

## ROZDZIAŁ I

### Oficjalne reguły gry w warcaby

#### 1. Gra i gracze

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

#### 2. Sprzęt

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

---

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

*(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 (krajcowych rzędach) mają oznaczenia a1, c1, e1, g1 oraz po stronie czarnych b8, d8, f8, h8;*

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

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

2.7. W warcabny 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. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax1. pkt.3.6)**

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. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu FMJD ax1. pkt.3.7)**

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

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

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

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

- 3.12. Tak długo jak figura podczas posunięcia nie została wypuszczona, gracz może postawić ją na inne puste pole, o ile taki ruch jest możliwy.
- 3.13. Gracz na którego przypada posunięcie, i który chce postawić swoją figurę (lub figury) staranniej na polu (polach) które ona zajmuje, musi uprzednio i wyraźnie powiedzieć do swojego przeciwnika: „poprawiam” (ang. „I adjust” fr. „j’adoube” ros. “poprawlaju”)
- 3.14. Uważa się za nieprawidłowość, jeżeli gracz który nie jest na posunięciu, dotyka lub poprawia figurę (lub figury) swoją bądź przeciwnika.

#### 4. Bicie

- 4.1. Bicie bierki przeciwnika może być wykonywane zarówno do przodu jak i do tyłu. Bicie liczy się jako jeden zakończony ruch. Nie można bić swoich własnych bierek.
- 4.2. Zawsze gdy pion spotka, po przekątnej, bierkę przeciwnika bezpośrednio za którą znajduje się puste pole, jest zobowiązany do przeskoczenia przez nią i zajęcia tego pustego pola. Ta szczególna bierka przeciwnika zostaje zdjęta z warcabnicy. Cała ta operacja to **bicie pionem**.
- 4.3. Kiedy damka napotka na tej samej przekątnej, bezpośrednio lub w oddaleniu, bierkę przeciwnika za którą jedno lub więcej pól jest puste, jest obowiązana do przeskoczenia (czyli 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 przemiany, 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. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax1. pkt.4.16)**

## 5. Nieprawidłowości

- 5.1. Jeżeli w trakcie gry zauważono, że warcabnica jest ułożona niezgodnie z artykułem 2.4., gra jest anulowana, i musi być rozpoczęta od nowa.
- 5.2. Zgodność z artykułem 2.8 powinna być sprawdzona przed rozpoczęciem gry. Dla każdej nieprawidłowości zaobserwowanej w trakcie gry, zastosowanie ma artykuł 5.4.
- 5.3. Każda bierka na białym (jasnym) polu jest nieaktywna. Może zostać wprowadzona do gry zgodnie z artykułem 5.4.
- 5.4. Jeżeli gracz ~~zauważył~~ **popelnił** 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 warcabnicy, zarówno przeciwnika jak i swojej własnej;
  - 5.4.8. Zbicie bierką mniej, lub więcej bierek niż jest to możliwe;

- 5.4.9. Zatrzymanie w trakcie wielokrotnego bicia (wypuszczając bierkę, patrz artykuł 4.10);
- 5.4.10. Niewłaściwe zdejmowanie bierki w trakcie nie zakończonego wielokrotnego bicia;
- 5.4.11. Zdjęcie z warcabnicy, po wielokrotnym biciu, nie wszystkich zbitych bierki;
- 5.4.12. Zdjęcie z warcabnicy, po wykonaniu bicia, bierki która nie została zbita (przeskoczona);
- 5.4.13. Przerwanie zdejmowania pionów podczas wielokrotnego bicia;
- 5.4.14. Zdjęcie po biciu jednej, lub więcej, własnej bierki.
- 5.4.15. Nie zwieńczenie pionka, który został promowany na damkę (*propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax1. pkt.5.4.15*)
- 5.4.16. Gra damką, która nie została jeszcze koronowana. (*propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax1. pkt.5.4.16*)
- 5.4.17. Używanie obu rąk do wykonywania posunięć i zbierania zbitych pionków. (*propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax1. pkt.5.4.17*)
- 5.5. Sytuacje wynikłe na warcabnicy z przyczyn niezależnych od graczy nie uważa się za nieprawidłowości.
- 5.6. Jeżeli gracz odmawia podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, jego przeciwnik ma prawo żądać podporządkowania się.
- 5.7. Jeżeli gracz wykona ruch po tym, jak jego przeciwnik dopuścił się nieprawidłowości lub odmówił podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, oznacza to akceptację zaistniałej sytuacji. Po wykonaniu tego posunięcia sprostowanie nie będzie już możliwe.
- 5.8. Częściowe poprawienie nieprawidłowości lub odmowa naprawienia, nie może być tolerowana.
- 5.9. **Postępowanie przy nieprawidłowym posunięciu** (*propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu*).

