



Polski Związek Warcabowy

# KODEKS WARCABOWY

## 2021

(projekt)

Często używane skróty i ich znaczenie:

PZWarc lub Związek, oznacza Polski Związek Warcabowy

FMJD, oznacza Światową Federację Warcabową

KS, oznacza Kolegium Sędziowskie Polskiego Związku Warcabowego

Kodeks opracował:

Przy pracach nad powstaniem (2007)  
i zmianami kodeksu w istotny sposób  
uczestniczyli (kolejność alfabetyczna)

**Jacek Pawlicki**

**Jerzy Gorczyński**

**Leszek Łysakowski**

**Marek Maćkowiak**

**Marek Ptak**

## Spis treści

Spis treści.....	3
ROZDZIAŁ I Oficjalne reguły gry w warcaby .....	5
1. Gra i gracze.....	5
2. Sprzęt.....	5
3. Poruszanie figur.....	6
4. Bicie .....	7
5. Nieprawidłowości.....	8
6. Remis .....	9
7. Rezultat.....	10
8. Zapis.....	10
9. Standardowe znaki .....	10
10. Kontrola czasu .....	11
11. Odmiany gry.....	11
ROZDZIAŁ II Oficjalny regulamin zawodów warcabowych.....	13
1. Zawody i gracze (zawodnicy).....	13
2. Prawa i obowiązki zawodników .....	13
3. Sala gry i wyposażenie.....	14
4. Rozpoczęcie każdej partii .....	17
5. Przebieg partii i jej wynik .....	18
6. Prowadzenie zapisu i używanie zegara. ....	19
7. Przerwanie partii .....	22
8. Oficjale, prasa publiczność .....	23
ROZDZIAŁ III Partie przyspieszone.....	25
1. Definicje partii szybkiej, błyskawicznej i superblica .....	25
2. Tempo gry w oficjalnych zawodach PZWarc.....	25
3. Przepisy podstawowe w grze przyspieszonej .....	25
4. Partie przyspieszone w barażach .....	25
5. Zapisywanie partii i używanie zegarów.....	26
6. Remis .....	26
7. Prawa zawodników .....	26
8. Prawa i obowiązki sędziego.....	26
9. Partie przyspieszone bez bonusu czasowego .....	26
ROZDZIAŁ IV Sędziowie.....	27
1. Sędziowie.....	27
2. Rola sędziego.....	27

3. Powoływanie sędziego .....	28
4. Niezależność sędziego .....	28
5. Kolegium Sędziowskie .....	29
6. Sędziowie warcabowi .....	30
<b>ROZDZIAŁ V Systemy rozgrywek.....</b>	<b>32</b>
1. System kołowy.....	32
2. System szwajcarski .....	37
3. Rozgrywki drużynowe .....	43
<b>ROZDZIAŁ VI Ranking warcabowy .....</b>	<b>47</b>
1. System rankingowy .....	47
2. Obliczanie rankingów .....	47
3. Listy rankingowe.....	47
4. Turnieje zaliczane do rankingów .....	48
5. Rankingowe tempo gry .....	48
<b>ROZDZIAŁ VII Kategorie i tytuły .....</b>	<b>49</b>
1. Kategorie warcabowe.....	49
2. Tytuły warcabowe .....	49
3. Tytuły międzynarodowe.....	49
4. Zasady zdobywania kategorii .....	50
5. Zasady zdobywania norm na tytuły i tytułów .....	51
6. Tytuły i kategorie zdobywane za wynik.....	52
7. Wymagania wobec turniejów oraz procedura nadawania kategorii i tytułów.....	53
<b>ROZDZIAŁ VIII Partie z udziałem zawodników niewidomych lub słabowidzących.....</b>	<b>54</b>
1. Sprzęt.....	54
2. Wykonywanie posunięć .....	54
3. Nieprawidłowości.....	54
4. Asystent.....	55
5. Pozostałe przepisy.....	55
<b>DODATEK Tabele .....</b>	<b>56</b>
Tabela I – Obliczanie norm na kategorie.....	56
Tabela II – Zamiana osiągniętych norm na tytuły .....	57
Tabela III – Kategorie turniejów .....	57
Tabela IV – Obliczanie norm na tytuły .....	58
Tabela V – Kategorie, normy i tytuły za wynik .....	58
Tabele kojarzeń w systemie kołowym .....	59
Tabele kojarzeń w systemie połówkowym .....	62

## ROZDZIAŁ I

### Oficjalne reguły gry w warcaby

#### 1. Gra i gracze

- 1.1. Warcaby są grą toczącą się pomiędzy dwoma graczami<sup>1</sup>
- 1.2. Osoby uprawiające ten sport nazywa się warcabistami
- 1.3. Warcaby mogą być uprawiane zarówno jako sport amatorski jak i zawodowy.

#### 2. Sprzęt

- 2.1. W warcaby międzynarodowe gra się na planszy podzielonej na 100 równych pól, naprzemiennie czarne (ciemne) i białe (jasne). Taką planszę nazywa się warcabnicą. *Plansza do warcabów 64-polowych jest podzielona na 64 równe pola.*
- 2.2. Gra toczy się jedynie na ciemnych polach. Zatem jedynie 50 pól na warcabnicy jest aktywnych. *(32 pola w wersji 64)*
- 2.3. Stykające się pola tworzą linie zwane przekątnymi (diagonalami). Najdłuższa z nich, która łączy dwa narożniki warcabnicy i składa się z 10 pól, nazywana jest główną linią.  
*W wersji 64, główna linia składa się z 8 pól.*
- 2.4. Warcabnica musi być umieszczona pomiędzy zawodnikami w ten sposób, by główna linia zaczynała się po lewej stronie każdego z nich. Zatem pierwsze pole po lewej stronie każdego gracza jest ciemnym polem.
- 2.5. Tak ułożona pomiędzy graczami warcabnica składa się z następujących elementów:
  - 2.5.1. Podstawa: przeciwległa do zawodnika ostatnia linia warcabnicy, które jest również linią promocji (przemiany);
  - 2.5.2. Boki: pola po obu stronach warcabnicy, czyli pierwsza lub/i ostatnia kolumna;
  - 2.5.3. Rzędy: poziome linie zawierające po 5 ciemnych pól *(4 w 64)*;
  - 2.5.4. Kolumny: pionowe linie zawierające po 5 ciemnych pól *(4 w 64)*.
- 2.6. Ciemne pola, nawet bez wypisanych na nich cyfr, są umownie ponumerowane od 1 do 50. Numeracja pól odbywa się rzędami od lewej do prawej, poczynając od górnego rzędu a kończąc na rzędzie dolnym. Otrzymujemy w efekcie następujący rezultat:
  - 2.6.1. Pola na liniach promocji (krajowych rzędach) są ponumerowane 1 do 5 oraz 46 do 50;
  - 2.6.2. Pięć pól na bokach (pierwsza i ostatnia kolumna) są ponumerowane po lewej 6-16-26-36-46, oraz po prawej stronie: 5-15-25-35-45;
  - 2.6.3. Pola na końcach głównej linii mają numer 5 oraz 46, nazywa się je również narożnikami warcabnicy.
  - 2.6.4. *W wersji 64 pola mają przypisane algebraiczne współrzędne, które powstają na skutek przypisania każdemu rzędowni cyfrowego oznaczenia (od strony białych)*

---

<sup>1</sup> Ilekroć używa się rodzaju męskiego mówiąc o graczach, to chodzi zarówno o zawodniczki i o zawodników.

*od 1 do 8 oraz liter od a do h każdej z kolumn. Otrzymujemy w efekcie następujący rezultat:*

*2.6.4.1. Pola na liniach promocji (krańcowych rzędach) mają oznaczenia a1, c1, e1, g1 oraz po stronie czarnych b8, d8, f8, h8;*

*2.6.4.2. Cztery pola na bokach (pierwsza i ostatnia kolumna) mają oznaczenia po lewej a1, a3, a5, a7, oraz po prawej stronie: h2, h4, h6, h8;*

*2.6.4.3. Narożniki warcabnicy mają oznaczenia a1 oraz h8.*

2.7. W warcabym międzynarodowym gra się za pomocą 20 białych (jasnych) i 20 ciemnych (czarnych) pionów (po 12 w wersji 64).

2.8. Na początku gry (partii) 20 czarnych pionów znajduje się na polach ponumerowanych 1 do 20, a 20 białych pionów na polach ponumerowanych 31 do 50.

Pola ponumerowane od 21 do 30 są wolne (puste).

*W wersji 64 – 12 czarnych pionów znajduje się na polach ponumerowanych b8, d8, f8, h8, a7, c7, e7, g7, b6, d6, f6, h6 a 12 białych pionów na polach ponumerowanych a1, c1, e1, g1, b2, d2, f2, h2, a3, c3, e3, g3.*

*Pola ponumerowane: b4, d4, f4, h4, a5, c5, e5, g5 są wolne (puste).*

### **3. Poruszanie figur**

3.1. Figurą (bierką) jest zarówno pionek jak i damka.

3.2. Pionki i damki mają różne zasady poruszania się i zbijania. Przesunięcie jednej figury, czy to damki czy pionka, nazywamy „posunięciem” lub „ruchem”.

3.3. Pierwszy ruch w grze zawsze należy do gracza używającego białych pionów. Gracze wykonują na zmianę po jednym posunięciu, zawsze swoimi własnymi figurami.

3.4. Piony poruszają się do przodu ukośnie, na puste pole w następnym rzędzie.

3.5. Pion staje się damką gdy osiągnie i zatrzyma się na linii przemiany po stronie drugiego gracza. Damką jest pion ukoronowany (przykryty) drugim pionem tego samego koloru.

3.6. Oznaczenie damki (ukoronowanie pionka) jest częścią ruchu, w którym gracz osiąga linię promocji. Dopiero po jego wykonaniu przeciwnik może grać.

3.7. Ukoronowany pionek staje się damką.

3.8. Damka może wykonać ruch dopiero gdy wykona ruch przeciwnik (drugi gracz).

3.9. Damka porusza się do przodu lub do tyłu przez następujące po sobie wolne pola na przekątnej którą zajmuje; czyli przechodząc przez wolne pola może zakończyć ruch na dowolnym, nawet najbardziej odległym polu.

3.10. Ruch figury jest zakończony, gdy gracz wypuścił figurę po jej przesunięciu.

3.11. Zawsze gdy gracz, na którego przypada posunięcie dotknie jednej ze swoich pozostających w grze bierek (figur), jest obowiązany wykonać ruch właśnie tą figurą, pod warunkiem, że możliwe jest wykonanie nią prawidłowego posunięcia.

3.12. Tak długo jak figura podczas posunięcia nie została wypuszczona, gracz może postawić ją na inne puste pole, o ile taki ruch jest możliwy.

3.13. Gracz na którego przypada posunięcie, i który chce postawić swoją figurę (lub figury) staranniej na polu (polach) które ona zajmuje, musi uprzednio i wyraźnie powiedzieć do swojego przeciwnika: „poprawiam” (ang. „I adjust” fr. „j’adoube” ros. „poprawlaju”).

3.14. Uważa się za nieprawidłowość, jeżeli gracz który nie jest na posunięciu, dotyka lub poprawia figurę (lub figury) swoją bądź przeciwnika.

#### **4. Bicie**

4.1. Bicie bierki przeciwnika może być wykonywane zarówno do przodu jak i do tyłu. Bicie liczy się jako jeden zakończony ruch. Nie można bić swoich własnych bierek.

4.2. Zawsze gdy pion spotka, po przekątnej, bierkę przeciwnika bezpośrednio za którą znajduje się puste pole, jest zobowiązany do przeskoczenia przez nią i zajęcia tego pustego pola. Ta szczególna bierka przeciwnika zostaje zdjęta z warcabnicy. Cała ta operacja to bicie pionem.

4.3. Kiedy damka napotka na tej samej przekątnej, bezpośrednio lub w oddaleniu, bierkę przeciwnika za którą jedno lub więcej pól jest puste, jest obowiązana do przeskoczenia (czyli zbitia) przez tą bierkę i zajęcia jednego z wolnych pól za nią. Cała ta operacja to bicie damką.

4.4. Bicie musi być wyraźnie zaznaczone i wykonane w kolejności. Brak wyraźnego zaznaczenia bicia uważa się za nieprawidłowość, której poprawienia ma prawo zażądać przeciwnik. Bicie uważa się za zakończone gdy bierka przeciwnika została usunięta z warcabnicy.

4.5. Jeżeli podczas bicia pionek napotka, po skosie, inną bierkę przeciwnika, za którą znajduje się puste pole, jest obowiązany do przeskoczenia również i przez tą drugą bierkę, nawet i trzecią i tak dalej, i zajęcia pustego pola za ostatnią przeskoczoną bierką. Zbite bierki są wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności zbijania. Tą całą operację nazywamy wielokrotnym biciem pionem.

4.6. Gdy damka podczas bicia napotka, zarówno na tej samej lub jednej z prostopadłych przekątnych, bierkę przeciwnika, za którą znajduje się jedno bądź więcej pustych pól, jest zobligowana do przeskoczenia (zbitia) tej drugiej bierki, jeżeli jest to możliwe również należy zmienić przekątną w kierunku bierki, która może być zbita, również to samo z trzecią i dalszymi bierkami, aż ostatecznie zajmie jedno z wolnych pól na tej samej przekątnej za ostatnią zbijaną bierką. Zabite bierki przeciwnika są wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności ich zbijania. Całą tą operację nazywamy wielokrotnym biciem damką.

4.7. Podczas wielokrotnego bicia nie można przeskakiwać przez swoje własne bierki.

4.8. Podczas wielokrotnego bicia dozwolone jest przechodzenie przez to samo puste pole więcej niż jeden raz, ale zabronione jest przeskakiwanie przez tą samą bierkę więcej niż jeden raz.

4.9. Bicie wielokrotne musi być wyraźnie sygnalizowane, poprzez dotyknięcie bierką, którą przeprowadzane jest bicie, pustego pola po przeskoczeniu każdej bierki przeciwnika i postawienie bierki na końcowym polu. Brak wyraźnego oznaczania bicia

wielokrotnego jest nieprawidłowością i jej skorygowania ma prawo zażądać przeciwnik.

- 4.10. Przesuwanie bierki podczas wykonywania nią wielokrotnego bicia uważa się za zakończone gdy gracz wypuścił ją po lub w trakcie wykonywania ruchu.
- 4.11. Bierki przeciwnika mogą być usuwane z warcabnicy po ukończeniu wielokrotnego bicia. Bierki są zdejmowane z warcabnicy bezpośrednio po zakończeniu bicia i jedynie w kolejności jego wykonywania lub odwrotnie do niej, bez przerw pomiędzy. Zdejmowanie bierek w jakiegokolwiek innej kolejności jest nieprawidłowością i jej skorygowania ma prawo zażądać przeciwnik.
- 4.12. Zdejmowanie pionów z warcabnicy uważa się za zakończone, jeżeli gracz zdjął ostatnią zbitą bierkę lub gdy zatrzymał (przetączył) swój zegar.
- 4.13. Zbicie największej możliwej ilości bierek jest najważniejsze i obowiązkowe. W realizacji tej zasady damka nie ma żadnego priorytetu czy obowiązku. Damka, podobnie jak pion, liczona jest za jedną bierkę.
- 4.14. Jeżeli jest więcej możliwości bicia takiej samej ilości bierek, gracz ma całkowitą swobodę w wyborze jednego z nich bez względu na to jaką bierką bije i jakie bierki są zbijane.
- 4.15. Potwierdzając artykuł 3.5, pion który podczas wielokrotnego bicia przechodził przez linię przemiany, ale kończy w innym rzędzie, pozostaje dalej pionem po zakończeniu tego bicia.

## 5. Nieprawidłowości

- 5.1. Jeżeli w trakcie gry zauważono, że warcabnica jest ułożona niezgodnie z artykułem 2.4., gra jest anulowana, i musi być rozpoczęta od nowa.
- 5.2. Zgodność z artykułem 2.8 powinna być sprawdzona przed rozpoczęciem gry. Dla każdej nieprawidłowości zaobserwowanej w trakcie gry, zastosowanie ma artykuł 5.4.
- 5.3. Każda bierka na białym (jasnym) polu jest nieaktywna. Może zostać wprowadzona do gry zgodnie z artykułem 5.4.
- 5.4. Jeżeli gracz zauważył jedną z następujących nieprawidłowości, tylko jego przeciwnik ma prawo zdecydować czy ta nieprawidłowość musi być naprawiona, czy też przeciwnie, pozwoli by ona pozostała.
  - 5.4.1. Wykonanie dwóch ruchów pod rząd;
  - 5.4.2. Wykonanie ruchu pionkiem lub damką w nieprawidłowym kierunku;
  - 5.4.3. Dotknięcie jednej bierki i wykonanie ruchu inną;
  - 5.4.4. Cofnięcie wykonanego posunięcia;
  - 5.4.5. Wykonanie ruchu bierką przeciwnika;
  - 5.4.6. Wykonanie ruchu bierką, gdy możliwe jest bicie;
  - 5.4.7. Zdjęcie bez powodu bierki z warcabnicy, zarówno przeciwnika jak i swojej własnej;
  - 5.4.8. Zbicie bierką mniej, lub więcej bierek niż jest to możliwe;



- 5.4.9. Zatrzymanie w trakcie wielokrotnego bicia (wypuszczając bierkę, patrz artykuł 4.10);
- 5.4.10. Niewłaściwe zdejmowanie bierek w trakcie nie zakończonego wielokrotnego bicia;
- 5.4.11. Zdjęcie z warcabnicy, po wielokrotnym biciu, nie wszystkich zбитych bierek;
- 5.4.12. Zdjęcie z warcabnicy, po wykonaniu bicia, bierki która nie została zbita (przeskoczona);
- 5.4.13. Przerwanie zdejmowania pionów podczas wielokrotnego bicia;
- 5.4.14. Zdjęcie po biciu jednej, lub więcej, własnej bierki.
- 5.5. Sytuacje wynikłe na warcabnicy z przyczyn niezależnych od graczy nie uważa się za nieprawidłowości.
- 5.6. Jeżeli gracz odmawia podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, jego przeciwnik ma prawo żądać podporządkowania się.
- 5.7. Jeżeli gracz wykona ruch po tym, jak jego przeciwnik dopuścił się nieprawidłowości lub odmówił podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, oznacza to akceptację zaistniałej sytuacji. Po wykonaniu tego posunięcia sprostowanie nie będzie już możliwe.
- 5.8. Częściowe poprawienie nieprawidłowości, lub odmowa naprawienia, nie może być tolerowana.

## 6. Remis

- 6.1. Grę uznaje się za remisową, jeżeli ta sama pozycja pojawiła się po raz trzeci i za każdym razem posunięcie przypadało na tego samego gracza.
- 6.2. Jeżeli przez 25 kolejnych posunięć obu graczy, jedynie damki były przestawiane, nie wykonano żadnego ruchu pionem i nie wykonano żadnego bicia to grę uważa się za remisową.  
*W wersji 64 – 20 kolejnych posunięć*
- 6.3. Jeżeli pozostały jedynie trzy damki lub dwie damki i pion lub jedna damka i dwa piony przeciwko jednej damce, grę uznaje się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał 16 ruchów.  
*W wersji 64 jeśli strona słabsza kontroluje całą główną przekątną (tzn. na głównej przekątnej znajduje się damka strony słabszej i nie ma tam ani damki ani kamienia strony silniejszej) – 5 posunięć. Natomiast w pozycji trzy damki przeciwko jednej damce jeżeli strona silniejsza zajmuje główną przekątną – 15 posunięć. W pozostałych przypadkach stosuje się dla tych pozycji zasady jak w artykule 6.2.*
- 6.4. Jeżeli pozostały dwie damki lub jedna damka i pion lub jedna damka przeciwko jednej damce, grę uważa się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał 5 posunięć.
- 6.5. Remis z przewagą (*nie obowiązuje w wersji 64*)
  - 6.5.1. Jeżeli turniej rozgrywany jest z systemem tak zwanych remisów z przewagą to partia może się zakończyć remisem z orzeczeniem przewagi jednego z zawodników.

