



CZĘŚĆ A

PRZEPISY GRY

A.I

PRZEPISY GRY MIĘDZYNARODOWEJ FEDERACJI SZACHOWEJ (FIDE)

Fédération Internationale des Échecs – Handbook FIDE E.I.01A „Przepisy Gry FIDE” zatwierdzone na LXXIX Kongresie FIDE w Dreźnie w Niemczech w listopadzie 2008 roku, obejmują grę bezpośrednią przy szachownicy i obowiązują od 1 lipca 2009 roku.

Tekst angielski przyjęty na Kongresie FIDE w Dreźnie jest oryginalną wersją „Przepisów Gry” i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów. Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

WPROWADZENIE

Przepisy gry w szachy nie są w stanie objąć wszelkich sytuacji i przypadków, które mogłyby zaistnieć w czasie partii, ani też nie mogą jednoznacznie regulować wszystkich problemów administracyjnych. W przypadkach, które nie są dokładnie uregulowane artykułami „Przepisów Gry FIDE”, prawidłowe orzeczenie powinno być wynikiem analizy sytuacji zbliżonych do omawianych w niniejszych przepisach. „Przepisy Gry FIDE” zakładają, że sędziowie mają niezbędne kompetencje, są całkowicie obiektywni,

a ich rozstrzygnięcia są logiczne i głęboko przemyślane. Zbyt szczegółowe przepisy odebrałyby sędziemu swobodę decydowania oraz mogłyby mu przeszkodzić w znalezieniu rozwiązania uwzględniającego specyficzne okoliczności, a zgodnego z zasadami sprawiedliwości i logiki.

FIDE apeluje do wszystkich szachistów i federacji szachowych o przyjęcie tego punktu widzenia.

Narodowe federacje mają prawo wprowadzenia bardziej szczegółowych przepisów, jednak z zastrzeżeniem, że:

- (a) nie będą sprzeczne z oficjalnymi „Przepisami Gry FIDE”,
- (b) będą obowiązywać tylko w obrębie działalności danej narodowej federacji,
- (c) nie będą obowiązywać w meczach i turniejach zaliczanych do cyklu rozgrywek FIDE, a także w imprezach przesyłanych do oceny rankingowej lub turniejach z normami na tytuły międzynarodowe FIDE.

PRZEPISY GRY

ARTYKUŁ 1. ISTOTA I CEL PARTII SZACHOWEJ

- 1.1. Gra toczy się pomiędzy dwoma rywalami, którzy wykonują na przemian posunięcia swoimi bierkami na kwadratowej tablicy zwanej „szachownicą”. Gracz mający białe bierki rozpoczyna grę. Określenie „zawodnik jest na posunięciu”, oznacza, że jego przeciwnik wykonał posunięcie. (Patrz art. 6.7).
- 1.2. Celem gry każdego z szachistów jest zaatakowanie i schwywanie króla przeciwnika w taki sposób, aby nie był w stanie wykonać żadnego prawidłowego ruchu, unikającego „bicia” w następnym posunięciu. Zawodnik, który doprowadził do takiej pozycji, czyli „zamatował” króla przeciwnika, wygrywa partię. Niedozwolone jest pozostawienie własnego króla pod szachem, odsłonięcie króla, wykonanie posunięcia królem na atakowane pole oraz „bicie” króla przeciwnika. Przeciwnik, którego król został zamatowany przegrywa partię.

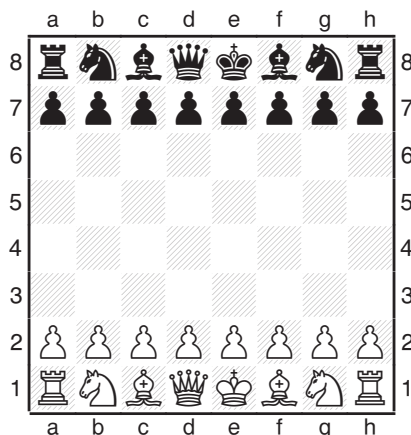
- 1.3. Jeżeli powstała pozycja, w której żadna ze stron nie może dać mata, to rezultatem partii jest remis.

ARTYKUŁ 2. POCZĄTKOWA POZYCJA BIEREK NA SZACHOWNICY

- 2.1. Szachownica składa się z 64 kwadratowych pól (siatka 8x8), równej wielkości, na przemian jasnych (białych) i ciemnych (czarnych). Szachownicę umieszcza się pomiędzy rywalami, w taki sposób, aby narożne pole po prawej ręce każdego z zawodników było białe.
- 2.2. W chwili rozpoczęcia gry jeden zawodnik ma 16 jasnych (białych) bierek, a drugi – 16 ciemnych (czarnych) bierek:

| | | |
|------------------------|----------|---|
| biały król | symbol K |  |
| biały hetman | symbol H |  |
| dwie białe wieże | symbol W |  |
| dwa białe gońce | symbol G |  |
| dwa białe skoczki | symbol S |  |
| osiem białych pionków | symbol P |  |
| czarny król | symbol K |  |
| czarny hetman | symbol H |  |
| dwie czarne wieże | symbol W |  |
| dwa czarne gońce | symbol G |  |
| dwa czarne skoczki | symbol S |  |
| osiem czarnych pionków | symbol P |  |

- 2.3. Wyjściowa pozycja bierek na szachownicy jest pokazana na diagramie:



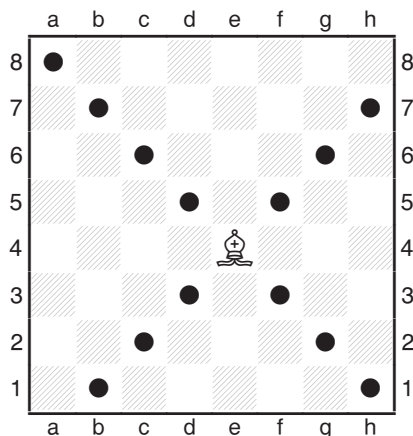
- 2.4. Osiem pionowych szeregów pól (kolumn), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się „liniami“. Osiem poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadle do linii, nazywa się „rzędami“. Kolejno następujące po sobie szeregi pól jednego koloru, stykające się narożnikami, biegnące od jednej krawędzi szachownicy do krawędzi przeciwległej, nazywa się „przekątnymi“ (diagonalami).

ARTYKUŁ 3. POSUNIĘCIA BIEREK

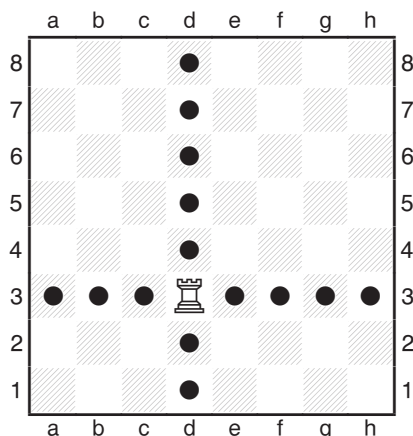
- 3.1. Żadna bierka nie może stanąć na polu zajęтым przez inną bierkę tego samego koloru. Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, „bije“ tę bierkę, a zabita bierka musi być natychmiast usunięta z szachownicy, co jest integralną częścią posunięcia. Sformułowanie „bierka atakuje bierkę przeciwnika“ oznacza, że dana bierka może zabić bierkę przeciwnika stojącą na tym polu, zgodnie z artykułami 3.2 – 3.8.

Przyjmuje się, że bierka atakuje pole, nawet w sytuacji, gdy nie może wykonać żadnego ruchu, gdyż posunięcie tą bierką spowodowałoby odsłonięcie własnego króla lub umieszczenie własnego króla na atakowanym polu.