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. (*FMJD ax3. pkt.2.5.a*)

## 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 zbita 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. (propozycja KS, po lekkiej zmianie zaakceptowane na spotkaniu)**

*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 pionki przewagi nad przeciwnikiem (damkę liczymy jako dwa pionki). 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 warszawczy 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 warcabnicy żadnej swojej bierki;
- 7.2.4. Odmówił podporządkowania się regułom gry.

7.3. Remis jest osiągnięty gdy:

- 7.3.1. Obaj gracze zgadzają się na remis na skutek wzajemnego porozumienia;
- 7.3.2. Zastosować można jedną z reguł wymienionych w artykule 6;
- 7.3.3. Żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.

## 8. Zapis

- 8.1. Zgodnie z artykułem 2.6 aktywne pola są ponumerowane od 1 do 50, zatem możliwe jest notowanie ruchów bierek, posunięcie po posunięciu, zarówno białych jak i czarnych, co pozwala odtworzyć całą partię.
- 8.2. Zapis partii powinien odpowiadać następującym zasadom:
  - 8.2.1. Notuje się pole, z którego bierka rozpoczyna ruch oraz pole na którym ruch kończy;
  - 8.2.2. Numery tych dwóch pól rozdziela się myślnikiem (-) jeżeli jest to zwykły ruch;
  - 8.2.3. Numery tych dwóch pól rozdziela się krzyżykiem (x) jeżeli jest to bicie.

## 9. Standardowe znaki

Dla jasności zapisów w publikacjach używa się następujących standardowych znaków:

- 9.1. Dla zasygnalizowania posunięcia: - ;
- 9.2. Dla zasygnalizowania bicia: x ;
- 9.3. Do oznaczenia posunięcia jako silnego: ! ;
- 9.4. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo silnego: !! ;
- 9.5. Do oznaczenia posunięcia jako słabego: ? ;
- 9.6. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo słabego: ?? ;
- 9.7. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na słabe, ale w rzeczywistości okaże się silnym:?! ;
- 9.8. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na silne, ale w rzeczywistości okaże się słabym: !? ;
- 9.9. Wymuszony ruch, każdy inny prowadzi do przegranej: \* ;
- 9.10. Dla oznaczenia wygranej: + ;
- 9.11. Dla oznaczenia remisu: = ;
- 9.12. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu 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 pionów.
  - 11.1.8. ~~Partia internetowa, rozgrywana przez oddalonych od siebie przeciwników za pomocą specjalistycznego oprogramowania~~ [Partia online, rozgrywana przez oddalonych od siebie przeciwników za pomocą specjalistycznego oprogramowania lub na dedykowanym do tego serwerze. \(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu\)](#)
- 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 jedną lub więcej nagród.~~ **o jak najlepsze miejsce.** *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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 „Jury de Appelle” na piśmie, z kopia do Sędziego Głównego, przeciwko każdej decyzji którą uważają za niesprawiedliwą;
  - 2.2.6. poruszać się po sali **obszarze** gry. *(propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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; (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)**
- 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. ~~posiadać bez specjalnej zgody sędziego głównego włączony sprzęt elektroniczny, w szczególności telefon komórkowy, Ipod, PalmTop itp.;~~  
**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; (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.2.14.13)**
- 2.4.11. dopuszczać się innych zachowań, które mogą zakłócić spokojny przebieg zawodów;
- 2.4.12. spacerować poza obszarem gry **(wyjście musi każdorazowo zgłaszać sędziemu); (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)**
- 2.4.13. zatrzymywać się na dłuższy czas przy innych partiach.