6.5.2. Remis z przewagą orzeka się wówczas gdy zawodnik ma co najmniej trzy piony przewagi nad przeciwnikiem (damkę liczymy jako dwa piony). Zawodnikowi który ma przewagę odnotowuje się remis z przewagą („1+” w tabeli turniejowej), a jego partnerowi remis z przewagą przeciwnika („1-” w tabeli turniejowej).

6.5.3. Jeżeli regulamin turnieju mówi o remisach z przewagą to wówczas w regule z artykułu 6.3. ilość posunięć wynosi nie 16 a 25.

6.5.4. Remis z przewagą może nastąpić również na skutek wzajemnego porozumienia graczy mimo, iż na warcabnicy nie ma przewagi określonej w artykule 6.5.2.

6.5.5. Orzeczenie remis z przewagą nie ma wpływu na artykuł 5.4 Oficjalnego Regulaminu Zawodów.

## 7. Rezultat

7.1. Są dwie możliwości zakończenia gry:

7.1.1. Wygrana jednego z graczy, i w konsekwencji przegrana drugiego;

7.1.2. Remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.

7.2. Gracz wygrywa jeżeli jego przeciwnik:

7.2.1. Zrezygnował z dalszej gry z lub bez powodu;

7.2.2. Gdy przypada na niego kolej posunięcia nie może wykonać żadnego ruchu bierką z powodu ich zablokowania;

7.2.3. Nie ma na warcabnicy żadnej swojej bierki;

7.2.4. Odmówił podporządkowania się regułom gry.

7.3. Remis jest osiągnięty gdy:

7.3.1. Obaj gracze zgadzają się na remis na skutek wzajemnego porozumienia;

7.3.2. Zastosować można jedną z reguł wymienionych w artykule 6;

7.3.3. Żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.

## 8. Zapis

8.1. Zgodnie z artykułem 2.6 aktywne pola są ponumerowane od 1 do 50, zatem możliwe jest notowanie ruchów bierek, posunięcie po posunięciu, zarówno białych jak i czarnych, co pozwala odtworzyć całą partię.

8.2. Zapis partii powinien odpowiadać następującym zasadom:

8.2.1. Notuje się pole, z którego bierka rozpoczyna ruch oraz pole na którym ruch kończy;

8.2.2. Numery tych dwóch pól rozdziela się myślnikiem (-) jeżeli jest to zwykły ruch;

8.2.3. Numery tych dwóch pól rozdziela się krzyżykiem (x) jeżeli jest to bicie.

## 9. Standardowe znaki

Dla jasności zapisów w publikacjach używa się następujących standardowych znaków:

9.1. Dla zasygnalizowania posunięcia: - ;

9.2. Dla zasygnalizowania bicia: x ;

9.3. Do oznaczenia posunięcia jako silnego: ! ;

9.4. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo silnego: !! ;

- 9.5. Do oznaczenia posunięcia jako słabego: ? ;
- 9.6. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo słabego: ?? ;
- 9.7. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na słabe, ale w rzeczywistości okaże się silnym:?! ;
- 9.8. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na silne, ale w rzeczywistości okaże się słabym: !? ;
- 9.9. Wymuszony ruch, każdy inny prowadzi do przegranej: \* ;
- 9.10. Dla oznaczenia wygranej: + ;
- 9.11. Dla oznaczenia remisu: = ;
- 9.12. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu ilości pionków przewagi: +1, +2 etc.;
- 9.13. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu ilości pionków straty: -1, -2 etc.;
- 9.14. Znak a.l. (ad libitum) oznacza wybór bicia, które daje ten sam rezultat.

## **10. Kontrola czasu**

- 10.1. Może się zdarzyć, że w partii każdy zawodnik będzie musiał wykonać określoną ilość posunięć w określonym czasie.
- 10.2. W takim przypadku zawodnicy są zobowiązani do:
  - 10.2.1. Używania zegara;
  - 10.2.2. Zapisywania posunięć po każdym ruchu.
- 10.3. Może się zdarzyć, że na partię każdy zawodnik otrzyma określoną ilość czasu na jej rozegranie w całości. W takim przypadku, obowiązkowe jest używanie zegara, ale nie ma obowiązku prowadzenia zapisu partii jeżeli do końca wyznaczonego na partię czasu zawodnik ma mniej niż 5 minut.
- 10.4. Szczegółowe przepisy związane z zegarem kontrolnym znajdują się w Części II. Opis reguł zastosowania zegara (określenie tempa gry), musi się znaleźć w Regulaminie Zawodów.

## **11. Odmiany gry**

- 11.1. Są różne sposoby rozgrywania partii warcabowej:
  - 11.1.1. Normalne partie rozgrywane na warcabnicy pomiędzy dwoma zawodnikami znajdującymi się naprzeciwko siebie;
  - 11.1.2. Normalne partie rozgrywane na warcabnicy pomiędzy zawodnikiem, który równocześnie (symultanicznie) gra z określoną liczbą przeciwników;
  - 11.1.3. Partie rozgrywane korespondencyjnie pomiędzy dwoma zawodnikami, którzy na zmianę przesyłają do siebie wykonane posunięcia;
  - 11.1.4. Partie rozgrywane pomiędzy zawodnikami, którzy nie patrzą na warcabnicę, również nie posiadają zapisu gry, i nie używają warcabnicy;
  - 11.1.5. Partie rozgrywane pomiędzy zawodnikiem, który nie patrzy na warcabnicę, również nie posiada zapisu gry, i równocześnie (symultanicznie) gra z określoną liczbą zawodników, którzy mogą używać warcabnicy;
  - 11.1.6. Partie pomiędzy niewidomym graczem (lub pomiędzy dwoma niewidomymi zawodnikami), który sam używa warcabnicy z pionkami specjalnie rzeźbionymi.

11.1.7. Normalna partia na warcabnicy pomiędzy zawodnikami o nierównych umiejętnościach, gdzie silniejszy rozpoczyna partię z utrudnieniem (handicapem) w postaci braku jednego lub więcej swoich pionów.

11.1.8. Partia online, rozgrywana przez oddalonych od siebie przeciwników za pomocą specjalistycznego oprogramowania lub na dedykowanym do tego serwerze.

11.2. Dla wszystkich odmian, za wyjątkiem określonej w artykule 11.1.1., określone są specyficzne regulaminy gry.

11.3. W wariantach określonych w artykule 11.1.3 do 11.1.5, zakłada się, że zawodnicy mają umieszczoną przed sobą warcabnicę.

## **ROZDZIAŁ II**

### **Oficjalny regulamin zawodów warcabowych**

#### **1. Zawody i gracze (zawodnicy)**

- 1.1. Zawody warcabowe są wydarzeniem sportowym, w wyniku którego gracze walczą o jak najlepsze miejsce.
- 1.2. Zawodnicy walczą jeden na jednego, jeden białymi, drugi czarnymi pionami, grają indywidualnie zgodnie ze swoim talentem i umiejętnościami. Partia rozgrywana jest zgodnie z ustalonym wcześniej harmonogramem w określonym w nim miejscu i czasie, w zgodzie z przepisami gry.
- 1.3. Zawody pomiędzy dwoma graczami nazwane są meczem. Zawody pomiędzy większą ilością graczy nazywane są mistrzostwami lub turniejem w zależności od tego czy stawką jest tytuł mistrzowski czy wyłaniany jest tylko zwycięzca zawodów.
- 1.4. Organizację zawodów powierza się komitetowi, składającemu się z kompetentnych osób.
- 1.5. Prowadzenie zawodów powierza się sędziemu, który może mieć swoich asystentów (patrz Rozdział IV - Sędziowie).

#### **2. Prawa i obowiązki zawodników**

- 2.1. Prawidłowe przeprowadzenie zawodów jest możliwe poprzez zapewnienie uczestnikom praw, ale i nałożenie na nich określonych obowiązków. Od zawodników oczekuje się znajomości regulaminu zawodów, w których uczestniczą, włączając w to, jeśli takie są, specjalne przepisy. Na regulaminy składają się:
  - 2.1.1. Przepisy ogólne, regulaminy i zarządzenia PZWarc
  - 2.1.2. Specyficzne regulaminy konkretnych zawodów, które muszą być dostarczone w odpowiednim terminie do wiedzy bezpośrednio uczestnikom bądź za pośrednictwem ich klubów.
- 2.2. **Prawa zawodników**  
uczestnicy (zawodnicy), mają prawo:
  - 2.2.1. być poinformowanym o regulaminie zawodów;
  - 2.2.2. mieć zapewnioną ciszę na sali gry;
  - 2.2.3. zwracać się bezpośrednio do sędziego z każdą sprawą odnoszącą się do rozgrywanej partii;
  - 2.2.4. zwracać się osobiście, bądź za pośrednictwem przedstawicieli do komitetu organizacyjnego;
  - 2.2.5. protestować, do „Jurry de Appelle” na piśmie, z kopią do Sędziego Głównego, przeciwko każdej decyzji którą uważają za niesprawiedliwą;
  - 2.2.6. poruszać się po sali gry.
- 2.3. **Obowiązki zawodników**  
uczestnicy (zawodnicy), mają obowiązek:
  - 2.3.1. ściśle przestrzegać regulaminów;

2.3.2. odpowiadać na pytania sędziego i wypełniać jego polecenia;

2.3.3. nie zwracać uwagi na uwagi rady innych osób;

2.3.4. grać do końca zawodów.

#### 2.4. Zakazy

w czasie gry zawodnikom zabrania się:

2.4.1. zwracać się do kogokolwiek, za wyjątkiem sędziego, nawet do osób z obsługi turnieju;

2.4.2. używać innej warcabnicy, pisanych bądź drukowanych materiałów mogących mieć jakikolwiek związek z grą;

2.4.3. odchodzić od warcabnicy na swoim posunięciu, za wyjątkiem przypadku pisanego w art. 7.8;

2.4.4. dotykać lub wskazywać pół warcabnicy dla ułatwienia koncentracji;

2.4.5. przeszkadzać przeciwnikowi w namyśle;

2.4.6. przeszkadzać innym zawodnikom lub wtrącać się w przebieg ich partii;

2.4.7. korzystać z porad dotyczących partii;

2.4.8. analizować trwającą partię;

2.4.9. analizować zakończoną partię na sali gry;

2.4.10. posiadać bez specjalnej zgody sędziego głównego sprzęt elektroniczny, w szczególności telefon komórkowy, Ipod, PalmTop itp.;

2.4.11. dopuszczać się innych zachowań, które mogą zakłócić spokojny przebieg zawodów;

2.4.12. spacerować poza obszarem gry;

2.4.13. zatrzymywać się na dłuższy czas przy innych partiach.

#### 2.5. Sankcje

na wszelkie naruszenia regulaminów sędzia musi zareagować:

2.5.1. ustnym upomnieniem;

2.5.2. ostrzeżeniem ogłoszonym publicznie;

2.5.3. przegraną partii (w razie potrzeby również przegraną obu przeciwników);

2.5.4. dyskwalifikacją z turnieju.

O rodzaju zastosowanej sankcji decyduje sędzia główny w zależności od rodzaju naruszenia.

2.5.5. **Wyjątek** - Każdy przypadek odmowy przestrzegania regulaminu lub odmowy podporządkowania się decyzji sędziego kwalifikuje się do decyzji wykluczenia z turnieju przez sędziego głównego.

### 3. Sala gry i wyposażenie

#### 3.1. Sala gry powinna odpowiadać następującym wymaganiom:

3.1.1. musi mieć odpowiednią przestrzeń, powietrze i światło;

3.1.2. musi mieć odpowiednią temperaturę;

3.1.3. musi być zachowana cisza;

3.1.4. obszar gry musi być oddzielony od obszaru przeznaczonego dla publiczności;

- 3.1.5. stoliki do gry powinny być stabilne, a ich ilość powinna odpowiadać ilości rozgrywanych partii, tak by każda partia toczyła się na oddzielnym stoliku. Stoliki muszą być ponumerowane;
- 3.1.6. każdy stół do gry musi odpowiadać następującym wymiarom: szerokość pomiędzy 75 a 90 cm oraz długość minimum 100 cm.
- 3.1.7. wysokość krzeseł powinna być odpowiednia do wysokości stolików, a ich ilość musi odpowiadać ilości zawodników, tak aby każdy miał swoje własne krzesło;
- 3.1.8. każdy sędzia musi mieć krzesło i stół do swojej wyłącznej dyspozycji;
- 3.1.9. miejsce na drobne posiłki i toalety nie powinny być zbyt oddalone od Sali gry, zawodnicy muszą mieć możliwość udania się do tych miejsc bez konieczności przechodzenia przez obszar przeznaczony dla publiczności;
- 3.2. Plansza do gry (warcabnica)** - Plansza do gry musi odpowiadać następującym wymaganiom:
- 3.2.1. Przestrzeń gry musi mieć wymiary od 35 x 35 cm do 45 x 45 cm (*do 40 x 40 cm w wersji 64*).
- 3.2.2. Powierzchnia warcabnicy nie może być zbyt błyszcząca. Powinna być matowa.
- 3.2.3. Różnica pomiędzy ciemnymi a jasnymi polami musi być wyraźna; kolor pól nie powinien być zbyt blady i musi kontrastować z kolorem pionów;
- 3.2.4. Brzegi warcabnicy okalające przestrzeń gry powinny wystawać powyżej o około 5-6mm
- 3.2.5. Możliwe jest stosowanie specjalnej planszy (oraz pionów) dla zawodników niewidomych i słabowidzących. Zasady jej użytkowania opisane są w Rozdziale VIII – szczególne przepisy gry dla zawodników niepełnosprawnych.
- 3.3. Piony (kamienie)**
- 3.3.1. Wszystkie piony muszą być identycznego kształtu i wymiarów;
- 3.3.2. Średnica musi być o 7 do 14 mm mniejsza niż rozmiar pól; inaczej, na warcabnicy o międzynarodowych wymiarach 45 x 45cm powinny być używane kamienie o średnicy pomiędzy 38 a 31mm.
- 3.3.3. grubość pionów powinna zawierać się pomiędzy 1/4 a 1/5 ich średnicy;
- 3.3.4. Wszystkie „białe” i „czarne” kamienie powinny mieć odpowiednio jednakowy kolor.
- 3.3.5. kolor pionów nie powinien być błyszczący i winien kontrastować z kolorem warcabnicy.
- 3.4. Dostępność wyposażenia** - Na każdym stoliku powinna znajdować się warcabnica z pionami w początkowym położeniu. Sędzia główny musi mieć do dyspozycji dwa dodatkowe komplety warcabnic z pionami.
- 3.5. Zegar i kontrola czasu** - Dla ograniczenia i kontroli czasu do namysłu oraz ilości wykonanych posunięć, stosuje się specjalne zegary kontrolne z dwoma wyświetlaczami lub podwójną tarczą zegarową.  
Zegar kontrolny musi spełniać następujące wymagania:
- 3.5.1. oba mechanizmy zegarowe (zegary) muszą działać prawidłowo;

- 3.5.2. musi być możliwość zatrzymania obu zegarów;
- 3.5.3. nie może być możliwości uruchomienia obu zegarów;
- 3.5.4. zatrzymanie jednego zegara musi powodować natychmiastowe uruchomienie drugiego;
- 3.5.5. przejście wskazówki minutowej przez 12 musi być zasygnalizowane chorągiewką lub strzałką, w przypadku zegara elektronicznego przekroczenie przez zawodnika założonego czasu musi być zaznaczone na jego wyświetlaczu w wyraźny i trwały sposób. W przypadku obustronnego przekroczenia, zegar elektroniczny musi jednoznacznie wskazywać, który z graczy przekroczył czas jako pierwszy.
- 3.5.6. Wyświetlacz musi pokazywać precyzyjnie minuty i sekundy pozostałe do następnej kontroli czasu na minimum dwie minuty przed kontrolą. W przypadku zegarów mechanicznych, chorągiewka musi zacząć podnosić się nie później niż na 58 minucie i opadać dokładnie w 60 minucie. Te wskazania muszą być dokładne i dobrze widoczne.
- 3.5.7. Każdy wyświetlacz musi mieć rozmiary minimum 15 mm na 45 mm. W przypadku zegarów mechanicznych, każdy z mechanizmów zegarowych musi mieć średnicę minimum 80 mm.
- 3.5.8. Zegar musi być stabilny i prosty w użyciu.

### **3.6. Przygotowanie zegarów**

- 3.6.1. Na każdym ze stołów do gry musi być postawiony osobny zegar. Zegar stawia się w równej dla obu przeciwników odległości, po lewej stronie stolika patrząc od strony białych.
- 3.6.2. Sędzia główny może zmodyfikować ustawienie zegarów.
- 3.6.3. Dwa gotowe do pracy rezerwowe zegary muszą być cały czas do dyspozycji sędziego głównego.
- 3.6.4. Każdy wyświetlacz musi wskazywać czas pozostały do pierwszej kontroli czasu. Po każdej kontroli dochodzi do zera i pokazuje czas pozostały do kolejnej kontroli.  
Wskazówki na każdym z mechanizmów zegarowych muszą być ustawione na 12. Wskazówka minutowa musi być ustawiona tuż przed opadnięciem chorągiewki.

### **3.7. Zapis partii**

Do zapisu każdej partii, każdemu zawodnikowi przygotowuje się specjalny blankiet do zapisu. Blankiety do zapisu partii podlegają następującym wymaganiom:

- 3.7.1. blankiety muszą być wcześniej przygotowane dla każdego zawodnika;
  - 3.7.2. muszą umożliwiać prowadzenie zapisu z kopia;
  - 3.7.3. muszą znajdować się po obu stronach warcabnicy, dla każdego z zawodników;
  - 3.7.4. po zakończeniu zawodów oryginały zapisów pozostają do dyspozycji organizatora.
- 3.8. Przed rozpoczęciem każdej partii, wyposażenie do gry musi znajdować się w nienagannym stanie i odpowiadać przedstawionym wymaganiom.



3.9. Wyposażenie przeznaczone na zawody nie może być używane do innych celów jak tylko tych związanych z oficjalnymi partiami.

#### 4. Rozpoczęcie każdej partii

4.1. **Przygotowanie** - Każdy zawodnik musi mieć możliwość przygotowania się do partii na 15 minut przed jej rozpoczęciem. Wskazane jest zachowanie w tym czasie ciszy na sali gry tak by nie przeszkadzać zawodnikom w koncentracji. Ci, którzy chcą przygotować się wcześniej również powinni mieć taką możliwość.

##### 4.2. Fotografowanie, telewizja

4.2.1. Używanie aparatów z lampą błyskową jest dozwolone w czasie przygotowania, oraz maksimum przez 10 minut po oficjalnym rozpoczęciu partii.

4.2.2. Możliwa jest ciągła transmisja przy wykorzystaniu cichego sprzętu, nie wymagająca stałej bezpośredniej obsługi.

4.2.3. Każda oficjalna telewizja może otrzymać zgodę na pracę reporterską pod warunkiem spełnienia następujących wymagań:

4.2.3.1. Sprzęt winien być wniesiony na salę gry przed rozpoczęciem partii;

4.2.3.2. W czasie pracy należy zachować maksymalnie możliwą ciszę;

4.2.3.3. Żaden z zawodników nie może znajdować się w krytycznej fazie;

4.2.3.4. Czas filmowania powinien być możliwie krótki.

4.3. Sędzia powinien wskazać każdemu zawodnikowi jego miejsce, po czym dokonywanie zmian nie jest dopuszczalne (za wyjątkiem szczególnych sytuacji losowych).