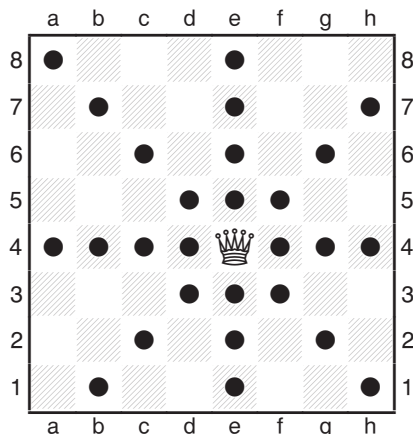
- 3.2. Goniec może poruszać się na dowolne pole po przekątnych (diagonalach), na których się znajduje.



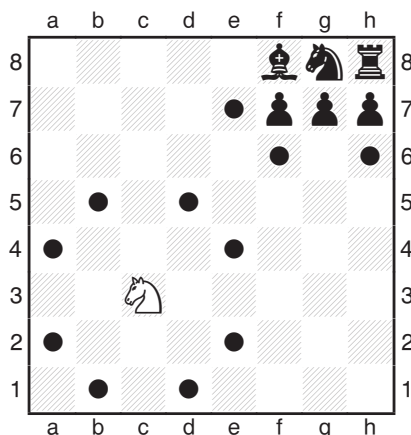
- 3.3. Wieża może poruszać się na dowolne pole po liniach i rzędach, na których się znajduje.



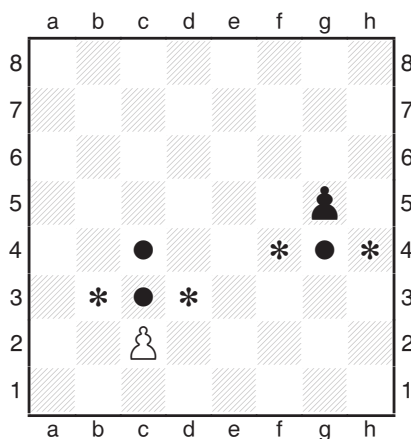
- 3.4. Hetman może poruszać się na dowolne pole po liniach, rzędach i przekątnych, na których się znajduje.



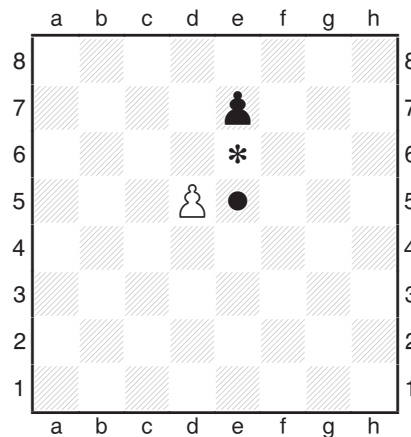
- 3.5. Wykonując posunięcia gońcem, wieżą lub hetmanem nie można przeskoczyć pola zajętego przez inną bierkę.
- 3.6. Skoczek może poruszać się na jedno z najbliższych pól, ale z wyłączeniem tych, które przylegają do pola, na którym stoi oraz pól położonych na tej samej linii, rzędzie czy przekątnej.



- 3.7. (a) Pionek może poruszać się tylko naprzód na niezajęte pole przed nim na tej samej linii, na której się znajduje, albo
- (b) Pionek w pierwszym posunięciu może pójść naprzód o jedno pole, jak przedstawiono w (a), lub alternatywnie o dwa pola na tej samej linii, na której się znajduje pod warunkiem, że oba pola są niezajęte, albo
- (c) Pionek może pójść na pole zajęte przez bierkę innego koloru i jednocześnie ją pobić, jeżeli znajduje się ona na sąsiedniej linii i zarazem na diagonalu przed pionkiem.

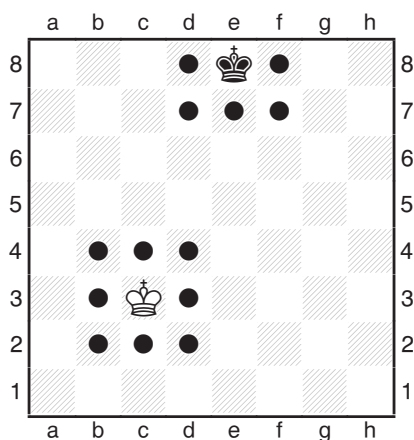


- (d) Pionek atakujący pole przekroczone przez pionka przeciwnika, który przesunął go w jednym posunięciu o dwa pola z pierwotnie zajmowanej pozycji, może tego pionka zabić, tak jak gdyby pionek przeciwnika został przesunięty tylko o jedno pole. Takie bicie może być wykonane tylko bezpośrednio po ruchu pionka przeciwnika i nazywa się „biciem w przelocie“ (francuskie określenie „en passant“, skrót e.p.).



- (e) Pionek, który z pozycji wyjściowej doszedł do przeciwnego skraju szachownicy musi być natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, zamieniony na tym polu, na nowego hetmana, wieżę, gońca lub skoczka koloru pionka. Wybór gracza nie jest ograniczony do figur, które zostały zbite do tego momentu. Taka zamiana pionka nazywa się „promocją“, a działanie promowanej figury jest natychmiastowe.

- 3.8. (a) Król może wykonać posunięcie na dwa różne sposoby a mianowicie:
- I. przesuając się na dowolne sąsiednie pole, które nie jest atakowane przez żadną z bierek przeciwnika,

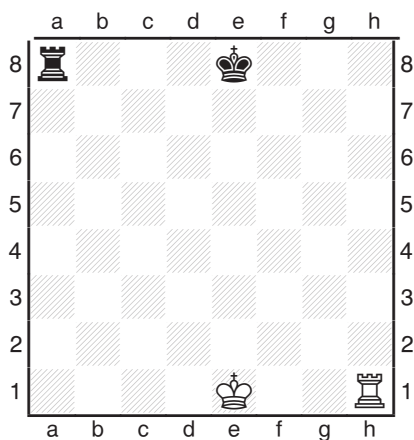


albo

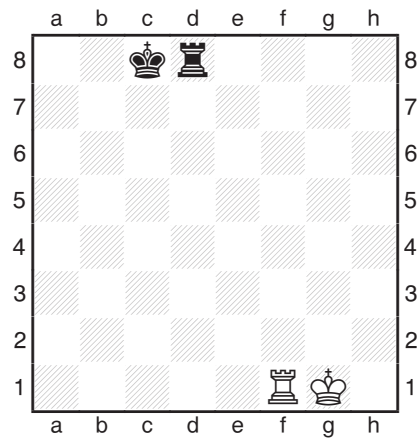
II. „roszując“.

Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież tego samego koloru, przy czym obie figury muszą stać na ich wyjściowych polach.

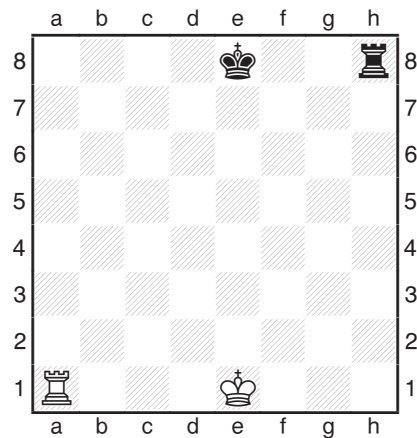
Roszada jest traktowana jako jedno posunięcie królem i jest wykonywana w następujący sposób: króla przesuwa się z jego wyjściowego pola o dwa pola w tym samym rzędzie, w kierunku jednej z wież, stojącej na jej wyjściowym polu, następnie tę wieżę przenosi się ponad królem na pole, które on właśnie przekroczył.



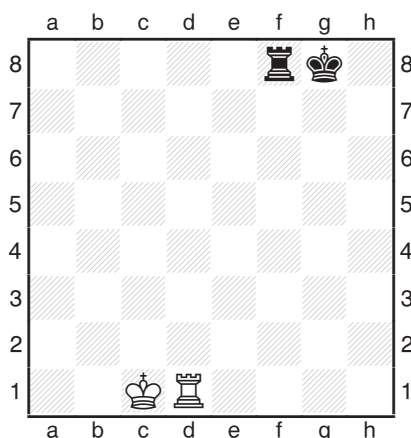
*Pozycja przed krótką roszadą białych.
Pozycja przed długą roszadą czarnych.*



*Pozycja po krótkiej roszadzie białych.
Pozycja po długiej roszadzie czarnych.*



*Pozycja przed długą roszadą białych.
Pozycja przed krótką roszadą czarnych.*



*Pozycja po długiej roszadzie białych.
Pozycja po krótkiej roszadzie czarnych.*

- (1) Roszada jest niedozwolona:
 - (a) jeżeli król wykonał już posunięcie,
albo
 - (b) w kierunku wieży, która wykonała już posunięcie.

