

POLSKI ZWIĄZEK WARCABOWY

KOLEGIUM SĘDZIÓW



**Biuletyn numer 1
maj 2006**

SPIS TREŚCI

<u>WSTĘP.....</u>	<u>3</u>
<u>REGULAMIN KOLEGIUM SĘDZIOWSKIEGO.....</u>	<u>5</u>
<u>AKTUALNY WYKAZ SĘDZIÓW.....</u>	<u>9</u>
<u>DEKLARACJA SĘDZIOWSKA.....</u>	<u>10</u>
<u>SPRAWOZDAWCZOŚĆ TURNIEJOWA.....</u>	<u>11</u>
<u>PROGRAM KURSÓW SĘDZIOWSKICH.....</u>	<u>11</u>
<u>POLSKIE WERSJE JĘZYKOWE PRZEPISÓW FMJD.....</u>	<u>12</u>
ANEKS I	
OFICJALNE REGULY FMJD GRY W WARCABY MIĘDZYNARODOWE.....	12
ANEKS III	
OFICJALNY REGULAMIN ZAWODÓW WARCABOWYCH.....	17
ANEKS IV	
SĘDZIOWIE	
.....	27
ANEKS VI	
PARTIE SZYBKIE I BŁYSKAWICZNE.....	30

WSTĘP

Szanowne Koleżanki i Koledzy,

22 stycznia w Mińsku Mazowieckim ukonstytuowało się Kolegium Sędziów Warcabowych PZWarc (KS). W wyniku wyborów wybrano prezydium, które ma wykonywać codzienną pracę i podejmować niezbędne decyzje. W skład prezydium weszli: Kazimierz Chochura z Mińska Mazowieckiego oraz Leszek Łysakowski z Gniezna jako członkowie, oraz piszący te słowa Jacek Pawlicki ze Szczecina jako przewodniczący.

Przyjęliśmy dla siebie następujący plan pracy:

1. Opracowanie regulaminu wewnętrznego KS oraz budżetu na 2006
2. Poinformowanie Zarządu o powołaniu KS i ustalenie zasad współpracy przy powoływaniu przez KS sędziów na imprezy PZWarc
3. Tworzenie listy kandydatów na sędziów PZWarc na podstawie deklaracji dotychczasowych sędziów PTW.
4. Opracowanie systemu wymagań dla sędziów określonej kategorii (co należy zrobić by otrzymać stopień sędziego określonej klasy)
5. Opracowanie programów szkoleń dla sędziów określonej kategorii.
6. Przetłumaczenie przepisów gry FMJD na język polski.
7. Przetłumaczenie przepisów gry sekcji 64-FMJD na język polski.
8. Analiza kodeksów dyscyplin pokrewnych pod kątem ich wykorzystania w naszych przepisach – szczególnie przepisy dotyczące gry szybkiej/aktywnej/błyskawicznej.
9. Opisanie wszystkich stosowanych w warcabach systemów szwajcarskich. Nawiązanie kontaktu z producentem (producentami) programów, ich homologacja do turniejów PZWarc.

Niniejszy biuletyn jest zatem swoistym sprawozdaniem z pracy KS i prezentacją jej efektów.

Biuletyn wysyłamy do wszystkich sędziów, którzy wypełnili deklaracje sędziego PZWarc oraz do klubów. Uważamy bowiem, że jest jeszcze wielu sędziów, którzy zwyczajnie zapomnieli lub nie wiedzieli o konieczności wypełnienia deklaracji sędziowskiej do PZWarc a kluby z pewnością pomogą w dotarciu do tych osób.

Bardzo dobrze zaczęła się współpraca KS z Panem Adamem Curyło z Zabrze, autorem doskonałego programu „ChessArbiter”. Autor programu deklaruje chęć stworzenia specjalnej wersji warcabowej uwzględniającej wszelkie nasze przepisy i uwagi.

Ze środków pochodzących ze składek sędziowskich został zakupiony jeden egzemplarz programu i KS zabrało się za jego testowanie pod tym właśnie kątem. Bardzo proszę o pomoc wszystkich tych, którzy chcą i potrafią tym się zająć. Na stronach internetowych <http://www.chessarbiter.com/> można ściągnąć wersję demonstracyjną programu. Jego możliwości są przeogromne z automatycznym tworzeniem stron internetowych włącznie. Jest poważna szansa na to, że po naszych uwagach powstanie wersja warcabowa i każdy sędzia z licencją PZWarc będzie ją corocznie otrzymywał bez dodatkowych opłat do własnego użytku przy prowadzonych przez siebie imprezach.

Krótki komentarz do poszczególnych części niniejszego biuletynu.

Regulamin Kolegium Sędziowskiego

Należy go uznać za **obowiązujący** do najbliższej Konferencji Sędziowskiej oraz Zjazdu PZWarc. W regulaminie zawarte są również wymagania dla sędziów poszczególnych klas, które będą uwzględniane przy ewentualnych wnioskach o wyższą klasę sędziowską. Jeżeli są ku temu podstawy, to wnioski na wyższą klasę sędziowską można składać w każdej chwili dokumentując spełnienie wymagań, o których mowa w regulaminie.

Aktualny wykaz sędziów

Jest to lista sędziów, którzy wypełnili deklaracje sędziowskie PZWarc. Proszę również pamiętać, że należy na konto PZWarc wnieść roczną opłatę sędziowską w wysokości zgodnie z decyzjami Zarządu PZWarc (30/40/50zł) (PKO BP S.A. o/Mińsk Mazowiecki 02 10204476 00008902 00925784). Proszę również, by do pierwszego swojego sprawozdania sędziowskiego dołączyć kopię dowodu wpłaty.

Deklaracja sędziowska

Taką właśnie deklarację **musi** wypełnić każdy sędzia. Deklarację można wysłać również pocztą elektroniczną i niekoniecznie dokładnie taką, ważna jest treść i zawarte informacje, a nie forma. Deklaracje zbiera kol. Leszek Łysakowski i do niego należy je wysyłać (Budowlanych 1/23 62-200 Gniezno, lub email: lak.warcaby@wp.pl).

Sprawozdawczość turniejowa

Zamieszczony został układ informacyjny jaki winien być zachowany. Nie należy traktować tego jak deklaracji podatkowej, po prostu zaprezentowaliśmy jakie informacje sędzia winien uwzględnić w swoim sprawozdaniu. Sprawozdanie powinno być zawsze wysyłane w dwóch egzemplarzach: do PZWarc oraz Przewodniczącego KS. Tylko w ten sposób możemy mieć pełny wgląd w nasze sprawy.

Program kursów sędziowskich

Uważamy, że tak powinien wyglądać kurs sędziowski. Pierwszy kurs odbędzie się na jesieni tego roku. KS jest otwarte na wszelkie uwagi związane z programem kursu.

Polskie wersje językowe przepisów FMJD

Na przepisy FMJD składa się statut oraz aneksy. Wśród wszystkich aneksów dla nas najistotniejsze są te, które dotyczą samej gry i spraw sędziowskich. Te aneksy zostały właśnie amatorsko przetłumaczone przez piszącego te słowa. Brakuje jedynie aneksu V dotyczącego systemu szwajcarskiego. Nie ma niestety jego aktualnej wersji. Dysponuję jedynie starą wersją w języku francuskim, należy się spodziewać nowej wersji aneksu V na najbliższym kongresie FMJD.

Oczywiście mamy SWOJE przepisy gry, ale KS uważa że warto dążyć do ich daleko idącej unifikacji z FMJD dlatego te materiały można traktować jako materiał do dyskusji. KS na najbliższy Zjazd PZWarc przygotowuje do zatwierdzenia KODEKS GRY W WARCABY oparty na tych właśnie przepisach.

Ponieważ nie mamy własnych przepisów dotyczących gry błyskawicznej aneks VI bis należy już w tej chwili uznać za obowiązujący.