4.4. **Rozpoczęcie partii** - Punktualnie o wyznaczonym czasie, niezależnie od tego czy obecni są zawodnicy, sędzia daje sygnał do startu uruchamiając wszystkie zegary zawodników grających białymi pionami.

4.4.1. Od tego momentu żadnemu z zawodników nie wolno zatrzymać jednocześnie obu mechanizmów zegara pod groźbą przegrania partii, jak również nie wolno przestawiać zegara na drugą stronę warcabnicy jak i zmieniać jego ustawień.

4.4.2. Wyjątkiem od reguły w punkcie 4.4.1. jest reklamowanie regulaminowego remisu w sytuacji gdy zawodnik jest w fazie gry bez bonusu czasowego.

4.4.3. Jeżeli zawodnik spóźnił się na partię nie ze swojej winy sędzia może przestawić jego zegar do pozycji wyjściowej.

4.5. **Rozpoczęcie partii przy nieobecności obu zawodników** - Gdy obaj przeciwnicy są nieobecni, sędzia uruchamia zegar grającego białymi. W przypadku nieobecności jedynie grającego czarnymi, uruchamiany jest jego zegar. Po jego przybyciu sędzia przełącza zegar na grającego białymi. Jeżeli jeden ze spóźnionych przeciwników przybył, sędzia dzieli zużyty czas równomiernie na oba mechanizmy zegarowe i uruchamia zegar grającego białymi, w przypadku jeżeli w dalszym ciągu brakuje zawodnika grającego czarnymi wówczas uruchamiany jest jego zegar.

4.6. **Błąd w kolorach** - Jeżeli po rozpoczęciu partii zostało stwierdzone, że zawodnicy grają niewłaściwymi kolorami partia jest kontynuowana a jej wynik jest ważny.

## 5. Przebieg partii i jej wynik

- 5.1. **Proponowanie remisu** - Złożenie propozycji remisowej jest możliwe dopiero po wykonaniu przez każdego z graczy minimum 40 posunięć (15 w wersji 64). Zawodnik, który chce złożyć propozycję remisową musi to zrobić na swoim czasie poprzez wykonanie, natychmiast jedna po drugiej, następujących trzech czynności:
- wykonanie własnego posunięcia;
  - zaproponowanie remisu, bez jakichkolwiek komentarzy;
  - uruchomienie zegara przeciwnika.
- Propozycja remisowa jest ważna tak długo dopóki przeciwnik nie odpowie, wykonanie posunięcia uważa się za odpowiedź negatywną. Po otrzymaniu odpowiedzi negatywnej, ten sam zawodnik nie może powtarzać propozycji remisowej tak długo dopóki nie otrzyma takiej samej od swojego przeciwnika.
- 5.2. **Remisowe zakończenie** - By dowieść remisu wynikającego z regulaminu należy wezwać sędziego.
- 5.3. **Reklamacje** - Wszelkie reklamacje i protesty związane z anomaliami, nieprawidłowościami lub naruszeniem regulaminów winny być kierowane do sędziego.
- 5.4. **Rezultat partii** - Za każdą partię w zawodach zalicza się następującą ilość punktów:
- 5.4.1. 2 punkty za wygraną partii
  - 5.4.2. 1 punkt za remis
  - 5.4.3. 0 punktów za przegraną.
- 5.5. **Walkower** - Gdy zawodnik nie może rozegrać partii z jakichkolwiek powodów, jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty walkowerem. To samo ma miejsce jeżeli zawodnik spóźnił się na partię ponad godzinę. Regulamin zawodów może określać krótszy dopuszczalny czas spóźnienia.
- 5.6. **Obustronny walkower** - Gdy obaj zawodnicy nie mogą kontynuować partii z jakichkolwiek powodów, lub obaj nie przystąpili do gry, wówczas rezultat partii jest zero - zero.
- 5.7. **Opuśczenie zawodów** - Jeżeli z jakichkolwiek powodów, zawodnik nie ukończył zawodów wówczas postępuje się następująco:
- 5.7.1. W turnieju systemem kołowym:
    - 5.7.1.1. Jeżeli nie rozegrał ponad połowy zaplanowanych partii, wówczas jego wyniki nie są uwzględniane w końcowej tabeli a zawodnik nie zostaje sklasyfikowany;
    - 5.7.1.2. Jeżeli rozegrał ponad połowę partii to uzyskane wyniki uwzględniane są w końcowej tabeli a zawodnik zostaje sklasyfikowany. nierozegrane partie zalicza się zawodnikowi jako przegrane walkowerem i wpisuje się do tabeli odpowiednio „0F” i „2F” (lub ‘-’ i ‘+’).
  - 5.7.2. W turnieju rozgrywanym systemem szwajcarskim:

Wyniki zawodnika, który opuścił turniej są zaliczone i zostaje on klasyfikowany zgodnie z uzyskanym wynikiem.

- 5.8. **Końcowa klasyfikacja** - Na końcu zawodów, klasyfikacja jest tworzona na podstawie zsumowania wszystkich punktów zdobytych przez zawodników. Pierwsze miejsce zajmuje zawodnik, który zdobył największą ilość punktów, kolejne miejsca określa się w porządku malejącym zdobytych punktów.
- 5.9. Określenie miejsc przy równej ilości punktów zależne jest od przyjętego systemu rozgrywek i jest szczegółowo opisane w Rozdziale V.

## 6. Prowadzenie zapisu i używanie zegara.

### 6.1. Tempo gry

Tempo gry może być stałe lub z bonusem, czyli dodatkowym czasem na każde posunięcie.

6.1.1. Stałe tempo określa ilość czasu na całą partię lub na określoną ilość posunięć. Na przykład 2 godziny na 50 posunięć plus 1 godzina na każde kolejne 25 posunięć.

6.1.2. Tempo gry z bonusem określa stały czas oraz dodatkowy czas na każde posunięcie co nazywane jest zwyczajowo systemem Fischera. Stosuje się również stały z opóźnionym uruchomieniem zegara, który zwyczajowo nazywany jest system Bronsteina.

6.1.2.1. W systemie Fischera, przy każdym posunięciu do ogólnej puli czasu dodawany jest zawodnikowi bonus czasowy.

6.1.2.2. W systemie Bronsteina bonus czasowy dotyczy jedynie pojedynczego posunięcia, czyli wykonywanie posunięć szybciej niż bonus nie przynosi zawodnikowi żadnej korzyści.

Na przykład: tempo gry 15' + 5". Zawodnik wykonuje posunięcie w ciągu 3 sekund. W systemie Fischera na jego zegarze pozostaje 15:02, w systemie Bronsteina 15:00.

6.1.3. Jeżeli regulamin zawodów mówi o tempie gry z bonusem, to w przypadku braku wyraźnej informacji uważa się że obowiązuje system Fischera.

6.1.4. Jeżeli tempo gry przewiduje czas na określoną ilość posunięć lub bonusy, to zawsze zaoszczędzony czas pozostaje do dalszej dyspozycji zawodnika.

Na przykład: gdy mowa jest o 90 minutach na 45 posunięć a następnie 30 minut, to zawodnik który wykonał 45 posunięć w czasie 70 minut będzie miał do dyspozycji 50 minut (20 zaoszczędzone plus 30 dodane po wykonaniu 45 posunięć).

Ewentualne wyjątki od tej zasady (jak na przykład system Bronsteina) muszą być wyraźnie opisane w regulaminie zawodów.

6.1.5. W zawodach stosowane mogą być różne tempa gry.

6.1.5.1. Podstawowe tempo FMJD: 1 godzina i 20 minut plus 1 minuta na posunięcie.

6.1.5.2. Preferowane tempo FMJD: 90 minut na pierwsze 45 posunięć plus 30 minut do końca partii z bonusem (Fischer) 30 sekund począwszy od 46 posunięcia.

- 6.1.5.3. Klasyczne tempo FMJD (dominujące w czasach bez zegarów elektronicznych):
  - 6.1.5.3.1. Dwie godziny na pierwsze 50 posunięć i 1 godzina na każde kolejne 25 posunięć.
  - 6.1.5.3.2. Dwie godziny na pierwsze 50 posunięć i 30 minut lub 1 godzina do końca (rundy 5 lub 6 godzinne)
- 6.1.5.4. Skrócone tempo PZWarc
  - 6.1.5.4.1. 90 minut na całą partię
  - 6.1.5.4.2. 60 minut plus 30 sekund na posunięcie
- 6.1.5.5. Możliwe są inne kombinacje tempa gry z systemem Fischera z zastrzeżeniem, że bonus wynosi minimum 30 sekund. Zasada ta nie dotyczy partii przyspieszonych opisanych w rozdziale trzecim.
- 6.1.6. W indywidualnych i drużynowych Mistrzostwach Polski musi być stosowane tempo gry odpowiadające wymogom FMJD dla turniejów w których mogą być wypełnione tak zwane „czerwone normy” na tytuły (minimum po 2 godziny na przeciwnika na pierwsze 60 posunięć).
- 6.2. W wersji 64 stosuje się następujące tempo gry:**
  - 6.2.1. 60 minut na całą partię (zegary elektroniczne: 45 minut na początek partii + 30 sekund na każde posunięcie).
  - 6.2.2. 45 minut na pierwsze 25 posunięć i 15 minut na dokończenie partii (zalecane w zawodach młodzieżowych).
  - 6.2.3. Dopuszcza się również tempo gry 45 minut na całkowite zakończenie partii.
- 6.3. Obowiązek prowadzenia zapisu** - Każdy zawodnik ma obowiązek prowadzenia zapisu partii (za wyjątkiem sytuacji zdefiniowanych w artykułach 6.12 i 6.14 poniżej). W uzasadnionych, szczególnych przypadkach, za zgodą sędziego zamiast zawodnika zapis może być prowadzony przez asystenta.
- 6.4. Zapis**
  - 6.4.1. Zapis musi być prowadzony w zgodzie z zasadami określonymi w artykule 8.2 Rozdziału I.
  - 6.4.2. Zapis musi być prowadzony w sposób czytelny, ciągły i nie przerwany po każdym wykonanym posunięciu. Przy wymianie zapis może zostać uzupełniony bezpośrednio po zakończeniu wymiany.
  - 6.4.3. Nie wolno zapisywać posunięć przed ich wykonaniem.
  - 6.4.4. Nie wolno pomijać w zapisie żadnego posunięcia, również jednoznacznego bicia.
- 6.5. Dostępność zapisu dla sędziego** - Sędzia musi mieć możliwość obserwowania blankietów do zapisu by wiedzieć ile posunięć zostało wykonanych w danym momencie. Blankiet do zapisu musi się znajdować zawsze na stole do gry w sposób umożliwiający łatwy wgląd do niego przez sędziego.

- 6.6. **Weryfikacja zapisu** - Jeżeli zawodnik chce sprawdzić swój zapis porównując go z zapisem przeciwnika musi to robić na swoim czasie do namysłu i jedynie za zgodą przeciwnika.
- 6.7. Zegar na początku partii
- 6.7.1. **Ustawienie zegara** – zegar ustawia się po prawej ręce grającego czarnymi. Od zasady tej sędzia może odstąpić w sytuacji gdy zachowanie tej zasady może utrudnić pracę sędziów.
- 6.7.2. **Uruchomienie zegara na początku partii** - Jak tylko sędzia, we właściwym czasie, uruchomi zegar dla zawodnika grającego białymi (artykuł 4.4 powyżej), gracz może wykonać swoje pierwsze posunięcie ale o ile chorągiewka jeszcze nie opadła musi poczekać z przełączeniem zegara do jej opadnięcia. Zawodnik grający czarnymi może wówczas wykonać swój pierwszy ruch i o ile chorągiewka jeszcze nie opadła musi poczekać do jej opadnięcia by móc przełączyć zegar. W przypadku posługiwania się elektronicznymi zegarami, gdy tylko sędzia uruchomi zegar zawodnikowi grającemu białymi, może on wykonać swoje pierwsze posunięcie i natychmiast przełączyć zegar.
- 6.8. **Przełączenie zegara** - Gdy zawodnik wykona swoje posunięcie, wyłącznie do niego należy zatrzymanie swojego zegara, a w konsekwencji uruchomienie zegara przeciwnika.
- 6.9. **Zapomnienie o przełączeniu zegara** - Tak jak każdy zawodnik odpowiada za swój zużyty czas, tak nikt nie może interweniować gdy zapomni on o zatrzymaniu swojego i uruchomieniu zegara przeciwnika. Jedynie jego przeciwnik może zwrócić uwagę na to. Jednakże sędzia może zapytać zawodników, który z nich jest na posunięciu.
- 6.10. **Awaria zegara** - Jeżeli podczas gry zegar wykazuje nieprawidłowości, sędzia musi wymienić go na drugi, prawidłowy.
- 6.11. **Funkcjonowanie chorągiewki** - Jakiegokolwiek uwagi bądź protesty związane z funkcjonowaniem chorągiewki muszą być składane przed kontrolą czasu. Gdy chorągiewka już opadnie żadne protesty nie mogą być uwzględniane. W przypadku używania zegarów elektronicznych wszelkie uwagi bądź protesty dotyczące funkcjonowania zegara muszą być składane przed kontrolą czasu. Gdy czas namysłu upłynie, żadna reklamacja nie będzie już uwzględniana.
- 6.12. **Upłynięcie czasu do namysłu** - Upłynięcie czasu do namysłu sygnalizowane jest opadnięciem chorągiewki (lub określonym sygnałem na wyświetlaczu zegara elektronicznego). Ostatnie posunięcie uważa się za zakończone jedynie gdy zawodnik zatrzymał swój zegar. Każdy zawodnik który nie zdołał wykonać wymaganej ilości posunięć przed upłynięciem czasu, przegrywa partię.
- 6.13. **Niedoczas** - Zawodnika określa się iż „jest w niedoczasy” wówczas gdy do kontroli czasu ma 5 minut bądź mniej. Zasada ta nie dotyczy sytuacji gdy zawodnik jest w fazie gry w której otrzymuje bonus czasowy.
- 6.14. **Zapisywanie posunięć podczas niedoczasy** - Zawodnik który znajduje się w niedoczasy nie ma obowiązku zapisywania przebiegu partii. Jakkolwiek

natychmiast po opadnięciu chorągiewki, lub pojawieniu się sygnału na zegarze elektronicznym, jest obowiązany uzupełnić zapis, gdy jest taka możliwość to z pomocą sędziego. Uzupełnianie zapisu zawodnik prowadzi na swoim czasie do namysłu. Jeżeli w ciągu 15 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

**6.15.Obustronny niedoczas** - Jeżeli obaj zawodnicy znajdują się w niedoczasy wówczas obaj muszą uzupełnić swoje zapisy po opadnięciu obu chorągiewek. Czas zużyty na uzupełnienie zapisu musi zostać podzielony równo na obu zawodników. Jeżeli posunięć nie można odtworzyć wówczas należy zaniechać zapisanie tych posunięć. Jeżeli w ciągu 15 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

**6.16.Weryfikacja ilości wykonanych posunięć** - Każdy zawodnik musi być w stanie samodzielnie wykazać, że wykonał określoną na dany czas ilość posunięć. Musi to zrobić w trakcie partii. Jeżeli obaj przeciwnicy nie są w stanie wykazać, że wykonali zadaną ilość posunięć partia jest kontynuowana, a zawodnicy kontynuują zapis od posunięcia numer 51 lub 76 etc. Zapis rozpoczyna się w tym miejscu.

**6.17.Sprawdzenie ilości wykonanych posunięć przez sędziego** - Jeżeli z jakichś przyczyn sprawdzenia ilości wykonanych posunięć dokonuje sędzia w osobnym miejscu, wówczas czas na to zużyty nie obciąża zawodników.

**6.18.Czas zużyty na reklamowanie remisu u sędziego** - Każdy zawodnik, który reklamuje u sędziego remis musi pozostawić swój zegar pracujący. Jeżeli chorągiewka opadnie zanim sędzia podejmie decyzję to w przypadku uznania remisu fakt ten jest pomijany, w przeciwnym wypadku oznacza to przegraną jeżeli nie wykonano określonej liczby posunięć.

**6.19.Czas zużyty na usunięcie błędów** - Czas potrzebny na usunięcie jakichś błędów przez sędziego, jest przez niego mierzony i doliczany do czasu zawodnika który zawinił, bez względu na konsekwencje.

**6.20.**Zawodnik, który przegrał musi natychmiast zatrzymać zegar.

**6.21.Uzupełnianie blankietów do zapisu bezpośrednio po grze** - Bezpośrednio po partii obaj przeciwnicy muszą zanotować na swoich zapisach zużyte czasy do namysłu. Zapisy muszą być uzupełnione a w razie konieczności przepisane.

## 7. Przerwanie partii

7.1. Partia nie powinna być przerywana do jej zakończenia.

7.2. **Wyjątkowe sytuacje przerywania zawodów** - Jeżeli warunki na sali gry przestały być właściwe z jakiegokolwiek powodu, wówczas może być konieczne przerwanie zawodów. Zawody muszą być wznowione gdy tylko przyczyna ich przerywania została usunięta.

- 7.3. **Minimalna dostępność sali gry** - Sala gry musi być dostępna bez przerw na każdą rundę zawodów. Jeśli to nie jest możliwe to musi być dostępna na minimum 6 godzin dla każdej rundy.
- 7.4. **Sala gry dostępna krócej niż sześć godzin** - Jeżeli sala gry jest dostępna jedynie przez sześć godzin należy wówczas zaplanować możliwość przerwania partii. Przerwane partie muszą być wznowione tak szybko jak tylko jest to możliwe w innej sali. W razie konieczności należy do działań zaangażować komitet organizacyjny by działania nie zakłóciły harmonogramu zawodów.
- 7.5. **Przerwanie partii** - W przypadku gdy sala gry jest dostępna krócej niż sześć godzin, partie muszą być przerwane przed pierwszą kontrolą czasu.
- 7.6. **Procedura przerwania partii** - Sędzia musi postępować zgodnie z następującą procedurą:
- 7.6.1. na posunięciu musi być zawodnik grający czarnymi.
  - 7.6.2. sędzia notuje pozycję w obecności i z akceptacją obu przeciwników. Czas zużyty na tę czynność nie może obciążać żadnego z zawodników.
  - 7.6.3. grający białymi przed opuszczeniem sali gry musi zanotować swój czas na blankiecie do zapisu i przekazać go sędziemu.
  - 7.6.4. po namyśle, grający czarnymi zapisuje swoje posunięcie w tajemnicy na blankiecie do zapisu nie wykonując go na warszawicy.
  - 7.6.5. sędzia zatrzymuje zegar, grający czarnymi notuje swój czas na blankiecie i zakryty blankiet wręcza sędziemu.
  - 7.6.6. diagram z pozycją oraz blankiety z zapisami obu przeciwników sędzia wkłada do koperty którą musi zakleić i zatrzymać przy sobie do czasu gdy gra będzie wznowiona.
  - 7.6.7. ostatnie posunięcie zapisane przez grającego czarnymi na blankiecie musi być posunięciem prawidłowym. Jeśli nie jest, zawodnik ten przegrywa partię.
- 7.7. **Procedura wznowienia przerwanej partii** - Wznawiając przerwaną partię sędzia postępuje następująco:
- 7.7.1. Otwiera zaklejona kopertę.
  - 7.7.2. Wręcza zawodnikom ich zapisy.
  - 7.7.3. Odtwarza pozycje z diagramu i ustawia zegar zgodnie z czasem zanotowanym i uzgodnionym z zawodnikami.
  - 7.7.4. Grający czarnymi wykonuje posunięcie które zanotował na blankiecie przy przerywaniu partii i przełącza zegar.
- 7.8. **Odstąpienie od zakazu opuszczania partii** - Od zakazu określonego w artykule 2.4.3. powyżej można odstąpić przy 50tym, 75tym etc. posunięciu każdego z zawodników, ale w czasie nieobecności zawodnika przy stoliku jego zegar musi pozostać uruchomiony.