- (2) Roszada jest przejściowo niemożliwa:
 - (a) jeżeli pierwotne pole króla, albo pole, które król ma przekroczyć, względnie to, które ma zająć, jest atakowane przez jedną lub więcej bierek przeciwnika,

 - (b) jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć, znajduje się jakakolwiek figura.

- 3.9. Określenie „król jest szachowany“, oznacza, że jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika, nawet w sytuacjach, gdy takie bierki nie mogą wykonać żadnego ruchu, gdyż ich posunięcia spowodowałyby odsłonięcie własnego króla lub umieszczenie własnego króla na atakowanym polu. Nie wolno wykonać posunięcia, które

wprowadza króla pod szacha lub pozostawia króla pod szachem.

ARTYKUŁ 4. WYKONYWANIE POSUNIĘĆ

- 4.1. Posunięcia wykonuje się wyłącznie jedną ręką.
- 4.2. Jeżeli zawodnik będący na posunięciu wyraźnie zgłosi zamiar poprawienia bierek na szachownicy (powie „poprawiam“, angielskie „I adjust“ albo francuskie „j’adoube“), to może poprawić ustawienie jednej lub kilku bierek na ich polach.
- 4.3. Z wyjątkiem sytuacji przedstawionej w art. 4.2, jeżeli zawodnik będący na posunięciu celowo dotknie na szachownicy:
 - (a) jednej lub więcej spośród własnych bierek, to wówczas musi wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką, którą można wykonać posunięcie,
 - (b) jednej lub więcej bierek przeciwnika, to wówczas musi zabić pierwszą dotkniętą bierkę, która może być bita,
 - (c) jednej własnej i jednej bierki przeciwnika, to wówczas musi zabić bierkę przeciwnika własną bierką, a jeśli to nie jest możliwe – wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką (jeśli może ona wykonać ruch) lub zabić pierwszą dotkniętą bierkę (jeśli może ona być pobita). Jeżeli nie można ustalić, która z bierek (własna czy przeciwnika) została dotknięta pierwsza, to wtedy przyjmuje się, że własna bierka została dotknięta wcześniej.
- 4.4. Jeżeli zawodnik będący na posunięciu
 - (a) celowo dotknie swojego króla, a następnie wieży, to musi wykonać roszadę (w kierunku dotkniętej wieży), jeśli ta roszada jest możliwa, albo
 - (b) celowo dotknie wieży, a następnie króla, to roszada w kierunku tej wieży nie jest dozwolona i taką sytuację regulują przepisy art. 4.3(a), albo

- (c) zamierzający wykonać roszadę, dotknie króla albo króla i wieżę jednocześnie, a okaże się, że roszady z tą wieżą nie można wykonać, to musi wykonać posunięcie królem (które może być roszadą w kierunku drugiej wieży). Jeśli król także nie może wykonać prawidłowego posunięcia, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie, albo
 - (d) promuje pionka, wybór nowej figury jest zakończony z chwilą, gdy nowa figura dotknie pola promocji.
- 4.5. Jeżeli żadną dotkniętą bierką nie można wykonać prawidłowego posunięcia, względnie żadna dotknięta bierka przeciwnika nie może być prawidłowo zabita, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.
- 4.6. Jeżeli zawodnik wykonujący prawidłowe posunięcie lub jego część, odjął rękę od bierki, którą postawił na polu, to nie może tej bierki przestawić na inne pole. Posunięcie uważa się za wykonane:
- (a) w przypadku bicia, kiedy pobita bierka została usunięta z szachownicy i zawodnik umieścił własną bierkę na tym nowym polu oraz odjął rękę od pobitej bierki,
 - (b) w przypadku roszady, kiedy zawodnik odjął rękę od wieży postawionej na polu, które przekroczył król. Kiedy zawodnik wypuścił króla z ręki, ruch nie jest jeszcze zakończony, ale zawodnik nie ma prawa zrobić żadnego innego posunięcia poza roszadą w tym kierunku, jeżeli taki ruch jest prawidłowy,
 - (c) w przypadku promocji pionka, kiedy pionek został usunięty z szachownicy i zawodnik odjął rękę od nowej figury umieszczonej na polu promocji. Jeżeli zawodnik odjął rękę od pionka umieszczonego na polu promocji, posunięcie nie jest zakończone, ale zawodnik nie ma prawa wykonania ruchu pionkiem na inne pole.

Posunięcie uważa się za prawidłowe, gdy zostały spełnione wszystkie istotne wymagania art. 3.

Jeżeli posunięcie okazało się nieprawidłowe, to zamiast niego, należy wykonać inne posunięcie, jak określa art. 4.5.

- 4.7. Zawodnik traci prawo reklamacji z tytułu naruszenia przez przeciwnika przepisów art. 4, z chwilą zamierzonego dotknięcia jakiegokolwiek bierki na szachownicy.

ARTYKUŁ 5. PARTIA ZAKOŃCZONA

- 5.1. (a) Partię wygrywa zawodnik, który zamatował króla przeciwnika. Mat natychmiast kończy partię pod warunkiem, że pozycja matowa powstała w wyniku prawidłowego posunięcia.
- (b) Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.
- 5.2. (a) Partia kończy się remisem, gdy zawodnik będący na posunięciu nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, a jego król nie jest szachowany. Taką pozycję określa się słowem „pat”. Pat natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że pozycja patowa powstała w wyniku prawidłowego posunięcia.
- (b) Partia kończy się remisem, jeśli powstaje pozycja, w której żaden z zawodników nie może zamatować króla za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć. Pojawienie się tzw. „martwej pozycji” też natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że powstała ona w wyniku prawidłowego posunięcia. (Patrz art. 9.6)
- (c) Partia kończy się remisem w wyniku uzgodnienia pomiędzy obydwoma zawodnikami w trakcie partii. Zgoda na remis natychmiast kończy partię. (Patrz art. 9.1).

- (d) Partia może zakończyć się remisem, jeżeli identyczna pozycja ma pojawić się na szachownicy przynajmniej po raz trzeci lub już pojawiła się przynajmniej trzykrotnie. (Patrz art. 9.2).
- (e) Partia może zakończyć się remisem, jeżeli obaj zawodnicy przynajmniej w ostatnich 50 posunięciach nie wykonali żadnego ruchu pionkiem, ani nie pobili żadnej bierki. (Patrz art. 9.3).

PRZEPISY TURNIEJOWE

ARTYKUŁ 6. ZEGAR SZACHOWY

- 6.1. Określenie „zegar szachowy“ oznacza zegar z dwiema tarczami lub wyświetlaczami, połączonymi w taki sposób, że po uruchomieniu zegara, pomiar czasu następuje tylko na jednej tarczy lub na jednym wyświetlaczu.

Określenie „zegar“ w „Przepisach Gry FIDE“ oznacza jedną z tarcz (lub jeden wyświetlacz) zegara szachowego.

Każda tarcza zegara ma tzw. „chorągiewkę“.

Określenie „spadnięcie chorągiewki“ oznacza, że upłynął czas przyznany zawodnikowi.

- 6.2. (a) Grając partię przy użyciu zegara szachowego, każdy z zawodników jest zobowiązany do wykonania określonej liczby posunięć (lub wszystkich posunięć) w regulaminowym czasie, z ewentualnym uwzględnieniem dodatkowego czasu przyznanego na każde posunięcie. Warunki gry te muszą być sprecyzowane przed rozpoczęciem imprezy.
- (b) Czas do namysłu, zaoszczędzony przez zawodnika w jednym etapie gry, jest dodawany do jego czasu w następnym etapie, z wyjątkiem partii, w których stosu-

je się tzw. „opóźnioną kontrolę czasu“ (ang. „the time delay“ mode).

