklamacji.

9.5.2 Jeśli reklamacja jest uzasadniona, partia natychmiast kończy się remisem.

9.5.3 Jeśli reklamacja jest nieuzasadniona, arbiter dodaje przeciwnikowi/przeciwniczce 2 minuty. Następnie gra zostaje wznowiona. Jeżeli reklamacja opierała się na zamierzonym posunięciu, musi ono zostać wykonany zgodnie z art. 3 i 4.

9.6 Partia kończy się remisem, jeśli jeden lub oba z poniższych warunków zostanie spełniony:

9.6.1 identyczna pozycja, zgodnie z art. 9.2.2, pojawiła się przynajmniej po raz piąty

9.6.2 jeżeli oboje zawodników wykonało przynajmniej 75 posunięć, bez posunięcia pionkiem i jakiegokolwiek bicia. Jednakże w przypadku, gdy ostatnim posunięciem jedna ze stron matuje, to ten mat wygrywa partię.

Artykuł 10: Punktacja

10.1 Jeżeli regulamin turnieju nie przewiduje innej punktacji, to za wygranie partii lub za zwycięstwo walkowerem wygrywający/a otrzymuje jeden punkt (1), a przegrywający/a przy szachownicy lub walkowerem zero (0).

Zawodnik/zawodniczka, który/a zremisuje partię otrzymuje pół punktu (1/2). Powszechnie przyjęto, że otrzymany walkower odnotowuje się w tabeli znakiem „+” (plus), a oddany walkower odnotowuje się znakiem „-” (minus), co pozwala uniknąć oceny rankingowej nierozegranej partii.

10.2 Łączny wynik obojga zawodników w każdej partii nie może przekroczyć maksymalnego wyniku dla partii. Wyniki każdego z zawodników muszą odpowiadać wymienionej punktacji. Przykładowo wynik $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ jest niedozwolony.

Artykuł 11: Zachowanie zawodników

11.1 Zawodnikom nie wolno podejmować żadnych działań przyczyniających się do tworzenia złej reputacji grze w szachy.

11.2 Strefa rozgrywek i sala gry:

11.2.1 „Strefę rozgrywek” definiuje się jako „salę gry”, toalety, sanitariaty, bufet, pokoje do odpoczynku, miejsce przeznaczone do palenia i inne miejsca wyznaczone przez arbitra.

11.2.2 "Salę gry" definiuje się jako miejsce, w którym rozgrywane są partie.

11.2.3 Jedynie za zgodą arbitra:

11.2.3.1 zawodnik/zawodniczka może opuścić strefę rozgrywek,

11.2.3.2 zawodnik/zawodniczka będący na posunięciu może opuścić salę gry.

11.2.3.3 osoba, nie będąca zawodnikiem/zawodniczką, ani arbitrem, nie może mieć dostępu do sali gry.

11.2.4 W regulaminie turniejowym może być przepis, że zawodnik/zawodniczka musi poinformować arbitra, że opuszcza salę gry.

11.3 Notatki i urządzenia elektroniczne:

11.3.1 W trakcie partii zabrania się zawodnikom używania jakichkolwiek notatek, korzystania z porad i innych źródeł informacji oraz analizowania jakiegokolwiek partii na innej szachownicy.

11.3.2 W trakcie rozgrywania partii, w strefie rozgrywek, zawodnik nie ma prawa posiadania telefonu komórkowego, ani jakiegokolwiek innego urządzenia elektronicznego, poza zatwierdzonymi przez arbitra.

11.3.2.1 Jednakże regulamin turniejowy może dopuszczać przechowywanie wymienionych urządzeń w oddzielnej teczce, torebce, czy innym pakunku zawodnika, ale pod warunkiem, że urządzenie jest całkowicie wyłączone. Pakunek ten musi być umieszczony w miejscu uzgodnionym

z arbitrem. Ponadto żadne z zawodników nie ma prawa ruszania tego pakunku w trakcie partii bez zgody arbitra.

11.3.2.2 Jeżeli nie ma wątpliwości, że zawodnik/zawodniczka ma ze sobą takie urządzenia w strefie rozgrywek, to przegrywa partię. Przeciwnik/przeciwniczka wygrywa. Regulamin turnieju może określać inną, mniej surową karę.

11.3.3 Arbiter może zażądać, żeby zawodnik/zawodniczka pozwolił/a sprawdzić swoje ubranie, teczkę lub inne przedmioty oraz zgodził się na przeprowadzenie kontroli osobistej, co powinno być dokonane dyskretnie z zachowaniem prywatności. Wzmiankowanej inspekcji może dokonać osoba tej samej płci co zawodnik/zawodniczka, którą może być arbiter lub upoważniona przez niego/nią osoba. Jeżeli zawodnik/zawodniczka odmówi współpracy w tej

kwestii, to arbiter powinien podjąć działania w zgodzie z art. 12.9.

11.3.4 Palenie, w tym e-papierosów, jest dozwolone tylko w miejscach wyznaczonego przez arbitra.

11.4 Zawodnicy/zawodniczki, którzy/które zakończyli swoje partie, są uważani za kibiców.

11.5 Zabronione jest odwracanie uwagi przeciwnika/przeciwniczki lub przeszkadzanie mu/jej w grze w jakikolwiek sposób. Włączając w to nieuzasadnione reklamacje i propozycje remisowe oraz wprowadzanie źródeł hałasu na salę gry.

11.6 Naruszenie jakiegokolwiek części Artykułów 11.1 – 11.5 prowadzi do nałożenia kar zgodnie z Artykułem 12.9.

11.7 Zawodnik, który uporczywie odmawia przestrzegania „Przepisów gry“ powinien zostać ukarany przegraniem partii. W takim przypadku arbiter ustala wynik punktowy przeciwnika.

11.8 Jeżeli oboje zawodników są uznani winnymi na podstawie art. 11.7, to partię uznaje się za obustronnie przegraną.

11.9 Zawodnik/zawodniczka ma prawo prosić arbitra o wyjaśnienie poszczególnych artykułów „Przepisów gry“.

11.10 Zawodnik/zawodniczka może odwołać się od każdej decyzji arbitra, nawet jeśli podpisał/a już kartę zapisu partii (patrz art. 8.7), chyba że regulamin zawodów przewiduje inny tryb postępowania.

11.11 Oboje zawodników musi asystować arbitrowi we wszystkich sytuacjach wymagających rekonstrukcji partii, łącznie z reklamacjami remisu.

11.12 Sprawdzanie trzykrotnego pojawienia się tej samej pozycji lub reguły 50 posunięć jest obowiązkiem zawodników przy asyście sędziego.

Artykuł 12: Rola arbitra (patrz Przedmowa)

12.1 Arbiter powinien dopilnować dokładnego przestrzegania „Przepisów gry“.

12.2 Arbiter powinien:

12.2.1 zapewnić przestrzeganie zasad uczciwej gry (fair play),

12.2.2 dbać o sprawne i jak najlepsze przeprowadzenie zawodów,

12.2.3 dopilnować, aby zostały zapewnione dobre warunki gry,

12.2.4 dopilnować, aby zawodnikom nie przeszkadzano w trakcie partii,

12.2.5 nadzorować przebieg zawodów,

12.2.6 podjąć specjalne środki w interesie zawodników/zawodniczek niepełnosprawnych i tych, którzy potrzebują pomocy medycznej,

12.2.7 przestrzegać zasad lub wytycznych Fair-Play

12.3 Arbiter powinien nadzorować przebieg partii, szczególnie w niedoczasach, konsekwentnie egzekwować wydane orzeczenia, a w uzasadnionych przypadkach nakładać kary na zawodników.