W przepisach FMJD mamy również aneksy Ibis, III bis, dotyczące przepisów gry w warcaby 64-polowe. KS wystosowało zatem prośbę do członków władz komisji 64-FMJD kol. Leszka Pętlickiego (wiceprezydent) oraz kol. Sylwestra Flisikowskiego (komisja techniczna) z prośbą o przetłumaczenie tych przepisów na język polski lub ich dostarczenie.

REGULAMIN KOLEGIUM SĘDZIOWSKIEGO

Regulamin Kolegium Sędziów Warcabowych przy Polskim Związku Warcabowym

I Organizacja Kolegium

- 1 Regulamin niniejszy został zaopiniowany przez Konferencję Sędziów PZWarc w dniu _____ oraz zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie PZWarc w dniu _____
- 2 Kolegium Sędziów Warcabowych (KS), jest autonomicznym organem w strukturze Związku podległym bezpośrednio Walnemu Zgromadzeniu
- 3 KS jest najwyższym w Polsce organem orzekającym w sprawach interpretacji przepisów.
- 4 KS decyduje o sprawach związanych z działalnością sędziowską PZWarc.
- 5 W skład KS wchodzi przewodniczący oraz dwóch do czterech członków. O ilości członków decyduje Konferencja.
- 6 Raz do roku, KS zwołuje Konferencję Sędziów PZWarc.
- 7 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.
- 8 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.

II Zadania Kolegium

- 1 Współpraca z Zarządem PZWarc
- 2 Opiniowanie regulaminów zawodów mistrzowskich PZWarc
- 3 Orzekanie w sprawach precedensowych.

- 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 Prowadzenie szkoleń.
- 6 Organizacja dorocznych seminariów sędziowskich.
- 7 Nadawanie klas sędziowskich i wydawanie licencji.
- 8 Prowadzenie ewidencji sędziów.
- 9 Wnioskowanie do Zarządu PZWarc w sprawie opłat za licencje sędziowskie oraz diet sędziowskich.
- 10 Propagowanie znajomości przepisów warszawskich z wykorzystaniem dostępnych środków.
- 11 W uzasadnionych przypadkach zawieszanie uprawnień sędziowskich.
- 12 Przygotowanie raz do roku na Konferencję Sędziów PZWarc sprawozdania ze swojej działalności

III Finansowanie działalności KS.

- 1 Na budżet KS składają się:
 - 1.1. roczne opłaty sędziowskie
 - 1.2. opłaty z egzaminów sędziowskich
 - 1.3. przychody z wydawnictw KS.
- 2 KS, z zachowaniem właściwych przepisów, samodzielnie dysponuje środkami zgromadzonymi na koncie PZWarc pochodzącymi z opłat sędziowskich.
- 3 Sprawozdanie finansowe z tych wydatków Przewodniczący przedstawia raz do roku podczas Konferencji.

IV Sędziowie warszawscy

- 1 **Definicje, zasady ogólne**
 - 1.1. Polskie Kolegium Sędziów Warszawskich nazywane będzie KS.
 - 1.2. KS jest jedynym organem w strukturach PZWarc uprawnionym do nadawania klas sędziowskich.
 - 1.3. Ilekroć mowa jest o „turnieju” należy rozumieć, że chodzi o turniej z którego sprawozdanie dotarło do PZWarc w określonym właściwymi przepisami terminie. W tym regulaminie nie uważa się za turniej imprez, z których sprawozdania nie przesłano w terminie do PZWarc
 - 1.4. Termin „Sędzia warszawski” oznacza sędziego wszelkich konkurencji warszawskich bez względu na rodzaj gry (100,64, inne).

- 1.5. Seminarium sędziowskie – coroczne spotkanie sędziów organizowane przez KS, najczęściej w czasie Młodzieżowych Mistrzostw Polski.
- 1.6. Klasy sędziowskie nadawane są dożywotnio, jednak uprawnienia mogą być zawieszane w określonych dalej przypadkach.

2 Wymagania stawiane sędziom

- 2.1. Sędzią warszabowym może być każda pełnoletnia osoba, posiadająca obywatelstwo polskie ciesząca się dobrą opinią w swoim środowisku i cechująca się obiektywizmem i rozważą w postępowaniu.
- 2.2. Sędzia warszabowy nie może być obciążony żadnymi dyskwalifikacjami czy zawieszaniem.
- 2.3. Sędzia warszabowy musi posiadać minimum III kategorię warszabową.
- 2.4. Sędzia warszabowy musi znać przepisy i regulaminy gry, dbać o ciągłe uzupełnianie swojej wiedzy oraz należycie wywiązywać się z zadań przynależnych pełnionej roli.

3 Klasy sędziowskie i warunki ich uzyskania

- 3.1. Trzecia klasa
 - 3.1.1. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS
 - 3.1.2. Spełnienie wymagań określonych w punkcie 2.
- 3.2. Druga klasa
 - 3.2.1. Posiadanie trzeciej klasy sędziowskiej
 - 3.2.2. Prowadzenie minimum 4 turniejów jako sędzia główny.
- 3.3. Pierwsza klasa
 - 3.3.1. Posiadanie drugiej klasy sędziowskiej .
 - 3.3.2. Sędziowanie z II klasą sędziowską minimum 4 turniejów w tym minimum 2 z tempem rankingowym, a z nich minimum jednego jako sędzia główny.
 - 3.3.3. Uczestnictwo w minimum jednym seminarium sędziowskim z dwóch ostatnich organizowanych przez KS.
 - 3.3.4. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS
- 3.4. Klasa państwowa
 - 3.4.1. Posiadanie pierwszej klasy sędziowskiej .
 - 3.4.2. Sędziowanie z I klasą sędziowską minimum 4 turniejów z tempem rankingowym, a z nich minimum dwóch jako sędzia główny.
 - 3.4.3. Uczestnictwo w minimum jednym seminarium sędziowskim z dwóch ostatnich organizowanych przez KS.
 - 3.4.4. Zdanie egzaminu przed komisją sędziowską powołaną przez KS
 - 3.4.5. 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.
- 3.5. Klasy międzynarodowe
 - 3.5.1. Klasy międzynarodowe są nadawane przez FMJD.
 - 3.5.2. O nadanie takiej klasy występuje PZWarc na wniosek KS lub po uzyskaniu pozytywnej opinii KS.
 - 3.5.3. Kandydat na sędziego FMJD musi posiadać klasę państwową.

- 3.5.4. Kandydat na sędziego technicznego FMJD musi posiadać minimum I klasę.

4 Prawa i obowiązki sędziego

- 4.1. Szczegółowo prawa i obowiązki sędziego oraz jego rolę w czasie zawodów precyzuje Kodeks Warcabowy.
- 4.2. Sędzia główny odpowiada za sporządzenie dokumentacji turniejowej i przesłanie jej do PZWarc nie później niż 14 dni po zakończeniu zawodów.
- 4.3. KS ma prawo do zawieszenia uprawnień sędziowskich.
- 4.3.1. Dyskwalifikacja (zawieszenie) nałożona na osobę będącą sędzią za postępowanie jako zawodnika czy działacza automatycznie dotyczy uprawnień sędziowskich niezależnie od tego jaki organ dyskwalifikację nałożył.
- 4.3.2. Nie przesłanie dokumentacji turniejowej w terminie automatycznie zawiesza uprawnienia sędziowskie do czasu dopełnienia tego obowiązku. Po przesłaniu dokumentacji na sędziego nakładana jest automatyczna kara zawieszenia uprawnień, trwająca tyle tygodni ile dni sędzia spóźnił się z przesłaniem dokumentacji.
- 4.3.3. W każdej sytuacji związanej z niewłaściwą pracą sędziego KS może nałożyć karę zawieszenia na okres od 2 tygodni wzwyż.
- 4.3.4. Kary wyższe niż rok zawieszenia muszą być zatwierdzone przez najbliższą Konferencję Sędziów. Warunek ten nie dotyczy kar określonych w 4.3.1. i 4.3.2.