W „opóźnionej kontroli czasu“ obaj zawodnicy otrzymują tzw. „podstawowy czas do namysłu“ oraz „ściśle określony dodatkowy czas“ na każdy ruch. Odliczanie podstawowego czasu do namysłu następuje z chwilą wyczerpania czasu dodatkowego. Jeżeli zawodnik naciska zegar przed upływem czasu dodatkowego, to jego podstawowy czas do namysłu nie ulega zmianie, niezależnie od tego, jaką część dodatkowego czasu wykorzystał na ruch.

- 6.3. Każda tarcza zegarowa ma „chorągiewkę sygnalizacyjną“. Natychmiast po opadnięciu chorągiewki, należy sprawdzić czy zostały spełnione wymagania art. 6.2(a).
- 6.4. Przed rozpoczęciem partii sędzia ustala miejsce ustawienia zegara na stole do gry.
- 6.5. O ustalonej godzinie rozpoczęcia partii uruchamia się zegar zawodnika mającego białe bierki.
- 6.6. (a) Każdy zawodnik, który przybędzie do szachownicy po rozpoczęciu rundy przegrywa partię. Oznacza to, że domyślny czas spóźnienia wynosi 0 (zero) minut. Regulamin turnieju może jednak precyzować inne warunki.

(b) W przypadku, gdy regulamin turniejowy określa inne warunki spóźnienia się na partię, to obowiązuje następujący tryb postępowania. Jeżeli obaj zawodnicy są nieobecni przy rozpoczęciu partii, to konsekwencje opóźnionego stawienia się do gry ponosi wyłącznie zawodnik, który ma białe bierki. Zegar białych jest włączony, aż do chwili przybycia tego zawodnika, chyba że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję.
- 6.7. (a) W trakcie partii każdy zawodnik po wykonaniu posunięcia na szachownicy powinien przełączyć zegar szachowy, zatrzymując swój i uruchamiając zegar

przeciwnika. Każdy z zawodników, po wykonaniu każdego swojego posunięcia, musi mieć możliwość naciśnięcia dźwigni zegara i jego przełączenia.

Posunięcie nie jest zakończone dopóki zawodnik nie przełączy zegara, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonane posunięcie kończy partię ze skutkiem natychmiastowym. [Patrz art. 5.1(a), 5.2(a), 5.2(b), 5.2(c) i 9.6].

Okres upływający pomiędzy wykonaniem posunięcia na szachownicy i naciśnięciem dźwigni zegara (zatrzymanie własnego zegara i uruchomienie zegara przeciwnika), jest traktowany jako integralna część czasu będącego w dyspozycji zawodnika na wykonanie posunięcia.

- (b) Zawodnik jest zobowiązany do przełączania zegara tą samą ręką, którą wykonał posunięcie. Zawodnikowi nie wolno przytrzymywać dźwigni zegara, ani „wisieć“ ręką nad nią.
 - (c) Zawodnik jest zobowiązany do właściwego obchodzenia się z zegarem. Zabronione jest zbyt mocne i gwałtowne naciskanie zegara, podnoszenie go lub uderzanie. Niewłaściwe obchodzenie się z zegarem powinno być karane zgodnie z art. 13.4.
 - (d) Jeżeli zawodnik nie jest w stanie naciskać dźwigni zegara, to tę czynność może wykonywać wyznaczony przez niego asystent, zaakceptowany przez sędziego. W tym przypadku sędzia jest zobowiązany do dokonania odpowiedniej, sprawiedliwej korekty czasu na zegarach.
- 6.8. Przyjmuje się, że nastąpiło przekroczenie czasu, gdy sędzia stwierdzi ten fakt, względnie, gdy jeden z zawodników złoży prawidłową reklamację.
- 6.9. Z wyjątkiem sytuacji sprecyzowanych w artykułach: 5.1(a), 5.2(a), 5.2(b), 5.2(c) zawodnik, który nie wykonał regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa

partię. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla zawodnika, który przekroczył czas.

- 6.10. (a) Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych jego uszkodzeń. Uszkodzony zegar szachowy należy wymienić. Sędzia, według swego najlepszego rozeznania, powinien określić czas zużyty przez obu zawodników i nastawić go na nowym zegarze.
- (b) Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że nieprawidłowo nastawiono czas na jednej lub dwóch tarczach (wyświetlaczach), to zawodnicy albo sędzia powinni natychmiast zatrzymać zegar. Sędzia powinien nastawić prawidłowy czas, dokonać korekty licznika posunięć i dostosować zużycie czasu do liczby wykonanych posunięć. Sędzia powinien określić czas zużyty przez obu zawodników według swego najlepszego rozeznania.
- 6.11. Jeżeli obie chorągiewki sygnalizacyjne opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, to wtedy:
- (a) partię należy kontynuować, jeżeli zdarzenie miało miejsce w innej kontroli czasu, niż ostatnia,
- (b) partię należy uznać za remis przy tempie gry wymagającym wykonania nielimitowanej liczby posunięć do końca partii.
- 6.12. (a) Jeżeli partia wymaga przerwania, sędzia powinien zatrzymać oba zegary.
- (b) Zawodnik może zatrzymać zegar tylko w sytuacjach, które wymagają asysty sędziego, na przykład kiedy promuje pionka, a wymagana figura jest niedostępna.
- (c) Sędzia podejmuje decyzję o wznowieniu partii w każdym takim przypadku.

- (d) W przypadku zatrzymania zegara w celu wezwania sędziego, do sędziego należy ocena czy powód przerwania partii był uzasadniony. Jeżeli okaże się, że zawodnik nie miał istotnego powodu do zatrzymania zegara, to powinien być ukarany zgodnie z art. 13.4.
- 6.13. Jeżeli w czasie partii wystąpiła nieprawidłowość i należy odtworzyć prawidłową pozycję, albo ustawić figury na właściwych polach, to sędzia według swego najlepszego rozważenia powinien określić czas, który należy nastawić na obu zegarach. Jeśli to konieczne, to powinien również dokonać korekty licznika posunięć.
- 6.14. Ekrany, monitory lub szachownice demonstracyjne, pokazujące aktualną pozycję na szachownicy, ruchy i liczbę wykonanych posunięć, jak również zegary pokazujące liczbę wykonanych posunięć, są dozwolone na sali turniejowej.

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

ARTYKUŁ 7. NIEPRAWIDŁOWOŚCI

- 7.1. (a) Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że początkowa pozycja bierok nie była prawidłowa, partię należy unieważnić i rozpocząć od nowa.
- (b) Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że jedynym błędem jest ułożenie szachownicy niezgodnie z art. 2.1, to powstała pozycja powinna być przeniesiona na prawidłowo położoną szachownicę i grę należy kontynuować.
- 7.2. Jeżeli partię rozpoczęto odmiennymi kolorami bierok, należy ją kontynuować, chyba, że sędzia podejmie inną decyzję.

7.3. Jeżeli zawodnik przypadkowo przemieści jedną lub więcej bierek, to jest zobowiązany do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie. Jeśli zachodzi konieczność, to zawodnik lub jego przeciwnik powinni zatrzymać zegar i prosić o asystę sędziego. Sędzia może ukarać zawodnika, który przemieścił bierki.

7.4. (a) Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że zostało wykonane i zakończone nieprawidłowe posunięcie, uwzględniając także pobicie króla przeciwnika czy niewłaściwą promocję pionka, to należy przywrócić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości.

Jeżeli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej tuż przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa.

Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.13. W odniesieniu do prawidłowego posunięcia, zastępującego nieprawidłowe, stosuje się przepisy art. 4.3 i 4.6. Po dokonaniu tych czynności i ustaleniu właściwej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

(b) Po procedurze omówionej w artykule 7.4(a), w przypadku wykonania pierwszego i drugiego nieprawidłowego posunięcia przez jednego z zawodników w tej samej partii, sędzia powinien za każdym razem przyznać przeciwnikowi bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; po wykonaniu trzeciego nieprawidłowego posunięcia, przez tego samego zawodnika, sędzia powinien orzec jego porażkę. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla ukaranego zawodnika.

7.5. Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że bierki zostały przemieszczone lub spadły z szachownicy, to należy przywró-

cić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Jeśli nie można odtworzyć właściwej pozycji, powstałej przed wystąpieniem nieprawidłowości, to partię należy kontynuować od pozycji, do której nie ma wątpliwości, że była prawidłowa. Czas na zegarach należy dostosować zgodnie z zaleceniami art. 6.13. Po odtworzeniu prawidłowej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

ARTYKUŁ 8. ZAPIS PRZEBIEGU PARTII

- 8.1. W trakcie gry zawodnik jest zobowiązany do wyraźnego, czytelnego i prawidłowego zapisywania przebiegu partii, posunięć własnych i przeciwnika, notacją algebraiczną (Aneks C), ruch po ruchu, na formularzu przygotowanym dla danych zawodów. Zabrania się zapisywania posunięcia przed jego wykonaniem, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik reklamuje remis zgodnie z art. 9.2 lub 9.3 lub w chwili odkładania partii, zgodnie z p. 1(a) rozdziału: „Wytyczne przy konieczności odłożenia partii”.

Zawodnik może odpowiedzieć na ruch przeciwnika przed zapisaniem go, natomiast musi zapisać swoje poprzednie posunięcie przed wykonaniem następnego ruchu. Obaj gracze są zobowiązani do zapisania na formularzu propozycji remisu (Aneks C13).

Jeżeli jeden z zawodników nie jest zdolny do prowadzenia zapisu partii, to tę czynność może wykonywać za niego asystent, zaaprobowany przez sędziego. W tym przypadku sędzia jest zobowiązany do dokonania odpowiedniej, sprawiedliwej korekty czasu na zegarach.

- 8.2. Formularze z pełnym zapisem partii powinny być widoczne dla sędziego przez cały czas trwania partii.
- 8.3. Formularze i zapisy partii są własnością organizatorów zawodów.

- 8.4. Jeżeli zawodnik, na swoim zegarze, ma mniej niż pięć minut do kontroli czasu w dowolnym stadium partii i w takiej kontroli nie otrzymuje dodatkowego czasu, przynajmniej 30 sekund na każdy ruch, to nie jest zobowiązany do spełnienia wymogów art. 8.1. Natomiast z chwilą, gdy jedna z chorągiewek sygnalizacyjnych opadnie, zawodnik musi niezwłocznie przystąpić do uzupełnienia zapisu partii, tj. do wpisania wszystkich opuszczonych posunięć na swoim formularzu przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy.
- 8.5. (a) Jeżeli obaj zawodnicy nie muszą zapisywać partii, w świetle art. 8.4, to sędzia (lub jego asystent) powinien starać się być obecny przy grze i zapisywać posunięcia. W takiej sytuacji, natychmiast po opadnięciu jednej z chorągiewek, sędzia powinien zatrzymać oba zegary. Wtedy obaj zawodnicy powinni niezwłocznie uzupełnić swoje zapisy używając formularza sędziego lub przeciwnika.
- (b) Jeżeli tylko jeden z zawodników nie musi zapisywać partii, w świetle art. 8.4, to jest zobowiązany, po opadnięciu dowolnej chorągiewki, do niezwłocznego uzupełnienia zapisu partii i to przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy. Jeżeli ruch przypada na niego, może posłużyć się formularzem przeciwnika, ale musi ten formularz zwrócić przed wykonaniem własnego ruchu.
- (c) Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, obaj zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii na drugiej szachownicy pod nadzorem sędziego lub jego asystenta. Sędzia powinien zanotować aktualną pozycję rozgrywanej partii, czas na zegarach i liczbę wykonanych posunięć, jeśli ta informacja jest dostępna przed rekonstrukcją partii.
- 8.6. Jeżeli na podstawie zapisów partii nie jest możliwe odtworzenie przebiegu gry i stwierdzenie, że jeden z zawodników przekroczył czas do namysłu, to partię należy konty-

nuować. Następne posunięcie będzie uznane jako pierwsze w kolejnej kontroli czasu, chyba że istnieje dowód wykonania większej liczby posunięć.

- 8.7. Po zakończeniu partii obaj zawodnicy są zobowiązani do wpisania rezultatu i podpisania zapisów partii. Jeżeli rezultat wpisano nieprawidłowo, jest on obowiązujący, chyba że sędzia podejmie inną decyzję.

ARTYKUŁ 9. PARTIA REMISOWA

- 9.1. (a) W regulaminie turnieju może być określony warunek, że zawodnik nie ma prawa zgodzenia się na remis przed wykonaniem określonej liczby posunięć albo w ogóle nie ma prawa zgodzenia się na remis bez przyzwolenia sędziego.
- (b) Jeżeli regulamin turniejowy dopuszcza zgadzanie się na remis, to muszą być przestrzegane następujące zasady:
- (1) zawodnik może złożyć propozycję remisu jedynie bezpośrednio po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, a przed przełączeniem zegara. Dopiero po złożeniu propozycji powinien włączyć zegar przeciwnika. Oferta złożona w trakcie gry, w inny sposób, jest też ważna, ale należy brać pod uwagę art. 12.6. Do oferty remisowej nie wolno dołączać żadnych warunków. W każdym przypadku złożona oferta nie może być wycofana i pozostaje ważna do chwili, gdy przeciwnik ją zaakceptuje, bądź odrzuci ustnie lub przez dotknięcie bierki z zamiarem wykonania posunięcia lub bicia, względnie do momentu, gdy partia zakończy się w inny sposób.
 - (2) Oferta remisowa powinna być zaznaczona na zapisach obu zawodników odpowiednim symbolem. (Patrz aneks C13)

(3) Reklamacja remisu, zgodnie z art. 9.2, 9.3 lub 10.2, jest traktowana jako propozycja remisu.

9.2. Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik będący na posunięciu składa prawidłową reklamację, że identyczna pozycja (nie koniecznie przez powtórzenie tych samych posunięć):

(a) pojawi się na szachownicy przynajmniej po raz trzeci po wykonaniu ruchu, który już zapisał na blankiecie i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, albo

(b) właśnie pojawiła się przynajmniej po raz trzeci, a zawodnik reklamujący remis jest na posunięciu.

Pozycje omówione w (a) i (b) są uznane za identyczne, jeżeli za każdym razem na tego samego zawodnika przypada posunięcie, jeśli bierki tego samego rodzaju i koloru zajmują te same pola oraz istnieje możliwość wykonania wszystkimi bierkami takich samych posunięć. Pozycje nie są uznane za identyczne, jeśli przywilej odnośnie bicia pionków w przelocie („en passant“) został utracony.

Kiedy zawodnik musi wykonać posunięcie królem lub wieżą, to traci prawo do roszady dopiero wtedy, gdy je wykonał, jeżeli w ogóle miał prawo do roszady w danej pozycji.

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

(a) po jego posunięciu, który już zapisał na blankiecie i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, obie strony będą miały wykonane przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego ruchu pionkiem ani nie pobiły żadnej bierki albo

(b) obie strony już wykonały przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego ruchu pionkiem, ani nie pobiły żadnej bierki.

- 9.4. Jeżeli zawodnik celowo dotknął jedną z bierek z zamiarem wykonania posunięcia, jak precyzuje art. 4.3, to traci w danym posunięciu prawo do reklamacji remisu na podstawie przepisów art. 9.2 lub art. 9.3.
- 9.5. Jeżeli zawodnik domaga się remisu na podstawie art. 9.2 lub art. 9.3, to powinien niezwłocznie zatrzymać oba zegary (Patrz art. 6.12b), po czym nie może już wycofać zgłoszonej reklamacji:
- (a) Jeśli żądanie jest uzasadnione, partia natychmiast kończy się remisem.
 - (b) Jeśli żądanie jest nieuzasadnione, sędzia dodaje przeciwnikowi 3 minuty.