12.4 Arbiter może wyznaczyć asystentów do obserwacji gier, na przykład gdy kilku zawodników jest w "niedoczasie".

12.5 Arbiter może przyznać jednemu lub obojgu zawodnikom dodatkowy czas do namysłu, w przypadku wystąpienia zewnętrznych zakłóceń w trakcie partii.

12.6 Arbiter nie może interweniować w przebieg partii, z wyjątkiem przypadków opisanych w Przepisach Szachowych. Sędziemu nie wolno sygnalizować zawodnikom liczby zakończonych posunięć, z wyjątkiem sytuacji określonych w art. 8.5, gdy opadnie choćby jedna chorągiewka sygnalizacyjna. Sędzia powinien powstrzymać się także od informowania zawodnika/zawodniczki, że jego/jej przeciwnik/przeciwniczka zakończył/a posunięcie lub że zegar nie został przełączony.

12.7 Jeżeli ktokolwiek zaobserwuje jakąś nieprawidłowość, to ma prawo zgłosić ją jedynie sędziemu. Zawodnicy rozgrywający inne partie nie powinni rozmawiać na ten temat lub w inny sposób ingerować w przebieg partii. Widzowie/kibice nie mogą ingerować w przebieg partii. Arbiter może usunąć z sali rozgrywek osoby zakłócające przebieg zawodów.

12.8 Bez pozwolenia sędziego, zabronione jest używanie przez kogokolwiek telefonów komórkowych i innych urządzeń służących do komunikacji w strefie rozgrywek oraz w pobliskich pomieszczeniach wskazanych przez sędziego.

12.9 Arbiter ma do dyspozycji następujące kary:

12.9.1 ostrzeżenie,

12.9.2 zwiększenie przeciwnikowi/przeciwniczce czasu do namysłu,

12.9.3 zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi/zawodniczce, który/a zachował/a się w naganny sposób,

12.9.4 zwiększenie wyniku punktowego przeciwnika/przeciwniczki do maksymalnego rezultatu możliwego do uzyskania w danej partii,

12.9.5 zmniejszenie wyniku punktowego w partii niewłaściwie zachowującym się zawodnikowi/zawodniczce,

- 12.9.6 orzeczenie przegranej zawodnika/zawodniczki, zachowującego/zachowującej się naganie (sędzia decyduje też o wyniku jego przeciwnika),
- 12.9.7 nałożenie kary pieniężnej ogłoszonej z wyprzedzeniem, 12.9.8 wykluczenie zawodnika/zawodniczki z jednej lub więcej rund,
- 12.9.9 usunięcie z turnieju.

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik A. Szachy szybkie

A.1 Do szachów szybkich zalicza się partie, w których każde z zawodników otrzymuje na zakończenie wszystkich posunięć więcej niż 10 minut, ale mniej niż 60 minut albo w których przydzielony przed rozpoczęciem partii ustalony czas, który po uwzględnieniu dodatku sekundowego na każde posunięcie, pomnożonego przez 60, mieści się w tych granicach.

A.2 Zawodnicy nie muszą zapisywać posunięć, ale nie tracą prawa do reklamacji, które oparte zazwyczaj są o zapis partii. Zawodnik/zawodniczka może, w dowolnym czasie, poprosić arbitra lub asystenta o dostarczenie mu/jej blankietu do zapisu partii, aby zapisać posunięcia.

A.3 Kary, o których mowa w art. 7 i 9 Przepisów turniejowych, wynoszą jedną minutę zamiast dwóch minut.

A.4 Zasady Gry Turniejowej mają zastosowanie, jeśli:

A.4.1 jeden arbiter przypada na nie więcej, niż trzy partie i

A.4.2 wszystkie partie są zapisywane na formularzu do zapisu partii przez arbitra lub jego asystenta oraz przez urządzenie elektroniczne, jeśli jest taka możliwość.

A.4.3 Zawodnik/zawodniczka może, w dowolnym czasie, ale na swoim posunięciu, poprosić arbitra lub asystenta o pokazanie mu blankietu z

zapisem partii. Z takim życzeniem można się zwrócić do arbitra tylko pięciokrotnie w trakcie partii. Większą liczbą takich życzeń będzie traktowana, jako przeszkadzanie przeciwnikowi/przeciwnicze w trakcie partii.

A.5 We wszystkich innych sytuacjach, należy stosować następujące przepisy:

A.5.1 W momencie, gdy obje zawodników zakończyło po dziesięć (10) posunięć:

A.5.1.1 Nie można wprowadzić żadnych zmian w ustawieniu zegara, chyba że miałyby to negatywny wpływ na harmonogram rozgrywek.

A.5.1.2 Żadne reklamacje dotyczące nieprawidłowego ustawienia bierek na szachownicy czy samego ułożenia szachownicy nie mogą być uwzględnione. W przypadku nieprawidłowego ustawienia Króla roszada jest niedozwolona. W przypadku nieprawidłowego ustawienia Wieży, roszada z tą Wieżą nie jest dozwolona.

A.5.2 Jeżeli arbiter zauważy działania zawodnika wymienione w artykułach 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 albo 7.5.4, to powinien podjąć decyzję zgodnie z art. 7.5.5, pod warunkiem, że jego przeciwnik nie wykonał jeszcze następnego posunięcia. Jeżeli arbiter nie interweniuje, przeciwnik/przeciwniczka ma prawo do reklamacji, pod warunkiem, że nie wykonał jeszcze swojego posunięcia. Jeżeli przeciwnik/przeciwniczka nie reklamuje i arbiter nie interweniuje, to nieprawidłowe posunięcie jest ważne i partię należy kontynuować. Po wykonaniu przez przeciwnika/przeciwniczkę następnego posunięcia, nieprawidłowe posunięcie nie może być poprawione, chyba, że uzgodnili to obaj grający, bez interwencji sędziego.

A.5.3 Aby zgłosić reklamację wygrania przez czas, zawodnik/zawodniczka zgłaszający/a musi zatrzymać zegar i powiadomić arbitra. Jednakże

partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik/ przeciwniczka, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla ukaranego zawodnika/zawodniczki.

A.5.4 Jeśli arbiter zauważy, że oba Króle są w szachu lub pion stoi na polu promocji/przemiany, powinien zaczekać z podjęciem decyzji do czasu zakończenia następnego posunięcia. Następnie, jeśli na szachownicy nadal znajduje się nieprawidłowa pozycja, ogłasza remis.

A.5.5 Arbiter powinien również ogłosić przekroczenie czasu do namysłu, jeśli je zauważy.

A.6 Regulamin turniejowy powinien określać, czy artykuły A.4 albo A.5 obowiązują przez cały czas rozgrywania zawodów.

Załącznik B. Szachy błyskawiczne BLITZ

B.1 Partia „błyskawiczna” to taka, w której wszystkie ruchy muszą być wykonane w ustalonym czasie 10 minut lub krótszym dla każdego zawodnika/zawodniczki; lub przydzielony czas plus 60-krotność dowolnego dodatku wynosi 10 minut lub mniej dla każdego zawodnika/zawodniczki.

B.2 Przepisy turniejowe mają zastosowanie, jeśli:

B.2.1 jeden arbiter nadzoruje jedną partię i

B.2.2 wszystkie partie są zapisywane na formularzu do zapisu partii przez arbitra lub jego/jej asystenta/asystentkę, przez urządzenie elektroniczne, jeśli jest taka możliwość.

B.2.3 Zawodnik/zawodniczka może, w dowolnym czasie, ale na swoim posunięciu, poprosić arbitra lub asystenta/asystentkę o pokazanie mu blankietu z zapisem partii. Z takim życzeniem można się zwrócić do arbitra maksymalnie pięć razy w trakcie partii. Większa liczba takich życzeń będzie traktowana, jako przeszkadzanie przeciwnikowi/przeciwniczce w trakcie partii.