## 8. Oficjale, prasa publiczność

- 8.1. **Biuro komitetu organizacyjnego** - Biuro komitetu organizacyjnego musi być oddzielone od sali gry

- 8.2. **Pokój prasowy** - Miejsce przeznaczone dla dziennikarzy sportowych musi być oddzielone od sali gry
- 8.3. **Sala gry i strefa dla publiczności** - Zgodnie z artykułem 3.1.4. powyżej, ważne jest pamiętać o tym, że:
- obszarem gry (salą gry) jest obszar na którym rozgrywane są zawody
  - obszar przeznaczony dla publiczności jest strefą ciszy
  - publiczność może wejść w obszar gry jedynie za zgodą sędziego.
- 8.4. **Prasa** - Organizator musi zapewnić kompletną i bieżącą informację dla prasy. Przedstawiciele prasy mają takie same prawa i obowiązki jak pozostała część publiczności.  
Przedstawiciele prasy muszą być oficjalnie zaaprobowani przez komitet organizacyjny.
- 8.5. **Specjalne zezwolenia** - Osoby które otrzymały zgodę na wejście do obszaru gry muszą nosić specjalny identyfikator. Muszą zachowywać się zgodnie z regulaminami. Mają takie same prawa i obowiązki jak zawodnicy.
- 8.6. **Dostęp do obszaru gry w czasie niedoczasu** - W czasie gdy zawodnicy mogą znajdować się w niedoczasy ilość osób którym zezwolono na przebywanie w obszarze gry musi być ograniczona do absolutnego minimum. Jedynie sędzia główny może w tym momencie zezwalać na obecność określonych osób w obszarze gry.
- 8.7. **Zachowanie publiczności** - W obszarze przeznaczonym dla publiczności wszyscy muszą zachowywać się właściwie. W szczególności publiczność musi przestrzegać następujących zasad:
- nie udzielać podpowiedzi ani czynić komentarzy do zawodników
  - nie nawiązywać rozmów z zawodnikami
  - nie przeszkadzać w trwających partiach w jakikolwiek sposób
  - nie analizować trwających partii używając miniaturowych warcabnic jakkolwiek małe by one były
  - zachowywać kompletną ciszę
  - nie spacerować po obszarze przeznaczonym dla publiczności
  - nie wykonywać jakichkolwiek gestów czy znaków w stronę zawodników, lub wygłaszać komentarzy tak ściszym głosem jak i szeptem
  - wspomagać w utrzymaniu zawodów w jak najwłaściwszych dla zawodników warunkach.
- 8.8. **Komentowanie partii** - Trwające partie mogą być prezentowane na specjalnych dużych planszach demonstracyjnych w specjalnym pomieszczeniu pod warunkiem nie prowadzenia analizy co może się zdarzyć w partii. Komentowanie tego co już się w partii zdarzyło jest dopuszczalne.



## ROZDZIAŁ III

### Partie przyspieszone

#### 1. Definicje partii szybkiej, błyskawicznej i superblic

Grę traktuje się jako przyspieszoną jeżeli czas na całą partię dla zawodnika nie przekracza 30 minut (15 minut w wersji 64). Są trzy kategorie partii przyspieszonych:

1.1. Partie szybkie (zwane również aktywnymi), gdy każdy z zawodników ma do dyspozycji czas pomiędzy 15 a 30 minut (włącznie), lub gdy przy użyciu zegarów elektronicznych z systemem Fischera każdy z zawodników ma na pierwsze 60 posunięć czas pomiędzy 15 a 30 minut (włącznie).

*W wersji 64 to czas 10 do 15 minut.*

1.2. Partie błyskawiczne, gdy każdy z zawodników ma do dyspozycji czas pomiędzy 5 a 15 minut, lub gdy przy użyciu zegarów z systemem Fischera każdy z zawodników ma na pierwsze 60 posunięć czas pomiędzy 5 a 15 minut .

*W wersji 64 to czas 3 do 5 minut na partię.*

1.3. Superblic

To szczególny rodzaj rozgrywki w której zawodnicy grają niekreśloną ilość partii (ze zamianą kolorów po każdej) do momentu pierwszej wygranej. Ta pierwsza wygrana jest końcowym wynikiem rozgrywki, czyli nie występuje remis jako wynik pojedynku pomiędzy zawodnikami. Zawodnicy rozpoczynają pojedynek z czasem od 2 do 5 minut na zegarze (w zależności od regulaminu zawodów) z bonusem 2 sekund. W przypadku remisu, kolejna partia rozgrywana jest z zachowaniem pozostałego na zegarze czasu.

Regulamin zawodów może przewidywać zmianę systemu z Fischera na system Bernsteina po rozegraniu określonej liczby partii remisowych (najczęściej 5).

#### 2. Tempo gry w oficjalnych zawodach PZWarc

2.1. dla partii szybkich – 20 minut na partię lub 10 minut + 5 sekund na posunięcie.

*W wersji 64 – 10 lub 15 minut na partię, lub 10 minut i 3 sekundy na posunięcie.*

2.2. Dla partii błyskawicznych – 5 minut na partię lub 3 minuty + 3 sekundy na posunięcie.

*W wersji 64 – 3 lub 5 minut na partię, lub 3 minuty i 3 sekundy na posunięcie. Tempo 3 minut (bez bonusów) nie może być stosowane w kategoriach wiekowych do lat 13 lub młodszych.*

2.3. Dla superblic – 3 minuty + 2 sekundy na posunięcie.

#### 3. Przepisy podstawowe w grze przyspieszonej

Oprócz wyjątków zawartych poniżej w tym Rozdziale, obowiązują normalne przepisy.

#### 4. Partie przyspieszone w barażach

Jeżeli baraże wymagają rozgrywania dodatkowych partii, muszą być one rozegrane w tym samym lub szybszym tempie gry niż w zawodach, których baraż dotyczy.

## 5. Zapisywanie partii i używanie zegarów

Zapisywanie partii nie jest obowiązkowe, ale używanie zegarów jest obowiązkowe.

## 6. Remis

Jeżeli zawodnicy nie notują partii, reguła 40 posunięć nie obowiązuje. Zawodnicy mogą zgodzić się na remis, jeżeli na planszy mają po 10 lub mniej bierek (po 6 w wersji 64).

## 7. Prawa zawodników

Każdy zawodnik, który chce wezwać sędziego do pomocy ma prawo do zatrzymania zegara do czasu aż jego zażalenie zostanie rozpatrzone.

Każdy zawodnik, który chce żądać regulaminowego remisu ma również do tego prawo.

Sędzia zadecyduje czy żądanie jest uzasadnione i jeśli tak, zakończy grę.

## 8. Prawa i obowiązki sędziego

8.1. Gdy czas gry się skończył, co sygnalizuje opadnięta chorągiewka (lub sygnał dźwiękowy w przypadku zegarów elektronicznych), sędzia kończy grę ogłaszając przegraną tego zawodnika, który zużył dostępny czas.

8.2. W końcowej fazie partii (końcówce) sędzia obserwuje przebieg gry w taki sposób, by był w stanie sprawdzić prawidłowość żądania regulaminowego remisu.

## 9. Partie przyspieszone bez bonusu czasowego

Podpunkty poniżej (9.1. do 9.4.) są obowiązujące jedynie gdy rozgrywane są partie bez bonusu czasowego.

### 9.1. Remis regulaminowy

W partiach przyspieszonych remisowych pozycji w końcówkach, o których mowa w Rozdziale I punkt 6.3 oraz punkt 6.4 nie rozgrywa się i określa jako regulaminowy remis. Remisu regulaminowego nie może reklamować strona, która ma do wykonania bicie.

*W wersji 64 przepisu tego się nie stosuje w pozycjach, o których mowa w Rozdziale I punkt 6.3, jeżeli strona silniejsza zajęła główną linię.*

### 9.2. Brak czasu

W partiach przyspieszonych, każdy zawodnik który ma minutę lub mniej czasu na swoim zegarze w fazie końcowej gdy na planszy znajduje się łącznie (białe i czarne) maksimum 8 bierek (*w wersji 64 maksimum 5 bierek*), ma prawo stwierdzić remis jeżeli w jego pozycji jest oczywista przewaga.

### 9.3. Ustawienie zegara mechanicznego

Na początku partii, każdy zegar musi być ustawiony w ten sposób by chorągiewka oznaczająca koniec czasu opadła na godzinie szóstej.

### 9.4. Nieprawidłowości

Jeśli obie chorągiewki opadły partię uważa się za remisową.

## ROZDZIAŁ IV

### Sędziowie

#### 1. Sędziowie

Sędzia może pracować samodzielnie, lub z asystentem. W tym drugim przypadku sędziego nazywa się Sędzią Głównym, a jego asystentów Sędziami Rundowymi.

Zadaniem sędziego (zarówno działającego samodzielnie jak i jako Sędzia Główny), jest przeprowadzenie zawodów.

Zadaniem Sędziów Rundowych jest asystowanie Sędziemu Głównemu. Są oni jemu podporządkowani.

Zadaniem sędziego jest pilnowanie by każdy przestrzegał regulaminów i zasad. Dotyczy to tak zawodników jak i kibiców.

Zadania sędziego nie ograniczają się wyłącznie do czasu samych zawodów, ale również przed i po zawodach, i także nie tylko podczas partii ale też po i przed partiami.

Sędzia ma prawo interweniować w każdej sytuacji spornej, nawet gdy nie był o to proszony. Jakkolwiek prawo to nie ma zastosowania w dwóch przypadkach, które są opisane w artykule 5.4 Rozdziału I mówiącym o nieprawidłowościach, oraz w artykule 6.8 Rozdziału II mówiącym o przełączaniu zegara.

#### 2. Rola sędziego

Zadaniem sędziego jest realizacja przepisów i reguł zgodnie z ich brzmieniem w Kodeksie Warcabowym oraz innych przepisach PZWarc. Poniższa lista ma na celu jedynie sprecyzowanie najważniejszych zadań.

Sędzia musi:

- 2.1. Być w posiadaniu, za pośrednictwem organizatora, regulaminu konkretnych zawodów w odpowiednim czasie przed ich rozpoczęciem.
- 2.2. Usunąć z regulaminu zawodów każdą część regulaminu która zmienia bądź stoi w sprzeczności z ogólnymi przepisami PZWarc.
- 2.3. Otrzymać oficjalną listę zawodników, wraz z ich tytułami oraz listą rezerwowych, podpisaną przez organizatora, minimum na pół godziny przed rozpoczęciem ceremonii otwarcia lub losowania.
- 2.4. Mieć do swojej dyspozycji tablicę do zamieszczania oficjalnych komunikatów.
- 2.5. Zabezpieczyć by regulamin zawodów przez cały czas znajdował się na tej tablicy.
- 2.6. Zagwarantować, by ostateczna lista nagród została zaprezentowana najpóźniej w dniu gdy rozgrywana jest ostatnia runda pierwszej połowy zawodów.
- 2.7. Upewnić się, że lista nagród jest jasna i prawidłowa.
- 2.8. Nosić wyraźny znak prezentujący pełnioną funkcję (na przykład identyfikator).
- 2.9. Zawsze mieć na sali gry sędziego rundowego, który jest uprawniony do podejmowania decyzji.
- 2.10. Decydować o rozmieszczeniu zawodników w kolejnej rundzie.
- 2.11. Uruchamiać zegary lub dawać polecenie do ich uruchomienia.

- 2.12. Być jedynym, który może zatrzymać zegar lub wydać polecenie do wykonania tej czynności.
- 2.13. Okresowo nadzorować prawidłowość pracy zegarów podczas partii.
- 2.14. Sprawdzać czy zawodnicy notują partie.
- 2.15. Starać się przejąć na siebie zapisywanie posunięć, gdy zawodnicy są w niedoczasie i mogą nie zapisywać.
- 2.16. Angażować się w rozstrzygnięcie każdego konfliktu pomiędzy zawodnikami.
- 2.17. Orzekać o przegranej w partii każdego z zawodników, którzy nie zdołali wykonać niezbędnej ilości posunięć we właściwym czasie.
- 2.18. Orzekać o przegranej w partii każdego zawodnika, który spóźnił się więcej niż o godzinę.
- 2.19. Zinterpretować każdą część regulaminu, która okazała się sporna.
- 2.20. Podjąć decyzję w każdej sytuacji, która nie jest określona regulaminami.
- 2.21. Gromadzić oryginały zapisów partii.
- 2.22. Dbać by tabela z wynikami była aktualizowana.
- 2.23. Brać odpowiedzialność za kojarzenia w rundach, niezależnie czy komputerowe czy ręczne.
- 2.24. Nadzorować ogłaszanie kojarzeń.
- 2.25. Kierować procedurami odwoławczymi.
- 2.26. Być jedynym, który prezentuje końcowe wyniki zawodów podczas zakończenia, po konsultacjach z organizatorem.
- 2.27. Sporządzić raport z organizacji i wyników turnieju, wykorzystując aktualnie obowiązujące w PZWarc procedury i szablony.
- 2.28. Opisać, jeśli potrzeba na dodatkowych stronach, wszelkie anomalie, incydenty, wnioski o nałożenie dodatkowych kar, wraz z propozycjami uniknięcia podobnych sytuacji w przyszłości.
- 2.29. Być osobiście informowanym o realizacji wniosków i propozycji.

### **3. Powoływanie sędziego**

W oficjalnych zawodach PZWarc:

- 3.1. Główny Sędzia jest powoływany przez Kolegium Sędziowskie PZWarc, o ile to możliwe w konsultacji z organizatorem zawodów.
- 3.2. Każdy sędzia rundowy jest powoływany przez organizatora, w przypadku braku możliwości przez Kolegium Sędziowskie.
- 3.3. FMJD uważa za wskazane by sędziowie działali poza swoim krajem i zachęca federację do utrzymywania kontaktów z innymi do realizacji tego zalecenia.

### **4. Niezależność sędziego**

- 4.1. Sędzia musi być przez cały czas całkowicie bezstronny.
- 4.2. Funkcje sędziego i organizatora są komplementarne.

- 
- 4.3. Sędzia Główny powinien konsultować się z Komitetem Organizacyjnym jeśli ma jakiegokolwiek wątpliwości czy nie zostaną naruszone przepisy PZWarc. Nie może być oficjalnym członkiem Komitetu Organizacyjnego.
  - 4.4. Za wyjątkiem zawodów młodzieżowych w oficjalnych zawodach PZWarc:
    - 4.4.1. nie może być spokrewniony (1 lub 2 stopień) z uczestnikiem.
    - 4.4.2. nie może być małżonkiem/partnerem uczestnika
    - 4.4.3. dodatkowo w zawodach drużynowych nie może być członkiem klubu uczestniczącego w rozgrywkach
    - 4.4.4. Od zasad zawartych w tym punkcie można odstąpić jedynie w wyjątkowych sytuacjach
  - 4.5. Autorytet sędziego jest gwarantowany przez PZWarc i Kolegium Sędziowskie PZWarc.

PZWarc będzie karał każde zachowanie mogące osłabiać autorytet sędziego. Sędzia musi zapewnić sobie respekt, w razie konieczności stosując kary tak jak jest to zapisane w przepisach.
  - 4.6. Koszty pracy sędziego muszą być opłacone. Praca sędziów musi być opłacona zgodnie z zasadami określonymi w aktualnym regulaminie finansowym PZWarc (do kontaktów, dyskusji i uzgodnień pomiędzy sędzią a komitetem organizacyjnym powinny być wykorzystane dostępne środki technologiczne).

## 5. Kolegium Sędziowskie

Kolegium Sędziów Warcabowych (KS), jest autonomicznym organem w strukturze Związku podległym bezpośrednio Walnemu Zgromadzeniu. Jest najwyższym w Polsce organem orzekającym w sprawach interpretacji przepisów i decyduje o sprawach związanych z działalnością sędziowską PZWarc.

- 5.1. W skład KS wchodzi przewodniczący oraz dwóch do czterech członków. O ilości członków decyduje Konferencja. Raz do roku, KS zwołuje Konferencję Sędziów PZWarc.

Konferencja KS oprócz spraw merytorycznych dokonuje wyborów na czteroletnią kadencję. Prawo udziału w konferencji mają wszyscy sędziowie. Wybory przeprowadza się oddzielnie na Przewodniczącego i oddzielnie na członków KS. Wybierani do KS mogą być sędziowie minimum I klasy, na Przewodniczącego minimum klasy państwowej.
- 5.2. W czasie trwania kadencji w przypadku rezygnacji z pracy jednego z jej członków Przewodniczący może uzupełnić skład. Jeżeli z pracy zrezygnował przewodniczący, pozostali członkowie KS wybierają przewodniczącego z własnego grona, a p.o. Przewodniczącego uzupełnia skład do pełnych trzech osób. Członkowie dokooptowani muszą być zatwierdzeni na najbliższej Konferencji.
- 5.3. Zadania Kolegium
  - 5.3.1. Współpraca z Zarządem PZWarc
  - 5.3.2. Opiniowanie regulaminów zawodów mistrzowskich PZWarc
  - 5.3.3. Orzekanie w sprawach precedensowych.

- 5.3.4. Orzekanie jako ostateczna instancja w sprawach odwoławczych od decyzji sędziego głównego zawodów mistrzowskich PZWarc, oraz innych zawodów o ile ich regulamin taką możliwość przewidywał.
  - 5.3.5. Prowadzenie szkoleń.
  - 5.3.6. Organizacja dorocznych konferencji sędziowskich.
  - 5.3.7. Nadawanie klas sędziowskich.
  - 5.3.8. Prowadzenie ewidencji sędziów.
  - 5.3.9. Wnioskowanie do Zarządu PZWarc w sprawie opłat za licencje sędziowskie oraz diet sędziowskich.
  - 5.3.10. Propagowanie znajomości przepisów warcabowych z wykorzystaniem dostępnych środków.
  - 5.3.11. W uzasadnionych przypadkach zawieszanie uprawnień sędziowskich.
  - 5.3.12. Przygotowanie raz do roku na Konferencję Sędziów i Walne Zgromadzenie Delegatów PZWarc sprawozdania ze swojej działalności.
  - 5.3.13. W przypadku nie realizowania przez Kolegium Sędziów zadań określonych powyżej Walne Zgromadzenie Delegatów PZWarc ma prawo zawiesić Kolegium Sędziów i wyznaczyć kuratora.
  - 5.3.14. Kurator posiada wszystkie kompetencje Kolegium Sędziów i powinien w okresie 90 dni zorganizować nowe wybory Kolegium Sędziów.
- 5.4. Finansowanie działalności KS - Na budżet KS składają się: roczne opłaty sędziowskie, opłaty z egzaminów sędziowskich, przychody z wydawnictw KS.  
KS, z zachowaniem właściwych przepisów, samodzielnie dysponuje środkami zgromadzonymi na koncie PZWarc pochodzącymi z opłat sędziowskich.  
Sprawozdanie finansowe z tych wydatków Przewodniczący przedstawia raz do roku podczas Konferencji. Sprawozdanie w formie pisemnej musi zostać przekazane do Zarządu i Komisji Rewizyjnej PZWarc

## **6. Sędziowie warcabowi**

- 6.1. Wymagania stawiane sędziom
  - 6.1.1. Sędzią warcabowym może być każda pełnoletnia osoba, posiadająca obywatelstwo polskie ciesząca się dobrą opinią w swoim środowisku i cechująca się obiektywizmem i rozwagą w postępowaniu.
  - 6.1.2. Sędzia warcabowy nie może być obciążony żadnymi dyskwalifikacjami czy zawieszzeniami.
  - 6.1.3. Sędzia warcabowy musi posiadać minimum III kategorię warcabową.
  - 6.1.4. Sędzia warcabowy musi znać przepisy i regulaminy gry, dbać o ciągłe uzupełnianie swojej wiedzy oraz należycie wywiązywać się z zadań przynależnych pełnionej roli.
- 6.2. Klasy sędziowskie i warunki ich uzyskania
  - 6.2.1. Trzecia klasa
    - 6.2.1.1. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS
    - 6.2.1.2. Spełnienie wymagań określonych w punkcie 6.1.