Partia powinna być kontynuowana, a jeśli reklamacja była związana z zamierzonym i zapisanym posunięciem, to zawodnik jest zobowiązany wykonać na szachownicy to zgłoszone (i zapisane) posunięcie, zgodnie z art. 4.

- 9.6. Partia kończy się remisem, jeśli powstała pozycja, w której nie można zamatować żadnego króla za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć. Powstanie takiej pozycji natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie prowadzące do takiej pozycji było prawidłowe.

ARTYKUŁ 10. SZYBKI FINISZ

- 10.1. „Szybki finisz“ jest takim stadium gry, w którym wszystkie (pozostałe) posunięcia muszą być wykonane w określonym czasie.
- 10.2. Zawodnik na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ma prawo domagać się, przed opadnięciem chorągiewki, uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegar i przywołać sędziego. [Patrz art. 6.12(b)]

- (a) Jeżeli sędzia zgodzi się z tym, że przeciwnik nie czyni żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami, względnie, jeśli partia nie może być rozstrzygnięta normalnymi środkami, wtedy powinien orzec remis. W innym przypadku sędzia powinien odłożyć podjęcie decyzji lub odrzucić reklamację.
- (b) Jeżeli sędzia odkłada decyzję, przeciwnik może otrzymać bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu i partia powinna być kontynuowana w obecności sędziego, jeśli jest to możliwe.

Sędzia powinien oznajmić ostateczny rezultat partii w trakcie gry, albo natychmiast po opadnięciu chorągiewki. Sędzia powinien uznać partię za remisową, jeśli nie ma wątpliwości, że w końcowej pozycji zwycięstwo nie może być osiągnięte normalnymi środkami, albo po stwierdzeniu, że przeciwnik nie podjął wystarczającej próby wygrania partii normalnymi środkami.

- (c) Jeżeli sędzia odrzuca reklamację, to przeciwnik otrzymuje bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu.
- (d) Decyzja sędziego w zakresie artykułów 10.2(a), (b) i (c) jest ostateczna.

Dop. A.F:

Rozstrzygnięcie partii normalnymi środkami oznacza wygranę partii na szachownicy, natomiast gra wyłącznie na czas, nie jest traktowana jako próba wygrania partii normalnymi środkami.

ARTYKUŁ 11. PUNKTACJA

11.1. Jeżeli wcześniej nie ogłoszono innej punktacji, to za wygranie partii lub za zwycięstwo walkowerem zwycięzca otrzymuje jeden punkt (1), a przegrywający przy szachownicy lub walkowerem – zero (0). Zawodnik, który zremisuje partię otrzymuje pół punktu (1/2).

Dop. A.F.:

Powszechnie przyjęto, że otrzymany walkower odnotowuje się w tabeli znakiem „+” (plus), a oddany walkower odnotowuje się znakiem „-” (minus), co pozwala uniknąć oceny rankingowej niegranych partii.

ARTYKUŁ 12. ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

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

12.2. Zawodnicy nie mają prawa opuszczania „sali gry” bez zgody sędziego. Pojęcie „sali gry” obejmuje: wydzielone miejsce grania partii, sanitariaty, wydzielony bufet, specjalnie wydzieloną palarnię i inne pomieszczenia wyznaczone przez sędziego. Zawodnik będący na posunięciu nie ma prawa opuszczania miejsca gry bez zgody sędziego.

12.3. (a) W trakcie gry zabrania się zawodnikom używania jakichkolwiek notatek, korzystania z porad i innych źródeł informacji oraz analizowania partii na innej szachownicy.

(b) W miejscu rozgrywania partii, bez pozwolenia sędziego, zawodnik nie ma prawa posiadania telefonu komórkowego, ani żadnego innego urządzenia do komunikacji elektronicznej, chyba że są całkowicie wyłączone. Jednakże, jeżeli takie urządzenie wyda jakikolwiek dźwięk, to zawodnik przegrywa partię. Przeciwnik otrzymuje cały

punkt. Jeżeli jednak w końcowej pozycji przeciwnik, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może wygrać partii, to otrzymuje pół punktu.

Dop. A.F. Wynik partii wygląda następująco: 0-0,5

(c) Palenie tytoniu jest dozwolone tylko w miejscu wyznaczonym przez sędziego.

Dop. A.F.

W Polsce, zgodnie decyzją Polskiego Związku Szachowego, nie ma konieczności przygotowywania pomieszczeń na palenie tytoniu, ponieważ w niektórych budynkach w ogóle jest to zabronione. Praktycznie sprowadza się to do tego, że w trakcie partii nie można już palić tytoniu, a palacze nie mają możliwości uczestniczenia w turniejach szachowych. Z podobną sytuacją można się spotkać także w innych krajach.

- 12.4. Formularz partii służy wyłącznie do zapisywania posunięć, zużytego czasu, ofert remisowych, formalności związanych z ewentualną reklamacją i innych niezbędnych danych.
- 12.5. Zawodnicy, którzy ukończyli partie są traktowani jako widzowie.
- 12.6. Zabronione jest odwracanie uwagi przeciwnika lub przeszkadzanie mu w grze w jakikolwiek sposób, włączając w to nieuzasadnione reklamacje i propozycje remisowe oraz wprowadzanie źródeł hałasu na salę gry.
- 12.7. Naruszanie przepisów zawartych w artykułach 12.1 do 12.6 pociąga za sobą sankcje dyscyplinarne przedstawione w art. 13.4.
- 12.8. Zawodnik, który uporczywie odmawia przestrzegania „Przepisów gry” powinien być karany przegraniem partii. W takim przypadku sędzia ustala wynik punktowy przeciwnika.

Dop. A.F.

Sędzia powinien wziąć pod uwagę końcową pozycję na szachownicy, np. w przypadku braku możliwości zamotowania takiego zawodnika za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, przeciwnik otrzymuje jedynie pół punktu - analogiczna sytuacja, jak w art. 12.3(b).

- 12.9. Jeżeli obydwaj zawodnicy są uznani winnymi na podstawie art. 12.8, to partię uznaje się za obustronnie przegraną.
- 12.10. W przypadku decyzji podjętych w świetle art. 10.2 albo w świetle Aneksu D, zawodnik nie ma prawa apelacji przeciwko decyzji sędziego. We wszystkich innych sytuacjach zawodnik ma prawo apelacji przeciwko decyzjom sędziów, chyba że regulamin zawodów przewiduje inny tryb postępowania.

ARTYKUŁ 13. SĘDZIA ZAWODÓW

(patrz wprowadzenie)

- 13.1. Sędzia powinien dopilnować dokładnego przestrzegania „Przepisów Gry FIDE“.
- 13.2. Sędzia powinien dbać o sprawne przeprowadzenie zawodów i nadzorować ich przebieg. Powinien dopilnować, aby organizator zapewnił dobre warunki gry, a zawodnikom nie przeszkadzano w trakcie partii. Powinien też kontrolować przebieg całych zawodów.
- 13.3. Sędzia powinien nadzorować przebieg partii, szczególnie w niedoczasie, konsekwentnie egzekwować wydane orzeczenia, a w uzasadnionych przypadkach nakładać kary na zawodników.
- 13.4. Sędzia ma do dyspozycji następujące kary:
- (a) formalne ostrzeżenie,
 - (b) zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu,
 - (c) zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi, który zachował się nagannie,
 - (d) orzeczenie przegranej zawodnika,