B.3 W pozostałych przypadkach partia podlega przepisom dotyczącym szachów szybkich, jak w Artykule A.2, A.3 i A.5.

B.4 Regulamin turniejowy powinien określać, czy artykuły B.2 albo B.3 obowiązują przez cały czas rozgrywania zawodów.

Załącznik C. Notacja algebraiczna

W turniejach i meczach Międzynarodowej Federacji Szachowej FIDE obowiązuje wyłącznie notacja algebraiczna. FIDE zaleca stosowanie tej ujednocionej notacji także w literaturze i periodykach szachowych. Zapisy partii prowadzone inną notacją, niż algebraiczna, nie mogą być dowodem w przypadkach, w których niezbędne jest korzystanie z zapisu partii zawodnika/zawodniczki. Jeżeli arbiter zauważy, że zawodnik/zawodniczka prowadzi zapis inną notacją, niż algebraiczna, to powinien go/ją ostrzec, podając jednocześnie informację o stosownym przepisie.

Zasady zapisu algebraicznego

C.1 W tym zapisie „figura” oznacza bierkę inną niż pion.

C.2 Każda figura jest oznaczona skrótem. Zarówno w języku angielskim, jak i polskim jest to pierwsza wielka litera jego nazwy. Przykład: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight (w języku angielskim) oraz: K=Król, H=Hetman, W=Wieża, G=Goniec, S=Skoczek (w języku polskim). (w języku angielskim N oznacza Knight- Skoczka, aby uniknąć dwuznaczności.)

C.3 W przypadku skrótu nazwy pionów, każdy zawodnik/zawodniczka może swobodnie używać nazwy, która jest powszechnie używana w jego/jej kraju.

Przykłady: F = fou (po francusku Goniec), L = loper (po holendersku Goniec). W czasopiśmie/periodykach zaleca się stosowanie miniaturki bierki.

C.4 Piony nie są oznaczone pierwszą literą, ale są rozpoznawane przez brak takiej litery.

Przykłady: posunięcia są zapisane e5, d4, a5, a nie pe5, Pd4, pa5.

C.5 Ośiem linii pionowych (od lewej do prawej dla białych i od prawej do lewej dla czarnych) jest oznaczonych małymi literami, odpowiednio a, b, c, d, e, f, g i h.

C.6 Ośiem linii poziomych (od dołu do góry dla białych i od góry do dołu dla czarnych) jest ponumerowanych odpowiednio 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. W konsekwencji, w pozycji wyjściowej białe figury i pionki są umieszczane w pierwszej i drugiej linii; czarne figury i pionki w ósmej i siódmej linii.

C.7 W konsekwencji wcześniejszych zasad, każde z sześćdziesięciu czterech pól jest oznaczone unikalną kombinacją litery i liczby.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Każde posunięcie figury jest oznaczone skrótem nazwy danej figury i pola na którym staje.

Nie ma potrzeby stosowania przerwy pomiędzy skrótem nazwy figury a oznaczeniem pola.

Przykłady: Ge5, Sf3, Wd1.

W przypadku pionów wskazuje się tylko współrzędne pole, na którym staje. Przykłady: e5, d4, a5.

Dopuszczalna jest dłuższa forma zapisu zawierająca również współrzędne pola, na którym stała bierka przed wykonaniem posunięcia. Przykłady: Gb2e5, Sg1f3, Wa1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Kiedy bierka bije, znak x może być wstawiony pomiędzy (W Polsce zamiast litery „x“ do oznaczenia bicia powszechnie używa się dwukropka,,:“):

C.9.1 skrót nazwy figury oraz

C.9.2 współrzędne pola, na którym została postawiona. Przykłady: Gxe5, Sxf3, Wxd1, patrz także C.10 (lub np. G:e5, S:f3, W:d1).

C.9.3 Gdy pion bije, należy wskazać sygnaturę linii pionowej, na której stał przed wykonaniem posunięcia, wstawić x, a następnie podać współrzędne pola, na którym zbił. Przykłady: dx e5, gxf3, axb5 (lub d:e5, g:f3, a:b5) W przypadku bicia w przelocie „en passant” do zapisu można dołączyć „e.p.”. Przykład: exd6 e.p. (lub e:d6 e.p.).

C.10 Jeśli dwie figury tego samego rodzaju mogą przemieścić się na to samo pole, figura, która wykonuje posunięcie, jest wskazywana w następujący sposób: C.10.1 Jeśli obie figury stoją na tej samej linii poziomej:

C.10.1.1 Skrót nazwy figury,

C.10.1.2 nazwa linii pionowej, na której stała figura przed wykonaniem posunięcia, oraz

C.10.1.2 Współrzędne pola, na które została postawiona.

C.10.2 Jeśli obie figury stoją na tej samej linii pionowej:

C.10.2.1 Skrót nazwy figury,

C.10.2.2 Nazwę linii poziomej, na której stała bierka przed wykonaniem posunięcia, oraz

C.10.2.3 Współrzędne pola, na które została postawiona.

C.10.3 Jeśli obie figury stoją na różnych liniach pionowych i poziomych, to preferowana jest pierwsza metoda (1). Przykłady:

C.10.3.1 Na polach g1 i e1 znajdują się dwa Skoczki, a jeden zostaje przestawiony na pole f3: Sgf3 lub Sef3, w zależności od tego, który z nich został przestawiony.

C.10.3.2 Na polach g5 i g1 znajdują się dwa Skoczki, a jeden z nich zostaje przestawiony na pole f3: S5f3 lub S1f3, w zależności od tego, który z nich został przestawiony.

C.10.3.3 Na polach h2 i d4 znajdują się dwa Skoczki, a jeden zostaje przestawiony na pole f3: Sgf3 lub Sef3, w zależności od tego, który z nich został przestawiony.

C.10.3.4 Jeśli następuje bicie na polu f3, zapis z poprzednich przykładów nadal ma zastosowanie, ale można wstawić "x" (lub ":" w polskim zapisie): 1) Sgxf3 (Sg:f3) lub Sexf3 (Se:f3), 2) S5xf3 (S5:f3) lub S1xf3 (S1:f3), 3) Shxf3 lub Sdx f3 (Sh:f3), w zależności od tego, który z nich został przestawiony.

C.11 W przypadku promocji piona wskazywany jest rzeczywisty ruch piona, po którym natychmiast następuje skrót nazwy nowej figury. Przykłady: d8H, exf8S (e:f8S), b1G, g1W.

C.12 Propozycja remisu powinna być oznaczona jako (=).

C.13 Skróty

C.13.1 0-0 = roszada z Wieżą h1 lub wieżą h8 (roszada na skrzydle królewskim)

C.13.2 0-0-0 = roszada z Wieżą a1 lub wieżą a8 (roszada na skrzydle hetmańskim)

C.13.3 x lub : = bicie

C.13.4 + = szach

C.13.5 ++ lub # (w polskiej notacji "X") = szach-mat

C.13.6 e.p. = bicie w przelocie 'en passant'

Artykuły C.13.3 – C.13.6 są nieobowiązkowe.

