

POLSKI ZWIĄZEK WARCABOWY

KODEKS WARCABOWY



2008-03-12
aktualizacja 2022-03-27
(obowiązuje od 27 marca 2022 r.)

ROZDZIAŁ I OFICJALNE REGUŁY GRY WARCABY	3
ROZDZIAŁ II OFICJALNY REGULAMIN ZAWODÓW WARCABOW	10
ROZDZIAŁ III PARTIE AKTYWNE I BŁYSKAWICZNE	21
ROZDZIAŁ IV SĘDZIOWIE	23
ROZDZIAŁ V SYSTEMY ROZGRYWEK	27
ROZDZIAŁ VI RANKING WARCABOWY	40
ROZDZIAŁ VII KATEGORIE I TYTUŁY	42
ROZDZIAŁ VIII ROZGRYWANIE PARTII Z UDZIAŁEM ZAWODNIKÓW NIEWIDZĄCYCH LUB SŁABOWIDZĄCYCH	46
DODATEK T ABELE	48

Polski Związek Warcabowy zrzesza kluby uprawiające wszelkie odmiany warcabów. W wydaniu sportowym stosowane są jedynie tak zwane zasady międzynarodowe. Warcaby międzynarodowe to warcaby stupolowe rozgrywane na warcabnicy 10 x 10 według zasad międzynarodowych. Według zasad międzynarodowych rozgrywane mogą być również turnieje na planszy 64-polowej. Zdecydowana większość przepisów niniejszego kodeksu dotyczy wszystkich odmian gry, a tam gdzie na warcabnicy 64-polowej są one odmienne, to jest to zaznaczone przy konkretnym artykule Kodeksu.

Przepisy Kodeksu Warcabowego nie wyczerpują i nie są w stanie wyczerpać wszystkich możliwych sytuacji. Zakłada się, że prowadzący zawody sędzia ma wystarczającą wiedzę by w szczególnych sytuacjach podjąć obiektywną decyzję wynikającą z analizy zaistniałej sytuacji.

Kto opracował ten kodeks ? Warcabiści ! Kodeks nie ma swojego autora bo i mieć nie może. Ci którzy pracowali nad zredagowaniem przedstawionego dokumentu korzystali przede wszystkim z przepisów FMJD ale również z Kodeksów Szachowych, różnych publikacji internetowych i co najważniejsze ze wspólnego dorobku i uwag wszystkich działaczy, sędziów i zawodników.

PRAWA AUTORSKIE

W formie drukowanej ten kodeks wydawać może tylko i wyłącznie Polski Związek Warcabowy. Publikacja (bez względu na jej formę) przez inne osoby czy instytucje jest możliwa wyłącznie po uzyskaniu PISEMNEJ zgody PZWarc.

Obecny Kodeks Warcabowy powstał ze przeformatowania i scalenia pięciu elementów:

1. *Kodeks Warcabowy (uchwalony przez Walne Zgromadzenie Delegatów PZWarc w dniu 24 lutego 2007)*
2. *Poprawki zgłoszone do Kodeksu Warcabowego przez Komisję Techniczną Polskiego Związku Warcabowego (przyjęte uchwałą Walnego Zgromadzenia Delegatów PZWarc w dniu 17 lutego 2008)*
3. *Autopoprawki KT PZWarc dotyczącej tytułów międzynarodowych kobiet*
4. *Tabele kojarzeń wymienione w Rozdz. V, 1.4. (KW z 2007), ale nie zamieszczone*
5. *Uzupełniająca korekta w Rozdz. V w związku z zatwierdzonymi zmianami w Rozdz. VI ujednolicającym nazewnictwo list rankingowych.*

W związku z punktami 3, 4 i 5 w dniach 6-11 marca trwały uzgodnienia pomiędzy KT PZWarc, Kolegium Sędziowskim i Zarządem PZWarc nad zaproponowanymi korektami i uznano większością głosów swoich składów, że treść ich w podanym zakresie nie wymaga Uchwały Zarządu. Kodeks Warcabowy w swoim obecnym brzmieniu dnia 12 marca 2008 został przeznaczony do publikacji i obowiązuje on od 1 kwietnia 2008 wraz z nowym okresem rozliczeniowym w KT PZWarc.

W dniu 24 kwietnia 2010 WZD PZWarc przegłosowało poprawki opisane w odpowiednim protokole.

W dniu 05 maja 2013 WZD PZWarc przegłosowało poprawki opisane w odpowiednim protokole.

ROZDZIAŁ I

Oficjalne reguły gry w warcaby

1. Gra i gracze

- 1.1. Warcaby są grą toczącą się pomiędzy dwoma graczami¹
- 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 (krańcowych 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) 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;*

¹ Ilekroć używa się rodzaju męskiego mówiąc o graczach, to chodzi zarówno o zawodniczek i o zawodników.

2.6.4.3. Narożniki warcabniczy mają oznaczenia a1 oraz h8.

- 2.7. W warcaby międzynarodowe 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. Ukoronować piona mogą obaj gracze, jednakże jeżeli przeciwnik tego nie robi, jest to obowiązkiem gracza wykonującego posunięcie w ramach swojego ruchu. Brak korony na damce jest uważane za nieprawidłowe posunięcie.
- 3.7. Pionek staje się damką nawet gdy nie jest ukoronowany. Obaj gracze mają prawo do koronowania go później (w przeciwieństwie do 5.4). Gra damką, która nie jest ukoronowana jest nieprawidłowością.
- 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. “poprawiaju”)
- 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 zbicia) 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 (zbicia) 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. Zbite 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 dotykanie 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. Przesuwania 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 (przełączył) swój zegar.
- 4.13. Zbicie największej możliwej liczby 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 liczby 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 przemian, ale kończy w innym rzędzie, pozostaje dalej pionem po zakończeniu tego bicia.
- 4.16. Jeżeli gracz ma pionkiem zbić pionka przeciwnika, może również najpierw zdjąć pionek przeciwnika, a dopiero potem przestawić swój pionek.

5. Nieprawidłowości

- 5.1. Jeżeli w trakcie gry zauważono, że warszabnica 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 popełnił 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 z rzędu;
 - 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 warszabnicy, 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 warszabnicy, po wielokrotnym biciu, nie wszystkich zbitych bierek;
 - 5.4.12. Zdjęcie z warszabnicy, 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.
 - 5.4.15. Nie zwieńczenie pionka, który został promowany na damkę.
 - 5.4.16. Gra damką, która nie została jeszcze koronowana.
 - 5.4.17. Używanie obu rąk do wykonywania posunięć i *zbierania* zbitych pionków.
- 5.5. Sytuacje wynikłe na warszabnicy 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.

5.9. **Postępowanie przy nieprawidłowym posunięciu.**

W sytuacji gdy gracz wykona nieprawidłowość lub nieprawidłowy ruch, jego przeciwnik ma prawo :

- zaakceptować nieprawidłowość i kontynuować grę,
- nie akceptować nieprawidłowości, przełączyć zegar i zażądać korekty od przeciwnika.

Preferowanym zachowaniem przeciwnika jest wezwanie sędziego. Jeżeli sędzia nie znajduje się w pobliżu zawodnik ma prawo zatrzymać oba zegary. Sędzia po przybyciu zweryfikuje sytuację poprzez wysłuchanie obu zawodników i zdecyduje czy zawodnik zasadnie zatrzymał zegar oraz podejmie decyzję jak postąpić.

Sędzia poza normalnym działaniem, takim jak weryfikacja lub skorzystanie z sankcji, może także zdecydować o przyznaniu zawodnikowi, który wykonał nieprawidłowe posunięcie kary czasowej poprzez dodanie przeciwnikowi ekstra czasu. W przypadku partii rozgrywanych z czasem dodawanym Fischera, kara powinna być co najmniej równa czasowi na ruch wynikającemu z regulaminu zawodów.

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 maksymalnie 16 ruchów. Jeżeli podczas tych posunięć, **bierka** zostanie zbита reguła 16 ruchów dalej obowiązuje (FMJD ax1. pkt.6.3), za wyjątkiem jednej sytuacji: w ostatnim z 16 ruchów pozycja na planszy zmienia się w pozycję, która jest przegrywająca dla przeciwnika zgodnie z artykułem 7.2.2 lub 7.2.3 (nie może się poruszać bo wszystkie jego pionki są zablokowane lub nie ma więcej kamieni); w takiej sytuacji partia zostanie uznana za przegraną dla przeciwnika.

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. liczba posunięć wynosi nie 16 a 25.
- 6.5.4. Remis z przewagą może nastąpić również na skutek wzajemnego porozumienia graczy mimo, iż na warszawie nie ma przewagi określonej w artykule 6.5.2.
- 6.5.5. Orzeczenie remisu z przewagą nie ma wpływu na artykuł 5.4. Oficjalnego Regulaminu Zawodów.

7. Rezultat

- 7.1. Są dwa 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 warszawie 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 bierki, 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 liczby pionków przewagi: +1, +2 etc.;
- 9.13. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu liczby 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 liczbę 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 pionków.
 - 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 liczbą 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 obszarze 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; z wyjątkiem numerowanych diagramów ułatwiających prowadzenie zapisu ich gry;
 - 2.4.3. odchodzić od warcabnicy na swoim posunięciu, za wyjątkiem przypadku pisanego w art. 7.8;
 - 2.4.4. dotykać lub wskazywać pól 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. w oficjalnych zawodach PZWarc oraz w turniejach rankingowych – w strefie rozgrywek zawodnik podczas trwania całej rundy, nie ma prawa posiadania telefonu komórkowego, ani jakiegokolwiek innego urządzenia elektronicznego, poza zatwierdzonymi przez arbitra;
 - 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.
 - 2.5.5. karą czasową – karą i/lub dodatkowym czasem dla przeciwnika, któremu mogło przeszkadzać zachowanie zawodnika.
O rodzaju zastosowanej sankcji decyduje sędzia główny w zależności od rodzaju naruszenia.
- 2.6. **Wyjątki**
- 2.6.1. Każdy przypadek odmowy przestrzegania regulaminu lub odmowy podporządkowania się decyzji sędziego kwalifikuje się do decyzji wykluczenia z turnieju przez sędziego głównego.
 - 2.6.2. Jeżeli nie ma wątpliwości, że zawodnik nie zastosował się do 2.4.10 to przegrywa partię, przeciwnik odnosi zwycięstwo.