6.2.2. Druga klasa

6.2.2.1. Posiadanie trzeciej klasy sędziowskiej

6.2.2.2. Prowadzenie minimum 4 turniejów jako sędziego głównego.

6.2.3. Pierwsza klasa

6.2.3.1. Posiadanie drugiej klasy sędziowskiej .

6.2.3.2. Sędziowanie z II klasą sędziowską minimum 4 turniejów w tym minimum 2 z oficjalnym tempem gry (czyli zgodnym z art. 6.1 Rozdziału II), a z nich minimum jednego jako sędziego głównego.

6.2.3.3. Uczestnictwo w minimum jednym seminarium sędziowskim z dwóch ostatnich organizowanych przez KS.

6.2.3.4. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS

6.2.4. Klasa państwowa

6.2.4.1. Posiadanie pierwszej klasy sędziowskiej .

6.2.4.2. Sędziowanie z I klasą sędziowską minimum 4 turniejów z tempem rankingowym, a z nich minimum dwóch jako sędziego głównego.

6.2.4.3. Uczestnictwo w minimum jednym seminarium sędziowskim z dwóch ostatnich organizowanych przez KS.

6.2.4.4. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS

6.2.4.5. Praktyka zawodnicza potwierdzona miejscem na liście rankingowej (niezależnie od wysokości rankingu). Inaczej mówiąc kandydat na sędziego klasy państwowej minimum raz w życiu musiał figurować na liście rankingowej A, czyli rozegrać 30 ocenianych partii rankingowych.

6.2.5. Klasy międzynarodowe

Klasy międzynarodowe są nadawane przez FMJD. O nadanie takiej klasy występuje PZWarc na wniosek KS, lub po uzyskaniu pozytywnej opinii KS (brak opinii w ciągu 30 dni od otrzymania zapytania oznacza opinię pozytywną)

6.2.6. Kandydat na sędziego FMJD musi posiadać klasę państwową.

6.2.7. Kandydat na sędziego technicznego FMJD musi posiadać minimum I klasę.

## ROZDZIAŁ V

### Systemy rozgrywek

#### 1. System kołowy

1.1. W systemie kołowym każdy zawodnik rozgrywa po jednej partii ze wszystkimi pozostałymi zawodnikami. Zatem ilość rund w turnieju systemem kołowym jest równa:

- 1.1.1. ilości zawodników gdy w zawodach uczestniczy nieparzysta ilość zawodników,
- 1.1.2. o jeden mniejsza od ilości zawodników gdy w zawodach uczestniczy parzysta ilość zawodników.

1.2. Każdy zawodnik otrzymuje w wyniku losowania numer startowy i porządek rozgrywania partii wynika z tabeli kojarzeń.

1.3. Jeżeli w regulaminie zawodów nie ma żadnej specjalnej wzmianki na temat zasad kojarzenia zawodników w systemie kołowym, uznaje się że zawody prowadzone są według zasad opisanych w artykule 1.4.

#### 1.4. Gotowe tabele kojarzeń znajdują się w dodatku do Kodeksu.

Zasady na podstawie których tabele te zostały stworzone są następujące:

1.4.1. Tabelę tworzy się zawsze dla parzystej ilości uczestników (4, 8, 10, ... 16, ...).

Jeżeli ilość zawodników jest nieparzysta, to jeden zawodnik w każdej rundzie pauzuje (ten który wg tabeli powinien grać z najwyższym numerem).

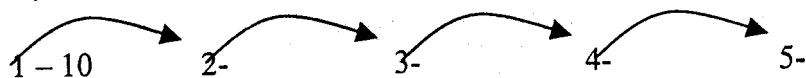
1.4.2. W każdej rundzie w pierwszej parze gra zawodnik z najwyższym numerem. Ilość par jest równa połowie zawodników. (przykład dla 10 zawodników)

1.4.3. Kojarzenie pierwszej rundy:

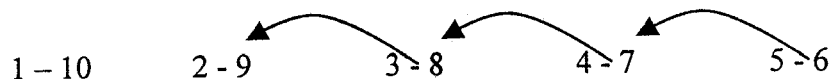
1.4.3.1. W pierwszej parze zawodnik z najwyższym numerem gra kolorem czarnym i dopisujemy do niego zawodnika z numerem 1.

1 – 10 - - - -

1.4.3.2. Począwszy od drugiego stolika kolejno wpisujemy zawodników grających białymi



1.4.3.3. Począwszy od ostatniego stolika zachowując kolejność, dopisujemy zawodników grających czarnymi.



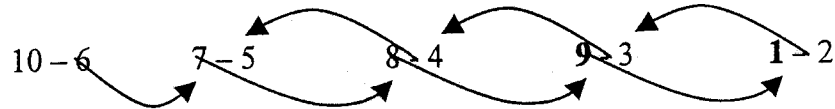
1.4.4. Kojarzenie kolejnych (począwszy od drugiej) rund:

1.4.4.1. Na stoliku pierwszym gracz z najwyższym numerem otrzymuje odwrotny kolor do koloru w poprzedniej rundzie, a jego przeciwnikiem zostaje zawodnik grający w poprzedniej rundzie czarnymi na ostatnim stoliku (w ostatniej parze):



10 – 6 - - - -

- 1.4.4.2. w dalszej kolejności postępujemy jak w rundzie pierwszej, czyli wpisujemy kolejne numery jako zawodników grającymi białymi w kolejnych parach, a następnie od ostatniej pary grających czarnymi. Kolejnym numerem po wpisaniu najwyższego numeru nieparzystego, jest numer 1.



- 1.4.5. **Zależności matematyczne** - W systemie kołowym występują zależności matematyczne których znajomość może być przydatna sędziemu jak również i zawodnikom.

Opisane dalej zależności dotyczą turniejów o parzystej liczbie uczestników. By je stosować dla turniejów o nieparzystej liczbie uczestników należy ich liczbę podnieść do najbliższej liczby parzystej.

- 1.4.5.1. **Określenie koloru** - Jeżeli w dowolnej parze zawodników suma ich numerów startowych jest parzysta, to białymi gra zawodnik z większym numerem, jeżeli nieparzysta – odwrotnie.

Wyjątkiem jest zawodnik o największym numerze, który gra czarnymi z przeciwnikami z pierwszej połówki turnieju, a białymi z pozostałymi.

- 1.4.5.2. **Ustalenie rundy** - W celu ustalenia rundy w której zmierzą się zawodnicy, należy dodać do siebie ich numery startowe i jeżeli:
- otrzymana suma jest większa od najwyższego numeru w turnieju, odejmuje się od niej ten numer,
  - otrzymana suma jest mniejsza lub równa temu numerowi, odejmuje się od niej jedynekę.

W przypadku gdy jeden z partnerów jest tym, który posiada najwyższy parzysty numer w turnieju, mnożymy numer jego przeciwnika przez dwa i odejmujemy wg zasad jak wyżej – najwyższy numer lub jedynekę.

- 1.4.5.3. **Ustalenie numeru partnera w rundzie** - W celu ustalenia, z którym przeciwnikiem ma grać zawodnik w określonej rundzie, od numeru rundy odejmuje się numer startowy danego zawodnika i jeżeli:

- wynik nie jest ujemny, dodajemy jedynekę,
- wynik jest ujemny, dodajemy najwyższy numer parzysty.

Jeżeli wynik obliczeń jest równy numerowi startowemu zawodnika, oznacza to że przeciwnikiem jego w tej rundzie jest zawodnik o najwyższym parzystym numerze startowym w turnieju.

## 1.5. Inne systemy kojarzeń

- 1.5.1. **System „połówkowy”** (przykład dla 8 i 12 zawodników, gotowe tabele znajdują się w dodatku do Kodeksu) - Stosuje się go najczęściej wówczas gdy chcemy by grupa zawodników spotkała się ze sobą w pierwszej części turnieju.

1.5.1.1. System ten jest możliwy do zastosowania, gdy ilość uczestników jest liczbą podzielną przez cztery lub o jedną mniejszą od takiej.

Ilość uczestników określać będziemy dalej jak „N” (jeżeli ilość zawodników jest nieparzysta, to N jest wartością o jeden większą niż faktyczna liczba zawodników).

1.5.1.2. Po rozlosowaniu numerów startowych w pierwszych rundach zawodników kojarzymy w dwóch grupach – górnej (od numeru 1 do N/2) i dolnej (druga część numerów: od N/2+1 do N). Dla połówki górnej stosujemy tabelę zgodnie z art. 1.4. dla N/2 zawodników.

Dla dolnej połowy stosujemy taką samą tabelę dodając do tabeli kojarzeń górnej połówki N/2.

1.5.1.3. Po wyczerpaniu tabel kojarzeń w obu grupach zasady dalszych kojarzeń są następujące:

1.5.1.3.1. Zawodnicy z górnej połówki do końca turnieju grają zawsze na tych samych, kolejnych stolikach i zawsze jednakowym kolorem na zmianę poczynając od białego.

1 – 2 – 3 – 4 –  
– 1 – 2 – 3 – 4

1.5.1.3.2. Zawodnicy z dolnej połówki z dopisywani w kolejności od ostatniego stolika

1 – 5 2 – 6 3 – 7 4 – 8

1.5.1.3.3. W kolejnych rundach następuje przesunięcie w ten sposób, że zawodnik który gra na pierwszym stole przechodzi na stół ostatni, a pozostali przesuwiają się w górę

6 – 1 7 – 2 8 – 3 5 – 4

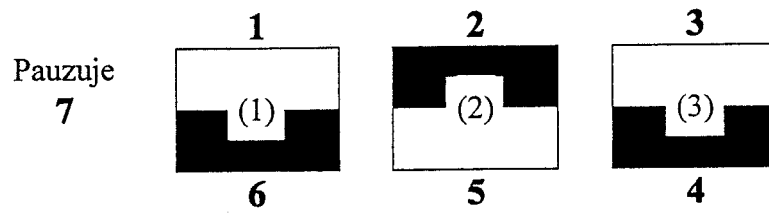
1.5.2. **System „połówkowy odwrócony”** stosujemy, gdy chcemy by pewna grupa turnieju (na przykład jego faworyci) spotkali się dopiero w drugiej części turnieju. W tym celu odwraca się kolejność faz kojarzeń. Najpierw rozgrywamy rundy skojarzone wg zasad z Art. 1.5.1.3, a następnie wg zasad z Art. 1.5.1.2.

1.5.3. **System Rutscha’a** przeznaczony jest na zawody masowe czy na przykład rozgrywki w grze błyskawicznej. Można dla tego systemu wyprowadzić gotowe tabele kojarzeń, ale jego automatyzm i istota pozwala na samodzielną zmianę miejsca przez zawodników bez konieczności odczytywania kojarzeń przed każdą rundą. Przy omawianiu zasad zostanie podany przykład, który w łatwy sposób może być przeniesiony na dowolną ilość zawodników.

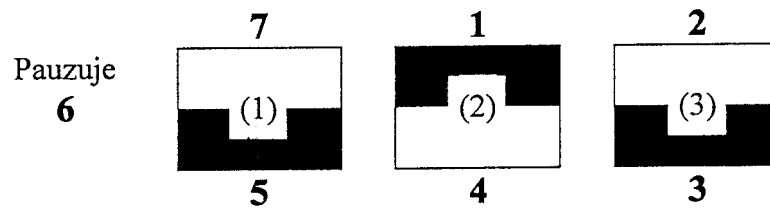
1.5.3.1. Postępowanie przy nieparzystej ilości zawodników:

1.5.3.1.1. warcabnice ustawia się na przemian kolorami

1.5.3.1.2. w pierwszej rundzie zawodnicy zajmują miejsca po kolei dookoła ustawionych stołów, zawodnik posiadający najwyższy numer w tej rundzie pauzuje:



1.5.3.1.3. w każdej następnej rundzie zawodnik przesuwa się o jedno miejsce w lewo, oto przykładowe kojarzenia w drugiej rundzie:



1.5.3.2. Postępowanie przy parzystej ilości uczestników

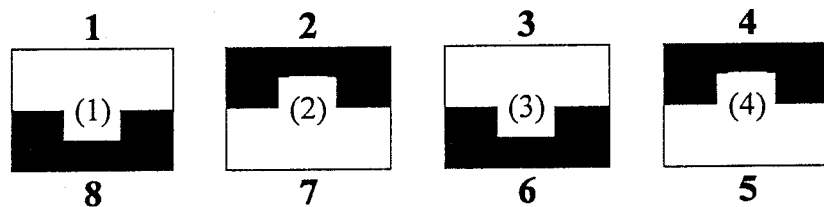
1.5.3.2.1. warcabnice ustawia się na przemian kolorami

1.5.3.2.2. zawodnik, który ma numer 1 zawsze gra na stoliku 1 zmieniając kolor (to miejsce może zostać przeznaczone dla prowadzącego turniej).

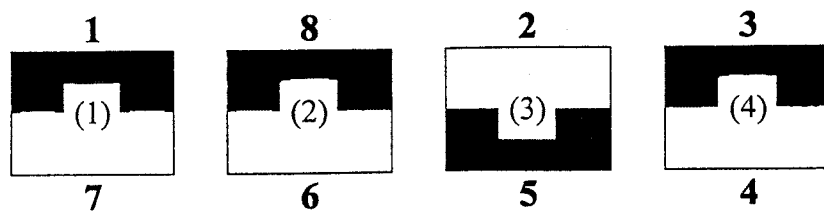
1.5.3.2.3. zawodnik, który grał z zawodnikiem o numerze 1 w następnej rundzie przechodzi do stolika 2 na czarny kolor.

Przykład pierwszych trzech rund dla 8 zawodników:

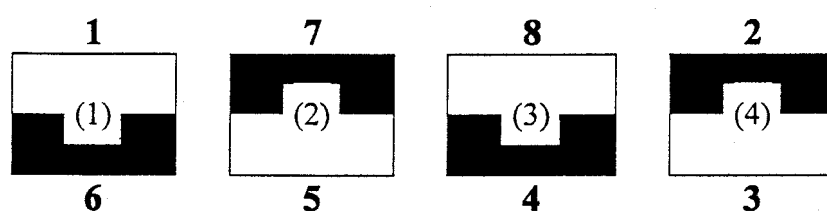
Runda I



Runda II



Runda III



## 1.6. Procedura ustalenia numerów startowych

1.6.1. W systemie kołowym numery startowe ustala się najczęściej w drodze losowania.

1.6.2. W przypadku gdy chcemy by zawodnicy z jednego klubu (miasta, federacji) spotkali się ze sobą możliwie najwcześniej należy rozważyć przejście na system półwkowy lub należy skorzystać z poniższej tabeli (tzw. tabela Varmy) losując zawodników z tego samego klubu w ramach określonej puli poczynając od najliczniej reprezentowanego klubu.

Ilość graczy	Pula 1	Pula 2	Pula 3	Pula 4
7-8	1,2,3	3,6	4,5	7
9-10	3,4,8	5,7,9	1,6	2,10
11-12	4,5,9,10	1,2,7	6,8,12	3,11
13-14	4,5,6,11,12	1,2,8	7,10,13	3,14
15-16	5,6,7,12,13,14	1,2,3,9,10	8,11,15	4,16
17-18	5,6,7,8,14,15,16	1,2,3,10,11,12	9,13,17	4,18
19-20	6,7,8,9,15,16,17,18	1,2,3,11,12,13,14	5,10,19	4,20
21-22	6,7,8,9,10,17,18,19,20	1,2,3,4,12,13,14,15	11,16,21	5,22
23-24	6,7,8,9,10,11,19,20,21,22	1,2,3,4,13,14,15,16,17	12,18,23	5,24

## 1.7. Ustalania kolejności zajętych miejsc.

Każdy organizator ma swobodę w kreowaniu własnych zasad. Muszą być one precyzyjnie opisane w regulaminie zawodów. Zasady tutaj opisane dotyczą oficjalnych zawodów PZWarc oraz sytuacji gdy w regulaminie zawodów nie podano innych zasad ustalania miejsc.

1.7.1. W systemie kołowym (nazywanym również rundowym) - o kolejności zajętych miejsc decydują:

- 1.7.1.1. większa ilość zdobytych punktów,
- 1.7.1.2. większa ilość wygranych partii,
- 1.7.1.3. bezpośredni wynik,
- 1.7.1.4. lepszy wynik uzyskany z innymi zawodnikami w kolejności klasyfikacji,
- 1.7.1.5. lepsze miejsce na liście rankingowej A,
- 1.7.1.6. jeżeli wykorzystano wszystkie powyższe możliwości ustalania kolejności zajętych miejsc, czyli występuje tzw. absolutny remis – sędzia zarządza baraż o tempie zgodnym z możliwościami czasowymi.

1.7.2. Jeżeli turniej kołowy rozgrywany jest w systemie „**Remis z przewagą**” (Rozdział I artykuł 6.5), to do listy kryteriów 1.7.1.1 – 1.7.1.6), jaku numer 3 i 4 (po większej ilości wygranych a przed bezpośrednim wynikiem) wprowadza się dwa dodatkowe kryteria:

- 1.7.2.1. lepsza różnica pomiędzy ilością remisów z przewagą („1+”) a remisami z przewagą przeciwnika („1-”).
- 1.7.2.2. większa ilość remisów z przewagą („1+”).

- 1.7.3. Jeżeli systemem kołowym rozgrywany jest turniej „**Superblica**” (Rozdział III artykuł 1.3):
- 1.7.3.1. większa ilość zdobytych punktów,
  - 1.7.3.2. bezpośredni wynik
  - 1.7.3.3. mniejsza ilość pojedynczych partii w wygranych superblicach  
(*wygrywający szybciej jest lepszy*)
  - 1.7.3.4. większa ilość pojedynczych partii w przegranych superblicach  
(*przegrywający później jest lepszy*)
  - 1.7.3.5. lepsze miejsce na liście rankingowej A rapid/blic
  - 1.7.3.6. baraż - dodatkowy superblic.

## 2. System szwajcarski

- 2.1. System szwajcarski stosuje się wówczas, gdy ze względu na dużą ilość zawodników nie ma możliwości zastosowania systemu kołowego, a chcemy sklasyfikować wszystkich zawodników.
- 2.2. Istotą systemu szwajcarskiego jest kojarzenie w każdej rundzie zawodników w ten sposób by spotykali się ze sobą przeciwnicy o jednakowej, lub bardzo zbliżonej liczbie zdobytych w turnieju punktów.
- 2.3. Zaleca się, by relacja ilości zawodników do ilości rund nie była mniejsza niż 2:1. Nie ma ograniczenia w górę pod tym względem, chociaż za najbardziej optymalną uznaje się relację 5:1.
- 2.4. W systemie szwajcarskim gra się określoną ilość rund. Ilość ta musi być wyraźnie określona w regulaminie zawodów.
- 2.5. Można stosować różne odmiany systemu szwajcarskiego, które różnić się będą sposobem ustalania numerów startowych oraz klasyfikacji, czyli uporządkowania zawodników po kolejnych rundach.  
Zasady samego kojarzenia są dla wszystkich systemów jednakowe.

### 2.6. Lista startowa

Zawodnikom przydziela się numery startowe od 1 do ... . Numery te nie zmieniają się w ciągu całego turnieju. Jeżeli nie zaznaczono tego w regulaminie zawodów to przyjmuje się, że lista startowa tworzona jest na podstawie rankingów.