Przykładowy zapis partii:

1.e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Hd4 d5 6. exd6 e.p. Sd6 7. Gg5 Sc6
8. He3+ Se7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 We8 11. Kb1 (=)

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Hd4 d5 6. ed6 Sd6 7. Gg5 Sc6 8.
He3 Ge7 9 Sbd2 0-0 10. 0-0-0 We8 11. Kb1 (=)

Lub: 1. e2e4 e7e5 2.Sg1f3 Sg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Sf6e4 5. Hd1xd4 d7d5
6. e5xd6 e.p. Se4xd6 7. Gc1g5 Sb8c6 8. Hd4d3 Gf8e7 9. Sb1d2 0-0 10. 0-0-0 Wf8e8 11. Kb1 (=)

Załącznik D. Przepisy gry z udziałem zawodników/zawodniczek niewidomych i niedowidzących

D.1 Organizator/organizatorka zawodów, w porozumieniu z arbitrem, ma prawo adaptacji niniejszych przepisów do miejscowych warunków. W partiach turniejowych, granych pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi (osoby mające odpowiednie świadectwa) każde z zawodników ma prawo domagania się własnej szachownicy, zawodnik/zawodniczka widzący/a - normalnej szachownicy, a zawodnik/zawodniczka niewidomy/a - szachownicy o specjalnej konstrukcji, która musi spełniać następujące warunki: Szachownica ta musi spełniać następujące wymagania:

D.1.1 mierzyć co najmniej 20 cm na 20 cm,

D.1.2 kwadraty czarnych pól muszą być lekko podwyższone,

D.1.3 w środku każdego pola powinien być otwór do zamocowania bierek,

D.1.4 Wymagania odnośnie bierek:

D.1.4.1 każda bierka powinna mieć kołek u podstawy, służący do umieszczenia bierki w otworach szachownicy,

D.1.4.2 bierki powinny być typu Staunton, przy czym czarne bierki muszą być specjalnie oznakowane, aby były wyczuwalne dotykiem (różniące się od bierek białych). D.2 Przepisy gry są następujące:

D.2.1 Posunięcia muszą być zapowiadane wyraźnie, następnie powtarzane przez przeciwnika i wykonane na jego szachownicy. Podczas promocji piona, zawodnik/zawodniczka musi ogłosić wybór figury. W celu uniknięcia wątpliwości przy zapowiadaniu posunięć, zaleca się stosowanie poniższych imion zamiast liter używanych w notacji algebraicznej: A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Jeżeli arbiter nie zdecyduje inaczej, to linie poziome od strony białych do czarnych otrzymują kolejne numery po niemiecku

1 - eins (polskie jeden)

2 - zwei (polskie dwa)

3 - drei (polskie trzy)

4 - vier (polskie cztery)

5 - fuenf (polskie pięć)

6 - sechs (polskie sześć)

7 - sieben (polskie siedem)

8 - acht (polskie osiem)

Roszada jest ogłoszona „Lange Rochade” (po niemiecku długa roszada) i „Kurze Rochade” (po niemiecku krótka roszada).

Bierki mają następujące nazwy: Koenig (polskie Król), Dame (polskie Hetman), Turm (polskie Wieża), Laeufer (polskie Goniec), Springer (polskie Skoczek), Bauer (polskie pion).

D.2.2 Na szachownicy zawodnika/zawodniczki niewidomego/niewidomej bierkę uważa się za „dotkniętą”, gdy została wyjęta z otworu zabezpieczającego.

D.2.3 Posunięcie uważa się za „wykonane”, gdy:

D.2.3.1 w przypadku bicia, zbita bierka została usunięta z szachownicy zawodnika/zawodniczki, który/a jest "na posunięciu",

D.2.3.2 bierka została umieszczona w innym otworze zabezpieczającym,

D.2.3.3 posunięcie zostało ogłoszone.

D.2.4 Dopiero po wykonaniu tych czynności można uruchomić zegar przeciwnika/przeciwniczki.

D.2.5 Zawodnika/zawodniczkę widzącego/widzącą, w zagadnieniach omawianym w punktach D.2.2 i D.2.3 tych przepisów, obowiązują normalne przepisy gry.

D.2.6 Zegar szachowy dla zawodników/zawodniczek niewidomych:

D.2.6.1 Dopuszcza się stosowanie zegara szachowego, skonstruowanego specjalnie dla zawodników/zawodniczek niewidomych lub niedowidzących. Zegar powinien być tak skonstruowany aby ogłosić czas i liczbę wykonanych posunięć zawodnikom/zawodniczkom z niepełnosprawnością wzrokową.

D.2.6.2 Alternatywnie można rozważyć zegar analogowy o następujących cechach:

1) posiadający 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,

2) chorągiewkę sygnalizacyjną wyczuwalną dotykiem, tak przygotowaną, aby zawodnik/zawodniczka niewidzący/a mógł/a sam/a wyczuć minutową wskazówkę w ostatnich pięciu minutach każdej godziny.

D.2.7 Zawodnik/zawodniczka niedowidzący/a jest zobowiązany/a zapisywać partię systemem Braille'a lub odręcznie, względnie rejestrować posunięcia na urządzeniu rejestrującym.

D.2.8 Przejęzyczenie w ogłoszeniu posunięcia musi być natychmiast sprostowane, przed włączeniem zegara przeciwnika/przeciwniczki.

D.2.9 Jeżeli w trakcie partii powstaną odmienne pozycje na dwóch szachownicach, różnice powinny być skorygowane w obecności arbitra i w oparciu o obydwa zapisy partii. Jeśli oba zapisy są zgodne, to zawodnik/zawodniczka, który/a zapisał/a właściwe posunięcie, ale wykonał/a je nieprawidłowo, jest zobowiązany/a do skorygowania pozycji zgodnie z prowadzonym zapisem. W przypadku różnic w zapisach partii, należy wrócić do ostatniej pozycji, do której oba zapisy są zgodne i grę kontynuować. Arbiter powinien odpowiednio skorygować czas na obu zegarach.

D.2.10 Zawodnik niepełnosprawny wzrokowo ma prawo skorzystać z pomocy asystenta/asystentki, który/a może wykonywać wybrane lub wszystkie z następujących obowiązków:

D.2.10.1 wykonuje posunięcia każdego/każdej z zawodników na szachownicy przeciwnika/przeciwniczki,

D.2.10.2 ogłasza posunięcia obojga zawodników,

D.2.10.3 prowadzi zapis partii zawodnika/zawodniczki niewidzącego/niewidzącej i uruchamia zegar przeciwnika/przeciwniczki.

D.2.10.4 na życzenie zawodnika/zawodniczki niewidzącego/niewidzącej, informuje o liczbie aktualnie zakończonych posunięć i czasie zużytym przez oboje zawodników,

D.2.10.5 zgłasza reklamację w przypadkach przekroczenia czasu i informuje arbitra, jeśli zawodnik/zawodniczka widzący/a dotknął/dotknęła jedną z bierok,

D.2.10.6 dopełnia niezbędnych formalności związanych z odroczeniem partii.

D.2.11 Jeżeli zawodnik/zawodniczka niewidzący/a nie korzysta z pomocy asystenta/asystentki, to jego/jej przeciwnik/przeciwniczka może powołać asystenta/asystentkę, który/a wykonuje czynności wymienione w punktach D.2.10.1 i D.2.10.2. Asystent musi być zawsze obecny w sytuacji, gdy zawodnik/zawodniczka niewidzący/a gra z zawodnikiem/zawodniczką niesłyszącym/niesłyszącą.

WYTYCZNE

Wstęp

Wprowadzenie: Poniższe wytyczne mają na celu pomoc w organizacji rozgrywek tam, gdzie mogą być pomocne. Gdy rozgrywki/partie nie są objęte oceną rankingową FIDE, zdecydowanie zaleca się stosowanie powyższych przepisów we wszystkich wydarzeniach, gdzie mogłyby mieć zastosowanie.

Wytyczne I. Partie odłożone

I.1 Procedura odłożenia:

I.1.1 Jeśli partia nie zostanie zakończona przed upływem czasu przewidzianego na nią, arbiter zażąda od zawodnika/zawodniczki, będącego/będącej na posunięciu, aby „zapieczętować” kolejny ruch. Zawodnik/zawodniczka musi zapisać swoje posunięcie w jednoznaczny sposób na karcie zapisu, umieścić jego /jej kartę zapisu i kartę zapisu jego/jej przeciwnika, jeśli taka istnieje, w kopercie, zakleić kopertę i dopiero wtedy zatrzymać zegar szachowy. Dopóki zawodnik/zawodniczka nie zatrzyma zegara szachowego, zachowuje on/ona prawo do zmiany swojego zapieczętowanego posunięcia. Jeśli, po otrzymaniu od arbitra polecenia zapieczętowania swojego posunięcia, zawodnik/zawodniczka wykona posunięcie na

szachownicy, musi zapisać ten sam ruch na swojej karcie zapisu, jako swoje zapieczętowane posunięcie.