5 Licencje sędziowskie i opłaty

- 5.1. Każda osoba przystępująca do egzaminu sędziowskiego winna wcześniej wnieść opłatę zgodną z aktualnymi przepisami PZWarc
- 5.2. Warunkiem wydania licencji sędziowskiej jest wniesienie stosownej rocznej opłaty określonej w aktualnych przepisach PZWarc. Do zainteresowanej osoby należy wykazanie w sprawozdaniu wniesienia opłaty na konto PZWarc (kopia dowodu wpłaty przy pierwszym sprawozdaniu w roku).

V. Dodatkowe uwagi

- 1 W sprawach nie określonych tym regulaminem obowiązują ogólne przepisy, a w szczególności:
- 1.1. Statut Polskiego Związku Warcabowego.
- 1.2. Kodeks Warcabowy.
- 1.3. Ustawo o Sporcie Kwalifikowanym.

AKTUALNY WYKAZ SĘDZIÓW

Wykaz sędziów PZW którzy przesłali deklaracje , (opłaty ?) stan 30.04.2006

Maria Moldenhawer-Frej	Warszawa	M	02-000 Warszawa Al. Niepodległości 225/10		022-825-37-88
Jan Kotek	Lubliniec	M	42-700 Lubliniec ul. Oleska 29		034-356-43-46
Leszek Łysakowski	Gniezno	M	62-200 Gniezno ul. Budowlanych 1/23		061-426-78-19
Jacek Pawlicki	Szczecin	FMJD	71-004 Szczecin ul Cukrowa 49/1		091-435-83-82
Zdzisław Porochnicki	Częstochowa	FMJD	42-200 Czestochowa ul Armii Krajowej 70/10		034-372-53-52
Marek Maćkowiak	Poznań	FMJD	61-116 Poznań ul Tomickiego 14/4		061-875-01-67
Jan Mamet	Wronki	Kl. P	64-510 Wronki ul Nowowiejska 39		067-254-05-11
Jan Artymowicz	Lubaczów	Kl. P	37-600 Lubaczów Os Jagiellonów 6/8		016-632-01-69
Leszek Pętlicki	Wieczfnia	??? deklaro wana P	06-513 Wieczfnia Kościelna Michalikowo 2a		023-654-01-96
Wioletta Flisikowska	Rychlik	Kl. II	64-980 Trzcianka Rychli 16		067-216-78-93
Sylwester Flisikowski	Piła	Kl. III	64-920 Piła ul Bydgoska 53a/9		067-216-78-93
Stanisław Mazur	Przemyśl	Kl. II	37-700 Przemyśl ul Krasińskiego 30/11		016-670-80-16
Iwona Flak	Pruchnik	Kl. III	37-560 Pruchnik 110		016-628-84-61
Jarosław Suchecki	Marki	Kl. III	05-270 Marki ul Legionowa 25		022-781-33-36
Michał Suchecki	Marki	Kl. II	05-270 Marki ul Legionowa 25		022-781-33-36
Grzegorz Kulma	Nowe Osiny	Kl. I	Nowe Osiny ul Świętego Józefa 17		025-758-60-89
Jerzy Gorczyński	Nysa	Kl. III	48-303 Nysa ul K.E.N. 5/5		077-431-09-12
Tadeusz Chylewski	Malechowo	Kl. II	76-142 Malechowo Paprotny 6/2		094-318-45-70
Andrzej Jeszke	Gdańsk	Kl. I	80-112 Gdańsk ul Malczewskiego 129c		058-303-28-72
Edward Perdek	Lututów	Kl. II	98-360 Lututów Kornelin 4		043-871-43-84
Jan Osiołkowski	Lututów	Kl. II	98-360 Lututów ul Kłownowska 8d/3		043-871-42-86
Tadeusz Niemczak	Łańcut	Kl. III	37-100 Łańcut ul R. Turka 7		017-225-39-46

Marek Ptak	Szczecin	Kl. II	71-472 Szczecin	ul Łucznicza 62-	091-423-82-87
Małgorzata Skolimowska	Wieczfnia	Kl. III			
Oliwia Maćkowiak	Poznań	Kl. II	61-116 Poznań	ul Tomickiego	061-875-01-67

DEKLARACJA SĘDZIOWSKA

Imię	
Nazwisko	
Data urodzenia	
Adres zamieszkania	
Kontakt (emial, tel.)	
Posiadana klasa sędziowska	
Data i miejsce ukończenia kursu	
Znajomość języków obcych	

Sprawozdawczość turniejowa

Wzór sprawozdania sędziowskiego jest dołączony do biuletynu i zamieszczony jest na stronach internetowych PZWarc. Nie należy traktować tego wzoru jako druku który obowiązkowo należy wypełnić. Zadaniem tego wzoru jest przypomnienie, jakie informacje powinny w sprawozdaniu sędziego się znaleźć.

Sprawozdanie należy wysłać do Związku oraz do Kolegium.

Należy pamiętać o obowiązku sprawdzenia Kart Zawodniczych. Jeżeli regulamin turnieju mówi o obowiązku ich posiadania, to sędzia musi sprawdzić karty przed pierwszą rundą. Zawodników bez kart nie można dopuścić do zawodów. Należy pamiętać, że w tabelach turniejowych lub liście startowej KONIECZNIE należy umieścić numery ewidencyjne zawodników. Tabele muszą być czytelne i jednoznaczne.

Sposób prezentacji wyników turnieju to jedna z najważniejszych wizytówek sędziego.

Wysyłanie sprawozdań do Kolegium oraz układ informacyjny przedstawiony na załączonym druku są **obowiązkowe** od 1 lipca 2006.

Program kursów sędziowskich

- | | |
|---|--------|
| 1. <i>Obowiązki organizatora imprez warcabowych</i> | < 2h > |
| 2. <i>Sędziowie warcabowi</i> | < 2h > |
| 3. <i>Rola sędziego (aneks IV pkt 2)</i> | < 2h > |
| 4. <i>Reguły gry w warcaby (aneks I)</i> | < 5h > |
| 5. <i>Regulamin zawodów warcabowych (aneks III)</i> | < 6h > |
| 6. <i>Regulaminy gry w partiach aktywnych i błyskawicznych (aneks VI)</i> | < 2h > |
| 7. <i>Systemy rozgrywek</i> | < 7h > |
| 8. <i>System klasyfikacji i ewidencji (rankingi, kategorie, tytuły)</i> | < 4h > |
| 9. <i>Dokumentacja sędziowska</i> | < 8h > |
| 10. <i>Oficjele, prasa , publiczność.</i> | < 1h > |
| 11. <i>Podsumowanie kursu- dyskusja .Przypomnienie przerobionego materiału.</i> | < 1h > |

Szkolenie trwa 4 dni – przyjazd w środę w godzinach popołudniowych, po kolacji pierwsze zajęcia, zakończenie w niedzielę egzaminem o godz. 11.00

40 godzin lekcyjnych. Osoby które przystąpią do egzaminu i ukończą go z oceną pozytywną otrzymują certyfikat.

Polskie wersje językowe przepisów FMJD

ANEKS I

Oficjalne reguły FMJD gry w warcaby międzynarodowe

Jedyną legalną (oficjalną) wersją regulaminu FMJD jest jego oryginalny francuski tekst.

1. Gra i gracze

- 1.1. Warcaby są sportem umysłowym pomiędzy dwoma graczami¹
- 1.2. Osoby uprawiające ten sport nazywa się graczami
- 1.3. Warcaby mogą być uprawiane zarówno jako sport amatorski jak i zawodowy.