#### 2.6.1. Lista startowa na podstawie rankingów.

- 2.6.1.1. numery startowe przydziela się w kolejności posiadanego rankingu od najwyższego do najniższego. Jeżeli zawodnicy mają jednakowy ranking to pierwszeństwo w przydzieleniu kolejnego numeru otrzymuje w kolejności:
  - 2.6.1.1.1. zawodnik z listy rankingowej A przed zawodnikiem z listy rankingowej B, a ten przed zawodnikiem z listy rankingowej C (nieaktywnych).
  - 2.6.1.1.2. z dwóch zawodników z listy rankingowej A zawodnik zajmujący wyższe miejsce na liście rankingowej,

2.6.1.1.3. wśród pozostałych zawodników o jednakowym rankingu kolejność losuje sędzia,

2.6.1.2. Zawodnikom, którzy nie posiadają rankingu przydziela się na czas turnieju „ranking techniczny” (w tabeli turniejowej prezentuje się taki ranking wpisując jego wartość i czytelnie ją przekreślając np. „~~2113~~”, lub oznaczając literką „c” np. „2113c”). W opisanym dalej systemie rankingowym ranking techniczny traktowany jest na równi z rankingiem faktycznym. Ranking techniczny ustala sędzia główny posługując się w kolejności następującymi metodami:

2.6.1.2.1. za pomocą mnożników (jeżeli są dostępne), które określają zależności matematyczne pomiędzy systemami rankingowymi stosowanymi w różnych krajach

2.6.1.2.2. przeliczając na ranking posiadany przez zawodnika tytuł lub kategorię.

2.6.1.2.3. dokonując subiektywnej oceny siły gry zawodnika

#### 2.6.2. Inne metody tworzenia listy startowej:

2.6.2.1. Metoda losowa – numery startowe są losowane. Metoda zalecana w przypadku turniejów masowych gdy zdecydowana większość zawodników nie posiada rankingów.

2.6.2.2. Metoda grupowa – zawodnicy są dzieleni na grupy wg teoretycznej siły gry (na przykład wg kategorii lub wg subiektywnej oceny organizatorów) a w ramach tych grup następuje losowanie z przydzielonego dla tej grupy zakresu numerów.

### 2.7. Odmiany systemów szwajcarskich.

W niniejszym kodeksie przyjmuje się jeden sposób ustalania kojarzeń par opisany dalej w Artykule 2.8. Różne odmiany systemu szwajcarskiego różnią się sposobem ustalania końcowej kolejności oraz sposobem uporządkowania listy zawodników w grupach punktowych po każdej rundzie, co będzie podstawą do kojarzenia par.

Rozróżnia się następujące odmiany systemu szwajcarskiego:

2.7.1. **system klasyczny** – zawodnicy w ramach grup punktowych do kojarzenia ustawiani są wg numerów startowych.

2.7.2. **system FMJD** – do trzeciej rundy zawodnicy są ustawiani jak w systemie klasycznym, od rundy trzeciej ustawiani są w grupach punktowych wg kryteriów takich jak przy obliczaniu klasyfikacji końcowej (tzw. wartościowanie).

2.7.3. **system rankingowy** – zawodnicy porządkowani są w grupach punktowych wg sumy punktów rankingowych przeciwników z którymi grali, a dopiero w następnej kolejności według numerów startowych. Ten system różni się również od dwóch poprzednich w zasadach ustalania klasyfikacji końcowej.

System rankingowy zaleca się stosować jedynie w sytuacji, gdy ilość zawodników dla których określono ranking techniczny nie przekracza 1/4 wszystkich uczestników.

## 2.8. Kojarzenie par

### 2.8.1. Grupy punktowe:

2.8.1.1. zawodnicy posiadający tą samą ilość punktów tworzą grupę punktową

2.8.1.2. zawodnicy, którzy po skojarzeniu grupy punktowej nie mają pary, muszą być przeniesieni do następnej grupy punktowej i powinni być skojarzeni w pierwszej kolejności dobierając zawodników najwyżej zaszeregowanych w następnej grupie, z którymi mogą grać.

2.8.2. **Przeniesienia zawodników:** zawodnik przenoszony posiadający większą ilość punktów na karcie startowej powinien zostać oznaczony jako przenoszony w dół ↓, zawodnik z mniejszą liczbą punktów jako przenoszony w górę ↑. Nie powinno się zawodnika przenosić dwa razy z rzędu w górę lub dół. Nie dotyczy to liderów i outsiderów.

2.8.3. **Paузowanie:** w przypadku nieparzystej liczby uczestników, zawodnik pauzujący (nie skojarzony z żadnym przeciwnikiem) otrzymuje 2 punkty.

2.8.4. **Podgrupy:** w celu dokonania kojarzenia każda z grup punktowych jest dzielona w kolejności kryteriów właściwych dla danej odmiany systemu (Artykuł 2.7) na dwie podgrupy nazywane  $P_A$  i  $P_B$ . Przy nieparzystej liczbie uczestników w grupie  $P_B$  będzie jedna osoba więcej. Osoba ta, uszeregowana na końcu podgrupy, jest automatycznie przenoszona do grupy niższej chyba, że zastosowanie mają przepisy art. 2.8.2. (przepis ten nie obowiązuje w wypadku pauzowania – pauzuje zawsze zawodnik najniżej zaszeregowany na liście rundowej zawodników, jeżeli jeszcze nie pauzował).

2.8.5. **Kolory bierka:** różnicę pomiędzy liczbą partii rozegranych przez danego zawodnika bierkami białymi a czarnymi nazywamy różnicą kolorów. Na tej podstawie przed każdą rundą ustalamy kolor bierka danego zawodnika.

2.8.5.1. kolor bezwzględnie oczekiwany występuje wtedy gdy różnica kolorów (ilość partii granych białymi minus ilość partii granych czarnymi) osiąga wartość 2 lub -2 lub jeżeli zawodnik poprzednie dwie rundy rozegrał tym samym kolorem. Możliwe jest rozegranie 3 partii pod rząd tym samym kolorem, jeżeli nie ma możliwości innego skojarzenia. W ostatniej rundzie nadrzędny jest przepis skojarzenia możliwie największej ilości uczestników o zbliżonej ilości punktów bez względu na kolory.

2.8.5.2. Pierwszeństwo do oczekiwanego koloru ma zawodnik wyżej zaszeregowany na rundowej liście zawodników

2.8.5.3. Przed pierwszą rundą kolor zawodnika z numerem 1 ustalany jest za pomocą losowania. Losowanie to niekoniecznie musi być publiczne, może je przeprowadzić sędzia lub program komputerowy.

2.8.5.4. Pozostali zawodnicy otrzymują kolory na przemian np. w turnieju 20 osobowym kojarzenie wygląda następująco (1 – 11, 12 – 2, 3 – 13, itd.)

### 2.8.6. Kryteria kojarzenia:

2.8.6.1. warunki bezwzględne:

2.8.6.1.1. dwaj zawodnicy mogą grać przeciwko sobie tylko jeden raz w turnieju

2.8.6.1.2. zawodnik, który otrzymał 2 punkty bez gry (pauza, walkower) nie może być wyznaczony do pauzowania

2.8.6.1.3. zawodnik nie może mieć różnicy kolorów bierek większej od +3 lub mniejszej od -3

2.8.6.1.4. zawodnik nie może otrzymać 4 razy tego samego koloru pod rząd

2.8.6.2. warunki względne:

2.8.6.2.1. jeżeli jest to możliwe, różnica pomiędzy wynikami punktowymi dwóch skojarzonych zawodników powinna być jak najmniejsza, a najlepiej jeżeli wynosi zero.

2.8.6.2.2. różnica kolorów powinna być jak najmniejsza aby w końcu turnieju nie przekroczyła wskaźnika + 2 lub - 2

2.8.6.2.3. przepisy art. 2.8.6.2.2. i art. 2.8.2. (przenoszenie zawodników) nie mają zastosowania w ostatniej rundzie turnieju, gdzie przepis art. 2.8.6.2.1. jest nadrzędny oraz nie mają zastosowania dla zawodników prowadzących w turnieju, którzy nie mają już przeciwników w swojej grupie punktowej czyli schodzą w dół ↓ i dla zawodników zajmujących ostatnie miejsca, którzy nie mają przeciwników w swojej grupie punktowej i wchodzą na górę ↑.

### **2.8.7. Kojarzenie:**

2.8.7.1. kojарzenie należy rozpocząć od najwyższej grupy punktowej, następnie stosować podane przepisy do wszystkich kolejnych grup, aż do chwili uzyskania kojарzenia zgodnego z niniejszymi przepisami

2.8.7.2. jeżeli w grupie punktowej jest nieparzysta ilość zawodników należy zawodnika najniżej zaszeregowanego przenieść do grupy niższej i kojарzyć z zawodnikiem najwyżej (przepis ten nie obowiązuje w ostatniej rundzie). Analogicznie postępujemy, jeżeli potrzeba przenieść więcej niż jednego zawodnika do grupy niższej

2.8.7.3. kojарzenie rozpoczynamy dzieląc grupę z równą ilością punktów na podgrupy  $P_A$  i  $P_B$  według kryterium rankingowego (w podgrupie  $P_A$  zawodnicy o wyższym rankingu w kolejności malejącej, w podgrupie  $P_B$  o jeszcze niższym rankingu także w kolejności malejącej).

2.8.7.4. pierwszy zawodnik z podgrupy  $P_A$  powinien grać z pierwszym zawodnikiem podgrupy  $P_B$  itd.,

2.8.7.5. jeżeli nie ma takiej możliwości sprawdzamy zawodnika  $P_{B2}$  i jeżeli jest to możliwe kojарzymy go z zawodnikiem  $P_{A1}$  itd.,

2.8.7.6. jeżeli  $P_{A1}$  grał już z tymi zawodnikami to sprawdzamy dalej dochodząc do ostatniego zawodnika podgrupy  $P_B$



- 2.8.7.7. jeżeli  $P_{A1}$  grał już z wszystkimi zawodnikami podgrupy  $P_B$  to sprawdzamy możliwość zagrania z zawodnikami podgrupy  $P_A$  w odwrotnej kolejności czyli od ostatniego zawodnika w podgrupie do drugiego
- 2.8.7.8. jeżeli nie ma możliwości skojarzenia zawodnika w grupie punktowej kojarzymy go z pierwszym z niższej grupy punktowej (art. 2.8.2.)
- 2.8.7.9. z pozostałych w grupie zawodników tworzymy grupę punktową  $P$ , którą od nowa dzielimy na podgrupy
- 2.8.7.10. jeżeli do grupy niższej przenosimy większą ilość zawodników i po ich skojarzeniu nie możemy skojarzyć pozostałych zawodników w grupie, to sprawdzamy czy przy innym skojarzeniu zawodników przeniesionych możemy skojarzyć grupę
- 2.8.7.11. jeżeli nie można skojarzyć ostatniej grupy punktowej to należy cofnąć kojarzenia przedostatniej grupy tak aby skojarzyć wszystkich zawodników itd.
- 2.8.7.12. w turnieju z nieparzystą ilością uczestników w każdej rundzie najniżej zaszeregowany zawodnik pauzuje otrzymując 2 pkt. i nie otrzymując koloru i należy go wyłączyć z kojarzenia przed jego rozpoczęciem.

#### **2.8.8. Przydział kolorów bierek**

- 2.8.8.1. przydzielając kolory dążymy do otrzymania równowagi kolorów czyli stosunku białych do czarnych równemu 0
- 2.8.8.2. zawodnik wyżej zaszeregowany na liście zawodników ma prawo do wyrównania kolorów względnie przemienności
- 2.8.8.3. w pierwszej rundzie wszyscy zawodnicy podgrupy  $P_A$  z numerami parzystymi otrzymają odmienne kolory od zawodników z numerami nieparzystymi
- 2.8.8.4. należy unikać sytuacji, w której zawodnik będzie miał stosunek kolorów + 3 lub - 3 (nie dotyczy to ostatniej rundy)

#### **2.8.9. Pozostałe przepisy:**

- 2.8.9.1. zawodnicy pauzujący oraz otrzymujący walkower nie otrzymują przydziału koloru bierek
- 2.8.9.2. przed pierwszą rundą zawodnicy są zaszeregowani w jednej grupie punktowej, która dzielona jest na dwie podgrupy  $P_A$  i  $P_B$  i grają ze sobą według kolejności otrzymanych numerów startowych czyli  $P_{A1}$  z  $P_{B1}$ ,  $P_{B2}$  z  $P_{A2}$  itd.
- 2.8.9.3. przy nieparzystej ilości uczestników najniżej zaszeregowany zawodnik pauzuje
- 2.8.9.4. Zawodnik pauzujący w pierwszej rundzie, mimo otrzymania 2 punktów, wyłącznie w kojarzeniach do rundy drugiej jest traktowany jak zawodnik bez punktów
- 2.8.9.5. zawodnicy wycofani z rozgrywek nie są kojarzeni

- 2.8.9.6. zawodnicy, którzy przed kojarzeniem zawiadomili, że nie wystąpią w danej rundzie nie są w niej kojarzeni i otrzymują 0 pkt
- 2.8.9.7. ogłoszone kojarzenie kolejnej rundy nie powinno być zmieniane chyba, że nastąpiło naruszenie bezwzględnych zasad kojarzenia
- 2.8.9.8. w przypadku błędnego wpisania wyników, należy dokonać korekt obowiązujących od następnej rundy; sędzia decyduje czy dokonać korekty skojarzonej już rundy
- 2.8.9.9. skojarzeni zawodnicy, którzy bez usprawiedliwienia u sędziego nie przystąpili do gry w danej rundzie mogą nie być kojarzeni w rundzie następnej i dalszych tak jak zawodnicy wycofujący się z turnieju
- 2.8.9.10. po rozpoczęciu rundy nie ma możliwości zmiany kojarzenia nawet jeżeli zostało stwierdzone naruszenie bezwzględnych zasad kojarzenia.
- 2.8.9.11. do celów kojarzenia partie odłożone są traktowane jako remis
- 2.8.9.12. w zawodach mniej prestiżowych można zrezygnować z pilnowania zasad związanych z przechodzeniem w dół ↓ i w górę ↑. Wówczas taki system szwajcarski należy w regulaminie dodatkowo określić jako **niekontrolowany**.

## 2.9. Metody wartościowania

W turniejach mogą być stosowane różne kryteria dodatkowe, nazywane wartościowaniem, dla ustalenia miejsc wśród zawodników z taką samą ilością punktów.

- 2.9.1. **Solkoff**: suma punktów przeciwników
- 2.9.2. **Średni Solkoff**: suma punktów przeciwników z odrzuceniem skrajnych wartości (bez najwyższej i najniższej)
- 2.9.3. **Skrócony redukowany Solkoff**: suma punktów przeciwników z odrzuceniem najniższej wartości
- 2.9.4. **Pełny redukowany Solkoff**: suma punktów przeciwników z odrzuceniem najniższej wartości; jeżeli to nie rozstrzyga, to z pominięciem 2 najniższych, 3 etc.
- 2.9.5. **Solkoff plus**: suma wartości Solkoff przeciwników
- 2.9.6. **Solkoff Baliakina**: suma wartości Solkoff pomnożonych przez wynik przeciwników
- 2.9.7. **Sonnenborn Berger**: podwojona suma punktów zdobytych przez pokonanych przeciwników plus suma punktów przeciwników z którymi uzyskano remis
- 2.9.8. **Średni ranking**: średni ranking przeciwników
- 2.9.9. **Redukowany średni ranking**: średni ranking przeciwników bez uwzględnienia przeciwnika z najniższym rankingiem, jeżeli to nie rozstrzyga dwóch z najniższym, trzech etc.
- 2.9.10. **Progress**: suma punktów zawodnika w turnieju po każdej rundzie
- 2.9.11. **Lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym**: lepszy wynik uzyskany z innymi zawodnikami w kolejności klasyfikacji

### 2.10. Końcowa klasyfikacja

Każdy turniej może się rządzić swoimi prawami i w regulaminie zawodów muszą być one nieokreślone. W oficjalnych zawodach PZWarc lub w przypadku braku szczegółowych informacji w regulaminie zawodów, obowiązują kryteria opisane w tym punkcie.

Podstawowym kryterium jest zawsze ilość zdobytych punktów. Dalsze kryteria są następujące:

#### 2.10.1. system klasyczny

2.10.1.1. średni Solkoff

2.10.1.2. pełny redukowany Solkoff

2.10.1.3. lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym

#### 2.10.2. system FMJD

2.10.2.1. skrócony redukowany Solkoff

2.10.2.2. Solkoff plus

2.10.2.3. Solkoff Baliakina

2.10.2.4. pełny redukowany Solkoff

#### 2.10.3. system rankingowy

2.10.3.1. średni ranking

2.10.3.2. redukowany średni ranking

#### 2.10.4. inne systemy

## 3. Rozgrywki drużynowe

3.1. W zawodach drużynowych zlicza się punkty zdobyte przez zawodników w poszczególnych partiach. Drużyna która zdobyła tych punktów więcej otrzymuje dwa punkty meczowe za wygranie meczu (pokonany zero). Jeżeli ilość punktów jest jednakowa, to obie drużyny otrzymują po jednym punkcie meczowym. Sumę punktów indywidualnych z poszczególnych partii nazywa się w turniejach drużynowych „małymi punktami”.

### 3.2. Końcowa klasyfikacja

3.2.1. W turniejach drużynowych systemem kołowym:

3.2.1.1. Większa ilość punktów meczowych

3.2.1.2. Większa suma punktów indywidualnych;

3.2.1.3. Większa ilość wygranych meczy

3.2.1.4. Większa ilość punktów indywidualnych uzyskana w całym turnieju na pierwszej warcabnicy a w przypadku braku rozstrzygnięcia na kolejnych

3.2.1.5. Wynik bezpośredni

3.2.1.6. Lepszy wynik na pierwszej i ew. dalszych warcabnicach w meczu bezpośrednim

3.2.1.7. Lepszy wynik (małe punkty!) z innymi drużynami w kolejności klasyfikacji.

3.2.2. W turniejach drużynowych systemem szwajcarskim stosujemy identyczne kryteria jak dla turniejów indywidualnych rozgrywanych systemem szwajcarskim uwzględniając punkty meczowe.

3.3. **Kolory w meczu** - Po zastosowaniu zasad kojarzeń jak dla turniejów indywidualnych, drużyna która „gra białymi” uznawana jest za gospodarza meczu (w przypadku rozgrywek dojazdowych jest też nim w istocie) i gra białymi na warcibnicach nieparzystych i czarnymi na warcibnicach parzystych.

3.4. **Rozpoczęcie meczu** - Drużyna może rozpocząć mecz jedynie jeżeli obecnych jest ponad połowa meczowego składu (czyli 2 osoby w drużynach 3-osobowych, 3 w drużynach 4 lub 5-ciu osobowych itd.). Postępowanie w takich przypadkach jest następujące:

3.4.1. Jedna drużyna nie może rozpocząć gry.

3.4.1.1. Sędzia uruchamia (lub wydaje takie polecenie) wszystkie zegary drużyny niekompletnej niezależnie od koloru. Przeciwna drużyna nie wykonuje żadnych posunięć.

3.4.1.2. W chwili gdy drużyna ma już skład umożliwiający podjęcie gry (na przykład jest już 3 zawodników z czteroosobowej drużyny) zawodnik grający czarnymi, którego zegar był uruchomiony, przełącza zegar. Zawodnicy grający białymi mogą wykonywać swoje posunięcia.

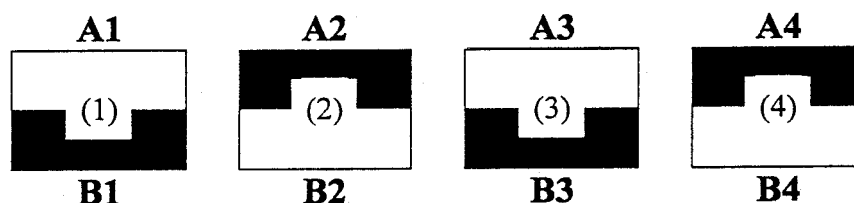
3.4.2. Obie drużyny nie mogą rozpocząć gry.