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 liczba powinna odpowiadać liczbie 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 liczba musi odpowiadać liczbie zawodników, tak aby każdy miał swoje własne krzesło;
- 3.1.8. każdy sędzia musi mieć krzesło i stolik 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 5-6 mm
 - 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 45 cm powinny być używane kamienie o średnicy pomiędzy 38 a 31 mm.
 - 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 liczby 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 kopią;
- 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. Przed rozpoczęciem rundy, sędzia powinien zweryfikować czy każdy zawodnik zajął swoje miejsce.

4.4. **Rozpoczęcie partii** - Punktualnie o wyznaczonym czasie, niezależnie od tego czy obecni są zawodnicy, sędzia daje sygnał do startu, a zawodnicy grający czarnymi pionami uruchamiają zegary swoich przeciwników grających białymi pionami.

4.4.1. Od tego momentu żadnemu z zawodników nie wolno zatrzymać jednocześnie obu mechanizmów zegara pod groźbą przegrania partii, z wyjątkiem nieprawidłowego posunięcia (pkt.2.5.a), 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.

Sędzia może również z własnej inicjatywy zdecydować o regulaminowym remisie (bez żądania ze strony zawodnika), gdy stwierdzi, że zaistniała sytuacja

regulaminowego remisu. Jego obowiązkiem jest zakończyć grę.

- 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 liczbę punktów:
- 5.4.1. 2 punkty za wygranie 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 (w mini meczach na mecz) ponad godzinę.
W regulaminie turnieju może być określony krótszy czas spóźnienia zawodnika oraz mogą być wymienione dodatkowe kary za nieobecność podczas rozpoczęcia rundy (*Walkower zaznacza się w wynikach znakiem „+“ (plus), a oddany walkower odnotowuje się znakiem „-“ (minus), co pozwala uniknąć oceny rankingowej nieodbytych partii*).
- 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. **Opuszczenie 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 liczbę punktów, kolejne miejsca określa się w porządku malejącym zdobytych punktów.
- 5.9. Określenie miejsc przy równej liczbie 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. **Stale tempo** określa ilość czasu na całą partię lub na określoną liczbę 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 liczbę 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 tempa 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 **zalecane jest** stosowanie tempa gry odpowiadającego (*zmiana zapisu zgodnie z dyskusją na spotkaniu*) 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 **nie krótsze** tempo gry niż 45 minut na całkowite zakończenie partii lub 30 minut na początek partii + 30 sekund na każde posunięcie.
- 6.3. **Przepisy specjalne dla zawodów ze stałym czasem gry, bez systemu Fischera**
- W przypadku zawodów rozgrywanych ze stałym czasem gry, bez bonusu czasowego Fischera, na końcu partii obowiązują następujące przepisy specjalne:
- 6.3.1. Pozycji w końcówkach, o których mowa w Rozdziale I punkt 6.3 oraz punkt 6.4 nie rozgrywa się, chyba że gracz ma oczywistą kontynuację i może zademonstrować wygraną. Taka gra końcowa nie będzie rozgrywana i jest nazywana regulaminowym remisem.
- 6.3.2. Niedobór czasu - Każdy zawodnik, któremu w fazie końcowej, pozostała jedna minuta lub mniej na zegarze, a na planszy znajduje się maksimum 8 pionków (łącznie białych i czarnych), ma prawo domagać się remisu, jeśli w jego pozycji jest zdecydowana przewaga.
- 6.4. **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.
- 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 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** - W przypadku posługiwania się elektronicznymi zegarami, gdy tylko sędzia da sygnał do uruchomienia zegarów i zawodnik grający czarnymi uruchomi zegar swojego przeciwnika, może on (grający białymi) wykonać swoje pierwsze posunięcie i natychmiast przełączyć zegar. W przypadku zegarów analogowych, (artykuł 4.4 powyżej) po sygnale sędziego i uruchomieniu zegara gracza grającego białymi, może on 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.

- 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 zegara/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.
- 6.12. **Upłynięcie czasu do namysłu** - Upłynięcie czasu do namysłu sygnalizowane jest określonym sygnałem na wyświetlaczu zegara elektronicznego (lub opadnięciem chorągiewki). Ostatnie posunięcie uważa się za zakończone jedynie gdy zawodnik zatrzymał swój zegar. Każdy zawodnik który nie zdołał wykonać wymaganej liczby 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 partii rozgrywanych za pomocą systemu Fischera z dodawanymi min.30 sekundami na każde posunięcie.
- 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 zapisania 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 liczby wykonanych posunięć** - Każdy zawodnik musi być w stanie samodzielnie wykazać, że wykonał określoną na dany czas liczbę posunięć. Musi to zrobić w trakcie partii. Jeżeli obaj przeciwnicy nie są w stanie wykazać, że wykonali zadaną liczbę posunięć partia jest kontynuowana, a zawodnicy kontynuują zapis od posunięcia numer 51 lub 76 etc. Zapis rozpoczyna się w tym miejscu.
- 6.17. **Sprawdzenie liczby wykonanych posunięć przez sędziego** - Jeżeli z jakiś przyczyn sprawdzenia liczby wykonanych posunięć dokonuje sędzia w osobnym miejscu, wówczas czas na to zużyty nie obciąża zawodników.
- 6.18. **Czas zużyty na reklamowanie remis 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 przerwania 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 przerwania 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 warcabnicy.
 - 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 przerwana 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 przerwaniu partii i przełącza zegar.

- 7.8. **Odstąpienie od zakazu opuszczania partii** - Od zakazu określonego w artykule 2.4.3. powyżej można odstąpić przy 50-tym, 75-tym 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:
- 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, liczba 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 odpowiedzi 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 superblica

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 (włącznie), lub gdy przy użyciu zegarów z systemem Fischera każdy z zawodników ma na pierwsze 60 posunięć czas pomiędzy 5 a 15 minut (włącznie).

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

- 1.3. **Superblic.**

To szczególny rodzaj rozgrywki w której zawodnicy grają nieokreśloną liczbę partii (ze zmianą 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 15 minut + 5 sekund na posunięcie

W wersji 64 – 10 lub 15 minut na partię, lub 8 minut i 4 sekundy na posunięcie, lub 7 minut i 5 sekund na posunięcie.

- 2.2. dla partii błyskawicznych – 5 minut na partię lub 5 minut + 3 sekundy na posunięcie, lub 3 minuty + 2 sekundy na posunięcie.

W wersji 64 – 3 lub 5 minut na partię, lub 3 minuty i 2 sekundy na posunięcie. Tempo 3 minut (bez bonusów) nie może być stosowane w kategoriach wiekowych do lat 13 lub młodszych.

- 2.3. Dla superblica – 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 zdecydowanie 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 stwierdzić zaistnienie regulaminowego remisu i zakończyć partię.

9. Partie przyspieszone bez bonusu czasowego

9.1. Regulaminowy remis

W partiach szybkich i błyskawicznych, 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 bierok (*w wersji 64 maksimum 5 bierok*), ma prawo stwierdzić remis jeżeli w jego pozycji jest oczywista przewaga.

9.3. Ustawienie zegara mechanicznego

9.3.1. 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**, ale 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. Nosić wyraźny znak prezentujący pełnioną funkcję (na przykład identyfikator).
- 2.7. Decydować o rozmieszczeniu zawodników w kolejnej rundzie.
- 2.8. Uruchamiać zegary lub dawać polecenie do ich uruchomienia.
- 2.9. Być jedynym, który może zatrzymać zegar lub wydać polecenie do wykonania tej czynności.
- 2.10. Okresowo nadzorować prawidłowość pracy zegarów podczas partii.
- 2.11. Sprawdzać czy zawodnicy notują partie.
- 2.12. Starać się przejąć na siebie zapisywanie posunięć, gdy zawodnicy są w niedoczasie i mogą nie zapisywać.
- 2.13. Angażować się w rozstrzygnięcie każdego konfliktu pomiędzy zawodnikami.
- 2.14. Orzekać o przegranej w partii każdego zawodnika, który:
 - 2.14.1. nie zdołał wykonać niezbędnej liczby posunięć we właściwym czasie.
 - 2.14.2. spóźnił się więcej niż o godzinę lub więcej niż dopuszcza regulamin.
- 2.15. Orzekać o remisie, gdy stwierdzi, że partia rozgrywa się wg zasad opisanych w artykułach od 6.1 do 6.4 Rozdziału I oraz artykule 9.1. Rozdziału III mówiących o regulaminowym remisie – niezależnie czy jest to następstwem reklamacji zawodnika czy jego własnej inicjatywy. Sędzia kończy grę.