2.5. **Sankcje:**

na wszelkie naruszenia regulaminów sędziego 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 (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.2.5.c)**

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. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*

## 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. *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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. ~~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. W przypadku zegarów elektronicznych, wyświetlacz musi pokazywać precyzyjnie minuty i sekundy pozostałe do następnej kontroli czasu na minimum dwie minuty przed kontrolą.~~
- 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. (propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 3.5.7. ~~Każdy z mechanizmów zegarowych musi mieć średnicę minimum 80mm. W przypadku zegarów elektronicznych, każdy wyświetlacz musi mieć rozmiary minimum 15mm na 45 mm.~~
- 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. *(edycyjna zmiana, propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*

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. (propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*

*Wskazówki na każdym z mechanizmów zegarowych muszą być ustawione na 12. Wskazówka minutowa musi być ustawiona tuż przed opadnięciem chorągiewki. (edycyjna zmiana, propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*

### 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.** *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 4.2.3. Każda oficjalna telewizja może otrzymać zgodę na pracę **reporterską** pod warunkiem spełnienia następujących wymagań: *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 4.2.3.1 Sprzęt winien być wniesiony na salę gry przed rozpoczęciem partii;
  - 4.2.3.2 W czasie pracy należy zachować maksymalnie możliwą ciszę;
  - 4.2.3.3 Żaden z zawodników nie może znajdować się w krytycznej fazie;
  - 4.2.3.4 Czas filmowania powinien być możliwie krótki.
- 4.3. ~~Sędzia powinien wskazać każdemu zawodnikowi jego miejsce, po czym dokonywanie zmian nie jest dopuszczalne.~~
- Przed rozpoczęciem rundy, sędzia powinien zweryfikować czy każdy zawodnik zajął swoje miejsce.** *(propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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.** *(zmiana zapisu zgodnie z dyskusją na spotkaniu)*
- 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) (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.4.4),** jak również nie wolno przestawiać zegara na drugą stronę warcabcownicy 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.** *(przepis PZWarc, propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
  - 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. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.5.4)*

- 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 wygraną partii

5.4.2. 1 punkt za remis

5.4.3. 0 punktów za przegraną.

- 5.5. **Walkower** - Gdy zawodnik nie może rozegrać partii z jakichkolwiek powodów, jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty walkowerem. To samo ma miejsce jeżeli zawodnik spóźnił się *na partię (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 (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.5.2.)*

*(Walkower zaznacza się w wynikach znakiem „+“ (plus), a oddany walkower odnotowuje się znakiem „-“ (minus), co pozwala uniknąć oceny rankingowej nieodbytych partii). (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*

- 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. *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*

- 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** (*propozycje Jacka Pawlickiego, po kilku zmianach zaakceptowane na spotkaniu*)

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. (*rozszerzenie zapisu zgodnie z dyskusją na spotkaniu*)
- 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.  
(*propozycje KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.6.1.1).*)

- 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. *Oczywiście* Przy wymianie zapis może zostać uzupełniony po zakończeniu wymiany. *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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, jak tylko sędzia, we właściwym czasie, uruchomi zegar dla zawodnika grającego białymi* (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.* *(zmiana po dyskusji w nawiązaniu do punktu 4.4)*  
*(zmiana edycyjna, kolejność)*
- 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** - W przypadku używania zegarów elektronicznych wszelkie uwagi bądź protesty dotyczące funkcjonowania zegara muszą być składane przed kontrolą czasu. Gdy czas namysłu upłynie, żadna reklamacja nie będzie już uwzględniana.