3.4.2.1. Zegary drużyn nie są uruchamiane, czas gry od rozpoczęcia rundy rejestruje sędzia na zegarze kontrolnym.

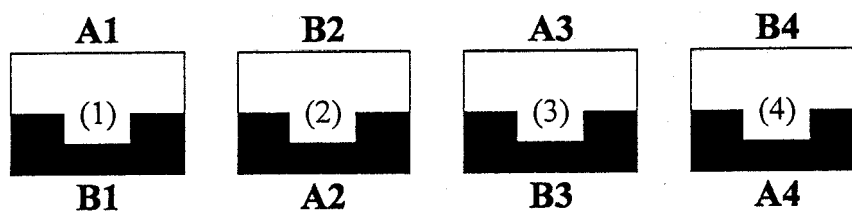
3.4.2.2. Z chwilą gdy jedna z drużyn jest już w składzie umożliwiającym rozpoczęcie gry, sędzia dokonuje korekty ustawień na wszystkich zegarach i od tego momentu postępowanie jest takie jak w przypadku gdy jedna drużyna nie może rozpocząć gry.

3.5. **Ustawienie zawodników** - Istotą gry w drużynie jest kontrolowanie przebiegu innych partii i uwzględnianie wniosków z tego wynikających we własnej partii. Należy zatem dołożyć wszelkich starań by zawodnicy z jednej drużyny siedzieli w jednej linii obok siebie. W przypadku turniejów drużynowych w grze błyskawicznej jest to warunek, który należy koniecznie spełnić. W kolejnych punktach zasady te zostały zilustrowane graficznie.

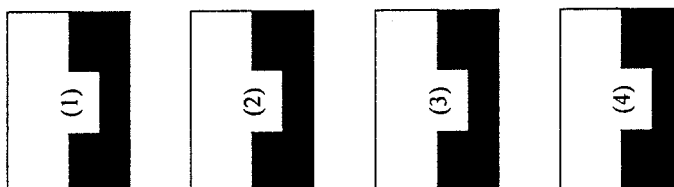
3.5.1. Prawidłowe ustawienie meczu drużyn czteroosobowych A – B (jedynie dopuszczalne w rozgrywkach w grze błyskawicznej).



3.5.2. Przykład zabronionego naprzemiennego ustawienia meczu drużyn czteroosobowych A – B



3.5.3. Przykład liniowego ustawienia drużyn, które jest niewskazane (należy dążyć do ustawienia jak w art. 3.5.1) a w turniejach w grze błyskawicznej jest zabronione.



3.6. **Skład drużyny w meczu a rezerwowi** - Jeżeli w regulaminie turnieju nie wspomniano nic o zasadach ustalania składu i zawodników rezerwowych to przyjmuje się, że obowiązuje „System otwarty”

### 3.6.1. System otwarty

3.6.1.1. Do każdej rundy drużyna może przystąpić w dowolnym składzie osobowym ustawionym w dowolnej kolejności, pod warunkiem, że w świetle innych przepisów zawodnicy ci mają prawo reprezentować barwy tego klubu.

3.6.1.2. Zgłaszanie składu do meczu odbywa się wyłącznie w formie pisemnej na ręce sędziego w miarę możliwości w zaklejonej kopercie.

3.6.1.3. Skład musi być podany nie później niż na 15 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu. Jeżeli z harmonogramu zawodów wynikają krótsze przerwy między rundami, to bezpośrednio przed meczem.

3.6.1.4. Otrzymane przez sędziego składy są tajne. Sędzia ujawnia składy na 15 minut przed rozpoczęciem rundy.

Możliwe jest wcześniejsze ogłoszenie składów w przypadku prośby wszystkich kapitanów, ale jedynie gdy sędzia posiada już składy od wszystkich drużyn.

3.6.1.5. W przypadku gdy drużyna nie dostarczyła składu w przewidzianym na to czasie, sędzia przyjmuje skład tej drużyny z poprzedniej rundy i decyzja ta nie może być zmieniona.

3.6.1.6. W przypadku gdy drużyna nie dostarczyła składu przed pierwszą rundą przyjmuje się w kolejności pierwsze cztery nazwiska z pisemnego zgłoszenia drużyny do tych rozgrywek, a w przypadku braku takiego zgłoszenia, drużyna przegrywa mecz na wszystkich warcabnicach walkowerem.

### 3.6.2. System drabinkowy.

3.6.2.1. Drużyny przed rozpoczęciem rozgrywek podają skład w kolejności warcabnic

- 3.6.2.2. Lista rezerwowych również musi być podana przed turniejem z określeniem ich kolejności.
  - 3.6.2.3. Skład na rundę podaje się zgodnie z art. 3.6.1.3. Jeżeli skład nie został podany przyjmuje się automatycznie skład podstawowy ze zgłoszenia.
  - 3.6.2.4. Niezależnie od przeprowadzanych zmian na konkretną rundę, zawsze zawodnicy muszą grać w kolejności najpierw zgłoszonego składu podstawowego a następnie według kolejności rezerwowych.
  - 3.6.2.5. Zawodnik rezerwowy nie może rozegrać dwóch kolejnych rund na różnych warcabnicach.
- 3.6.3. System „Jocker’a”
- 3.6.3.1. Drużyny przed rozpoczęciem rozgrywek podają skład w kolejności warcabnic.
  - 3.6.3.2. Rezerwowy może w każdej rundzie zastąpić dowolnego zawodnika składu podstawowego. W konsekwencji zawodnik składu podstawowego zawsze będzie grał jedynie na warcabnicy na której został zgłoszony.
  - 3.6.3.3. Zawodnik rezerwowy nie może rozegrać dwóch kolejnych rund na różnych warcabnicach.

### **3.7. Turniej drużynowy rozgrywany systemem Scheveningen**

Jest to szczególny sposób prowadzenia zawodów drużynowych stosowany najczęściej w dwumeczach.

- 3.7.1. W systemie tym każdy zawodnik z jednej drużyny gra z każdym zawodnikiem z drużyny przeciwnej. Ilość rund równa jest zatem wielkości drużyn.
- 3.7.2. W jednej rundzie jedna drużyna gra tym samym kolorem na wszystkich warcabnicach. Kolor w pierwszej rundzie ustala się drogą losowania.
- 3.7.3. W rundzie pierwszej zawodnicy drużyn zajmują miejsca w kolejności warcabnic zgodnej ze zgłoszeniem.
- 3.7.4. W kolejnych rundach zawodnik umownej drużyny gości, który grał na pierwszej warcabnicy, przechodzi na warcabnicę ostatnią a pozostali z jego drużyny przechodzą o jedną warcabnicę w górę.
- 3.7.5. W systemie tym gra się bez rezerwowego, lub zasady wstawiania do składu zawodnika rezerwowego określone są w regulaminie zawodów.

## ROZDZIAŁ VI

### Ranking warcabowy

#### 1. System rankingowy

- 1.1. Celem systemu jest przyznanie każdemu zawodnikowi uczestniczącemu w zawodach, bez względu na płeć, określonego kapitału punktów (zwanego rankingiem), mającego odzwierciedlać jego siłę gry na tle pozostałych ocenianych zawodników.
- 1.2. Z uwagi na powszechność systemu rankingowego FMJD i możliwość rozliczania turniejów bez jakichkolwiek opłat, PZWarc nie prowadzi niezależnych obliczeń rankingów. Na liście rankingowej PZWarc zawodnicy mają przepisany ranking FMJD.
- 1.3. Dalsze informacje w tym rozdziale to jedynie rys systemu rankingowego by wyjaśnić na czym on polega i jakie są podstawowe wymagania. Szczegóły opisane są w przepisach FMJD (Aneks 9).

#### 2. Obliczanie rankingów.

- 2.1. Istotą systemu rankingowego jest obliczenie wyniku oczekiwanego zawodnika w turnieju. Przy założeniu, że partia toczy się o 2 punkty, a zawodnicy mają jednakowy ranking, wynik oczekiwany każdego z nich to 1 punkt. Przy większych różnicach silniejszy zawodnik ma wynik oczekiwany większy a słabszy mniejszy, ale zawsze ich suma to 2 punkty.
- 2.2. Różnica pomiędzy wynikiem uzyskanym w turnieju a wynikiem oczekiwanym to zysk lub strata w rankingu.
- 2.3. Różnice ze wszystkich rozegranych turniejów w okresie rozliczeniowym składają się na nowy ranking zawodnika na kolejnej liście rankingowej.
- 2.4. W obliczeniach uwzględnia się jedynie partie rozegrane z zawodnikami klasyfikowanymi.
- 2.5. W obliczeniach dla nowych zawodników, przyjmuje się, że mają oni ranking 2100 (kobiety 2000) i dla tych wartości oblicza się ich wynik oczekiwany.

#### 3. Listy rankingowe

- 3.1. Listy rankingowe są publikowane 4 razy w roku, zawsze na początku kwartału.
- 3.2. Prowadzone są niezależnie liczone (oddzielne listy) rankingi dla partii klasycznych oraz partii przyspieszonych.
- 3.3. **Lista rankingowa A:** to lista zawodników, którzy rozegrali już co najmniej 30 ocenianych partii i byli aktywni w ostatnich 3 latach. Tylko na tej liście zawodnicy mają oficjalne miejsce w rankingu FMJD (PZWarc).
- 3.4. **Lista rankingowa B:** znajdują się na niej wszyscy zawodnicy, którzy na koniec okresu obliczeniowego mieli rozegranych od 9 do 29 partii z zawodnikami klasyfikowanymi, lub byli nie aktywni w ostatnich 3 latach. Gdy nieaktywność przekroczy 5 lat, zawodnik jest przenoszony na listę c. Listy b i c nie są publikowane.

#### 4. Turnieje zaliczane do rankingów

Warunki konieczne do spełnienia:

- 4.1. Turniej jest prowadzony przez sędziego z aktualną licencją<sup>2</sup> na oficjalny program FMJD „Draughts Arbiter”.
- 4.2. Turniej został przesłany na serwer FMJD (do tego m.in. służy program „Draughts Arbiter”) nie później niż 7 dni od daty ostatniej rundy.
- 4.3. Dane są prawidłowe i kompletne, a w szczególności:
  - 4.3.1. podane są dane o datach i miejscu turnieju;
  - 4.3.2. podane jest tempo gry;
  - 4.3.3. używane są numery ewidencyjne (FMJD-ID) zawodników;
  - 4.3.4. dla zawodników bez FMJD-ID podane są daty urodzenia.

#### 5. Rankingowe tempo gry

Praktycznie każde stosowane tempo gry pozwala na uwzględnienie turnieju w systemie rankingowym. W zależności od tempa gry, FMJD używa „współczynników ważności” czyli wskaźnika procentowego jaka część zysków/start rankingowych jest uwzględniona w rankingach.

- 5.1. Ranking FMJD (PZWarc) przeznaczony jest dla turniejów z tempem gry co najmniej 30 minut na zawodnika na 60 posunięć i współczynnik ważności wynosi:
  - 5.1.1. 100% przy czasie gry minimum 2 godziny na zawodnika na pierwsze 60 posunięć;
  - 5.1.2. 60% przy czasie gry minimum 1 godzina i 30 sekund na zawodnika na pierwsze 60 posunięć;
  - 5.1.3. 40% przy czasie gry minimum 1 godzina na zawodnika na pierwsze 60 posunięć;
  - 5.1.4. 20% przy czasie gry minimum 30 minut na zawodnika na pierwsze 60 posunięć.
- 5.2. Ranking FMJD rapid/blic (PZWarc ranking partii przyspieszonych) przeznaczony jest dla partii z tempem gry poniżej 30 minut dla zawodnika na pierwsze 60 posunięć. Współczynnik ważności wynosi:
  - 5.2.1. 100% przy czasie gry nie dłuższym niż 15 minut na zawodnika na pierwsze 60 posunięć;
  - 5.2.2. 50% przy czasie gry dłuższym niż 15 minut na zawodnika na pierwsze 60 posunięć.

---

<sup>2</sup> Licencje udzielane są bezpłatnie, a program jest do pobrania na stronach FMJD



## ROZDZIAŁ VII

### Kategorie i tytuły

#### 1. Kategorie warcabowe

Zawodnicy mogą zdobywać, osobno w każdej wersji warcabowej, następujące kategorie w kolejności od najniższej do najwyższej:

- 1.1. V (piątą)
- 1.2. IV (czwartą)
- 1.3. III (trzecią)
- 1.4. II (drugą)
- 1.5. I (pierwszą)

#### 2. Tytuły warcabowe.

Niezależnie od wersji warcabów (w każdej osobno) zawodnicy mogą zdobywać tytuły warcabowe, które są wyżej klasyfikowane niż kategorie.

Zdobyć można następujące tytuły, od najniższego do najwyższego:

- 2.1. k - kandydat na mistrza krajowego, (kk) kandydatka na mistrzynię krajową;
- 2.2. m - mistrz krajowy, (mk) mistrzyni krajowa;
- 2.3. am - arcymistrz krajowy, (amk) arcymistrzyni krajowa.

O ile w przypadku kategorii są one jednakowe dla kobiet i mężczyzn, o tyle w tytułach są to dwa niezależne systemy. Tytuły kobiece są przyznawane niezależnie i wyłącznie za wyniki w turniejach kobiet. Kobiety mogą posiadać dwa tytuły: w kategorii open (kobiety/mężczyźni) i tytuły kobiece.

#### 3. Tytuły międzynarodowe

Niezależnie od tytułów przyznawanych przez PZWarc, zwyczajowo nazywanymi tytułami krajowymi, tytuły przyznaje również FMJD. Te tytuły nazywa się tytułami międzynarodowymi. FMJD przyznaje tytuły open (dla kobiet i mężczyzn) oraz dla kobiet.

Tytuły FMJD (w kolejności od najniższego) i stosowane dla nich oznaczenia:

##### 3.1. Tytuły open (przyznawane dla kobiet i mężczyzn):

- 3.1.1. kandydat na mistrza federacji (cmf)
- 3.1.2. mistrz FMJD (mf)
- 3.1.3. mistrz międzynarodowy (mi)
- 3.1.4. arcymistrz międzynarodowy (gm)

##### 3.2. Tytuły kobiece (przyznawane wyłącznie za wyniki w turniejach kobiecych):

- 3.2.1. kandydatka na mistrzynię federacji (cmff)
- 3.2.2. mistrzyni FMJD (mff)
- 3.2.3. mistrzyni międzynarodowa (mif)
- 3.2.4. arcymistrzyni międzynarodowa (gmf)

Przyznawane są również tytuły w wersji 64. Tytuły te oznaczane są poprzez dodanie „64” na końcu (cmf64, gm64 itd.).

Szczegółowe zasady zdobywania tytułów precyzują przepisy FMJD (Aneks 10). Idea jest podobna do tytułów krajowych, czyli można uzyskać tytuł za określony wynik sportowy lub wypełniając określoną ilość norm i poziom rankingowy.

#### 4. Zasady zdobywania kategorii

4.1. Kategorie zawodnicy zdobywają na podstawie wypełnienia określonych norm punktowych za wynik w turnieju.

4.2. Podstawą do uznania normy jest wynik kategoriowy zawodnika, wyliczony na podstawie poniższego wzoru:

$$W_k = W_{sr} + (4/(n+1)) * (Zw - Por)$$

gdzie,

$W_k$  - wynik kategoriowy;

$W_{sr}$  - średnia waga punktowa (liczona z sumy wag przeciwników i własnej ocenianego zawodnika);

$n$  - ilość rozegranych partii

$Zw$  - ilość partii wygranych

$Por$  - ilość partii przegranych

W obliczeniach  $W_k$  wynik ułamekowi zaokrągla się do drugiego miejsca po przecinku.

Dla ułatwienia obliczeń można skorzystać z tabeli (*patrz Dodatek, Tabela 1, Obliczenia norm na kategorie*), w której przeliczono część wzoru:

$$4/(n+1) * (Zw - Por)$$

4.3. Dla potrzeb ustalenia normy na kategorię, przypisuje się każdej kategorii, tytułowi krajowemu PZWarc oraz tytułowi międzynarodowemu FMJD określoną wagę punktową. Zawodników zagranicznych bez tytułów międzynarodowych nie uwzględnia się. Wagi punktowe prezentowane są w poniższej tabeli.

WAGI PUNKTOWE					
KATEGORIA	KOBIETY	MĘŻCZYŹNI	TYTUŁ	KOBIECY	OPEN
bez kategorii	9	9	K	18	21
V	10	11	M	20	23
IV	11	13	AM	21	24
III	12	15	MF	21	24
II	14	17	MI	22	25
I	16	19	GMI	24	27

4.4. Za wypełnienie normy na kategorię uważa się uzyskanie wyniku ( $W_k$ ) równego wadze punktowej określonej kategorii, pod warunkiem:

4.4.1. przy normach na kategorie V i IV: zdobycia minimum 25% możliwych punktów oraz rozegrania minimum 7 partii z 5 różnymi przeciwnikami;

4.4.2. przy normach na kategorie III: zdobycia minimum 25% możliwych punktów i rozegrania minimum 7 partii z 5 różnymi przeciwnikami;

- 4.4.3. przy normach na kategorii II i I : zdobycia minimum 25% możliwych punktów i rozegrania minimum 7 partii z 5 różnymi przeciwnikami.
- 4.5. Do uzyskania kategorii V, IV, III, II wystarczy jednokrotne wypełnienie normy. Dla zdobycia kategorii I należy dwukrotnie wypełnić normę.
- 4.6. Normy mogą być zaliczone również w turniejach które nie są rozgrywane z zachowaniem oficjalnego tempa gry określonego w Rozdz. II (Oficjalny Regulamin Zawodów), art. 6. Spełnione muszą być jednak następujące minimalne wymagania dotyczące tempa gry w turnieju:
- 4.6.1. normy na kategorii V, IV mogą być zdobywane w turniejach z tempem gry minimum 20 min. na zawodnika (*15 minut w wersji 64*);
- 4.6.2. normy na kategorii III mogą być zdobywane w turniejach z tempem gry minimum 45 min. na zawodnika (*20 minut w wersji 64*);
- 4.6.3. normy na kategorii II, I mogą być zdobywane w turniejach z tempem gry minimum 60 min. na zawodnika i obowiązkowym zapisie partii (*30 minut w wersji 64*).
- 4.7. W obliczeniach nie uwzględnia się partii wygranych walkowerem.