I.1.2 Zawodnik/zawodniczka będący/a na posunięciu, który/która chce odłożyć partię przed zakończeniem sesji gry, jest traktowany jakby zapisywał zapieczętowane posunięcie w nominalnym czasie końca sesji i dlatego jego czas powinien zostać pomniejszony o czas pozostający do końca tej sesji. I.2. Na kopercie należy wskazać: I.2.1 nazwiska obojga zawodników,

I.2.2 pozycję bezpośrednio przed zapieczętowanym posunięciem,

I.2.3 czas zużyty przez każde z zawodników,

I.2.4 imię i nazwisko zawodnika/zawodniczki, który/która zapieczętował/a posunięcie,

I.2.5 numer zapieczętowanego posunięcia,

I.2.6 propozycja remisu, jeżeli ta jest nadal aktualna,

I.2.7 data, godzina i miejsce wznowienia partii.

I.3 Arbiter sprawdza dokładność informacji na kopercie i jest odpowiedzialny/a za jej przechowywanie.

I.4 Jeśli zawodnik/zawodniczka zaproponuje remis po tym, jak jego przeciwnik/przeciwniczka zapieczętował/a swój ruch, oferta jest ważna do momentu, gdy przeciwnik/przeciwniczka ją zaakceptuje lub odrzuci, jak w Artykule 9.1.

I.5 Przed wznowieniem partii pozycja bezpośrednio przed zapieczętowanym ruchem zostanie ustawiona na szachownicy, a czasy wykorzystane przez oboje zawodników, z chwili gdy partia została przerwana, zostaną ponownie ustawione na zegarze.

I.6 Jeśli przed wznowieniem partii uzgodniony zostanie remis, lub jeśli jedno z zawodników powiadomi arbitra o rezygnacji/poddaniu, partię uznaje się za zakończoną.

I.7 Kopertę z formularzami zapisów można otworzyć tylko w obecności zawodnika/zawodniczki, który/a ma odpowiedzieć na zapisane posunięcie.

I.8 Z wyjątkiem przypadków określonych w artykułach 5, 5.2.2, 6.9 i 9.6, partię przegrywa zawodnik/zawodniczka, który/a zapisał/a do koperty zabezpieczone posunięcie:

I.8.1 w sposób niejednoznaczny, lub

I.8.2 w taki sposób, że jego jednoznaczne odczytanie jest niemożliwe, lub

I.8.3 jest nieprawidłowe.

I.9 Jeżeli w uzgodnionym czasie wznowienia:

I.9.1 zawodnik/zawodniczka, jest obecny/a zawodnik/zawodniczka mający/mająca odpowiedzieć na zabezpieczony ruch, koperta zostaje otwarta, zabezpieczone posunięcie jest wykonywane na szachownicy i jego/jej zegar jest uruchomiany,

I.9.2 zawodnik/zawodniczka, który/a musi odpowiedzieć na zabezpieczony ruch, nie jest obecny/a, jego/jej zegar zostanie uruchomiony; po jego/jej przybyciu może zatrzymać swój zegar i wezwać arbitra; koperta jest następnie otwierana, a zabezpieczone posunięcie jest wykonywane na szachownicy; jego/jej zegar jest następnie ponownie uruchamiany,

I.9.3 jest nieobecny zawodnik/zawodniczka, który/a zapisał/a posunięcie do koperty, to jego/jej przeciwnik/przeciwniczka nie jest zobowiązany/a do wykonania swego posunięcia na szachownicy. Ma prawo zapisać odpowiedź na blankiecie, włożyć formularz do nowej koperty, zakleić ją, a następnie przełączyć zegar. Koperta powinna być przekazana arbitrowi, który/a ją przechowuje do czasu przybycia drugiego zawodnika/zawodniczki i otwiera dopiero w jego/jej obecności.

I.10 Każdy zawodnik/zawodniczka, który/która przybędzie do szachownicy po wyznaczonym czasie przegrywa partię, chyba, że arbiter podejmie inną decyzję. Jednakże w sytuacji, gdy zabezpieczone posunięcie skutkowało zakończeniem partii, rezultat ten powinien obowiązywać.

I.11 Jeżeli regulamin turniejowy określa inne warunki spóźnienia się na partię, niż zero minut i żadne z zawodników nie jest obecne na rozpoczęciu dogrywki, to konsekwencje opóźnionego stawiania się ponosi zawodnik/zawodniczka, który/a musi odpowiedzieć na zabezpieczone posunięcie. Na jego/jej konto zalicza się czas upływający od rozpoczęcia dogrywki do chwili jego/jej przybycia, chyba że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub arbiter podejmie inną decyzję.

I.12 Wznowienie odroczonej gry:

I.12.1 W przypadku braku koperty zawierającej zabezpieczony ruch, gra będzie kontynuowana od odroczonej pozycji, z czasem zegara zarejestrowanym w momencie odroczenia. Jeżeli nie można ustalić czasu zużytego w chwili odłożenia partii, to decyzję w tej sprawie podejmuje arbiter i ustalony czas ustawia na zegarze. Zawodnik/zawodniczka, który/a zabezpieczył/a posunięcie, wykonuje je, deklarując, że to ono zostało zabezpieczone.

I.12.2 Jeżeli przywrócenie pozycji nie będzie możliwe, partia zostanie anulowana i zostanie rozegrana od nowa.

I.13 Jeżeli przy wznowieniu partii czas zużyty jest nieprawidłowo wskazany na zegarze i którekolwiek 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 arbiter podejmie inną decyzję.

I.14 Czas trwania dogrywek powinien być kontrolowany przez arbitra wg jego zegarka. Początek wznowionej partii powinien być ogłoszony z wyprzedzeniem

Wytyczne II. przepisy gry w szachy960

II.1 Przed partią Szachów960 pozycja wyjściowa jest ustawiana losowo, z zastrzeżeniem pewnych zasad. Następnie partia rozgrywana jest w taki sam sposób, jak zwykle szachy. Zarówno figury jak i piony poruszają się w taki sam sposób jak w szachach klasycznych, a celem każdego zawodnika/zawodniczki jest zamatanie Króla przeciwnika/przeciwniczki.

II.2 Wymagania dotyczące pozycji początkowej

Pozycja wyjściowa dla Chess960 musi spełniać określone zasady. Białe piony są umieszczane na drugiej linii, tak jak w partii zwykłych szachów. Wszystkie pozostałe białe figury są umieszczane losowo w pierwszej linii, ale z następującymi ograniczeniami:

II.2.1 Król jest umieszczony gdzieś pomiędzy dwiema Wieżami, a

II.2.2 Gońce są umieszczane na polach o przeciwnych kolorach (jeden na białym, drugi na czarnym polu), a

II.2.3 czarne bierki są rozmieszczone symetrycznie względem białych bierek.

Pozycję początkową można wygenerować przed partią zarówno za pomocą programu komputerowego jak i za pomocą kości, monet, kart itp.

II.3 Szachy960 zasady dotyczące roszady

II.3.1 W „Szachach960“ każdy zawodnik/zawodniczka może roszować tylko raz w czasie partii. Roszada, będąca jednoczesnym posunięciem Króla i Wieży jest traktowana jako jedno posunięcie. Jednakże, tylko niektóre przepisy standardowych szachów dotyczące roszady można wykorzystać w Szachach960, ponieważ w standardowych przepisach jest ustalone wyjściowe ustawienie Wież i Króla, co rzadko ma miejsce w Szachach960.