2. Sprzęt

- 2.1. Warcaby międzynarodowe gra się na planszy podzielonej na 100 równych pól, naprzemiennie czarne (ciemne) i białe (jasne). Taką planszę nazywa się warcabnicą.
- 2.2. Gra toczy się jedynie na ciemnych polach. Zatem jedynie 50 pól na warcabnicy jest aktywnych.
- 2.3. Stykające się pola tworzą linie zwane przekątnymi (diagonalami). Zatem mamy 17 przekątnych. Najdłuższa z nich, która łączy dwa narożniki warcabnicy i składa się z 10 pól, nazywana jest główną linią.
- 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;
 - 2.5.4. Kolumny: pionowe linie zawierające po 5 ciemnych pól.
- 2.6. Ciemne pola, nawet bez wypisanych na nich cyfr, są umownie ponumerowane od 1 do 50. Numeracja pól odbywa się rzędami od lewej do prawej, poczynając od górnego rzędu a kończąc na rzędzie dolnym. Otrzymujemy w efekcie następujący rezultat:
 - 2.6.1. Pola na liniach promocji (krajowych rzędach) są ponumerowane 1 do 5 oraz 46 do 50;
 - 2.6.2. Pięć pól na bokach (pierwsza i ostatnia kolumna) są ponumerowane po lewej 6-16-26-36-46, oraz po prawej stronie: 5-15-25-35-45;
 - 2.6.3. Pola na końcach głównej linii mają numer 5 oraz 46, nazywa się je również narożnikami warcabnicy.
- 2.7. W warcaby międzynarodowe gra się za pomocą 20 białych (jasnych) i 20 ciemnych (czarnych) pionów.
- 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).

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. Posunięcie jednej figury, czy

¹ Ilekcroć używa się rodzaju męskiego mówiąc o graczach, to chodzi zarówno o zawodników i zawodniczki

- 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. Damką staje się pion gdy osiągnie i zatrzyma się na linii przemiany po stronie drugiego gracza. Damką jest pion ukoronowany (przykryty) drugim pionem tego samego koloru.
 - 3.6. Oznaczenie damki (ukoronowanie pionu) jest częścią ruchu, w którym gracz osiąga linię promocji. Dopiero po jego wykonaniu przeciwnik może grać.
 - 3.7. Ukoronowany pionek staje się damką.
 - 3.8. Damka może wykonać ruch dopiero gdy wykona ruch przeciwnik (drugi gracz).
 - 3.9. Damka porusza się do przodu lub do tyłu przez następujące po sobie wolne pola na przekątnej którą zajmuje; czyli przechodząc przez wolne pola może zakończyć ruch na dowolnym, nawet najbardziej odległym polu.
 - 3.10. Ruch figury jest zakończony, gdy gracz wypuścił figurę po jej przesunięciu.
 - 3.11. Zawsze gdy gracz, na którego przypada posunięcie dotknie jednej ze swoich pozostających w grze bierek (figur), jest obowiązany wykonać ruch właśnie tą figurą, pod warunkiem, że możliwe jest wykonanie nią prawidłowego posunięcia.
 - 3.12. Tak długo jak figura podczas posunięcia nie została wypuszczona, gracz może postawić ją na inne puste pole, o ile taki ruch jest możliwy.
 - 3.13. Gracz na którego przypada posunięcie, i chce postawić swoją figurę (lub figury) starannie 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 pionka (lub pionki) swojego 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 zdjeta z warcabnicy. Cała ta operacja to bicie pionem.
- 4.3. Kiedy damka napotka na tej samej przekątnej, bezpośrednio lub w oddaleniu, bierkę przeciwnika za którą jedno lub więcej pól jest puste, jest obowiązana do przeskoczenia (czyli zbitia) przez tą bierkę i zajęcia jednego z wolnych pól za nią. Cała ta operacja to bicie damką.
- 4.4. Bicie musi być wyraźnie zaznaczone i wykonane w kolejności. Brak wyraźnego zaznaczenia bicia uważa się za nieprawidłowość, której poprawienia ma prawo zażądać przeciwnik. Bicie uważa się za zakończone gdy bierka przeciwnika została usunięta z warcabnicy.
- 4.5. Jeżeli podczas bicia, pionek napotka, po skosie, inną bierkę przeciwnika, za którą znajduje się puste pole, jest obowiązany do przeskoczenia również i przez tą drugą bierkę, nawet i trzecią i tak dalej, i zajęcia pustego pola za ostatnią przeskoczoną bierką. Zbite bierki są wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności zbijania. Tą całą operację nazywamy wielokrotnym biciem pionem.
- 4.6. Gdy tylko damka, podczas bicia, napotka, zarówno na tej samej lub jednej z prostopadłych przekątnych, bierkę przeciwnika za którą znajduje się jedno bądź więcej pustych pól, jest zobligowana do przeskoczenia (zbitia) tej drugiej bierki, jeżeli jest to możliwe również należy zmienić przekątną w kierunku bierki która może być zbita, również to samo z trzecią i dalszymi bierkami, aż ostatecznie zajmie jedno z wolnych pól na tej samej przekątnej za ostatnią zbijaną bierką. Zabite bierki przeciwnika są

- wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności ich zbijania. Całą tą operację nazywamy wielokrotnym biciem damką.
- 4.7. Podczas wielokrotnego bicia nie można przeskakiwać przez swoje własne bierki.
 - 4.8. Podczas wielokrotnego bicia dozwolone jest przechodzenie przez to samo puste pole więcej niż jeden raz, ale zabronione jest przeskakiwanie przez tą samą bierkę więcej niż jeden raz.
 - 4.9. Bicie wielokrotne musi być wyraźnie sygnalizowane, poprzez dotykaniem 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 bierki 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 ilości bierki jest najważniejsze i obowiązkowe. W realizacji tej zasady damka nie ma żadnego priorytetu czy obowiązku. Damka, podobnie jak pion, liczona jest za jedną bierkę.
 - 4.14. Jeżeli jest więcej możliwości bicia takiej samej ilości bierki, 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.

5. Nieprawidłowości

- 5.1. Jeżeli w trakcie gry zauważono, że warcabnica jest ułożona niezgodnie z artykułem 2.4., gra jest anulowana, i musi być rozpoczęta od nowa.
- 5.2. Zgodność z artykułem 2.8 powinna być sprawdzona przed rozpoczęciem gry. Dla każdej nieprawidłowości zaobserwowanej w trakcie gry, zastosowanie ma artykuł 5.4.
- 5.3. Każda bierka na białym (jasnym) polu jest nieaktywna. Może zostać wprowadzona do gry zgodnie z artykułem 5.4.
- 5.4. Jeżeli gracz zauważył jedną z następujących nieprawidłowości, tylko jego przeciwnik ma prawo zdecydować czy ta nieprawidłowość musi być naprawiona, czy też przeciwnie, pozwoli by ona pozostała.
 - 5.4.1. Wykonanie dwóch ruchów pod rząd;
 - 5.4.2. Wykonanie ruchu pionkiem lub damką w nieprawidłowym kierunku;
 - 5.4.3. Dotknięcie jednej bierki i wykonanie ruchu inną;
 - 5.4.4. Cofnięcie wykonanego posunięcia;
 - 5.4.5. Wykonanie ruchu bierką przeciwnika;
 - 5.4.6. Wykonanie ruchu bierką, gdy możliwe jest bicie;
 - 5.4.7. Zdjęcie bez powodu bierki z warcabnicy, zarówno przeciwnika jak i swojej własnej;
 - 5.4.8. Zbicie bierką mniej, lub więcej bierki 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.
- 5.5. Sytuacje wynikłe na warcabnicy z przyczyn niezależnych od graczy nie uważa się za nieprawidłowości.
- 5.6. Jeżeli gracz odmawia podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, jego przeciwnik ma prawo żądać podporządkowania się.
- 5.7. Jeżeli gracz wykona ruch po tym, jak jego przeciwnik dopuścił się nieprawidłowości lub odmówił podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, oznacza to akceptację zaistniałej sytuacji. Po wykonaniu tego posunięcia sprostowanie nie będzie już możliwe.
- 5.8. Częściowe poprawienie nieprawidłowości, lub odmowa naprawienia, nie może być tolerowana.