## 5. Zasady zdobywania norm na tytuły i tytułów

- 5.1. **Do ustalania norm na tytuły** uwzględnia się jedynie partie rozegrane z zawodnikami klasyfikowanymi, czyli znajdującymi się na liście rankingowej A, B lub C (nieaktywnych).  
Nie uwzględnia się partii wygranych walkowerem oraz partii rozegranych w tempie innym niż określonym w Rozdz. II (Oficjalny Regulamin Zawodów), art. 6. Do obliczeń przyjmuje się dane zawodników na dzień rozpoczęcia turnieju.
- 5.2. Celem ustalenia wyniku koniecznego do zdobycia tytułu PZWarc ustala się średni ranking z ocenianych partii z uwzględnieniem rankingu własnego.  
Jeżeli zawodnik nie posiada rankingu własnego (nie znajduje się na liście rankingowej A, B lub C) przyjmuje się w to miejsce wartość 1975 (1875 dla kobiet)
- 5.3. Na podstawie obliczonego średniego rankingu i tabeli (patrz Dodatek, Tabela III Kategorie turniejów) ustala się kategorię turnieju dla ocenianego zawodnika.
- 5.4. Na podstawie ustalonej kategorii turnieju i liczby partii ocenianych z tabeli przeliczeniowej (patrz Dodatek, Tabela IV) odczytuje się normę punktową dla określonego tytułu. Do ustalenia normy konieczne jest rozegranie minimum 7 ocenianych partii.
- 5.5. By wypełniona norma mogła być uznana muszą być dodatkowo spełnione następujące kryteria:
- 5.5.1. należy spełnić kryterium minimalnej liczby przeciwników z partii z rankingiem minimum 2075 (1975 dla kobiet) z listy rankingowej A, B lub C. Minimum to jest zależne od liczby partii i jest pokazane w dolnym wierszu tabeli przeliczeniowej (patrz Dodatek, Tabela IV)

- 5.5.2. w przypadku turniejów rozegranych systemem szwajcarskim - należy wyprzedzić w turnieju lub podzielić miejsce (to znaczy uzyskać jednakową liczbę punktów niezależnie od wartościowania):
- 5.5.2.1. 3 zawodników z rankingiem min. 2175 w przypadku normy arcymistrzowskiej (2075 dla arcymistrzyni);
  - 5.5.2.2. 3 zawodników z rankingiem min. 2125 w przypadku normy mistrzowskiej (2025 dla mistrzyni);
  - 5.5.2.3. 3 zawodników z rankingiem min. 2075 w przypadku normy na kandydackiej (1975 dla kandydatki).
- 5.5.3. przy określaniu limitów w punkcie 4.5.2 można zastosować następujące przeliczenia:
- 5.5.3.1. 3 zawodników z 2075 (1975 u kobiet) może zastąpić jednego z 2125 (2025 u kobiet);
  - 5.5.3.2. 3 zawodników z 2125 (2025 u kobiet) może zastąpić jednego z 2175 (2075 u kobiet).
- 5.6. Określony tytuł krajowy (międzynarodowe określają przepisy FMJD) można zdobyć po dwukrotnym wypełnieniu normy na niego i osiągnięciu wymaganego minimum rankingowego na liście rankingowej A w jednym z okresów obliczeniowych. Minimum rankingowe na poszczególne tytuły to: AM - 2175, M - 2125, KM - 2075 (dla kobiet o 100 punktów mniej).  
Limit rankingowy do uzyskania tytułu może zostać obniżony o 25 punktów jeżeli łączna ilość rozegranych partii w turniejach w których zawodnik wypełnił normy wyniosła 40.
- 5.7. Postępowanie w sytuacji, w której zawodnik w turnieju uzyskał normę na tytuł z przekroczeniem o dwie lub więcej norm określa tabela osiągniętych norm i tytułów (patrz Dodatek, Tabela II). Jeżeli zawodnik z I kategorią wypełni normę arcymistrzowską otrzymuje K (tytuł kandydata na mistrza krajowego), a kandydat w takiej sytuacji M (tytuł mistrza krajowego) – obaj bez konieczności zdobywania minimum rankingowego.

## **6. Tytuły i kategorie zdobywane za wynik**

- 6.1. Niezależnie od reguł zdobywania tytułów i kategorii określonych wcześniej zawodnicy mogą otrzymać kategorię bądź tytuł „z urzędu” za osiągnięty wynik co zostało zaprezentowane w tabeli: „Kategorie i tytuły za wynik” (patrz Dodatek, Tabela V)
- 6.2. By kategoria / tytuł wynikające z tabeli „Kategorie i tytuły za wynik” mogły zostać uznane muszą być spełnione następujące dodatkowe warunki:
- 6.2.1. tempo gry musi być zgodne z wymaganym dla danej kategorii/tytułu;
  - 6.2.2. należy wyprzedzić minimum trzech zawodników z kategorią/tytułem minimum równą ze zdobywaną (przykładowo: by zatwierdzić pierwszą kategorię należy wyprzedzić minimum trzech zawodników z pierwszą lub wyższą kategorią [np. 2 jedyńki i mistrza itp.]

## **7. Wymagania wobec turniejów oraz procedura nadawania kategorii i tytułów.**

- 7.1. Wszystkie kategorie i tytuły są odnotowywane przez Komisję Techniczną PZWarc w Centralnym Rejestrze w miarę bieżącego spływu dokumentów, po weryfikacji i zatwierdzeniu wyników turnieju, a listy rankingowe kwartalnie.
- 7.2. **Kategorie** mogą być zdobywane wyłącznie w turniejach które:
  - 7.2.1. są prowadzone przez sędziego z ważną licencją PZWarc;
  - 7.2.2. zostały przeprowadzone zgodnie niniejszym kodeksem.
- 7.3. **Tytuły** mogą być zdobywane wyłącznie w turniejach które:
  - 7.3.1. są prowadzone przez sędziego z ważną licencją PZWarc;
  - 7.3.2. zostały przeprowadzone zgodnie z niniejszym kodeksem;
  - 7.3.3. zawody zostały zgłoszone do PZWarc 7 dni przed ich rozpoczęciem;
  - 7.3.4. sędzia główny jest zobowiązany do ogłoszenia uzyskanych w turnieju norm na kategorii i tytuły;
  - 7.3.5. Sędzia ma obowiązek przekazać dokumentację turniejową (plik turniejowy i sprawozdanie) do Komisji Technicznej PZWarc i Zarządu PZWarc najpóźniej 7 dni po zakończeniu zawodów.
  - 7.3.6. Kategorie i tytuły obowiązują z chwilą zatwierdzenia turnieju w Centralnym Rejestrze, który jest na bieżąco uaktualniany.

## ROZDZIAŁ VIII

### Partie z udziałem zawodników niewidomych lub słabowidzących

#### 1. Sprzęt

- 1.1. Zawodnik, który w świetle odrębnych przepisów jest osobą z niepełnosprawnością wzrokową, ma prawo do gry na własnej, specjalnej warcabnicy.
- 1.2. Zawodnik widzący ma prawo do gry na zwykłej warcabnicy.
- 1.3. Z zapisów powyższych dwóch punktów wynika zatem, że partia toczy się na dwóch warcabnicach – po jednej dla każdego z zawodników, niezależnie czy tylko jeden z nich czy też obaj są inwalidami wzroku. Jeżeli obaj zawodnicy są inwalidami wzroku to za obopólną zgodą dopuszczalne jest rozgrywanie partii na jednej, akceptowanej przez obie strony warcabnicy.
- 1.4. Dopuszcza się stosowanie specjalnych zegarów turniejowych, pozwalających na odczytywanie wskazań za pomocą dotyku lub dźwięku.

#### 2. Wykonywanie posunięć

- 2.1. Uważa się, że zawodnik grający na specjalnej warcabnicy dotknął bierki jeżeli:
  - 2.1.1. wyjął ją („wykołkował”) z otworu służącego do zamocowania bierki – jeżeli gra na warcabnicy z pionami mocowanymi w otworach za pomocą kołków umieszczonych u ich podstawy;
  - 2.1.2. podniósł bierkę z wklęsłego pola – jeżeli gra na warcabnicy na której ciemne pola są wklęsłe a w polach tych umieszczane są piony.
  - 2.1.3. zawodnika grającego na zwykłej warcabnicy obowiązują przepisy podstawowe.
- 2.2. Jeżeli zawodnik niepełnosprawny sobie tego zażyczy przed partią, to tak on i jego przeciwnik muszą swoje posunięcia podczas wykonywania (przed wyłączeniem zegara) obwieszczać głosem podając wyraźnie pole początkowe i końcowe. Przejęzyczenie musi być natychmiast sprostowane.
- 2.3. Każdy zawodnik wykonuje posunięcia na swojej warcabnicy, zarówno swoje jak i posunięcia przeciwnika.
- 2.4. Zawodnik niepełnosprawny ma obowiązek prowadzenia zapisu. Może w tym celu korzystać z systemu Braille’a, prowadzić zapis drukiem czarnym lub z dyktafonu.

#### 3. Nieprawidłowości

- 3.1. Różne pozycje na obu warcabnicach.
  - 3.1.1. Jeżeli w czasie partii zostanie stwierdzone, że pozycje na obu warcabnicach są różne należy wezwać sędziego i w oparciu o zapisy partii pozycje muszą być skorygowane.
  - 3.1.2. Jeżeli w czasie sprawdzania zapisów okaże się że zapisy są różne to należy powrócić do ostatniej pozycji w której zapisy były zgodne. W miarę możliwości sędzia powinien dokonać również korekty czasu.

- 3.2. Błędne podawanie posunięć - jeżeli w ocenie sędziego występuje zbyt często, może on uznać to za przeszkadzanie w grze i zastosować jedną z sankcji (Rozdz. II, artykuł 2.5).

#### **4. Asystent**

- 4.1. Zawodnik niewidomy może korzystać z pomocy asystenta. Asystent ma następujące obowiązki:
- 4.1.1. wykonuje posunięcia swojego zawodnika na warcabnicy przeciwnika;
  - 4.1.2. może wykonywać posunięcia przeciwnika na warcabnicy swojego zawodnika;
  - 4.1.3. prowadzi zapis zawodnika niewidomego i obsługuje za niego zegar;
  - 4.1.4. zgłasza reklamacje o przekroczeniu czasu.
- 4.2. Jeżeli zawodnik niewidomy nie ma asystenta, to sędzia ma prawo wyznaczyć do tej roli inną osobę.

#### **5. Pozostałe przepisy**

- 5.1. Zawodnik niewidomy, jeżeli znajduje się na posunięciu, ma prawo do informacji o aktualnie zużytych przez obie strony czasie oraz o ilości wykonanych posunięć. Do udzielenia takiej informacji jest zobowiązany jego przeciwnik a w przypadku jego nieobecności sędzia.
- 5.2. Jeżeli zawody rozgrywane są innym tempem gry niż określone w Rozdziale II, art. 6.1 i 6.2, to stosuje się dodatkowo art. 8 rozdziału III mówiący o regulaminowym remisie.
- 5.3. Dyrektor turnieju ma prawo do adaptacji tego rozdziału Kodeksu ale musi to być wyraźnie określone w regulaminie zawodów. Prawo to nie przysługuje w przypadku oficjalnych zawodów PZWarc oraz zawodów, które mają być uwzględniane w rankingu PZWarc.

**DODATEK****Tabele****Tabela I – Obliczanie norm na kategorie**

(Rozdz. VII, art. 3.2.)

Z przecięcia kolumny odpowiedniej dla liczby rozegranych partii i wiersza odpowiedniego do zdobytych punktów odczytujemy wartość o którą należy dodać (lub odjąć) do średniej wag punktowych (**Wśr**) by otrzymać wynik kategoriowy (**Wk**).

Nie pokazano wartości odpowiadających wynikom poniżej 25%.

PKT	ILOŚĆ ROZEGRANYCH PARTII									
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4	-1,50	-1,78								
5	-1,00	-1,33	-1,60	-1,82						
6	-0,50	-0,89	-1,20	-1,45	-1,67	-1,85				
7	0,00	-0,44	-0,80	-1,09	-1,33	-1,54	-1,71	-1,87		
8	0,50	0,00	-0,40	-0,73	-1,00	-1,23	-1,43	-1,60	-1,75	-1,88
9	1,00	0,44	0,00	-0,36	-0,67	-0,92	-1,14	-1,33	-1,50	-1,65
10	1,50	0,89	0,40	0,00	-0,33	-0,62	-0,86	-1,07	-1,25	-1,41
11	2,00	1,33	0,80	0,36	0,00	-0,31	-0,57	-0,80	-1,00	-1,18
12	2,50	1,78	1,20	0,73	0,33	0,00	-0,29	-0,53	-0,75	-0,94
13	3,00	2,22	1,60	1,09	0,67	0,31	0,00	-0,27	-0,50	-0,71
14	3,50	2,67	2,00	1,45	1,00	0,62	0,29	0,00	-0,25	-0,47
15		3,11	2,40	1,82	1,33	0,92	0,57	0,27	0,00	-0,24
16		3,56	2,80	2,18	1,67	1,23	0,86	0,53	0,25	0,00
17			3,20	2,55	2,00	1,54	1,14	0,80	0,50	0,24
18			3,60	2,91	2,33	1,85	1,43	1,07	0,75	0,47
19				3,27	2,67	2,15	1,71	1,33	1,00	0,71
20				3,64	3,00	2,46	2,00	1,60	1,25	0,94
21					3,33	2,77	2,29	1,87	1,50	1,18
22					3,67	3,08	2,57	2,13	1,75	1,41
23						3,38	2,86	2,40	2,00	1,65
24						3,69	3,14	2,67	2,25	1,88
25							3,43	2,93	2,50	2,12
26							3,71	3,20	2,75	2,35
27								3,47	3,00	2,59
28								3,73	3,25	2,83
29									3,50	3,06
30									3,75	3,29
31										3,53
32										3,76



**Tabela II – Zamiana osiągniętych norm na tytuły**

(Rozdz. VII, 4.7, w nawiązaniu do 4.6.)

Posiadana kategoria, norma lub tytuł	K 2075 (1975)	M 2125 (2025)	AM 2175 (2075)
do II+	I	I	I
I	I+	I++(2075=K)	K
I+	I++ (2075=K)	I++ (2075=K)	K
I++	(2075=K)	(2075=K)	K
K	-	K+	K++(2125=M)
K+	-	K++(2125=M)	K++(2125=M)
K++	-	(2125=M)	M
M	-	-	M+
M+	-	-	M++(2175=AM)
M++	-	-	(2175=AM)

**Uwagi do Tabeli II:**

Zawodnicy (z I, I+, I++) zdobywając w turnieju normę arcymistrzowską, uzyskują tytuł K bez osiągnięcia minimum rankingowego.

Zawodnicy (z K, K+, K++) zdobywając w turnieju normę arcymistrzowską, uzyskują tytuł M bez osiągnięcia minimum rankingowego.

**Tabela III – Kategorie turniejów**

(Rozdz. VII, 4.3)

KATEGORIA	Średni ranking	Średni ranking kobiety	KATEGORIA	Średni ranking	Średni ranking kobiety
A	..... – 1850	..... – 1706	K	2013 – 2030	1869 – 1886
B	1851 – 1868	1707 – 1724	L	2031 – 2048	1887 – 1904
C	1869 – 1886	1725 – 1742	M	2049 – 2066	1905 – 1922
D	1887 – 1904	1743 – 1760	N	2067 – 2084	1923 – 1940
E	1905 – 1922	1761 – 1778	O	2085 – 2102	1941 – 1958
F	1923 – 1940	1779 – 1796	P	2103 – 2120	1959 – 1976
G	1941 – 1958	1797 – 1814	Q	2121 – 2138	1977 – 1994
H	1959 – 1976	1815 – 1832	R	2139 – 2156	1995 – 2012
I	1977 – 1994	1833 – 1850	S	2157 – .....	2012 – ...
J	1995 – 2012	1851 – 1868			

**Tabela IV – Obliczanie norm na tytuły**

(Rozdz. VII, 4.4)

%	NORMA			ILOŚĆ PARTII															
	K	M	AM	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
76		D	J	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30	32	
73		E	K	10	12	13	15	16	18	19	20	22	23	25	26	28	29	31	
70	B	F	L	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28	29	
67	C	G	M	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24	25	27	28	
64	D	H	N	9	10	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26	27	
60	E	I	O	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24	25	
57	F	J	P	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	21	22	23	24	
53	G	K	Q	7	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
50	H	L	R	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
47	I	M	S	7	8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
43	J	N		6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18	
40	K	O		6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	
36	L	P		6	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	14	15	
33	M	Q		5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	13	14	
30	N	R		4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13	
27	O	S		4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	
24	P			3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
20	Q			3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	
Min. z 2075 (1975)				4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9

**Tabela V – Kategorie, normy i tytuły za wynik**

(Rozdz. VII, 5.1.)

Miejsce	Indywidualne MP	MP 50+	MP 16-	Mistrzostwa Polski 13-	Mistrzostwa Polski 10-
		MP 19-	Kryształowy Kamień		
		Mistrzostwa Zrzeszenia LZS	MP Cross		
			MP Niepełnosprawnych		
1	M	K	I+	I	II+
2-3	K+	I+	I	II+	II
4-6	K	I	II+	II	III
7-10	I+	II+	II	III	IV

**Uwagi do Tabeli V:**

„50+” oznacza turniej w którym grają osoby kończące co najmniej 50 lat w tym roku.

„19-”, ... to turniej dla tych którzy w roku jego rozegrania kończą 19 lat lub mniej.

## Tabele kojarzeń w systemie kołowym

(Rozdz. V, 1.4.)

Opublikowano tabele kojarzeń w systemie kołowym dla turniejów z udziałem do 16 zawodników. Na pierwszym miejscu każdej skojarzonej pary widnieje numer zawodnika grającego białymi. Gdyby zasza konieczność opracowania tabeli dla większej ilości zawodników, to dokładne zasady ich tworzenia opisano w Rozdziale V.

Dla 4 zawodników

Runda	Warcabnica	
	1	2
I	1-4	2-3
II	4-3	1-2
III	2-4	3-1

Dla 6 zawodników

Runda	Warcabnica		
	1	2	3
I	1-6	2-5	3-4
II	6-4	5-3	1-2
III	2-6	3-1	4-5
IV	6-5	1-4	2-3
V	3-6	4-2	5-1

Dla 8 zawodników

Runda	Warcabnica			
	1	2	3	4
I	1-8	2-7	3-6	4-5
II	8-5	6-4	7-3	1-2
III	2-8	3-1	4-7	5-6
IV	8-6	7-5	1-4	2-3
V	3-8	4-2	5-1	6-7
VI	8-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-8	5-3	6-2	7-1

Dla 10 zawodników

Runda	Warcabnica				
	1	2	3	4	5
I	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
II	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
III	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
IV	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
V	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
VI	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
VIII	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Dla 12 zawodników

Runda	Warcabnica					
	1	2	3	4	5	6
I	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
II	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
III	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
IV	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
V	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
VI	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
VIII	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
X	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Dla 14 zawodników

RUNDA	Warcabnica						
	1	2	3	4	5	6	7
I	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
II	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
III	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
IV	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
V	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
VI	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
VIII	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
X	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
XII	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Dla 16 zawodników

Runda	Warcabnica							
	1	2	3	4	5	6	7	8
I	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
II	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
III	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
IV	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
V	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-1
VI	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
VII	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
VIII	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
IX	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
X	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
XI	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
XII	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
XIII	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
XIV	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
XV	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

## Tabele kojarzeń w systemie półwkowym

(Rozdz. V, 1.5.)

Opublikowano tutaj dwie tabele dla systemu półwkowego. Na pierwszym miejscu każdej skojarzonej pary widnieje numer zawodnika grającego białymi. Gdyby zasza konieczność opracowania tabeli dla większej ilości zawodników, to dokładne zasady ich tworzenia opisano w Rozdziale V.

Dla 8 zawodników

Runda	Warcabnica			
	1	2	3	4
I	1-4	2-3	5-8	6-7
II	4-3	1-2	8-7	5-6
III	2-4	3-1	6-8	7-5
IV	1-5	2-6	3-7	4-8
V	6-1	7-2	8-3	5-4
VI	1-7	2-8	3-5	4-6
VII	8-1	5-2	6-3	7-4

Dla 12 zawodników

Runda	Warcabnica					
	1	2	3	4	5	6
I	1-6	2-5	3-4	7-12	8-11	9-10
II	6-4	5-3	1-2	12-10	11-9	7-8
III	2-6	3-1	4-5	8-12	9-7	10-11
IV	6-5	1-4	2-3	12-11	7-10	8-9
V	3-6	4-2	5-1	9-12	10-8	11-7
VI	1-7	2-8	3-9	4-10	5-11	6-12
VII	8-1	9-2	10-3	11-4	12-5	7-6
VIII	1-9	2-10	3-11	4-12	5-7	6-8
IX	10-1	11-2	12-3	7-4	8-5	9-6
X	1-11	2-12	3-7	4-8	5-9	6-10
XI	12-1	7-2	8-3	9-4	10-5	11-6