II.3.2 Jak roszować. W Chess960 (Szachach960), w zależności od pozycji Króla i Wieży przed roszadą, manewr roszady wykonywany jest jedną z czterech metod:

II.3.2.1 roszada obu figur - wykonanie w tym samym momencie posunięć Królem i Wieżą albo

II.3.2.2 zamienna roszada - zamiana pozycji Króla z Wieżą albo

II.3.2.3 roszada Królem - wykonanie jedynie posunięcia Królem albo

II.3.2.4 roszada Wieżą - wykonanie jedynie posunięcia Wieżą.

II.3.2.5 Zalecenia:

- W przypadku wykonywania roszady na fizycznej szachownicy w grze z człowiekiem, zalecane jest, aby Król był przenoszony górami poza szachownicę w pobliżu miejsca, na którym ma stanąć, następnie Wieża zmienia swoją pozycję z wyjściowej na końcową i dopiero wtedy Król jest umieszczony na przeznaczonym dla niego polu.
- Po roszowaniu końcowe pozycje zarówno Króla jak i Wieży powinny być dokładnie takie same, jak w standardowych szachach.

II.3.2.6 Wyjaśnienie

Po roszadzie w kierunku linii „c” (oznaczona w zapisie 0-0-0 i znana w standardowych szachach jako długa roszada), Król stoi na linii „c” (pole c1 dla białych i pole c8 dla czarnych), Wieża na linii „d” (pola d1 dla białych i d8 dla czarnych). Po roszadzie w kierunku linii „g” (oznaczona w zapisie 0-0 i znana w standardowych szachach, jako krótka roszada) Król stoi na linii „g” (pole g1 dla białych i g8 dla czarnych), Wieża na linii „f” (pola f1 dla białych i f8 dla czarnych).

II.3.2.7 Uwagi

1. W celu uniknięcia nieporozumień wskazane jest przed wykonaniem roszady uprzedzenie przeciwnika słowami: „Zamierzam roszować”.
2. W niektórych pozycjach wyjściowych Król lub Wieża (ale nie obie) nie porusza się podczas roszady.
3. W niektórych pozycjach początkowych roszada może odbywać się już w pierwszym posunięciu.
4. Wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją Króla, a jego końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) oraz wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją Wieży, a jej końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) nie mogą być zajęte przez żadną inną figurę, z wyjątkiem Króla i biorącej udział w roszadzie Wieży.
5. W wybranych pozycjach wyjściowych niektóre pola mogą pozostać zajęte podczas roszady, a musiałyby być wolne w standardowych szachach. Przykładowo, w trakcie wykonywania długiej roszady (0-0-0), figury mogą znajdować się polach „a1” (a8), „b1” (b8) i/lub „e1” (e8), a przy krótkiej roszadzie (0-0) odpowiednio na polach „e1” (e8) i/lub „h1” (h8).

Wytyczne III. Partie bez dodatku czasowego, w tym "szybki finisz"

III.1 „Szybki finish” to faza partii, w której wszystkie pozostałe do wykonania posunięcia, muszą zostać zakończone w określonym czasie.

III.2.1 Poniższe wytyczne dotyczące końcowej fazy partii, w tym "szybkiego finishu", i mogą być stosowane w zawodach, w których uprzednio poinformowano zawodników/zawodniczki o obowiązywaniu tych przepisów.

III.2.2 Niniejsze wytyczne mają zastosowanie wyłącznie do klasycznych i szybkich partii bez dodatku czasowego, a nie do partii błyskawicznych (blitz).

III.3.1 Jeśli obie flagi opadły i nie można ustalić, która z nich flaga opadła pierwsza:

III.3.1.1 partia powinna być kontynuowana, jeśli miało to miejsce w innej kontroli czasu niż ostatnia.

III.3.1.2 partię należy uznać za remisową, jeśli miało to miejsce w ostatnim etapie partii, w którym wszystkie pozostałe posunięcia muszą być zakończone.

III.4 Jeśli danemu/danej zawodnikowi/zawodniczce będącemu/będącej na posunięciu pozostało mniej niż dwie minuty, może on/ona zażądać zwiększenia czasu o dodatkowe pięć sekund, na każde kolejne posunięcie, dla obojga zawodników. Stanowi to jednocześnie ofertę remisu. Jeżeli oferta została odrzucona, a arbiter zgadza się na wniosek, to na zegarze należy ustawić czas z uwzględnieniem dodatku czasowego na każde kolejne, wykonane posunięcie; przeciwnik/przeciwniczka otrzymuje dodatkowo dwie minuty i partia jest kontynuowana.

III.5 Jeśli artykuł III.4 nie ma zastosowania, a zawodnikowi/zawodniczce będącemu/będącej na posunięciu pozostało mniej niż dwie minuty, może on/ona ubiegać się o remis, zanim jego/jej flaga opadnie (patrz także artykuł 6.12.2). Zawodnik/zawodniczka powinien wezwać arbitra i może zatrzymać zegar. Może reklamować, że jego przeciwnik/przeciwniczka nie może wygrać partii w normalny sposób i/lub że jego przeciwnik/przeciwniczka nie dokłada żadnych starań, aby wygrać partię w normalny sposób:

III.5.1 Jeżeli arbiter zgadza się, że przeciwnik/przeciwniczka nie może wygrać partii w normalny sposób lub/i że przeciwnik nie dokładał żadnych starań, aby wygrać partię w normalny sposób, ogłasza remis. W przeciwnym razie odracza swoją decyzję lub odrzuca reklamację.

III.5.2 Jeśli arbiter odroczy swoją decyzję, przeciwnikowi/przeciwniczce mogą zostać przyznane dwie dodatkowe minuty, a partia będzie kontynuowana, jeśli to możliwe, w obecności arbitra. Arbiter powinien oznajmić ostateczny rezultat partii w trakcie gry, albo natychmiast po opadnięciu jednej z chorągiewek. Arbiter powinien uznać partię za remisową, jeśli nie ma wątpliwości, że w końcowej pozycji zwycięstwo nie może być osiągnięte normalnymi środkami, albo po stwierdzeniu, że przeciwnik/przeciwniczka zawodnika/zawodniczki, którego/której chorągiewka spadła nie może wygrać partii normalnymi środkami lub nie podjął/a wystarczającej próby wygrania partii normalnymi środkami.

III.5.3 Jeżeli arbiter odrzucił reklamacje, przeciwnikowi/przeciwniczce przyznaje się dwie dodatkowe minuty.

III.6 W przypadku, gdy turniej nie jest nadzorowany przez arbitra, zastosowanie mają następujące zasady:

III.6.1 Zawodnik/zawodniczka może domagać się o remis, gdy ma mniej niż dwie minuty do końca czasu gry i zanim jego/jej flaga opadnie. Ta reklamacja kończy partię.

Zawodnik/zawodniczka może reklamować na podstawie:

III.6.1.1 że jego/jej przeciwnik/przeciwniczka nie może wygrać w normalny sposób i/lub

III.6.1.2, że jego/jej przeciwnik/przeciwniczka nie dokłada żadnych starań, aby wygrać zwykłymi środkami. W III.6.1.1 zawodnik/zawodniczka musi zapisać pozycję końcową, a jego/jej przeciwnik/przeciwniczka musi ją zweryfikować. W III.6.1.2 reklamujący zawodnik/zawodniczka musi zapisać końcową pozycję i jednocześnie załączyć pełny zapis partii do chwili jej przerwania. Przeciwnik/przeciwniczka powinien/powinna zweryfikować zapis partii i końcową pozycję na szachownicy.

III.6.2 Reklamacja powinna być przedstawiona wyznaczonemu arbitrowi.