- 2.16. Zinterpretować każdą część regulaminu, która okazała się sporna.
- 2.17. Podjąć decyzję w każdej sytuacji, która nie jest określona regulaminami.
- 2.18. Gromadzić oryginały zapisów partii.
- 2.19. Dbać by tabela z wynikami była aktualizowana.
- 2.20. Brać odpowiedzialność za kojarzenia w rundach, nieważne czy komputerowe czy ręczne.
- 2.21. Nadzorować ogłaszanie kojarzeń.
- 2.22. Kierować procedurami odwoławczymi.
- 2.23. Być jedynym, który prezentuje końcowe wyniki zawodów podczas zakończenia, po konsultacjach z organizatorem.
- 2.24. Sporządzić raport z organizacji i wyników turnieju, wykorzystując aktualnie obowiązujące w PZWarc procedury i szablony.
- 2.25. Opisać, jeśli potrzeba na dodatkowych stronach, wszelkie anomalie, incydenty, wnioski o nałożenie dodatkowych kar, wraz z propozycjami uniknięcia podobnych sytuacji w przyszłości.
- 2.26. 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. 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.
- 4.5. 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 liczbie 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 rozważą w postępowaniu.
 - 6.1.2. Sędzia warcabowy nie może być obciążony żadnymi dyskwalifikacjami czy zawieszeniami.
 - 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.
- 6.2.1.3. Kolegium Sędziowskie w szczególnych przypadkach może nadać третią klasę sędziowską osobom, które:
 - 6.2.1.3.1. Ukończyły 16 rok życia,
 - 6.2.1.3.2. Nie posiadają III kategorii warcabowej.
 - 6.2.1.3.3. Nie posiadają polskiego obywatelstwa.

6.2.2. Druga klasa

- 6.2.2.1. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS.
- 6.2.2.2. Posiadanie trzeciej klasy sędziowskiej
- 6.2.2.3. 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 sędzia główny.
- 6.2.3.3. Uczestnictwo w minimum jednej Konferencji Sędziów 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 sędzia główny.
- 6.2.4.3. Uczestnictwo w minimum jednej Konferencji Sędziów 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.

6.3. Klasy sędziowskie, a prowadzenie zawodów.

- 6.3.1. Sędzia trzeciej klasy może być sędzią głównym na zawodach lokalnych z wyłączeniem turniejów podlegających systemowi rankingowemu PZWarc lub za zgodą Kolegium Sędziów asystentem w oficjalnych zawodach PZWarc.
- 6.3.2. Sędzia klasy drugiej może pełnić obowiązki sędziego głównego lub asystenta w zawodach szczebla lokalnego, lub sędziego asystenta w turniejach rankingowych, lub za zgodą KS sędziego głównego w oficjalnych zawodach PZWarc.
- 6.3.3. Sędzia klasy pierwszej oraz klasy państwowej może pełnić obowiązki sędziego bez ograniczeń.

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** (Tabele VII-XII).

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).

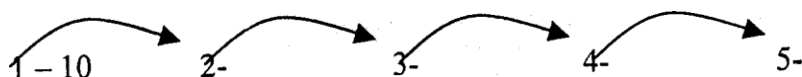
1.4.2. W każdej rundzie w pierwszej parze gra zawodnik z najwyższym numerem. Ilość par jest równa połowie zawodników. (przykład dla 10 zawodników)

1.4.3. Kojarzenie pierwszej rundy:

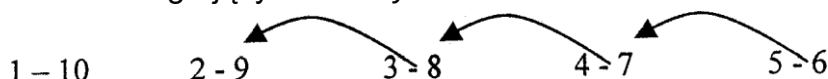
1.4.3.1. W pierwszej parze zawodnik z najwyższym numerem gra kolorem czarnym i dopisujemy do niego zawodnika z numerem 1.

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.

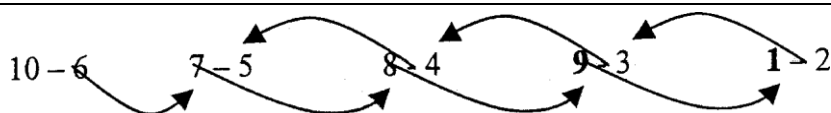


1.4.4. Kojarzenie kolejnych (począwszy od drugiej) rund:

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.

1.4.6. **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.

1.4.7. **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 jedynkę.

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 jedynkę.

1.4.8. **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 jedynkę,
- 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 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 przesuwają się w górę

6 – 1 7 – 2 8 -3 5 – 4

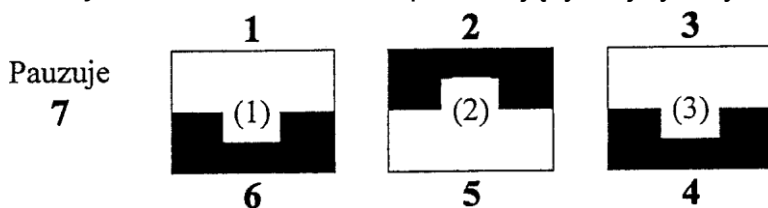
1.5.2. **System „połówkowy odwrócony”** stosujemy, gdy chcemy by pewna grupa turnieju (na przykład jego faworyci) spotkali się dopiero w drugiej części turnieju. W tym celu odwraca się kolejność faz kojarzeń. Najpierw rozgrywamy rundy skojarzone wg zasad z Art. 1.5.1.3, a następnie wg zasad z Art. 1.5.1.2.

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:**

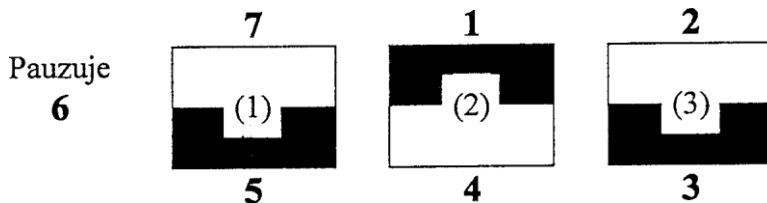
1.5.3.1.1. warcabnice ustawia się na przemian kolorami

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 przesuwają się o jedno miejsce w lewo, oto przykładowe kojarzenia w drugiej rundzie:



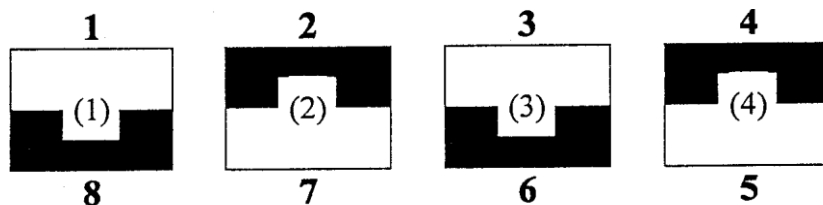
1.5.3.1.4. Postępowanie przy parzystej ilości uczestników 1.5.3.1.4.1. warcabnice ustawia się na przemian kolorami

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

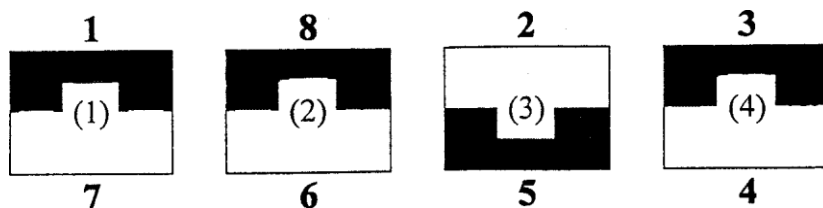
1.5.3.1.4.3. zawodnik, który grał z zawodnikiem o numerze 1 w następnej rundzie przechodzi do stolika 2 na czarny kolor.

Przykład pierwszych trzech rund dla 8 zawodników:

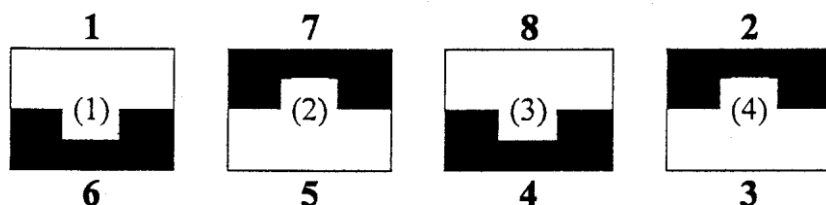
1.5.3.1.4.4. Runda I



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 połówkowy 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.

1.7.1. **System kołowy** (nazywany 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 (punkty 1.7.1.1. – 1.7.1.5.), czyli występuje tzw. absolutny remis – sędzia zarządza baraż o tempie zgodnym z możliwościami czasowymi.
- 1.7.2. **Remis z przewagą** (*nie dotyczy wersji 64*) - Jeżeli turniej kołowy jest rozgrywany tym systemem (Rozdział I artykuł 6.5), to o kolejności decydują:
 - 1.7.2.1. większa ilość zdobytych punktów,
 - 1.7.2.2. większa ilość wygranych partii,
 - 1.7.2.3. lepsza różnica pomiędzy ilością remisów z przewagą („1+”) a remisami z przewagą przeciwnika („1-”).
 - 1.7.2.4. większa ilość remisów z przewagą („1+”).
 - 1.7.2.5. bezpośredni wynik,
 - 1.7.2.6. lepszy wynik uzyskany z innymi zawodnikami w kolejności klasyfikacji,
 - 1.7.2.7. lepsze miejsce na liście rankingowej A,
 - 1.7.2.8. jeżeli wykorzystano wszystkie powyższe możliwości ustalania kolejności zajętych miejsc (punkty 1.7.1.1. – 1.7.1.5.), czyli występuje tzw. absolutny remis – sędzia zarządza baraż o tempie zgodnym z możliwościami czasowymi.

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 określona ilość rund. Ilość ta musi być wyraźnie określona w regulaminie zawodów. Sędzia ma prawo skorygowania ilości rund podanej w regulaminie, gdy pozwalają na to warunki organizacyjne i gdy prowadzi to do istotnego poprawienia relacji ilości zawodników do ilości rund.
- 2.5. Można stosować różne odmiany systemu szwajcarskiego, które różnić się będą sposobem ustalania numerów startowych oraz 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 N (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~~”). 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 specjalnego mnożnika, który jest publikowany razem z aktualnymi listami rankingowymi PZWarc:

2.6.1.2.1.1. przeliczając posiadany przez zawodnika ranking FMJD,

2.6.1.2.1.2. przeliczając posiadany przez zawodnika ranking KNDB (federacja holenderska),

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

2.6.1.2.2. 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 niderlandzki** – 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. **Pauzowanie:** w przypadku nieparzystej liczby uczestników należy do turnieju wprowadzić uczestnika o nazwie „pauza” lub „dummy”, z którym gra zawsze zawodnik z ostatnim numerem z listy zawodników i 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 czyli gra z „dummy” zawsze zawodnik najniżej zaszeregowany na liście rundowej zawodników, jeżeli jeszcze nie pauzował).