Jakiegolwiek uwagi bądź protesty związane z funkcjonowaniem chorągiewki muszą być składane przed kontrolą czasu. Gdy chorągiewka już opadnie żadne protesty nie mogą być uwzględniane.

(zmiana edycyjna, kolejność)

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.

(zmiana edycyjna, kolejność)

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 wg art. 6.1.2.4. ~~sytuacji gdy zawodnik jest w fazie gry w której otrzymuje bonus czasowy~~ za pomocą systemu Fischera z dodawanymi min.30 sekundami na każde posunięcie. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu, FMJD ax3. pkt.6.12).

6.14. **Zapisywanie posunięć podczas niedoczasy** - Zawodnik który znajduje się w niedoczasy nie ma obowiązku zapisywania przebiegu partii. Jakkolwiek natychmiast po opadnięciu chorągiewki, lub pojawieniu się sygnału na zegarze elektronicznym, jest obowiązany uzupełnić zapis, gdy jest taka możliwość to z pomocą sędziego. Uzupełnianie zapisu zawodnik prowadzi na swoim czasie do namysłu. Jeżeli w ciągu 15 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

6.15. **Obustronny niedoczas** - Jeżeli obaj zawodnicy znajdują się w niedoczasy wówczas obaj muszą uzupełnić swoje zapisy po opadnięciu obu chorągiewek.

Czas zużyty na uzupełnienie zapisu musi zostać podzielony równo na obu zawodników. Jeżeli posunięć nie można odtworzyć wówczas należy zaniechać zapisanie tych posunięć. Jeżeli w ciągu 15 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

6.16. **Weryfikacja 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 jakichś przyczyn sprawdzenia liczby wykonanych posunięć dokonuje sędzia w osobnym miejscu, wówczas czas na to zużyty nie obciąża zawodników.
- 6.18. **Czas zużyty na reklamowanie remisu u sędziego** - Każdy zawodnik, który reklamuje u sędziego remis musi pozostawić swój zegar pracujący. Jeżeli chorągiewka opadnie zanim sędzia podejmie decyzję to w przypadku uznania remisu fakt ten jest pomijany, w przeciwnym wypadku oznacza to przegraną jeżeli nie wykonano określonej liczby posunięć.
- 6.19. **Czas zużyty na usunięcie błędów** - Czas potrzebny na usunięcie jakichś błędów przez sędziego, jest przez niego mierzony i doliczany do czasu zawodnika który zawinił, bez względu na konsekwencje.
- 6.20. Zawodnik, który przegrał musi natychmiast zatrzymać zegar.
- 6.21. **Uzupełnianie blankietów do zapisu bezpośrednio po grze** - Bezpośrednio po partii obaj przeciwnicy muszą zanotować na swoich zapisach zużyte czasy do namysłu. Zapisy muszą być uzupełnione a w razie konieczności przepisane.