Słowniczek terminów używanych w Przepisach gry

Liczba lub cyfra umieszczona po słowie lub wyrażeniu odnosi się do pierwszego artykułu, w którym ten zwrot pojawił się w przepisach gry.

Algebraiczna notacja: 8.1 Zapisywanie posunięć z użyciem liter od „a” do „h” oraz cyfr od 1 do 8 na 64-polowej szachownicy (8x8).

Analiza: 11.3 Wykonywanie przez zawodników posunięć na szachownicy w celu znalezienia najlepszej kontynuacji.

Asystent/asystentka: 8.1 Osoba, która może pomóc w sprawnym przeprowadzeniu zawodów.

Atak: 3.1 Sformułowanie, że bierka atakuje bierkę przeciwnika oznacza, że może ją zbić na tym polu.

Białe: 2.2.1 1. Na szachownicy znajduje się 16 jaśniejszych bierek oraz 32 jaśniejsze pola, zwane białymi lub 2. Kiedy słowo to zaczyna się z dużej litery (Białe), to oznacza zawodnika grającego białymi.

Bierka: 2.1 Jedna z 16 figur na szachownicy lub jeden 16 pionków

Blitz: B Partia, w której każdy z zawodników otrzymuje 10 lub mniej minut do namysłu.

Chorągiewka: 6.1 Element lub znak sygnalizujący kontrolę czasu. Opadnięcie chorągiewki 6.1 Oznacza przekroczenie czasu, czyli wyczerpanie czasu przeznaczanego na dana liczbę posunięć.

Czarne: 2.1 1. Na szachownicy znajdują się 32 ciemniejsze pola, zwane czarnymi albo 2. Kiedy słowo czarne zaczyna się z dużej litery („Czarne”), to oznacza zawodnika grającego czarnymi.

Demonstracyjna szachownica: 6.13 Prezentacja pozycji na tablicy (szachownicy), z ręcznym wykonywaniem posunięć.

Diagonała (przekątna): 2.4 Szereg (ciąg) pól jednego koloru, stykających się narożnikami, biegnących od jednej krawędzi szachownicy do przeciwległej krawędzi.

Dodatek sekundowy: 6.1 Dodawany przed każdym posunięciem zawodnika czas (od 2 do 60 sekund), poczynając od pierwszego posunięcia. Może być kumulowany (dodatek sekundowy Fischera) lub bez kumulacji (dodatek sekundowy Bronsteina przyznawany tylko na dane posunięcie). Dodatek sekundowy Fischera Narastający dodatek sekundowy. Zawodnik otrzymuje dodatek sekundowy przed każdym posunięciem (często 30 sekund), który jest kumulowany. Dodatek sekundowy Bronsteina Przyznawany tylko na dane posunięcie, niekumulowany.

Dotknięta bierka: 4.3 Jeżeli zawodnik dotknie bierkę z zamiarem wykonania posunięcia, to jest zobowiązany do wykonania posunięcia tą bierką.

Elektroniczny papieros (e-papieros) Zasilane akumulatorem urządzenie inhalacyjne powodujące zamianę roztworu inhalacyjnego na wdychany przez użytkownika aerozol (zamiast dymu wdychanego przy paleniu papierosów).

En passant (bicie w przelocie): 3.7.4.1 Patrz wyjaśnienie w tym artykule. W notacji oznaczenie literami e.p.

Fair play: 12.2.1 Uczciwe podejście do gry w sytuacji, kiedy sędzia dochodzi do wniosku, że przepisy okazują się niewystarczające.

Figura Król, hetman, wieża, goniec lub skoczek.

Gra bezpośrednia Wstęp. Przepisy gry obejmują wyłącznie grę przy szachownicy, nie dotyczą partii internetowych, korespondencyjnych i innych.

Interwencja sędziego/arbitra: 12.7 Występuje w różnych sytuacjach turniejowych, w trakcie rozgrywania partii dla uniknięcia niepotrzebnych zdarzeń mających wpływ na wynik gry. Kary: 12.3 Sędzia może nakładać kary na zawodników, zgodnie z art. 12.9, proporcjonalne do ich przewinień. Komplet szachów 32 bierki ustawione na szachownicy Lekka figura Goniec lub skoczek.

Licznik posunięć: 6.10.2 Urządzenie zamontowane w zegarze rejestrujące liczbę wykonanych posunięć, czyli naciśnięć zegara przez obu zawodników.

Linia: 2.4 Osiem pionowych szeregów pól na szachownicy, biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego.

Martwa pozycja: 5.2.2 Pozycja, w której żaden z zawodników nie może dać mata królowi przeciwnika za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

Mat: 1.2 Kiedy król zawodnika jest atakowany przez jedną lub więcej bierki przeciwnika i nie może odeprzeć ataku. W notacji # albo X.

Monitor: 6.13 Elektroniczny wyświetlacz pozycji na szachownicy

Naciśnięcie zegara: 6.2.1 Czynność naciśnięcia dźwigni zegara, która zatrzymuje własny zegar i uruchamia zegar przeciwnika.

Nadzór: 12.2.5 Inspekcja lub kontrola

Niepełnosprawność: 6.2.6 Fizyczna lub psychiczna niesprawność powodująca częściową lub całkowitą utratę zdolności danej osoby do wykonywania określonych czynności w trakcie gry w szachy.

Nieprawidłowa pozycja lub posunięcie: 3.10.1 Pozycja lub posunięcie, które nie powinny pojawić się na szachownicy z uwagi na „Przepisy gry FIDE“ – vide art.3.1.-3.9. Nieprawidłowości

Ustawienie bierki na nieprawidłowym polu w pozycji wyjściowej np.

pionek a2 na a4, ustawienie bierki częściowo na polu d1 i częściowo na polu e1, przewrócenie bierki lub jej zrzucenie na podłogę.

Normalne środki wygrania partii: G.5 Rozstrzygnięcie partii normalnymi środkami oznacza wygranę partii na szachownicy lub doprowadzenie do pozycji, w której istnieją realne szanse wygranej, inne niż wygranę na czas. Natomiast gra wyłącznie na czas, nie jest traktowana, jako próba wygrania partii normalnymi środkami.

Odwołanie: 11.10 Zazwyczaj zawodnik ma prawo do odwołania się od decyzji arbitra lub organizatora.

Okres spóźnienia: 6.7 Określony, umowny czas spóźnienia się na rundę bez konsekwencji w postaci porażki.

Opadnięcie chorągiewki: 6.1 Sformułowanie (lub znak) oznaczające, że upłynął czas przeznaczony dla zawodnika.

Opóźniona kontrola czasu (Bronsteina): 6.3.2 W opóźnionej kontroli czasu obaj zawodnicy otrzymują tzw. „podstawowy czas do namysłu“ oraz „ściśle określony dodatkowy czas“ na każde posunięcie. 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 posunięcie.

Organizator: 8.3 Osoba odpowiedzialna za miejsce rozgrywek, terminy, nagrody, zaproszenia, rodzaj turnieju itp.

Partia odłożona: 8.1 Partia, która nie kończy się w jednej sesji, tylko jest przerwana na określony czas i kontynuowana w późniejszym terminie.

Partia standardowa (klasyczna): G3 Partia, w której każdy z zawodników otrzymuje przynajmniej po 60 minut

Pat: 5.2.1 Pozycja, w której zawodnik będący na posunięciu nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, a jego król nie jest szachowany.

Poddanie partii: 5.1.2 Zawodnik rezygnuje z kontynuowania partii, nie chcą grać do mata. Pole promocji: 3.7.5.1 Pole, które zajmuje pionek po dotarciu do ósmego rzędu. Pomieszczenia

przylegające do sali gry: 12.8 Powierzchnia, która styka się z salą rozgrywek, np. miejsce przeznaczone dla widzów.