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

wym 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. kojarzenie należy rozpocząć od najwyższej grupy punktowej, następnie stosować podane przepisy do wszystkich kolejnych grup, aż do chwili uzyskania kojarzenia 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 kojarzyć z zawodnikiem najwyżej zaszeregowanym pamiętając o przepisach pkt. 1.9.b.3 (przepis ten nie obowiązuje w ostatniej rundzie). Analogicznie postępujemy, jeżeli potrzeba przenieść więcej niż jednego zawodnika do grupy niższej

2.8.7.3. kojarzenie 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 kojarzymy 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 (gra partię z „dummy”) otrzymując 2 pkt. i nie otrzymując koloru i należy go wyłączyć z kojarzenia przed jego rozpoczęciem

2.8.8. Przydział kolorów bierok

- 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 grający z dummy’em (pauzujący) oraz otrzymujący walkower nie otrzymują przydziału koloru bierok
- 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. zawodnicy wycofani z rozgrywek nie są kojarzeni
- 2.8.9.5. zawodnicy, którzy przed kojarzeniem zawiadomili, że nie wystąpią w danej rundzie nie są w niej kojarzeni i otrzymują 0 pkt.
- 2.8.9.6. ogłoszone kojarzenie kolejnej rundy nie powinno być zmieniane chyba, że nastąpiło naruszenie bezwzględnych zasad kojarzenia.
- 2.8.9.7. w przypadku błędnego wpisania wyników, należy dokonać korekt obowiązujących od następnej rundy; sędzia decyduje czy dokonać korekty skojarzonej już rundy
- 2.8.9.8. 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
- 2.8.9.9. po rozpoczęciu rundy nie ma możliwości zmiany kojarzenia nawet jeżeli zostało stwierdzone naruszenie bezwzględnych zasad kojarzenia.
- 2.8.9.10. do celów kojarzenia partie odłożone są traktowane jako remis
- 2.8.9.11. 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. **Końcowa klasyfikacja** - O zajętych miejscach w turnieju decyduje ilość punktów. Jeżeli jest ona równa to zastosowania mają kryteria dodatkowe:

2.9.1. W systemie rankingowym:

- 2.9.1.1. większa suma punktów rankingowych przeciwników, jeżeli zawodnik pauzował (lub nie był kojarzony) to za tę rundę dodaje się ilość punktów rankingowych równą: „*najniższy ranking w turnieju minus jeden*”.
- 2.9.1.2. większa suma punktów rankingowych przeciwników z odrzuceniem najsłabszego rankingu, potem dwóch najsłabszych itd.
- 2.9.1.3. lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym zawodnikiem (na przykład zawodnik A zremisował z zawodnikiem który zajął I miejsce w turnieju, a zawodnik B z nim nie grał – wyżej klasyfikujemy zawodnika A, jeżeli zawodnik A przegrał tą partię to szukamy kolejnego zawodnika z którym grał A lub B)

2.9.2. W pozostałych systemach:

- 2.9.2.1. Średni Solkoff, czyli większa suma punktów zdobytych przez przeciwników z odrzuceniem największego i najmniejszego wyniku, jeżeli zawodnik pauzował (lub nie był kojarzony) to przyjmuje się za tę rundę 0 (zero) punktów.
- 2.9.2.2. Redukowany Solkoff, czyli większa suma punktów zdobytych przez przeciwników z odrzuceniem najsłabszego wyniku, i jeśli brak rozstrzygnięcia kolejnego najsłabszego itd.
- 2.9.2.3. lepszy wynik z wyżej sklasyfikowanym zawodnikiem.

3. ROZGRYWKI DRUŻYNOWE

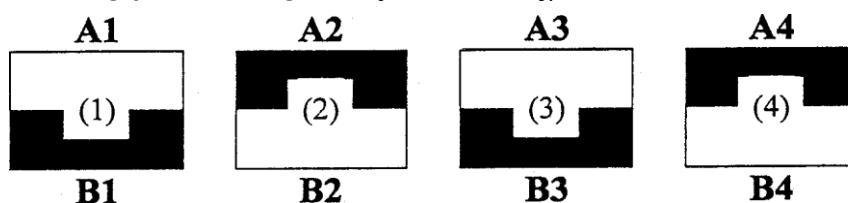
- 3.1. W zawodach drużynowych zlicza się punkty zdobyte przez zawodników w poszczególnych partiach. Drużyna która zdobyła tych punktów więcej otrzymuje dwa punkty meczowe za wygranie meczu (pokonany zero). Jeżeli ilość punktów jest jednakowa, to obie drużyny otrzymują po jednym punkcie meczowym. Sumę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

3.2. Końcowa klasyfikacja

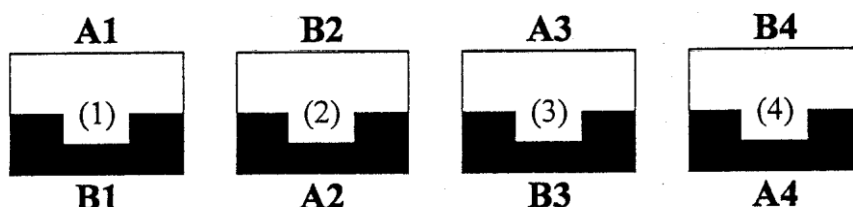
- 3.2.1. W turniejach drużynowych systemem kołowym:
 - 3.2.1.1. Większa ilość punktów meczowych
 - 3.2.1.2. Większa suma punktów indywidualnych;
 - 3.2.1.3. Większa ilość wygranych meczy
 - 3.2.1.4. Większa ilość punktów indywidualnych uzyskana w całym turnieju na pierwszej warcabnicy a w przypadku braku 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 warcabnicach nieparzystych i czarnymi na warcabnicach parzystych.

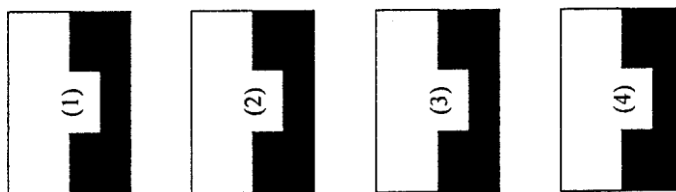
- 3.4. **Rozpoczęcie meczu** - Drużyna może rozpocząć mecz jedynie jeżeli obecnych jest ponad połowa meczowego składu (czyli 2 osoby w drużynach 3-osobowych, 3 w drużynach 4 lub 5-ciu osobowych itd.). Postępowanie w takich przypadkach jest następujące:
- 3.4.1. Jedna drużyna nie może rozpocząć gry.
-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

3.6.3.3. Zatem zawodnik składu podstawowego zawsze będzie grał jedynie na warcabnicy na której został zgłoszony.

3.6.3.4. Zawodnik rezerwowi nie może rozegrać dwóch kolejnych rund na różnych warcabnicach.

3.7. **System 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.

ROZDZIAŁ VI

Ranking warcabowy

1. System rankingowy.

Celem systemu jest przyznanie każdemu zawodnikowi, bez względu na płeć, uczestniczącemu w zawodach legalizowanych przez PZWarc. określonego kapitału punktów (zwanego rankingiem), mającego odzwierciedlać jego siłę gry na tle pozostałych ocenianych zawodników.

2. Listy rankingowe.

2.1. Zawodnicy są ewidencjonowani w czterech grupach:

2.1.1. **Lista rankingowa A:** znajdują się na niej wszyscy zawodnicy, którzy na koniec okresu obliczeniowego mieli rozegranych minimum 30 partii z zawodnikami klasyfikowanymi.

Jeżeli zawodnik nie rozegrał żadnej ocenianej partii w okresie 3 lat, zostaje przeniesiony do listy zawodników nieaktywnych.

2.1.2. **Lista rankingowa B:** znajdują się na niej wszyscy zawodnicy, którzy na koniec okresu obliczeniowego mieli rozegranych od 9 do 29 partii z zawodnikami klasyfikowanymi.

Jeżeli zawodnik pozostający na liście B nie rozegrał żadnej partii z zawodnikami klasyfikowanymi w okresie 3 lat to zostaje z listy B przeniesiony na listę rankingową N.

2.1.3. **Lista rankingowa N:** znajdują się na niej zawodnicy nieaktywni, którzy będąc na liście rankingowej A lub B nie rozegrali żadnej ocenianej partii w okresie 3 lat. Po 10 latach nieaktywności zawodnik zostaje wykreślony z listy.

2.1.4. **Lista techniczna:** znajdują się na niej zawodnicy, którzy na koniec okresu obliczeniowego rozegrali od 1 do 8 partii z zawodnikami klasyfikowanymi.

Jeżeli zawodnik z tej listy nie rozegrał w ciągu 3 lat żadnej partii z zawodnikami klasyfikowanymi, to zostaje z niej wykreślony. Lista nie podlega publikacji.

2.2. Ilekroć w niniejszym regulaminie jest mowa o zawodnikach klasyfikowanych, należy przez to rozumieć zawodników, którzy znajdują się na liście rankingowej A, B lub N.

3. Publikacja list rankingowych.

3.1. Listy rankingowe publikowane są w okresach kwartalnych. Tydzień przed końcem kwartału listy będą zamykane, a nierozliczone turnieje przejdą do następnego kwartału z datą zatwierdzenia na jego pierwszy dzień.