- (e) zmniejszenie wyniku punktowego w partii niewłaściwie zachowującego się zawodnika,
 - (f) zwiększenie wyniku punktowego przeciwnika do maksymalnego rezultatu możliwego do uzyskania w danej partii,
 - (g) usunięcie zawodnika z turnieju.
- 13.5. Sędzia ma prawo przyznania dodatkowego czasu do namysłu jednemu lub obu zawodnikom, w przypadku wystąpienia zewnętrznych przyczyn zakłócających przebieg partii.
- 13.6. Sędziemu nie wolno ingerować w przebieg partii, z wyjątkiem przypadków określonych w „Przepisach gry”. Sędziemu nie wolno sygnalizować zawodnikom liczby wykonanych posunięć, z wyjątkiem sytuacji określonych w art. 8.5, gdy opadnie choćby jedna chorągiewka sygnalizacyjna.
- Sędzia powinien powstrzymać się także od informowania zawodnika, że jego przeciwnik wykonał posunięcie, albo że dźwignia zegara nie została naciśnięta.
- 13.7. (a) Widzowie oraz uczestnicy zawodów nie mogą rozmawiać ani w inny sposób zakłócać przebiegu partii. Sędzia, jeśli zajdzie taka konieczność, może usunąć z sali gry osoby zakłócające przebieg zawodów. Jeżeli ktokolwiek zaobserwuje zaistniałe nieprawidłowości, to ma prawo zgłosić je jedynie sędziemu.
- (b) Bez pozwolenia sędziego, zabronione jest używanie przez kogokolwiek telefonów komórkowych i innych urządzeń komunikacji elektronicznej na sali gry oraz w pobliskich pomieszczeniach wskazanych przez sędziego.

ARTYKUŁ 14. FIDE

Federacje zrzeszone w Międzynarodowej Federacji Szachowej mogą kierować do FIDE wnioski o podjęcie oficjalnej decyzji w kwestiach dotyczących „Przepisów Gry”.

ANEKSY DO PRZEPISÓW GRY

A. SZACHY SZYBKIE

- A.1. Do szachów szybkich zalicza się partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na wykonanie wszystkich posunięć określony czas, przynajmniej 15 minut, ale mniej niż 60 minut albo czas, który z dodatkiem sekundowym na każdy ruch, pomnożonym przez 60, mieści się w tych granicach.
- A.2. Zawodnicy nie muszą zapisywać posunięć.
- A.3. W zawodach, w których jest liczna obsada sędziowska - przynajmniej jeden sędzia na trzy partie - należy stosować „Przepisy turniejowe”.
- A.4. Kiedy liczba sędziów jest mniejsza, to wtedy należy stosować „Przepisy turniejowe”, z wyłączeniem artykułów, które są zastąpione przez następujące przepisy dostosowane do „Szachów szybkich”:
- (a) W momencie, gdy obaj zawodnicy wykonali po trzy posunięcia, żadne reklamacje dotyczące nieprawidłowego ustawienia bierek, szachownicy czy wskazówek zegara nie mogą być uwzględnione. Jeżeli zamieniono pozycje króla i hetmana, to roszada z przestawionym królem nie jest dozwolona.
 - (b) Sędzia powinien podjąć decyzję odnośnie egzekwowania przepisów zawartych w art. 4 (wykonywanie posunięć), tylko na reklamację jednego lub obu graczy.
 - (c) Nieprawidłowy ruch jest zakończony z chwilą uruchomienia zegara przeciwnika. Przeciwnik ma prawo reklamowania nieprawidłowego posunięcia do chwili za-

kończenia własnego ruchu. Tylko tak złożona reklamacja pozwala sędziemu na wydanie decyzji. Jednakże w pozycjach, w których oba króle są szachowane albo promocja pionka nie jest zakończona, sędzia powinien interweniować, gdy ma taką możliwość.

- (d) (1) Opadnięcie chorągiewki sygnalizacyjnej jest brane pod uwagę dopiero po złożeniu prawidłowej reklamacji przez zawodnika. Sędzia powinien powstrzymać się od sygnalizowania zawodnikom momentu opadnięcia chorągiewki, ale ma prawo to zrobić, gdy opadły obie chorągiewki.
- (2) Zawodnik zgłasza przekroczenie czasu przez przeciwnika poprzez natychmiastowe zatrzymanie obu zegarów i powiadomienie sędziego. Zgłoszenie zwycięstwa wymaga, aby po zatrzymaniu zegarów chorągiewka sygnalizacyjna reklamującego była uniesiona, a jego przeciwnika opuszczona.
- (3) Jeżeli obydwie chorągiewki sygnalizacyjne opadły, w świetle p. (1) i (2), to sędzia uznaje partię za remisową.

B. GRA BŁYSKAWICZNA (Blitze)

- B.1. Do gry błyskawicznej zalicza się partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na wykonanie wszystkich posunięć określony czas mniejszy od 15 minut albo czas, który z dodatkiem sekundowym na każdy ruch, pomnożonym przez 60, wynosi mniej niż 15 minut.
- B.2. W zawodach, w których jest liczna obsada sędziowska, jeden sędzia na jedną partię, należy stosować „Przepisy turniejowe” oraz art. A2.
- B.3. Kiedy liczba sędziów jest mniejsza, to wtedy należy postępować według następujących zasad:
- (a) Partie powinny być rozgrywane według „Przepisów gry szybkiej” przedstawionych w aneksie „A”, z wyjątkiem artykułów, które zostały w tym rozdziale dostosowane do gry błyskawicznej.
 - (b) Nie mają zastosowania artykuły 10.2 i A4(c).
 - (c) Nieprawidłowe posunięcie jest zakończone z chwilą, gdy zawodnik przełączy zegar. Przeciwnik może żądać zwycięstwa przed wykonaniem własnego posunięcia. Jeżeli jednak zawodnik reklamujący nieprawidłowy ruch, nie jest w stanie zamatować króla rywala po jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, to ma prawo żądać tylko remisu, ale jedynie przed wykonaniem własnego posunięcia.

Po wykonaniu ruchu przez przeciwnika, nie można już skorygować nieprawidłowego posunięcia, chyba że nastąpi to za obopólną zgodą, bez udziału sędziego.

C. ALGEBRAICZNA NOTACJA

W turniejach i meczach Międzynarodowej Federacji Szachowej obowiązuje wyłącznie notacja algebraiczna. FIDE zaleca stosowanie tej ujednocnionej notacji także w literaturze i periodykach szachowych.

Formularze partii prowadzone inną notacją, mogą być odrzucone jako dowód w przypadkach, w których niezbędne jest korzystanie z zapisu partii zawodnika. Jeżeli sędzia zobaczy, że zawodnik prowadzi zapis inną notacją, niż algebraiczna, to powinien go ostrzec, informując o stosownym przepisie.

ZASADY ALGEBRAICZNEJ NOTACJI

- C.1. W tym opisie „figura“ oznacza bierkę inną, niż pionek.
- C.2. Każda figura jest oznaczona pierwszą, dużą literą swojej nazwy: K = król, H = hetman, W = wieża, G = goniec, S = skoczek.
- C.3. Zawodnicy mają prawo używać pierwszej litery nazwy figury w brzmieniu powszechnie przyjmowanym w danym kraju.

Przykłady: F = fou (goniec we Francji), L = loper (goniec po holendersku).

W drukowanych publikacjach, zamiast liter, zaleca się używanie następujących graficznych symboli bierek, tzw. figurynek:



Dop. A.F.:

W oficjalnej wersji przepisów FIDE występuje notacja angielska K = King, Q = Queen, R = Rook, B = Bishop, N = Knight,

przy czym w przypadku skoczka, używa się dla uproszczenia litery N, zamiast dawniej stosowanego symbolu Kt.

- C.4. Pionki nie są oznaczane pierwszą literą ich nazwy, ale są rozpoznawane przez brak tej litery. Przykłady: e5, d4, a5.
- C.5. Osiem linii pól szachownicy (od lewej do prawej strony białych oraz od prawej do lewej strony czarnych) oznaczonych jest małymi literami a, b, c, d, e, f, g, h.
- C.6. Osiem rzędów pól szachownicy (licząc od najbliższego do najdalszego rzędu po stronie białych oraz od najdalszego do najbliższego rzędu po stronie czarnych) jest ponumerowanych kolejno 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
W początkowej pozycji, białe figury stoją w pierwszym rzędzie, białe pionki – w drugim rzędzie, czarne figury – w ósmym rzędzie, a czarne pionki – w siódmym rzędzie.
- C.7. Każde pole szachownicy jest niezmiennie oznaczone symbolem literowo-cyfrowym, jak na diagramie:

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h |

C.8. Każde posunięcie figurą jest zapisane poprzez:

- (a) podanie symbolu literowego figury i
- (b) pola docelowego.