6. Remis

- 6.1. Grę uznaje się za remisową, jeżeli ta sama pozycja powtórzyła 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.
- 6.3. Jeżeli pozostały jedynie trzy damki, dwie damki i pion, jedna damka i dwa piony, przeciwko jednej damce, grę uznaje się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał 16 ruchów.
- 6.4. Jeżeli pozostały dwie damki, jedna damka i pion lub jedna damka przeciwko jednej damce, grę uważa się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał 5 posunięć.

7. Rezultat

- 7.1. Są dwa możliwe rezultaty 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

- 9.1. Dla jasności zapisów używa się następujących standardowych znaków:

- 9.1.1. Dla zasygnalizowania posunięcia: - ;
- 9.1.2. Dla zasygnalizowania bicia: x ;
- 9.1.3. Do oznaczenia posunięcia jako silnego: ! ;
- 9.1.4. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo silnego: !! ;
- 9.1.5. Do oznaczenia posunięcia jako słabego: ? ;
- 9.1.6. Do oznaczenia posunięcia jako bardzo słabego: ?? ;
- 9.1.7. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na słabe, ale w rzeczywistości okaże się silnym: ?! ;
- 9.1.8. Do oznaczenia posunięcia, które wygląda na silne, ale w rzeczywistości okaże się słabym: !? ;
- 9.1.9. Wymuszony ruch, każdy inny prowadzi do przegranej: * ;
- 9.1.10. Dla oznaczenia wygranej: + ;
- 9.1.11. Dla oznaczenia remisu: = ;
- 9.1.12. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu ilości pionków przewagi: +1, +2 etc.;
- 9.1.13. Dla oznaczenia po ostatnim posunięciu ilości pionków straty: -1, -2 etc.;
- 9.1.14. Znak a.l. (ad libitum) oznacza wybór bicia, które daje ten sam rezultat.

10. Kontrola czasu

- 10.1. Może się zdarzyć, że w partii każdy zawodnik będzie musiał wykonać określoną ilość posunięć w określonym czasie.
- 10.2. W takim przypadku zawodnicy są zobowiązani do:
 - 10.2.1. Używania zegara;
 - 10.2.2. Zapisywania posunięć po każdym ruchu.
- 10.3. Może się zdarzyć, że na partię każdy zawodnik otrzyma określoną ilość czasu na jej rozegranie w całości.
- 10.4. W takim przypadku, obowiązkowe jest używanie zegara, ale nie ma obowiązku prowadzenia zapisu partii.
- 10.5. Opis reguł zastosowania zegara, 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 nierównym umiejętnościach, gdzie silniejszy rozpoczyna partię z utrudnieniem (handicapem) w postaci braku jednego lub więcej swoich pionów.
- 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.

ANEKS III

Oficjalny regulamin zawodów warszawskich

Jedyną legalną (oficjalną) wersją regulaminu FMJD jest jego oryginalny francuski tekst.

1. Zawody i gracze (zawodnicy)

- 1.1. Zawody warszawskie są wydarzeniem sportowym, w wyniku którego gracze walczą o jedną lub więcej nagród.
- 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 nazywane są meczem. Zawody pomiędzy większą ilością graczy nazywane są mistrzostwami lub turniejem w zależności od tego czy stawką jest tytuł mistrzowski czy wyłaniany jest tylko zwycięzca zawodów.
- 1.4. Organizację zawodów powierza się komitetowi, składającemu się z kompetentnych osób. Prowadzenie zawodów powierza się sędziemu, który może mieć swoich asystentów (patrz Aneks IV)

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:
 - Przepisy ogólne i Regulaminy FMJD
 - Specyficzne regulaminy konkretnych zawodów, które muszą być dostarczone w odpowiednim terminie do wiedzy bezpośrednio uczestnikom bądź za pośrednictwem ich federacji.
- 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 po francusku lub angielsku, z kopią do Sędziego Głównego, przeciwko każdej decyzji którą uważa za niesprawiedliwą
 - 2.2.6. poruszać się po sali gry
- 2.3. *Obowiązki zawodników*: uczestnicy (zawodnicy), mają obowiązek:
 - 2.3.1. ściśle przestrzegać regulaminów;
 - 2.3.2. odpowiadać na pytania sędziego i :wypełniać jego polecenia;
 - 2.3.3. nie zwracać uwagi na uwagi rady innych osób;
 - 2.3.4. grać do końca zawodów.
- 2.4. *Zakazy*: w czasie gry zawodnikom zabrania się:
 - 2.4.1. zwracać się do kogokolwiek, za wyjątkiem sędziego, nawet do osób z obsługi turnieju;
 - 2.4.2. używać innej warszawskiej, pisanych bądź drukowanych materiałów mogących mieć jakkolwiek związek z grą;
 - 2.4.3. odchodzić od warszawskiej na swoim posunięciu, za wyjątkiem przypadku opisanego 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. dopuszczać się innych zachowań, które mogą zakłócić spokojny przebieg zawodów;
- 2.4.11. spacerować poza obszarem gry;
- 2.4.12. zatrzymywać się na dłuższy czas przy innych partiach

2.5. Sankcje

Na wszelkie naruszenia regulaminów sędzia musi zareagować:

- a. ustnym upomnieniem;
- b. ostrzeżeniem ogłoszonym publicznie;
- c. przegraną partii (w razie potrzeby również przegraną obu przeciwników);
- d. dyskwalifikacją z turnieju.

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

2.6. Wyjątek

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

3. Sala gry i wyposażenie

3.1. Sala gry powinna odpowiadać następującym wymaganiom:

- 3.1.1. musi mieć odpowiednią przestrzeń, powietrze i światło;
- 3.1.2. musi mieć odpowiednią temperaturę;
- 3.1.3. musi być zachowana cisza;
- 3.1.4. obszar gry musi być oddzielony od obszaru przeznaczonego dla publiczności;
- 3.1.5. stoliki do gry powinny być stabilne, a ich ilość powinna odpowiadać ilości rozgrywanych partii, tak by każda partia toczyła się na oddzielnym stoliku. Stoliki muszą być ponumerowane;
- 3.1.6. każdy stół do gry musi odpowiadać następującym wymiarom: szerokość pomiędzy 75 a 90 cm oraz długość minimum 100 cm.
- 3.1.7. wysokość krzeseł powinna być odpowiednia do wysokości stolików, a ich ilość musi odpowiadać ilości zawodników, tak aby każdy miał swoje własne krzesło;
- 3.1.8. każdy sędzia musi mieć krzesło i stół do swojej wyłącznej dyspozycji;
- 3.1.9. miejsce na drobne posiłki i toalety nie powinny być zbyt oddalone od sali gry, zawodnicy muszą mieć możliwość udania się do tych miejsc bez konieczności przechodzenia przez obszar przeznaczony dla publiczności;

3.2. Plansza do gry (warcabnica)

Plansza do gry musi odpowiadać następującym wymaganiom:

- 3.2.1. Przestrzeń gry musi mieć wymiary od 35 x 35 cm do 45 x 45 cm.
- 3.2.2. Powierzchnia warcabnicy nie może być zbyt błyszcząca. Powinna być matowa.
- 3.2.3. Różnica pomiędzy ciemnymi a jasnymi polami musi być wyraźna; kolor pól nie powinien być zbyt blady i musi kontrastować z kolorem pionów;
- 3.2.4. Brzegi warcabnicy okalające przestrzeń gry powinny wystawać powyżej o około 5-6mm

3.3. (zarezerwowany)

3.4. Piony (kamienie)

- 3.4.1. Wszystkie 40 pionów muszą być identycznego kształtu i wymiarów;

- 3.4.2. 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.
- 3.4.3. grubość pionów powinna zawierać się pomiędzy 1/4 a 1/5 ich średnicy;
- 3.4.4. Wszystkie 20 „białych” i 20 „czarnych” kamieni powinny mieć odpowiednio jednakowy kolor.
- 3.4.5. kolor pionów nie powinien być błyszczący i winien kontrastować z kolorem warcabnicy.