3.2. Turniej jest zaliczany do określonego okresu zgodnie z datą jego zakończenia i do obliczeń przyjmowane są rankingi obowiązujące na ten właśnie dzień.

4. Obliczanie rankingów.

4.1. W obliczeniach uwzględnia się jedynie partie rozegrane z zawodnikami klasyfikowanymi.

4.2. Z każdego turnieju, meczu itp. oblicza się zawodnikom ich oceny rankingowe (ΔR).

$$\Delta R = \frac{1}{2} * k * (W_p - W_o)$$

gdzie:

W_p - wynik punktowy osiągnięty z zawodnikami klasyfikowanymi

W_o - oczekiwany z zawodnikami klasyfikowanymi obliczony na podstawie tabeli wartości oczekiwanych przy porównaniu z rankingiem zawodnika i średniego rankingu przeciwników w ocenianych partiach

k - współczynnik rozwoju,

Współczynnik rozwoju, jest używany jako czynnik stabilizujący w systemie:

współczynnik rozwoju wynosi:

25 dla nowego gracza dla pierwszych 30 ocenianych partii;

15 po rozegraniu 30 ocenianych partii;

stałą wartość **10** od momentu, gdy gracz osiągnie (lub przekroczy) 2300;

4.3. Ilość rozegranych partii i zmiany rankingu są analizowane po każdym turnieju i współczynnik zmienności może ulegać zmianom w trakcie okresu obliczeniowego.

4.4. Nowy ranking zawodnika ustala się na koniec każdego okresu obliczeniowego, i obliczany jest na podstawie wzoru:

Nowy ranking = dotychczasowy ranking + $\Sigma \Delta R$ z okresu ocenianego

Zawodnik oceniany po raz pierwszy otrzymuje ranking wyjściowy 2100.

4.5. Nie mogą być brane pod uwagę partie, które były rozgrywane z tempem gry innym niż oficjalne (zgodnym z art. 6.1 Rozdziału II).

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)

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 ułamkowy zaokrągla się do drugiego miejsca po przecinku. Dla ułatwienia obliczeń można skorzystać z tabeli (*patrz Dodatek, Tabela I, Obliczenia norm na kategorie*), w której przeliczono część wzoru:

$$4/(n+1) \cdot (Zw - Por)$$

- 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	MĘŻCZYŻNA	TYTUŁ	KOBIETY	MĘŻCZYŻNA
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-cioma różnymi przeciwnikami;
- 4.4.2. przy normach na kategorie III: zdobycia minimum 25% możliwych punktów i rozegrania minimum 7 partii z 5-cioma różnymi przeciwnikami;
- 4.4.3. przy normach na kategorie II i I : zdobycia minimum 25% możliwych punktów i rozegrania minimum 7 partii z 5-cioma 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 artykule 6 Oficjalnego Regulaminu Zawodów. Spełnione muszą być jednak następujące minimalne wymagania dotyczące tempa gry w turnieju:
- 4.6.1. normy na kategorie 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 kategorie III mogą być zdobywane w turniejach z tempem gry minimum 45 min. na zawodnika (*20 minut w wersji 64*);
- 4.6.3. normy na kategorie 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 N (nieaktywnych)
- Nie uwzględnia się partii wygranych walkowerem oraz partii rozegranych w tempie

KODEKS WARCABOWY

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 N) przyjmuje się w to miejsce wartość 2100 (1950 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 2200 (2050 dla kobiet) z listy rankingowej A, B lub N.

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. 2300 w przypadku normy arcymistrzowskiej (2150 dla arcymistrzyni);

- 5.5.2.2. 3 zawodników z rankingiem min. 2250 w przypadku normy mistrzowskiej (2100 dla mistrzyni);

- 5.5.2.3. 3 zawodników z rankingiem min. 2200 w przypadku normy na kandydackiej (2050 dla kandydatki).

- 5.5.3. przy określaniu limitów w punkcie 4.5.2 można zastosować następujące przeprzeliczenia:

- 5.5.3.1. 3 zawodników z 2200 (2050 u kobiet) może zastąpić jednego z 2250 (2100 u kobiet)

- 5.5.3.2. 3 zawodników z 2250 (2100 u kobiet) może zastąpić jednego z 2300 (2150 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 - 2400, M - 2325, KM - 2250 (dla kobiet o 150 punktów mniej).

Limit rankingowy do uzyskania tytułu może zostać obniżony o 50 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.

- 5.8. Dla tytułów w wersji 64 kryteria rankingowe określone w artykułach 4.5 i 4.6 są

obniżone o 75 punktów.

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 z niniejszym kodeksem
 - 7.2.3. kategorię I (lub normę na tą kategorię) można zdobyć wyłącznie w turniejach rozgrywanych jako zawody sportu kwalifikowanego (wszyscy uczestnicy zawodów muszą posiadać licencje zawodnicze w rozumieniu Ustawy o Sporcie Kwalifikowanym)
- 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. są zawodami sportu kwalifikowanego (wszyscy uczestnicy zawodów muszą posiadać licencje zawodnicze w rozumieniu Ustawy o Sporcie Kwalifikowanym)
 - 7.3.4. zawody zostały zgłoszone do PZWarc 21 dni przed ich rozpoczęciem
- 7.4. Sędzia główny jest zobowiązany do ogłoszenia uzyskanych w turnieju norm na kategorie i tytuły.
- 7.5. Sędzia ma obowiązek przekazać dokumentację turniejową (plik turniejowy i sprawozdanie) do Komisji Technicznej PZWarc i Zarządu PZWarc najpóźniej 7 dni po zakończeniu zawodów.
- 7.6. Kategorie i tytuły obowiązują z chwilą zatwierdzenia turnieju w Centralnym Rejestrze, który jest na bieżąco uaktualniany.

ROZDZIAŁ VIII

Rozgrywanie partii z udziałem zawodników niewidzących lub słabowidzących.

1. Sprzęt

- 1.1. Zawodnik, który w świetle odrębnych przepisów jest inwalidą wzroku, 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 z dysfunkcją narządu wzroku. Jeżeli obaj zawodnicy są z dysfunkcją narządu to za obopólną zgodą dopuszczalne jest rozgrywanie partii na jednej, akceptowanej przez obie strony warcabnicy zgodnie z Rozdział II art.3.2.
- 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 bierek – 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. Zawodnik z dysfunkcją narządu wzroku może wykonywać posunięcia używając obu rąk.
- 2.3. 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.
- 2.4. Każdy zawodnik wykonuje posunięcia na swojej warcabnicy, zarówno swoje jak i posunięcia przeciwnika.
- 2.5. Zawodnik niepełnosprawny ma obowiązek prowadzenia zapisu. Może w tym celu korzystać z systemu Braille’a, prowadzić zapis drukiem czarnym lub z dyktafonu; z wykluczeniem funkcji dyktafon w telefonie komórkowym.

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 (Rozdział 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.
 - 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 zużytym przez obie strony czasie oraz o liczbie wykonanych posunięć. Do udzielenia takiej informacji jest zobowiązany jego przeciwnik bądź asystent, 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

Nie pokazano wartości odpowiadających wynikom poniżej 25%.

[illegible]

Tabela II – ZAMIANA OSIĄGNIĘTYCH NORMA NA TYTUŁY
(Rozdz. VII, 4.7, w nawiązaniu do 4.6.)

Posiadana kategoria, norma lub tytuł	K 2250 (2100) "64" - 75	M 2325 (2175) "64" - 75	AM 2400 (2250) "64" - 75
do II+	I	I	I
I	I+	I++(2250=K)	K
I+	I++ (2250=K)	I++ (2250=K)	K
I++	(2250=K)	(2250=K)	K
K	-	K+	K++(2325=M)
K+	-	K++(2325=M)	K++(2325=M)
K++	-	(2325=M)	M
M	-	-	M+
M+	-	-	M++(2400=AM)
M++	-	-	(2400=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	 - 1725	 – 1775	K	2201 - 2225	2001 - 2025
B	1976 - 2000	1776 – 1800	L	2226 - 2250	2026 - 2050
C	2001 - 2025	1801 – 1825	M	2251 - 2275	2051 - 2075
D	2026 - 2050	1826 – 1850	N	2276 - 2300	2076 - 2100
E	2051 - 2075	1851 – 1875	O	2301 - 2325	2101 - 2125
F	2076 - 2100	1876 - 1900	P	2326 - 2350	2126 - 2150
G	2101 - 2125	1901 - 1925	Q	2351 - 2375	2151 - 2175
H	2126 - 2150	1926 - 1950	R	2376 - 2400	2176 - 2200
I	2151 - 2175	1951 - 1975	S	2401 -	2201 -
J	2176 - 2200	1976 - 2000			

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 2200 (2050)				4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9

Tabela V – KATEGORIE, NORMY I TYTUŁY ZA WYNIK (Rozdz. VII, 5.1.)