Pomieszczenia w strefie rozgrywek: 11.2 Jedyne miejsca, w których zawodnicy mogą przebywać w trakcie gry, m.in. toalety oraz specjalne pokoje przeznaczone do odpoczynku zawodników uczestniczących w mistrzostwach świata.

Poprawiam, j'adoube (w języku francuskim) lub I adjust (jęz. angielski): 4.2 Zgłoszenie zamiaru poprawienia bierek na szachownicy, ale bez zamiaru wykonania posunięcia jedną z tych bierek.

Posunięcie: 1.1 1. Tempo gry 90 minut na 40 posunięć odnosi się do 40 posunięć wykonanych przez każdego z zawodników, albo 2. Określenie zawodnik jest na posunięciu oznacza, że na niego przypada wykonanie posunięcia, albo 3. Najlepsze posunięcie białych odnosi się do pojedynczego posunięcia zawodnika grającego białymi bierkami.

Posunięcie wykonane: 1.1 Posunięcie jest uznane za wykonane, kiedy zawodnik przesunął bierkę na inne pole i odjął rękę od swojej bierki lub od zbitej bierki, którą usunął z szachownicy (w przypadku zbitcia).

Powtórzenie: 5.3.1 1. Zawodnik może domagać się remisu, jeśli ta sama pozycja pojawi się na szachownicy trzykrotnie. 2. Pięciokrotne pojawienie się tej samej pozycji oznacza remis.

Prawidłowe posunięcie 3.1 - 3.9 Posunięcie jest prawidłowe, gdy wszystkie wymogi artykułów 3.1 - 3.9 są spełnione.

Promocja: 3.7.5.3 Kiedy pionek dochodzi do przeciwległego skraju szachownicy i jest zamieniany na hetmana, wieżę, gońca lub skoczkę tego samego koloru.

Propozycja remisu: 9.1.2 Zawodnik może zaproponować przeciwnikowi zakończenie partii remisem. Propozycja powinna być odnotowana na zapisie partii symbolem (=).

Punktacja: 10 Zwyczajowo zawodnik otrzymuje jeden punkt za zwycięstwo, pół punktu za remis i zero za porażkę. Inny wariant to trzy punkty za zwycięstwo, jeden punkt za remis i zero za porażkę.

Regulamin zawodów/turnieju: 6.7.1 W różnych artykułach „Przepisów gry“ są proponowane opcje. Regulamin turniejowy musi precyzować wybrane rozwiązanie. Reklamacja: 6.8 Zawodnik ma prawo złożenia reklamacji sędziemu w różnych okolicznościach.

Remis 5.2 Wynik partii, w której żadna ze stron nie odniosła zwycięstwa.

Roszada: 3.8.2 Jednoczesne posunięcie króla w kierunku wieży i jednej z wież tego samego koloru. W notacji 0-0 oznacza krótką roszadę na skrzydle królewskim, a 0-0-0 długą roszadę na skrzydle hetmańskim.

Sala gry: 11.2 Oznacza miejsce, w którym są rozgrywane partie.

Sędzia/arbiter - Wstęp Osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów zgodnie z zasadami rozgrywania turniejów.

Skrzydło hetmańskie: 3.8.1 Pionowa połowa szachownicy, na której stoi hetman w początkowej pozycji.

Skrzydło królewskie: 3.8.1 Pionowa połowa szachownicy, na której stoi król w początkowej pozycji.

Strefa rozgrywek: 11.2 Jedyne miejsce, w którym zawodnicy mogą przebywać w trakcie partii.

Swoboda podjęcia decyzji przez sędziego: W przepisach jest około 39 artykułów, w których sędzia musi podjąć decyzję wg swojego rozeznania.

Szach: 3.9 Kiedy król zawodnika jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika. W notacji znak „+“. Szachownica: 1.1 Składa się z 64 pól (siatka 8x8), równej wielkości, na przemian białych (jasnych) i czarnych (ciemnych) - vide 2.1.

Szachy szybkie: A Partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na wykonanie wszystkich posunięć więcej niż 10 minut, ale mniej niż 60 minut.

Szachy960 Odmiana szachów, w której figury w pierwszym rzędzie mogą być ustawione dowolnie na 960 sposobów.

Szybki finisz Ostatnie stadium partii, w którym wszystkie pozostałe posunięcia muszą być zakończone w określonym czasie.

Telefon komórkowy: 11.3.2 i 12.8 Zastrzeżenia odnośnie jego używania.

Tempo gry i kontrola czasu: 1. Odpowiednia ilość czasu przyznana na poszczególne liczby posunięć. Przykładowo: 90 minut na 40 posunięć i następnie 30 minut na wszystkie pozostałe posunięcia oraz 30 sekund na posunięcie (czas kumulowany) poczynając od pierwszego albo 2. Zawodnik przeszedł kontrolę czasu, co oznacza, że przykładowo zakończył 40 posunięć w wymaganym czasie krótszym niż 90 minut. W każdej kontroli czasu zawodnik musi zakończyć określoną liczbę posunięć w ustalonym czasie.

Widzowie/kibice: 11.4 Osoby inne, niż sędziowie i zawodnicy, obserwujące przebieg gry.

Zaliczają się do nich również zawodnicy po zakończeniu własnych partii.

Wyjaśnienie: 11.9 Zawodnik ma prawo prosić sędziego o wyjaśnienie odnośnie przepisów gry.

Walkower Przegranie partii wskutek naruszenia przepisów gry.

Wymiana: 1.3.7.5.3 Ma trzy znaczenia: 1. Promocja pionka na figurę albo 2. Zbicie i odbicie bierki tej samej wartości albo; 3. Zdobycie jakości - zawodnik zdobywa wieżę, a traci gońca lub skoczek lub strata jakości - zawodnik traci wieżę, a w zamian zdobywa gońca lub skoczek.

Wynik partii: 8.7 Zwykle w partii mamy do czynienia z takimi wynikami: 1-0, 0-1 albo 0,50,5 W wyjątkowych okolicznościach obaj gracze mogą mieć zaliczone porażki (Art. 11.8) lub jeden z nich zdobywa 0,5 p., a drugi zero. Dla partii nierozegranych wyniki mogą być następujące +/- (Białe wygrały walkowerem) lub -/+ (Czarne wygrały walkowerem), względnie -/- (obaj zawodnicy przegrali walkowerem).

Zakończone posunięcie: 6.2.1 Gdy zawodnik wykona posunięcie na szachownicy i naciśnie zegar.

Zapisać posunięcie: W momencie odkładania partii zawodnik będący na posunięciu zapisuje tajny ruch do koperty.

Zapis partii: 8.1 Blankiet papierowy z rubrykami do zapisywania posunięć. Może być również elektroniczny.

Zasada 50-posunięcie: 5.3.2 Zawodnik może reklamować remis, jeżeli w ostatnich 50 posunięciach żaden z zawodników nie zakończył posunięcia pionkiem, ani żadnego zbijania bierki.

Zasada 75-posunięcie: 9.6.2 Partia kończy się remisem, jeżeli w ostatnich 75 posunięciach żaden z zawodników nie zakończył posunięcia pionkiem, ani żadnego zbijania bierki. Zbicie: 3.1 Sytuacja, w której bierka zostaje przesunięta na pole, na którym znajduje się bierka przeciwnika i ta ostatnia jest usuwana z szachownicy. Patrz też 3.7.4.1 i 3.7.4.2.

Zaznaczenie bicia w notacji „x“ lub „:“.

Zegar szachowy: 6.1 Zegar z dwoma tarczami (lub wyświetlaczami) połączonymi ze sobą. Zero tolerancji (zero tolerance): 6.7.1 Oznacza, że zawodnik musi zjawić się przy szachownicy przed rozpoczęciem rundy.