3.5. 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.

3.6. Zegar i kontrola czasu

Dla ograniczenia i kontroli czasu do namysłu oraz ilości wykonanych posunięć, stosuje się specjalne zegary kontrolne z podwójną tarczą zegarową.

3.7. Zegar kontrolny musi spełniać następujące wymagania:

- 3.7.1. oba mechanizmy zegarowe(zegary) muszą działać prawidłowo;
- 3.7.2. musi być możliwość zatrzymania obu zegarów;
- 3.7.3. nie może być możliwości uruchomienia obu zegarów;
- 3.7.4. zatrzymanie jednego zegara musi powodować natychmiastowe uruchomienie drugiego;;
- 3.7.5. 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.
- 3.7.6. 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.
- 3.7.7. Każdy z mechanizmów zegarowych musi mieć średnicę minimum 80mm. W przypadku zegarów elektronicznych, każdy wyświetlacz musi mieć rozmiary minimum 15mm na 45 mm.
- 3.7.8. Zegar musi być stabilny i prosty w użyciu.

3.8. Przygotowanie zegarów.

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.

Sędzia główny może zmodyfikować ustawienie zegarów.

Dwa gotowe do pracy rezerwowe zegary muszą być cały czas do dyspozycji sędziego głównego.

- 3.8.1. Wskazówki na każdym z mechanizmów zegarowych muszą być ustawione na 12. Wskazówka minutowa musi być ustawiona tuż przed opadnięciem chorągiewki. Każdy wyświetlacz musi wskazywać czas pozostały do pierwszej kontroli czasu. Po każdej kontroli dochodzi do zera i pokazuje czas pozostały do kolejnej kontroli.

3.9. Zapis partii.

Do zapisu każdej partii, każdemu zawodnikowi przygotowuje się specjalny blankiet do zapisu.

3.10 Blankiety do zapisu partii podlegają następującym wymaganiom:

- 3.10.1 blankiety muszą być wcześniej przygotowane dla każdego zawodnika
- 3.10.2 muszą umożliwiać prowadzenie zapisu z kopią
- 3.10.3 muszą znajdować się po każdej stronie warcabnicy, dla każdego z zawodników;

3.10.4 po zakończeniu zawodów oryginały zapisów pozostają do dyspozycji organizatora

3.11. Rozmieszczenie zawodników.

Jeżeli zawody rozgrywane są systemem kołowym, to pierwsza runda rozgrywana jest na podstawie przeprowadzonego losowania numerów. Pierwsza runda systemu szwajcarskiego jest przygotowywana na podstawie rankingów zawodników.

3.12. Przed rozpoczęciem każdej partii, wyposażenie do gry musi znajdować się w nienagannym stanie i odpowiadać przedstawionym wymaganiom.

3.13. 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

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

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

- Sprzęt winien być wniesiony na salę gry przed rozpoczęciem partii;
- W czasie pracy należy zachować maksymalnie możliwą ciszę;
- Żaden z zawodników nie może znajdować się z krytycznej fazy;
- Czas filmowania powinien być możliwie krótki.

4.3. Sędzia powinien wskazać każdemu zawodnikowi jego miejsce, po czym dokonywanie zmian nie jest dopuszczalne.

4.4. Rozpoczęcie partii

Punktualnie o wyznaczonym czasie, niezależnie od tego czy obecni są zawodnicy, sędzia daje sygnał do startu uruchamiając wszystkie zegary zawodników grających białymi pionami. Od tego momentu żadnemu z zawodników nie wolno zatrzymać jednocześnie obu mechanizmów zegara pod groźbą przegrania partii, jak również nie wolno przestawiać zegara na drugą stronę warcabnicy jak i zmieniać jego ustawień. 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. (zarezerwowany)

5.2. (zarezerwowany)

5.3. Proponowanie remisu

Złożenie propozycji remisowej jest możliwe dopiero po wykonaniu przez każdego z graczy minimum 40 posunięć. Zawodnik, który chce złożyć propozycję remisową musi to zrobić na swoim czasie poprzez wykonanie, natychmiast jedna po drugiej, następujących trzech czynności:

- a. Wykonanie własnego posunięcia;
- b. Zaproponowanie remisu, bez jakichkolwiek komentarzy;
- c. Uruchomienie zegara przeciwnika.

Propozycja remisowa jest ważna tak długo aż przeciwnik nie odpowie, wykonanie posunięcia uważa się za odpowiedź negatywną. Po otrzymaniu odpowiedzi negatywnej, ten sam zawodnik nie może powtarzać propozycji remisowej tak długo aż nie otrzyma takiej samej od swojego przeciwnika.

5.4. Remisowe zakończenie.

By dowieść remisu wynikającego z regulaminu należy wezwać sędziego.

5.5. Reklamacje

Wszelkie reklamacje i protesty związane z anomaliami, nieprawidłowościami lub naruszeniem regulaminów winny być kierowane do sędziego.

5.6. Rezultat partii

Za każdą partię w zawodach zalicza się następującą ilość punktów:

- 5.6.1. 2 punkty za wygranie partii
- 5.6.2. 1 punkt za remis
- 5.6.3. 0 punktów za przegraną.

5.7. Walkower

Gdy zawodnik jest nieobecny, lub nie może rozegrać partii z jakichkolwiek powodów, jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty walkowerem. To samo ma miejsce jeżeli zawodnik spóźnił się ponad godzinę.

5.8. Obustronny walkower

Gdy obaj zawodnicy są nieobecni, lub nie mogą kontynuować partii z jakichkolwiek powodów wówczas rezultat partii jest zero – zero.

5.9. Opuszczenie zawodów

Jeżeli z jakichkolwiek powodów, zawodnik nie ukończył zawodów wówczas postępuje się następująco::

A. W turnieju systemem kołowym:

- a. Jeżeli nie rozegrał ponad połowy zaplanowanych partii, wówczas jego wyniki nie są uwzględniane w końcowej tabeli a zawodnik nie zostaje sklasyfikowany;
- b. 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 ‘+’).

B. W turnieju rozgrywanym systemem szwajcarskim:

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

5.10 Końcowa klasyfikacja

Na końcu zawodów, klasyfikacja jest tworzona na podstawie zsumowania wszystkich punktów zdobytych przez zawodników. Pierwsze miejsce zajmuje zawodnik, który zdobył największą ilość punktów, kolejne miejsca określa się w porządku malejącym zdobytych punktów.

5.11. Określenie miejsc przy równej ilości punktów.

5.11.1 Zawody indywidualne

5.11.1.1. Tak w partiach klasycznych jak i szybkich (patrz Aneks VI) przydzieleniu miejsc stosuje się kryteria określone w regulaminie konkretnych zawodów. Jeżeli kryteria te w regulaminie zawodów nie są określone stosuje się przepisy ogólne.

5.11.1.2. Jeśli nie określono tego w regulaminie zawodów wówczas stosuje się w kolejności następujące kryteria przy dzieleniu miejsc::

5.11.1.2.1. W turniejach systemem kołowym:

- 1 większa ilość wygranych partii
- 2 bezpośredni wynik
- 3 lepszy wynik uzyskany z innymi zawodnikami w kolejności klasyfikacji.