Miejsce	Indywidualne MP	MP Seniorów st.	MP Juniorów młodszych	Puchar Polski Młodzików	Puchar Polski Orlików
		MP Juniorów	Kryształowy Kamień		
		MP 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

Tabela VI – WARTOŚCI OCZEKIWANE (Rozdz. VI, 4.2), cz. 1 (0 - 207)

D = różnica rankingów, H = wynik oczekiwany dla wyższego rankingu, L = dla niższego rankingu

D	H	L	D	H	L	D	H	L	D	H	L
0	50.0000	50.0000	52	57.2216	42.7784	104	64.2075	35.7925	156	70.7455	29.2545
1	50.1401	49.8599	53	57.3601	42.6399	105	64.3372	35.6628	157	70.8661	29.1339
2	50.2801	49.7199	54	57.4986	42.5014	106	64.4669	35.5331	158	70.9867	29.0133
3	50.4202	49.5798	55	57.6371	42.3629	107	64.5966	35.4034	159	71.1056	28.8944
4	50.5602	49.4398	56	57.7756	42.2244	108	64.7263	35.2737	160	71.2242	28.7758
5	50.7003	49.2997	57	57.9141	42.0859	109	64.8560	35.1440	161	71.3428	28.6572
6	50.8403	49.1597	58	58.0517	41.9483	110	64.9857	35.0143	162	71.4614	28.5386
7	50.9804	49.0196	59	58.1878	41.8122	111	65.1154	34.8846	163	71.5801	28.4199
8	51.1194	48.8806	60	58.3238	41.6762	112	65.2451	34.7549	164	71.6987	28.3013
9	51.2583	48.7417	61	58.4599	41.5401	113	65.3748	34.6252	165	71.8173	28.1827
10	51.3972	48.6028	62	58.5959	41.4041	114	65.5045	34.4955	166	71.9359	28.0641
11	51.5361	48.4639	62	58.7320	41.2680	115	65.6342	34.3658	167	72.0541	27.9459
12	51.6750	48.3250	64	58.8680	41.1320	116	65.7639	34.2361	168	72.1716	27.8284
13	51.8139	48.1861	65	59.0041	40.9959	117	65.8936	34.1064	169	72.2891	27.7109
14	51.9528	48.0472	66	59.1392	40.8608	118	66.0228	33.9772	170	72.4066	27.5934
15	52.0924	47.9076	67	59.2743	40.7257	119	66.1496	33.8504	171	72.5241	27.4759
16	52.2325	47.7675	68	59.4095	40.5905	120	66.2763	33.7237	172	72.6416	27.3584
17	52.3725	47.6275	69	59.5446	40.4554	121	66.4030	33.5970	173	72.7591	27.2409
18	52.5126	47.4874	70	59.6797	40.3203	122	66.5298	33.4702	174	72.8766	27.1234
19	52.6527	47.3473	71	59.8149	40.1851	123	66.6565	33.3435	175	72.9941	27.0059
20	52.7927	47.2073	72	59.9500	40.0500	124	66.7833	33.2167	176	73.1086	26.8914
21	52.9328	47.0672	73	60.0851	39.9149	125	66.9100	33.0900	177	73.2229	26.7771
22	53.0719	46.9281	74	60.2203	39.7797	126	67.0367	32.9633	178	73.3371	26.6629
23	53.2102	46.7898	75	60.3554	39.6446	127	67.1631	32.8369	179	73.4514	26.5486
24	53.3485	46.6515	76	60.4905	39.5095	128	67.2895	32.7105	180	73.5657	26.4343
25	53.4869	46.5131	77	60.6257	39.3743	129	67.4159	32.5841	181	73.6800	26.3200
26	53.6252	46.3748	78	60.7608	39.2392	130	67.5424	32.4576	182	73.7943	26.2057
27	53.7635	46.2365	79	60.8959	39.1041	131	67.6688	32.3312	183	73.9086	26.0914
28	53.9018	46.0982	80	61.0306	38.9694	132	67.7952	32.2048	184	74.0224	25.9776
29	54.0435	45.9565	81	61.1638	38.8362	133	67.9216	32.0784	185	74.1347	25.8653
30	54.1934	45.8066	82	61.2969	38.7031	134	68.0473	31.9527	186	74.2469	25.7531
31	54.3433	45.6567	83	61.4301	38.5699	135	68.1719	31.8281	187	74.3591	25.6409
32	54.4933	45.5067	84	61.5632	38.4368	136	68.2964	31.7036	188	74.4714	25.5286
33	54.6432	45.3568	85	61.6964	38.3036	137	68.4209	31.5791	189	74.5836	25.4164
34	54.7931	45.2069	86	61.8296	38.1704	138	68.5455	31.4545	190	74.6958	25.3042
35	54.9430	45.0570	87	61.9627	38.0373	139	68.6700	31.3300	191	74.8081	25.1919
36	55.0799	44.9201	88	62.0957	37.9043	140	68.7945	31.2055	192	74.9203	25.0797
37	55.2088	44.7912	89	62.2287	37.7713	141	68.9191	31.0809	193	75.0318	24.9682
38	55.3376	44.6624	90	62.3617	37.6383	142	69.0428	30.9572	194	75.1416	24.8584
39	55.4665	44.5335	91	62.4947	37.5053	143	69.1652	30.8348	195	75.2514	24.7486
40	55.5954	44.4046	92	62.6277	37.3723	144	69.2876	30.7124	196	75.3611	24.6389
41	55.7242	44.2758	93	62.7606	37.2394	145	69.4100	30.5900	197	75.4709	24.5291
42	55.8531	44.1469	94	62.8936	37.1064	146	69.5324	30.4676	198	75.5807	24.4193
43	55.9820	44.0180	95	63.0263	36.9737	147	69.6548	30.3452	199	75.6905	24.3095
44	56.1185	43.8815	96	63.1579	36.8421	148	69.7772	30.2228	200	75.8002	24.1998
45	56.2562	43.7438	97	63.2895	36.7105	149	69.8996	30.1004	201	75.9100	24.0900
46	56.3939	43.6061	98	63.4211	36.5789	150	70.0217	29.9783	202	76.0195	23.9805
47	56.5317	43.4683	99	63.5526	36.4474	151	70.1423	29.8577	203	76.1278	23.8722
48	56.6694	43.3306	100	63.6842	36.3158	152	70.2630	29.7370	204	76.2362	23.7638
49	56.8072	43.1928	101	63.8158	36.1842	153	70.3836	29.6164	205	76.3445	23.6555
50	56.9449	43.0551	102	63.9474	36.0526	154	70.5042	29.4958	206	76.4529	23.5471
51	57.0831	42.9169	103	64.0778	35.9222	155	70.6248	29.3752	207	76.5612	23.4388

Tabela VI – WARTOŚCI OCZEKIWANE (Rozdz. VI, 4.2), cz. 2 (208 - 415)

D = różnica rankingów, H = wynik oczekiwany dla wyższego rankingu, L = dla niższego rankingu

D	H	L	D	H	L	D	H	L	D	H	L
208	76.6696	23.3304	260	81.8590	18.1410	312	86.2530	13.7470	364	89.8627	10.1373
209	76.7779	23.2221	261	81.9524	18.0476	313	86.3293	13.6707	365	89.9259	10.0741
210	76.8862	23.1138	262	82.0441	17.9559	314	86.4055	13.5945	366	89.9892	10.0108
211	76.9946	23.0054	263	82.1341	17.8659	315	86.4817	13.5183	367	90.0493	9.9507
212	77.0998	22.9002	264	82.2241	17.7759	316	86.5579	13.4421	368	90.1086	9.8914
213	77.2048	22.7952	265	82.3141	17.6859	317	86.6341	13.3659	369	90.1680	9.8320
214	77.3099	22.6901	266	82.4041	17.5959	318	86.7104	13.2896	370	90.2273	9.7727
215	77.4149	22.5851	267	82.4941	17.5059	319	86.7866	13.2134	371	90.2866	9.7134
216	77.5200	22.4800	268	82.5842	17.4158	320	86.8628	13.1372	372	90.3460	9.6540
217	77.6250	22.3750	269	82.6742	17.3258	321	86.9390	13.0610	373	90.4053	9.5947
218	77.7300	22.2700	270	82.7642	17.2358	322	87.0144	12.9856	374	90.4647	9.5353
219	77.8351	22.1649	271	82.8542	17.1458	323	87.0863	12.9137	375	90.5240	9.4760
220	77.9401	22.0599	272	82.9442	17.0558	324	87.1582	12.8418	376	90.5834	9.4166
221	78.0437	21.9563	273	83.0330	16.9670	325	87.2301	12.7699	377	90.6427	9.3573
222	78.1452	21.8548	274	83.1198	16.8802	326	87.3019	12.6981	378	90.7021	9.2979
223	78.2467	21.7533	275	83.2066	16.7934	327	87.3738	12.6262	379	90.7614	9.2386
224	78.3482	21.6518	276	83.2934	16.7066	328	87.4457	12.5543	380	90.8208	9.1792
225	78.4497	21.5503	277	83.3802	16.6198	329	87.5176	12.4824	381	90.8801	9.1199
226	78.5513	21.4487	278	83.4670	16.5330	330	87.5895	12.4105	382	90.9395	9.0605
227	78.6528	21.3472	279	83.5538	16.4462	331	87.6614	12.3386	383	90.9988	9.0012
228	78.7543	21.2457	280	83.6406	16.3594	332	87.7333	12.2667	384	91.0530	8.9470
229	78.8558	21.1442	281	83.7274	16.2726	333	87.8052	12.1948	385	91.1071	8.8929
230	78.9574	21.0426	282	83.8142	16.1858	334	87.8771	12.1229	386	91.1612	8.8388
231	79.0577	20.9423	283	83.9010	16.0990	335	87.9490	12.0510	387	91.2153	8.7847
232	79.1571	20.8429	284	83.9878	16.0122	336	88.0198	11.9802	388	91.2693	8.7307
233	79.2565	20.7435	285	84.0717	15.9283	337	88.0880	11.9120	389	91.3234	8.6766
234	79.3559	20.6441	286	84.1550	15.8450	338	88.1562	11.8438	390	91.3775	8.6225
235	79.4553	20.5447	287	84.2383	15.7617	339	88.2244	11.7756	391	91.4316	8.5684
236	79.5547	20.4453	288	84.3217	15.6783	340	88.2926	11.7074	392	91.4857	8.5143
237	79.6541	20.3459	289	84.4050	15.5950	341	88.3608	11.6392	393	91.5398	8.4602
238	79.7535	20.2465	290	84.4883	15.5117	342	88.4291	11.5709	394	91.5938	8.4062
239	79.8529	20.1471	291	84.5717	15.4283	343	88.4973	11.5027	395	91.6479	8.3521
240	79.9523	20.0477	292	84.6550	15.3450	344	88.5655	11.4345	396	91.7020	8.2980
241	80.0504	19.9496	293	84.7383	15.2617	345	88.6337	11.3663	397	91.7561	8.2439
242	80.1473	19.8527	294	84.8217	15.1783	346	88.7019	11.2981	398	91.8102	8.1898
243	80.2442	19.7558	295	84.9050	15.0950	347	88.7701	11.2299	399	91.8643	8.1357
244	80.3411	19.6589	296	84.9883	15.0117	348	88.8383	11.1617	400	91.9183	8.0817
245	80.4380	19.5620	297	85.0686	14.9314	349	88.9065	11.0935	401	91.9724	8.0276
246	80.5349	19.4651	298	85.1483	14.8517	350	88.9748	11.0252	402	92.0244	7.9756
247	80.6318	19.3682	299	85.2281	14.7719	351	89.0399	10.9601	403	92.0741	7.9259
248	80.7287	19.2713	300	85.3078	14.6922	352	89.1032	10.8968	404	92.1238	7.8762
249	80.8256	19.1744	301	85.3876	14.6124	353	89.1665	10.8335	405	92.1735	7.8265
250	80.9225	19.0775	302	85.4673	14.5327	354	89.2297	10.7703	406	92.2233	7.7767
251	81.0187	18.9813	303	85.5470	14.4530	355	89.2930	10.7070	407	92.2730	7.7270
252	81.1120	18.8880	304	85.6268	14.3732	356	89.3563	10.6437	408	92.3227	7.6773
253	81.2054	18.7946	305	85.7065	14.2935	357	89.4196	10.5804	409	92.3725	7.6275
254	81.2988	18.7012	306	85.7863	14.2137	358	89.4829	10.5171	410	92.4222	7.5778
255	81.3922	18.6078	307	85.8660	14.1340	359	89.5462	10.4538	411	92.4719	7.5281
256	81.4855	18.5145	308	85.9458	14.0542	360	89.6095	10.3905	412	92.5216	7.4784
257	81.5789	18.4211	309	86.0244	13.9756	361	89.6728	10.3272	413	92.5714	7.4286
258	81.6723	18.3277	310	86.1006	13.8994	362	89.7361	10.2639	414	92.6211	7.3789
259	81.7656	18.2344	311	86.1768	13.8232	363	89.7994	10.2006	415	92.6708	7.3292