## 7. Przerwanie partii

- 7.1. Partia nie powinna być przerywana do jej zakończenia.
- 7.2. **Wyjątkowe sytuacje 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 kontynuowane wznowione tak szybko jak tylko jest to możliwe w innej sali. W razie konieczności należy do działań zaangażować w porozumieniu z komitet organizacyjny, by działania nie zakłóciły harmonogramu zawodów. *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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 sędziego wkłada do koperty którą musi zakleić i zatrzymać przy sobie do czasu gdy gra będzie wznowiona.
- 7.6.7. ostatnie posunięcie zapisane przez grającego czarnymi na blankiecie musi być posunięciem prawidłowym. Jeśli nie jest, zawodnik ten przegrywa partię.
- 7.7. **Procedura wznowienia przerwanej partii** - Wznawiając przerwaną partię sędzia postępuje następująco:
- 7.7.1. Otwiera zaklejona kopertę.
- 7.7.2. Wręcza zawodnikom ich zapisy.
- 7.7.3. Odtwarza pozycje z diagramu i ustawia zegar zgodnie z czasem zanotowanym i uzgodnionym z zawodnikami.
- 7.7.4. Grający czarnymi wykonuje posunięcie które zanotował na blankiecie przy przerywaniu partii i przełącza zegar.
- 7.8. **Odstąpienie od zakazu opuszczania partii** - Od zakazu określonego w artykule 2.4.3. powyżej można odstąpić przy 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 pamiętanie 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 ~~oraz —ich— federację.~~ *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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 podpowiedzi ani czynić komentarzy do zawodników
  - nie nawiązywać rozmów z zawodnikami,
  - nie przeszkadzać w trwających partiach w jakikolwiek sposób
  - nie analizować trwających partii używając miniaturowych warcabnic jakkolwiek małe by one były
  - zachowywać kompletną ciszę
  - nie spacerować po obszarze przeznaczonym dla publiczności
  - nie wykonywać jakichkolwiek gestów czy znaków w stronę zawodników, lub wygłaszać komentarzy tak ściszym głosem jak i szeptem
  - wspomagać w utrzymaniu zawodów w jak najwłaściwszych dla zawodników warunkach.
- 8.8. **Komentowanie partii** - Trwające partie mogą być prezentowane na specjalnych dużych planszach demonstracyjnych w specjalnym pomieszczeniu pod warunkiem nie prowadzenia analizy co może się zdarzyć w partii. Komentowanie tego co już się w partii zdarzyło jest dopuszczalne.

## ROZDZIAŁ III

### **Partie aktywne i błyskawiczne przyspieszone** (propozycje Jacka Pawlickiego, ze zmianami KS i kolejnymi po dyskusji zaakceptowane na spotkaniu)

#### 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 aktywne** (zwane również **aktywnymi szybkimi**), 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 zamianą kolorów po każdej) do momentu pierwszej wygranej. Ta pierwsza wygrana jest końcowym wynikiem rozgrywki, czyli nie występuje remis jako wynik pojedynku pomiędzy zawodnikami. Zawodnicy rozpoczynają pojedynek z czasem od 2 do 5 minut na zegarze (w zależności od regulaminu zawodów) z bonusem 2 sekund. W przypadku remisu, kolejna partia rozgrywana jest z zachowaniem pozostałego na zegarze czasu.

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

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

2.1. dla partii szybkich – 20 minut na partię lub ~~40~~ 15 minut + 5 sekund na posunięcie

*W wersji 64 – 10 lub 15 minut na partię, lub ~~40~~ 8 minut i ~~3~~ 4 sekundy na posunięcie, lub 7 minut i 5 sekund na posunięcie.*

2.2. dla partii błyskawicznych – 5 minut na partię lub ~~3~~ 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 ~~3~~ 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 zadecyduje czy żądanie jest uzasadnione i jeśli tak, zakończy grę.

8. **Prawa i obowiązki sędziego**

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

8.2. W końcowej fazie partii (końcówce) sędzia obserwuje przebieg gry w taki sposób, by był w stanie ~~sprawdzić prawidłowość żądania regulaminowego remisu.~~ **stwierdzić zaistnienie regulaminowego remisu i zakończyć partię.** (*propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu*)

~~Następne artykuły (8 do 11) są obowiązujące jedynie gdy nie są używane zegary elektroniczne z systemem Fischera, a tylko z określonym czasem na całą partię.~~

9. **Partie przyspieszone bez bonusu czasowego** (*propozycje Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu*)

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

9.3. **Ustawienie zegara mechanicznego**



### 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. ~~Zagwarantować, by ostateczna lista nagród została zaprezentowana najpóźniej w dniu gdy rozgrywana jest ostatnia runda pierwszej połowy zawodów. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)~~
- 2.7. ~~Upewnić się, że lista nagród jest jasna i prawidłowa. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)~~
- 2.8. Nosić wyraźny znak prezentujący pełnioną funkcję (na przykład identyfikator).
- 2.9. ~~Zawsze mieć na sali gry sędziego rundowego, który jest uprawniony do podejmowania decyzji. (propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)~~
- 2.10. Decydować o rozmieszczeniu zawodników w kolejnej rundzie.
- 2.11. Uruchamiać zegary lub dawać polecenie do ich uruchomienia.