5.11.1.2.2. W turniejach systemem szwajcarskim:

- 1 Średni Solkoff: większa suma punktów zdobytych przez przeciwników z odrzuceniem największego i najmniejszego wyniku
- 2 Redukowany Solkoff: większa suma punktów zdobytych przez przeciwników z odrzuceniem najsłabszego wyniku, i jeśli brak rozstrzygnięcia kolejnego najsłabszego itd.

5.11.2. Zawody drużynowe

5.11.2.1 Dzielenie miejsc następuje w takiej samej sytuacji jak określono powyżej dla turniejów indywidualnych.

5.11.2.2. Jeżeli nie było szczegółowych ustaleń dla turnieju to przy dzieleniu miejsc należy zastosować w kolejności następujące kryteria:

5.11.2.2.1. W turniejach systemem kołowym:

- 1 Większa suma punktów indywidualnych;
- 2 Większa liczba punktów na pierwszej warcabnicy, a jeśli nie rozstrzyga to na drugiej, etc.

5.11.2.2.2. W turniejach systemem szwajcarskim:

Tak jak powyżej dla turniejów indywidualnych rozgrywanych systemem szwajcarskim (artykuł 5.11.1.2.2.)

6. Prowadzenie zapisu i używanie zegara.

6.1. Kontrola czasu

W międzynarodowych zawodach stosuje się następujący czas do namysłu:

- 2 godziny na pierwsze 50 posunięć,
- 1 godzina na każde kolejne 25 posunięć.

Jeśli pierwsze 50 posunięć zostało wykonane w czasie krótszym niż 2 godziny, to zawodnik zachowuje zaoszczędzony czas, który jest dodawany do kolejnej godziny

6.2. Obowiązek prowadzenia zapisu

Każdy zawodnik ma obowiązek prowadzenia zapisu partii (za wyjątkiem sytuacji zdefiniowanych w artykułach 6.12 i 6.14 poniżej). W uzasadnionych, szczególnych przypadkach, za zgodą sędziego zamiast zawodnika zapis może być prowadzony przez asystenta.

6.3. Zapis

Zapis musi być prowadzony w zgodzie z zasadami określonymi w artykule 8.2 aneksu I. 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.

6.4. 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.

6.5. 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.

6.6. Uruchomienie zegara na początku partii.

Jak tylko sędzia, we właściwym czasie, uruchomi zegar dla zawodnika grającego białymi (artykuł 4.4 powyżej), gracz może wykonać swoje pierwsze posunięcie ale o ile chorągiewka jeszcze nie opadła musi zaczekać z przełączeniem zegara do jej opadnięcia. Zawodnik grający czarnymi może wówczas wykonać swój pierwszy ruch i o ile chorągiewka jeszcze nie opadła musi czekać do jej opadnięcia by móc przełączyć zegar. W przypadku posługiwania się elektronicznymi zegarami, gdy tylko sędzia uruchomi zegar zawodnikowi grającemu białymi, może on wykonać swoje pierwsze posunięcie i natychmiast przełączyć zegar

6.7. Przełączenie zegara

Gdy zawodnik wykona swoje posunięcie, wyłącznie do niego należy zatrzymanie swojego zegara, a w konsekwencji uruchomienie zegara przeciwnika.

6.8. 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. Jedyne jego przeciwnik może zwrócić uwagę na to. Jednakże sędzia może zapytać zawodników który z nich jest na posunięciu.

6.9. Awaria zegara.

Jeżeli podczas gry zegar wykazuje nieprawidłowości, sędzia musi wymienić go na drugi, prawidłowy.

6.10. Funkcjonowanie chorągiewki

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

W przypadku używania zegarów elektronicznych wszelkie uwagi bądź protesty dotyczące funkcjonowania zegara muszą być składane przed kontrolą czasu. Gdy czas namysłu upłynie, żadna reklamacja nie będzie już uwzględniana

6.11. Upłynięcie czasu do namysłu.

Upłynięcie czasu do namysłu sygnalizowane jest opadnięciem chorągiewki (lub określonym sygnałem na wyświetlaczu zegara elektronicznego). Ostatnie posunięcie uważa się za zakończone jedynie gdy zawodnik zatrzymał swój zegar. Każdy zawodnik który nie zdołał wykonać wymaganej ilości posunięć przed upłynięciem czasu, przegrywa partię.

6.12. Niedoczas.

Zawodnika określa się iż „jest w niedoczasy” wówczas gdy do kontroli czasu ma 5 minut bądź mniej.

6.13. 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

6.14. 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

6.15. Weryfikacja ilości wykonanych posunięć.

Każdy zawodnik musi być w stanie samodzielnie wykazać, że wykonał określoną na dany czas ilość posunięć. Musi to zrobić w trakcie partii. Jeżeli obaj przeciwnicy nie są w stanie

wykazać, że wykonali zadaną ilość posunięć partia jest kontynuowana, a zawodnicy kontynuują zapis od posunięcia numer 51 lub 76 etc. Zapis rozpoczyna się w tym miejscu.

6.16 Sprawdzenie ilości wykonanych posunięć przez sędziego.

Jeżeli z jakich przyczyn sprawdzenia ilości wykonanych posunięć dokonuje sędzia w osobnym miejscu, wówczas czas na to zużyty nie obciąża zawodników.

6.17. 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.

6.18 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.

6.18 bis Zawodnik, który przegrał musi natychmiast zatrzymać zegar.

6.19. 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 tak szybko jak tylko jest to możliwe w innej sali w razie konieczności w porozumieniu z komitetem organizacyjnym i tak by nie zakłócić 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 tą 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 nie będzie wznowiana.

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 przerywaniu partii i przełącza zegar.

7.8. Odstąpienie od zakazu opuszczania partii

Od zakazu określonego w artykule 2.4.3. powyżej można odstąpić przy 50tym, 75tym etc. każdego z zawodników, ale w czasie nieobecności zawodnika przy stoliku jego czas zegar musi pozostać uruchomiony.

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.

8.5 Specjalne zezwolenia

Osoby które otrzymały zgodę na wejście do obszaru gry muszą nosić specjalny identyfikator. Muszą zachowywać się zgodnie z regulaminami. Mają takie same prawa i obowiązki jak zawodnicy.

8.6 Dostęp do obszaru gry w czasie niedoczasu.

W czasie gdy zawodnicy mogą znajdować się w niedoczasy ilość osób którym zezwolono na przebywanie w obszarze gry musi być ograniczona do absolutnego minimum. Jedynie sędzia główny może w tym momencie zezwalać na obecność określonych osób w obszarze gry.

8.7 Zachowanie publiczności

W obszarze przeznaczonym dla publiczności wszyscy muszą zachowywać się właściwie. W szczególności publiczność musi przestrzegać następujących zasad:

- Nie udzielać podpowiedzi ani czynić komentarzy do zawodników
- Na nawiązywać rozmów z zawodnikami
- Nie przeszkadzać w trwających partiach w jakikolwiek sposób.
- Nie analizować trwających partii używając miniaturowych warcabnic jakkolwiek małe by one nie 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.

ANEKS IV

Sędziowie

1. Sędziowie

Sędzia może pracować samodzielnie, lub z asystentem. W tym drugim przypadku sędziego nazywa się Sędzią Głównym, ale jego asystentów Sędziami Rundowymi².