Tabela VI – WARTOŚCI OCZEKIWANE (Rozdz. VI, 4.2), cz. 3 (416 - 623)

D = różnica rankingów, H = wynik oczekiwany dla wyższego rankingu, L = dla niższego rankingu

D	H	L	D	H	L	D	H	L	D	H	L
416	92.7205	7.2795	468	94.9231	5.0769	520	96.5289	3.4711	572	97.6988	2.3012
417	92.7703	7.2297	469	94.9615	5.0385	521	96.5557	3.4443	573	97.7191	2.2809
418	92.8200	7.1800	470	95.0000	5.0000	522	96.5826	3.4174	574	97.7394	2.2606
419	92.8697	7.1303	471	95.0330	4.9670	523	96.6095	3.3905	575	97.7597	2.2403
420	92.9194	7.0806	472	95.0660	4.9340	524	96.6363	3.3637	576	97.7800	2.2200
421	92.9692	7.0308	473	95.0990	4.9010	525	96.6632	3.3368	577	97.8002	2.1998
422	93.0170	6.9830	474	95.1320	4.8680	526	96.6900	3.3100	578	97.8205	2.1795
423	93.0617	6.9383	475	95.1650	4.8350	527	96.7169	3.2831	579	97.8408	2.1592
424	93.1063	6.8937	476	95.1980	4.8020	528	96.7438	3.2562	580	97.8611	2.1389
425	93.1510	6.8490	477	95.2309	4.7691	529	96.7706	3.2294	581	97.8814	2.1186
426	93.1957	6.8043	478	95.2639	4.7361	530	96.7975	3.2025	582	97.9016	2.0984
427	93.2404	6.7596	479	95.2969	4.7031	531	96.8243	3.1757	583	97.9219	2.0781
428	93.2851	6.7149	480	95.3299	4.6701	532	96.8512	3.1488	584	97.9422	2.0578
429	93.3298	6.6702	481	95.3629	4.6371	533	96.8781	3.1219	585	97.9625	2.0375
430	93.3744	6.6256	482	95.3959	4.6041	534	96.9049	3.0951	586	97.9828	2.0172
431	93.4191	6.5809	483	95.4289	4.5711	535	96.9318	3.0682	587	98.0019	1.9981
432	93.4638	6.5362	484	95.4619	4.5381	536	96.9586	3.0414	588	98.0148	1.9852
433	93.5085	6.4915	485	95.4949	4.5051	537	96.9855	3.0145	589	98.0276	1.9724
434	93.5532	6.4468	486	95.5279	4.4721	538	97.0093	2.9907	590	98.0404	1.9596
435	93.5979	6.4021	487	95.5609	4.4391	539	97.0296	2.9704	591	98.0533	1.9467
436	93.6425	6.3575	488	95.5939	4.4061	540	97.0499	2.9501	592	98.0661	1.9339
437	93.6872	6.3128	489	95.6269	4.3731	541	97.0702	2.9298	593	98.0790	1.9210
438	93.7319	6.2681	490	95.6598	4.3402	542	97.0904	2.9096	594	98.0918	1.9082
439	93.7766	6.2234	491	95.6928	4.3072	543	97.1107	2.8893	595	98.1046	1.8954
440	93.8213	6.1787	492	95.7258	4.2742	544	97.1310	2.8690	596	98.1175	1.8825
441	93.8660	6.1340	493	95.7588	4.2412	545	97.1513	2.8487	597	98.1303	1.8697
442	93.9106	6.0894	494	95.7918	4.2082	546	97.1716	2.8284	598	98.1432	1.8568
443	93.9553	6.0447	495	95.8248	4.1752	547	97.1918	2.8082	599	98.1560	1.8440
444	94.0000	6.0000	496	95.8578	4.1422	548	97.2121	2.7879	600	98.1688	1.8312
445	94.0385	5.9615	497	95.8908	4.1092	549	97.2324	2.7676	601	98.1817	1.8183
446	94.0769	5.9231	498	95.9238	4.0762	550	97.2527	2.7473	602	98.1945	1.8055
447	94.1154	5.8846	499	95.9568	4.0432	551	97.2730	2.7270	603	98.2073	1.7927
448	94.1538	5.8462	500	95.9898	4.0102	552	97.2932	2.7068	604	98.2202	1.7798
449	94.1923	5.8077	501	96.0185	3.9815	553	97.3135	2.6865	605	98.2330	1.7670
450	94.2308	5.7692	502	96.0454	3.9546	554	97.3338	2.6662	606	98.2459	1.7541
451	94.2692	5.7308	503	96.0723	3.9277	555	97.3541	2.6459	607	98.2587	1.7413
452	94.3077	5.6923	504	96.0991	3.9009	556	97.3744	2.6256	608	98.2715	1.7285
453	94.3462	5.6538	505	96.1260	3.8740	557	97.3946	2.6054	609	98.2844	1.7156
454	94.3846	5.6154	506	96.1528	3.8472	558	97.4149	2.5851	610	98.2972	1.7028
455	94.4231	5.5769	507	96.1797	3.8203	559	97.4352	2.5648	611	98.3101	1.6899
456	94.4615	5.5385	508	96.2066	3.7934	560	97.4555	2.5445	612	98.3229	1.6771
457	94.5000	5.5000	509	96.2334	3.7666	561	97.4758	2.5242	613	98.3357	1.6643
458	94.5385	5.4615	510	96.2603	3.7397	562	97.4960	2.5040	614	98.3486	1.6514
459	94.5769	5.4231	511	96.2871	3.7129	563	97.5163	2.4837	615	98.3614	1.6386
460	94.6154	5.3846	512	96.3140	3.6860	564	97.5366	2.4634	616	98.3742	1.6258
461	94.6538	5.3462	513	96.3409	3.6591	565	97.5569	2.4431	617	98.3871	1.6129
462	94.6923	5.3077	514	96.3677	3.6323	566	97.5772	2.4228	618	98.3999	1.6001
463	94.7308	5.2692	515	96.3946	3.6054	567	97.5974	2.4026	619	98.4128	1.5872
464	94.7692	5.2308	516	96.4214	3.5786	568	97.6177	2.3823	620	98.4256	1.5744
465	94.8077	5.1923	517	96.4483	3.5517	569	97.6380	2.3620	621	98.4384	1.5616
466	94.8462	5.1538	518	96.4752	3.5248	570	97.6583	2.3417	622	98.4513	1.5487
467	94.8846	5.1154	519	96.5020	3.4980	571	97.6786	2.3214	623	98.4641	1.5359

Tabela VI – WARTOŚCI OCZEKIWANE (Rozdz. VI, 4.2), cz. 4 (624 - 831)

D = różnica rankingów, H = wynik oczekiwany dla wyższego rankingu, L = dla niższego rankingu