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

### **3. Powoływanie sędziego**

W oficjalnych zawodach PZWarc:

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

### **4. Niezależność sędziego**

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

- 4.3. Sędzia Główny powinien konsultować się z komitetem organizacyjnym jeśli ma jakiegokolwiek wątpliwości czy nie zostaną naruszone przepisy PZWarc. Nie może być oficjalnym członkiem Komitetu Organizacyjnego.
- 4.4. ~~Za wyjątkiem zawodów młodzieżowych w oficjalnych zawodach PZWarc:~~
- ~~4.4.1. nie może być spokrewniony (1 lub 2 stopień) z uczestnikiem.~~
  - ~~4.4.2. nie może być małżonkiem/partnerem uczestnika~~
  - ~~4.4.3. dodatkowo w zawodach drużynowych nie może być członkiem klubu uczestniczącego w rozgrywkach~~
  - ~~4.4.4. Od zasad zawartych w tym punkcie można odstąpić jedynie w wyjątkowych sytuacjach (propozycje Jacka Pawlickiego, wykreślone po dyskusji na spotkaniu)~~
- 4.5. Autorytet sędziego jest gwarantowany przez PZWarc i Kolegium Sędziowskie PZWarc.  
PZWarc będzie karał każde zachowanie mogące osłabiać autorytet sędziego. Sędzia musi zapewnić sobie respekt, w razie konieczności stosując kary tak jak jest to zapisane w przepisach.
- 4.6. Koszty pracy sędziego muszą być opłacone. Praca sędziów musi być opłacona zgodnie z zasadami określonymi w aktualnym regulaminie finansowym PZWarc (do kontaktów, dyskusji i uzgodnień pomiędzy sędzią a komitetem organizacyjnym powinny być wykorzystane dostępne środki technologiczne).

## 5. Kolegium Sędziowskie

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

- 5.1. W skład KS wchodzi przewodniczący oraz dwóch do czterech członków. O 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. \(propozycja Jacka Pawlickiego zaakceptowane na spotkaniu\)](#)

## 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 zawieszzeniami.
  - 6.1.3. Sędzia warcabowy musi posiadać minimum III kategorię warcabową.
  - 6.1.4. Sędzia warcabowy musi znać przepisy i regulaminy gry, dbać o ciągłe uzupełnianie swojej wiedzy oraz należycie wywiązywać się z zadań przynależnych pełnionej roli.
- 6.2. **Klasy sędziowskie i warunki ich uzyskania**
  - 6.2.1. Trzecia klasa
    - 6.2.1.1. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS.
    - 6.2.1.2. Spełnienie wymagań określonych w punkcie 6.1.