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 Aneksu I oraz w artykule 6.8 Aneksu III

2. Rola sędziego

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

Sędzia musi:

1. Być w posiadaniu, za pośrednictwem organizatora, regulaminu konkretnych zawodów w odpowiednim czasie przed ich rozpoczęciem.
2. Usunąć z regulaminu zawodów każdą część regulaminu która zmienia bądź stoi w sprzeczności z ogólnymi przepisami FMJD.
3. Otrzymać oficjalną listę zawodników, wraz z ich tytułami oraz listą rezerwowych, podpisaną przez organizatora, minimum na półgodziny przed rozpoczęciem ceremonii otwarcia lub losowania.
4. Mieć do swojej dyspozycji tablicę do zamieszczania oficjalnych komunikatów.
5. Zabezpieczyć by regulamin zawodów przez cały czas znajdował się na tej tablicy.
6. Zagwarantować, by ostateczna lista nagród została zaprezentowana najpóźniej w dniu gdy rozgrywana jest ostatnia runda pierwszej połowy zawodów.
7. Upewnić się, że lista jest jasna i prawidłowa.
8. Nosić wyraźny znak prezentujący pełnioną funkcję (na przykład identyfikator).
9. Zawsze mieć na sali gry sędziego rundowego, który jest uprawniony do podejmowania decyzji.
10. Decydować o rozmieszczeniu zawodników w kolejnej rundzie.
11. Uruchamiać zegary lub dawać polecenie do ich uruchomienia.
12. Być jedynym, który może zatrzymać zegar lub wydać polecenie do wykonania tej czynności.
13. Okresowo nadzorować prawidłowość pracy zegarów podczas partii.
14. Sprawdzać czy zawodnicy notują partie.
15. Przejąć na siebie zapisywanie posunięć, gdy zawodnicy są w niedoczasy i mogą nie zapisywać.
16. Angażować się w rozstrzygnięcie każdego konfliktu pomiędzy zawodnikami.
17. Orzekać o przegranej w partii przez każdego z zawodników, którzy nie zdołali wykonać niezbędnej ilości posunięć we właściwym czasie.

² W FMJD stosuje się terminologię Sędzia Główny i asystenci sędziego.

18. Orzekać o przegranej w partii przez każdego zawodnika który spóźnił się więcej niż o godzinę.
19. Zinterpretować każdą część regulaminu która okazała się sporna.
20. Podjąć decyzję w każdej sytuacji, która nie jest określona regulaminami.
21. Gromadzić oryginały zapisów partii.
22. Dbać by tabela z wynikami była aktualizowana.
23. Brać odpowiedzialność za kojarzenia w rundach, nieważne czy komputerowe czy ręczne.
24. Nadzorować ogłaszanie kojarzeń.
25. Kierować procedurami odwoławczymi.
26. Być jedynym, który prezentuje końcowe wyniki zawodów podczas zakończenia, po konsultacjach z organizatorem.
27. Sporządzić raport z organizacji i wyników turnieju, wykorzystując procedury i szablony z aneksu IX jako wzorcowe.
28. Opisać, jeśli potrzeba na dodatkowych stronach (patrz nagłówek „Uwagi” w szablonie 1), wszelkie anomalie, incydenty, wnioski o nałożenie dodatkowych kar, wraz z propozycjami uniknięcia podobnych sytuacji w przyszłości.
29. Być osobiście informowanym o realizacji wniosków i propozycji.

3. Powoływanie sędziego

W oficjalnych zawodach FMJD oraz próbach bicia rekordów:

- Główny Sędzia jest powoływany przez FMJD, o ile to możliwe w konsultacji z federacją organizującą zawody. Jeżeli jest proponowany przez federację, musi mieć tytuł Sędziego Międzynarodowego.
- Każdy sędzia rundowy jest powoływany przez federację organizującą w przypadku braku możliwości przez FMJD.
- FMJD uważa za wskazane by sędziowie działali poza swoim krajem i zachęca federacje do utrzymywania kontaktów z innymi do realizacji tego zalecenia.

4. Nadawanie tytułu sędziego

By ubiegać się o tytuł Sędziego Międzynarodowego kandydat musi spełnić następujące kryteria:

- Gruntowna znajomość przepisów FMJD.
- Płynne posługiwanie się minimum jednym obcym językiem.
- Doświadczenie jako sędzia rundowy w minimum dwóch oficjalnych zawodach.

Procedura nadania tytułu Sędziego Międzynarodowego jest następująca:

- Propozycja nadania skierowana przez federację kandydata do FMJD, lub do Zarządu FMJD.
- Przystudiowanie propozycji przez Komisję Techniczną FMJD.
- Decyzja Zarządu FMJD.
- Ratyfikacja przez Kongres FMJD
- Wręczenie dyplomu kandydatowi.

Każdy Sędzia Międzynarodowy musi być zaopatrzony w aktualną wersję jak również i kolejne zmiany wszelkich regulaminów i przepisów FMJD, przez swoją federację. O ile to konieczne to w wersję przetłumaczoną przez federację.

Sędziowie Międzynarodowi są szeregowani w zależności od wieku, doświadczenia, praktyki, dokonań etc.

5. Niezależność sędziego

Sędzia musi być przez cały czas całkowicie bezstronny.

Funkcje sędziego i organizatora są komplementarne.

Sędzia Główny powinien konsultować się z komitetem organizacyjnym jeśli ma jakiegokolwiek wątpliwości czy nie zostaną naruszone przepisy FMJD. Nie może być oficjalnym członkiem Komitetu Organizacyjnego.

Autorytet sędziego jest gwarantowany przez FMJD, który 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.

Koszty sędziego muszą być opłacone. Musi być opłacony zgodnie z zasadami określonymi przez FMJD (do kontaktów, dyskusji i uzgodnień pomiędzy sędzią a komitetem organizacyjnym powinny być wykorzystane dostępne środki technologiczne).

ANEKS VI

Partie Szybkie i Błyskawiczne

Oficjalną wersją jest wersja francuska. Ten tekst zastępuje wcześniejsze Aneks VI i Aneks VII.

Tekst przyjęty na Kongresie (GA) w 1994 i ratyfikowany przez GA w 2003.

Artykuł 1. Definicja

Grę traktuje się za przyspieszoną jeżeli czas na całą partię dla zawodnika nie przekracza 30 minut.

Są dwie kategorie partii przyspieszonych:

- A. Partie szybkie, gdy każdy z zawodników ma do dyspozycji czas pomiędzy 15 a 30 minut (włącznie), lub gdy przy użyciu zegarów z systemem Fischera każdy z zawodników ma na pierwsze 60 posunięć czas pomiędzy 15 a 30 minut(włącznie)
- B. 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)

Artykuł 2

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

Artykuł 3: Baraże.

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

Artykuł 4: Zapisywanie partii i używanie zegarów

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

W oficjalnych zawodach FMJD mogą być używane wyłącznie zegary elektroniczne z systemem Fischera.

Artykuł 5: 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 bieriek.

Artykuł 6: Prawa zawodników

Każdy zawodnik który chce wezwać sędziego do pomocy ma prawo do zatrzymania zegara do czasu aż jego zażalenie nie zostanie rozpatrzone. (odwrotnie niż Aneks III artykuł 4.4)

Każdy zawodnik, który chce żądać regulaminowego remisu (patrz Aneks I artykuł 6) ma również do tego prawo. Sędzia zadecyduje czy żądanie jest uzasadnione i jeśli tak, zakończy grę.

Artykuł 7: Prawa i obowiązki sędziego

7.1 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.

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

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.

Artykuł 8: Regulaminowy remis

W partiach szybkich i błyskawicznych, końcówek z jedną damką przeciwko trzem lub mniej damek nie rozgrywa się i określa jako regulaminowy remis.

Artykuł 9: Brak czasu

W partiach szybkich i błyskawicznych, 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, ma prawo stwierdzić remis jeżeli w jego pozycji jest oczywista przewaga.

Artykuł 10: Ustawienie zegara

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

Artykuł 11. Nieprawidłowości

Jeśli obie chorągiewki opadły partię uważa się za remisową.

Tłumaczenie Jacek Pawlicki

jacek@pcbest.com.pl