D	H	L	D	H	L	D	H	L	D	H	L
624	98.4770	1.5230	676	99.0417	0.9583	728	99.2341	0.7659	780	99.4265	0.5735
625	98.4898	1.5102	677	99.0454	0.9546	729	99.2378	0.7622	781	99.4302	0.5698
626	98.5026	1.4974	678	99.0491	0.9509	730	99.2415	0.7585	782	99.4339	0.5661
627	98.5155	1.4845	679	99.0528	0.9472	731	99.2452	0.7548	783	99.4376	0.5624
628	98.5283	1.4717	680	99.0565	0.9435	732	99.2489	0.7511	784	99.4413	0.5587
629	98.5411	1.4589	681	99.0602	0.9398	733	99.2526	0.7474	785	99.4450	0.5550
630	98.5540	1.4460	682	99.0639	0.9361	734	99.2563	0.7437	786	99.4487	0.5513
631	98.5668	1.4332	683	99.0676	0.9324	735	99.2600	0.7400	787	99.4524	0.5476
632	98.5797	1.4203	684	99.0713	0.9287	736	99.2637	0.7363	788	99.4561	0.5439
633	98.5925	1.4075	685	99.0750	0.9250	737	99.2674	0.7326	789	99.4598	0.5402
634	98.6053	1.3947	686	99.0787	0.9213	738	99.2711	0.7289	790	99.4635	0.5365
635	98.6182	1.3818	687	99.0824	0.9176	739	99.2748	0.7252	791	99.4672	0.5328
636	98.6310	1.3690	688	99.0861	0.9139	740	99.2785	0.7215	792	99.4709	0.5291
637	98.6439	1.3561	689	99.0898	0.9102	741	99.2822	0.7178	793	99.4746	0.5254
638	98.6567	1.3433	690	99.0935	0.9065	742	99.2859	0.7141	794	99.4783	0.5217
639	98.6695	1.3305	691	99.0972	0.9028	743	99.2896	0.7104	795	99.4820	0.5180
640	98.6824	1.3176	692	99.1009	0.8991	744	99.2933	0.7067	796	99.4857	0.5143
641	98.6952	1.3048	693	99.1046	0.8954	745	99.2970	0.7030	797	99.4894	0.5106
642	98.7080	1.2920	694	99.1083	0.8917	746	99.3007	0.6993	798	99.4931	0.5069
643	98.7209	1.2791	695	99.1120	0.8880	747	99.3044	0.6956	799	99.4968	0.5032
644	98.7337	1.2663	696	99.1157	0.8843	748	99.3081	0.6919	800	99.5005	0.4995
645	98.7466	1.2534	697	99.1194	0.8806	749	99.3118	0.6882	801	99.5042	0.4958
646	98.7594	1.2406	698	99.1231	0.8769	750	99.3155	0.6845	802	99.5079	0.4921
647	98.7722	1.2278	699	99.1268	0.8732	751	99.3192	0.6808	803	99.5116	0.4884
648	98.7851	1.2149	700	99.1305	0.8695	752	99.3229	0.6771	804	99.5153	0.4847
649	98.7979	1.2021	701	99.1342	0.8658	753	99.3266	0.6734	805	99.5190	0.4810
650	98.8108	1.1892	702	99.1379	0.8621	754	99.3303	0.6697	806	99.5227	0.4773
651	98.8236	1.1764	703	99.1416	0.8584	755	99.3340	0.6660	807	99.5264	0.4736
652	98.8364	1.1636	704	99.1453	0.8547	756	99.3377	0.6623	808	99.5301	0.4699
653	98.8493	1.1507	705	99.1490	0.8510	757	99.3414	0.6586	809	99.5338	0.4662
654	98.8621	1.1379	706	99.1527	0.8473	758	99.3451	0.6549	810	99.5375	0.4625
655	98.8750	1.1250	707	99.1564	0.8436	759	99.3488	0.6512	811	99.5412	0.4588
656	98.8878	1.1122	708	99.1601	0.8399	760	99.3525	0.6475	812	99.5449	0.4551
657	98.9006	1.0994	709	99.1638	0.8362	761	99.3562	0.6438	813	99.5486	0.4514
658	98.9135	1.0865	710	99.1675	0.8325	762	99.3599	0.6401	814	99.5523	0.4477
659	98.9263	1.0737	711	99.1712	0.8288	763	99.3636	0.6364	815	99.5560	0.4440
660	98.9391	1.0609	712	99.1749	0.8251	764	99.3673	0.6327	816	99.5597	0.4403
661	98.9520	1.0480	713	99.1786	0.8214	765	99.3710	0.6290	817	99.5634	0.4366
662	98.9648	1.0352	714	99.1823	0.8177	766	99.3747	0.6253	818	99.5671	0.4329
663	98.9777	1.0223	715	99.1860	0.8140	767	99.3784	0.6216	819	99.5708	0.4292
664	98.9905	1.0095	716	99.1897	0.8103	768	99.3821	0.6179	820	99.5745	0.4255
665	99.0010	0.9990	717	99.1934	0.8066	769	99.3858	0.6142	821	99.5782	0.4218
666	99.0047	0.9953	718	99.1971	0.8029	770	99.3895	0.6105	822	99.5819	0.4181
667	99.0084	0.9916	719	99.2008	0.7992	771	99.3932	0.6068	823	99.5856	0.4144
668	99.0121	0.9879	720	99.2045	0.7955	772	99.3969	0.6031	824	99.5893	0.4107
669	99.0158	0.9842	721	99.2082	0.7918	773	99.4006	0.5994	825	99.5930	0.4070
670	99.0195	0.9805	722	99.2119	0.7881	774	99.4043	0.5957	826	99.5967	0.4033
671	99.0232	0.9768	723	99.2156	0.7844	775	99.4080	0.5920	827	99.6004	0.3996
672	99.0269	0.9731	724	99.2193	0.7807	776	99.4117	0.5883	828	99.6041	0.3959
673	99.0306	0.9694	725	99.2230	0.7770	777	99.4154	0.5846	829	99.6078	0.3922
674	99.0343	0.9657	726	99.2267	0.7733	778	99.4191	0.5809	830	99.6115	0.3885
675	99.0380	0.9620	727	99.2304	0.7696	779	99.4228	0.5772	831	99.6152	0.3848

Tabela VI – WARTOŚCI OCZEKIWANE (Rozdz. VI, 4.2), cz. 5 (832 - 935)

D = różnica rankingów, H = wynik oczekiwany dla wyższego rankingu, L = dla niższego rankingu

D	H	L	D	H	L	D	H	L	D	H	L
832	99.6189	0.3811	858	99.7151	0.2849	884	99.8113	0.1887	910	99.9075	0.0925
833	99.6226	0.3774	859	99.7188	0.2812	885	99.8150	0.1850	911	99.9112	0.0888
834	99.6263	0.3737	860	99.7225	0.2775	886	99.8187	0.1813	912	99.9149	0.0851
835	99.6300	0.3700	861	99.7262	0.2738	887	99.8224	0.1776	913	99.9186	0.0814
836	99.6337	0.3663	862	99.7299	0.2701	888	99.8261	0.1739	914	99.9223	0.0777
837	99.6374	0.3626	863	99.7336	0.2664	889	99.8298	0.1702	915	99.9260	0.0740
838	99.6411	0.3589	864	99.7373	0.2627	890	99.8335	0.1665	916	99.9297	0.0703
839	99.6448	0.3552	865	99.7410	0.2590	891	99.8372	0.1628	917	99.9334	0.0666
840	99.6485	0.3515	866	99.7447	0.2553	892	99.8409	0.1591	918	99.9371	0.0629
841	99.6522	0.3478	867	99.7484	0.2516	893	99.8446	0.1554	919	99.9408	0.0592
842	99.6559	0.3441	868	99.7521	0.2479	894	99.8483	0.1517	920	99.9445	0.0555
843	99.6596	0.3404	869	99.7558	0.2442	895	99.8520	0.1480	921	99.9482	0.0518
844	99.6633	0.3367	870	99.7595	0.2405	896	99.8557	0.1443	922	99.9519	0.0481
845	99.6670	0.3330	871	99.7632	0.2368	897	99.8594	0.1406	923	99.9556	0.0444
846	99.6707	0.3293	872	99.7669	0.2331	898	99.8631	0.1369	924	99.9593	0.0407
847	99.6744	0.3256	873	99.7706	0.2294	899	99.8668	0.1332	925	99.9630	0.0370
848	99.6781	0.3219	874	99.7743	0.2257	900	99.8705	0.1295	926	99.9667	0.0333
849	99.6818	0.3182	875	99.7780	0.2220	901	99.8742	0.1258	927	99.9704	0.0296
850	99.6855	0.3145	876	99.7817	0.2183	902	99.8779	0.1221	928	99.9741	0.0259
851	99.6892	0.3108	877	99.7854	0.2146	903	99.8816	0.1184	929	99.9778	0.0222
852	99.6929	0.3071	878	99.7891	0.2109	904	99.8853	0.1147	930	99.9815	0.0185
853	99.6966	0.3034	879	99.7928	0.2072	905	99.8890	0.1110	931	99.9852	0.0148
854	99.7003	0.2997	880	99.7965	0.2035	906	99.8927	0.1073	932	99.9889	0.0111
855	99.7040	0.2960	881	99.8002	0.1998	907	99.8964	0.1036	933	99.9926	0.0074
856	99.7077	0.2923	882	99.8039	0.1961	908	99.9001	0.0999	934	99.9963	0.0037
857	99.7114	0.2886	883	99.8076	0.1924	909	99.9038	0.0962	935	100.0000	0.0000

TABELE KOJARZEŃ (Rozdz. V, 1.4.)

Wymieniono tutaj najczęściej stosowane tabele kojarzeń w systemie kołowym. Na pierwszym miejscu każdej skojarzonej pary widnieje numer zawodnika grającego białymi. Gdyby zaszła konieczność opracowania tabeli dla większej ilości zawodników, to dokładne zasady ich tworzenia opisano w rozdziale V.

Tabela VII – KOJARZENIA DLA 4 ZAWODNIKÓW

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

TABELA VIII – KOJARZENIA 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

Tabela IX - KOJARZENIA 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

Tabela X – KOJARZENIA 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

Tabela XI – KOJARZENIA 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

Tabela XII – KOJARZENIA 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

Tabela XIII – KOJARZENIA 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