- 6.2.1.3. Kolegium Sędziowskie w szczególnych przypadkach może nadać trzecią 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. *(propozycja na spotkaniu, zaakceptowane)*
- 6.2.2. Druga klasa
- 6.2.2.1. **Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS. *(propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)***
  - 6.2.2.2. Posiadanie trzeciej klasy sędziowskiej
  - 6.2.2.3. Prowadzenie minimum 4 turniejów jako sędziego główny.
- 6.2.3. Pierwsza klasa
- 6.2.3.1. Posiadanie drugiej klasy sędziowskiej.
  - 6.2.3.2. Sędziowanie z II klasą sędziowską minimum 4 turniejów w tym minimum 2 z oficjalnym tempem gry (czyli zgodnym z art. 6.1 Rozdziału II), a z nich minimum jednego jako sędziego główny.
  - 6.2.3.3. Uczestnictwo w minimum jednej ~~seminarium sędziowskim~~ **Konferencji Sędziów** z dwóch ostatnich organizowanych przez KS. *(propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*
  - 6.2.3.4. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS
- 6.2.4. Klasa państwowa
- 6.2.4.1. Posiadanie pierwszej klasy sędziowskiej.
  - 6.2.4.2. Sędziowanie z I klasą sędziowską minimum 4 turniejów z tempem rankingowym, a z nich minimum dwóch jako sędziego główny.
  - 6.2.4.3. Uczestnictwo w minimum jednej ~~seminarium sędziowskim~~ **Konferencji Sędziów** z dwóch ostatnich organizowanych przez KS. *(propozycja KS, zaakceptowane na spotkaniu)*
  - 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**) *(propozycja Jacka Pawlickiego, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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. *(propozycje KS, zaakceptowane na spotkaniu)***

- 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 – KS NIE ANALIZOWAŁA (po dyskusji pon. 14 marca godz. 19:00 bez zmian)**

## **ROZDZIAŁ VI Ranking warcabowy – KS NIE ANALIZOWAŁA (po dyskusji pon. 14 marca godz. 19:00 bez zmian)**

## **ROZDZIAŁ VII Kategorie i tytuły – KS NIE ANALIZOWAŁA (po dyskusji pon. 14 marca godz. 19:00 z jedną zmianą na wykazie tytułów międzynarodowych – dopisanie cmf i cmff)**

### **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) (dodanie tytułu na wykazie)*
- 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) (dodanie tytułu na wykazie)*
- 3.2.2. mistrzyni FMJD (mff)
- 3.2.3. mistrzyni międzynarodowa (mif)
- 3.2.4. arcymistrzyni międzynarodowa (gmf)

## 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 inwalidami z dysfunkcją narządu wzroku. Jeżeli obaj zawodnicy są inwalidami 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. (propozycja CROSS, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 1.4. Dopuszcza się stosowanie specjalnych zegarów turniejowych, pozwalających na odczytywanie wskazań za pomocą dotyku lub dźwięku.

#### 2. Wykonywanie posunięć

- 2.1. Uważa się, że zawodnik grający na specjalnej warcabnicy dotknął bierki jeżeli:
  - 2.1.1. wyjął ją („wykołkował”) z otworu służącego do zamocowania bierki – jeżeli gra na warcabnicy z pionami mocowanymi w otworach za pomocą kołków umieszczonych u ich podstawy;
  - 2.1.2. podniósł bierkę z wklęsłego pola – jeżeli gra na warcabnicy na której ciemne pola są wklęsłe a w polach tych umieszczane są piony.
  - 2.1.3. zawodnika grającego na zwykłej warcabnicy obowiązują przepisy podstawowe.
- 2.2. *Zawodnik z dysfunkcją narządu wzroku może wykonywać posunięcia używając obu rąk. (propozycja CROSS, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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. (propozycja CROSS, zaakceptowane na spotkaniu)*

#### 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 sędziego 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 ~~i obsługuje za niego zegar.~~ *(propozycja CROSS, zaakceptowane na spotkaniu)*
  - 4.1.4. Zgłasza reklamacje o przekroczeniu czasu.
- 4.2. Jeżeli zawodnik niewidomy nie ma asystenta, to sędzia ma prawo wyznaczyć do tej roli inną osobę.

#### 5. Pozostałe przepisy

- 5.1. Zawodnik niewidomy, jeżeli znajduje się na posunięciu, ma prawo do informacji o aktualnie zużytych przez obie strony czasie oraz o liczbie wykonanych posunięć. Do udzielenia takiej informacji jest zobowiązany jego przeciwnik  **bądź asystent**, a w przypadku jego nieobecności sędziego. *(propozycja CROSS, zaakceptowane na spotkaniu)*
- 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.