Nie należy umieszczać myślnika pomiędzy „(a)” i „(b)”.
Przykłady: Ge5, Sf3, Wd1.

Ruchy pionków są zapisywane wyłącznie poprzez podanie symbolu pola docelowego. Przykłady: e5, d4, a5.

C.9. Jeżeli figura bije bierkę przeciwnika, to pomiędzy symbolem literowym figury, a polem docelowym należy postawić znak „x”. Przykłady: Gxe5, Sxf3, Wxd1

Jeżeli pionek wykonuje bicie, to należy najpierw zapisać linię pola startowego pionka, a następnie pole docelowe, poprzedzone znakiem „x”. Przykłady, np. dxe5, gxf3, axb5.

W przypadku bicia w przelocie, polem docelowym jest pole, na którym znajdzie się pionek po dokonaniu bicia, a do notacji można dodać symbol „e.p.”. Przykład exd6 e.p.

Dop. A.F.

W Polsce zamiast litery „x” do oznaczenia bicia powszechnie używa się znaku „:”, np. G:e5, S:f3, W:d1, d:e5, g:f3, a:b5, ale w praktyce zwykle pomija się znaki przy biciu pionkami, zarówno „x”, jak „:”. Skrócona notacja wygląda następująco: de5, gf3, ab5.

C.10. Jeżeli dwie identyczne figury mogą wykonać posunięcie na to samo pole, to figura wykonująca posunięcie powinna być oznaczona jak następuje:

- (1) Jeśli obie figury stoją w tym samym rzędzie, to należy podać:

- (a) symbol literowy figury,
 - (b) linię pola startowego figury i
 - (c) pole docelowe.
- (2) Jeśli obie bierki stoją na tej samej linii, to należy podać:
- (a) symbol literowy figury,
 - (b) rząd pola startowego figury i
 - (c) pole docelowe.

Jeśli obie figury stoją na różnych liniach i rzędach, to należy preferować metodę (1). W przypadku bicia, znak „x” powinien być umieszczony pomiędzy (b) i (c).

Przykłady:

- (1) Dwa skoczki stoją na polach g1 oraz e1 jeden z nich idzie na pole f3; notacja Sgf3 albo Sef3.
- (2) Dwa skoczki stoją na polach g5 oraz g1 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja S5f3 albo S1f3.
- (3) Dwa skoczki stoją na polach h2 oraz d4 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja Shf3 albo Sdf3.

W przypadku bicia na polu f3, w przedstawionych przykładach należy dodać znak „x” (lub „:”) i wtedy notacja wygląda następująco:

- (1) Sgxf3 albo Sdx f3 (Sg:f3 albo Sd:f3).
- (2) S5xf3 albo S1xf3 (S5:f3 albo S1:f3).
- (3) Shxf3 albo Sdx f3 (Sh:f3 albo Sd:f3).

C.11. Jeśli dwa pionki mogą bić tę samą bierkę przeciwnika, to ruch pionka, wykonującego bicie jest zapisany:

- (a) symbolem linii pola startowego,
- (b) znakiem „x” („:”),
- (c) symbolem pola docelowego.

Przykład: jeśli dwa białe pionki stoją na polach c4 i e4, a czarna bierka na polu d5, to zapis posunięcia białych wygląda następująco: cxd5 lub exd5 (albo cd5 i ed5).

- C.12. W przypadku promocji pionka, posunięcie pionka powinno być uzupełnione symbolem literowym promowanej figury, umieszczonym po symbolu pola docelowego. Przykłady: d8H, f8S, b1G, g1W.
- C.13. Ofertę remisową zaznacza się symbolem „(=)”.

Ważne skrótowe symbole:

- 0–0 = krótka roszada z wieżą h1 lub h8 (skrzydło królewskie)
0–0–0 = długa roszada z wieżą a1 lub a8 (skrzydło hetmańskie)
x = bicie
+ = szach (można dopisać na końcu posunięcia)
= mat
e.p. = bicie w przelocie (en passant)

Przykładowy zapis partii:

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Se4 5.Hxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Gg5 Sc6 8.He3+ Ge7 9.Sb2 0-0 10.0-0-0 We8 11.Kb1 (=).

Uwagi A.F.:

- (1) *Posunięcia muszą być kolejno numerowane. Po numerze należy zapisać najpierw posunięcie białych, a następnie czarnych.*
- (2) *Oprócz zapisu posunięć, zawodnik może na blankiecie notować zużyty czas namysłu oraz symbole szacha „+” lub mata „X” (tak często oznacza się mat w Polsce).*
- (3) *Po zakończeniu partii zawodnik ma obowiązek wpisać rezultat na formularzu zapisu partii, a następnie podpisać obydwa formularze (swoją i przeciwnika).*

D. SZYBKI FINISZ PRZY ABSENCJI SĘDZIEGO

D.1. Jeżeli partie są grane zgodnie z przepisami art. 10, to zawodnik, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. Ta reklamacja kończy partię.

Zawodnik może zażądać remisu, gdy:

- (a) jego przeciwnik nie może wygrać partii normalnymi środkami
- (b) jego przeciwnik nie czynił żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami.

W przypadku (a) reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję, a jego przeciwnik powinien ją zweryfikować.

W przypadku (b) reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję i jednocześnie załączyć pełny zapis partii do chwili jej przerwania. Przeciwnik powinien zweryfikować zapis partii i końcową pozycję.

Reklamacja powinna być złożona sędziemu, którego decyzja jest ostateczna.

E. PARTIE Z UDZIAŁEM ZAWODNIKÓW NIEWIDZĄCYCH LUB SŁABOWIDZĄCYCH

Inwalidzi wzroku - Handbook FIDE – E.II

Dop. A.F:

Przepisy obejmują partie turniejowe grane pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi oraz partie turniejowe grane pomiędzy niewidzącymi.

- E.1. Dyrektorzy turniejów mają prawo adaptacji niniejszych przepisów do miejscowych warunków. W partiach turniejowych, granych pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi (osoby mające odpowiednie świadectwa) każdy z zawodników ma prawo domagania się własnej szachownicy, zawodnik widzący – normalnej szachownicy, a zawodnik niewidomy – szachownicy o specjalnej konstrukcji, która musi spełniać następujące warunki:
- (a) wymiary przynajmniej 20 × 20 cm,
 - (b) kwadraty czarnych pól lekko podwyższone,
 - (c) w środku każdego pola otwór do zamocowania bierek,
 - (d) każda bierka powinna mieć kołek u podstawy, służący do umieszczenia bierki w otworach szachownicy,
 - (e) bierki powinny być typu Staunton, przy czym czarne bierki muszą być specjalnie oznaczone, aby były wyczuwalne dotykiem (różniące się od bierek białych).
- E.2. Przepisy gry są następujące
1. Posunięcia muszą być zapowiadane wyraźnie, następnie powtarzane przez przeciwnika i wykonane na jego sza-

chownicy. W celu możliwie wyraźnego zapowiadania posunięć, zaleca się stosowanie następujących nazw liter, zamiast samych liter używanych w notacji algebraicznej:

A – Anna, B – Bella, C – Cesar, D – Dawid,
E – Ewa, F – Feliks, G – Gustaw, H – Hektor.

Rzędy liczone od strony białych do czarnych otrzymują kolejne numery (po angielsku i niemiecku):

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1 – jeden (one, eins), | 2 – dwa (two, zwei), |
| 3 – trzy (three, drei), | 4 – cztery (four, vier), |
| 5 – pięć (five, fünf), | 6 – sześć (six, sechs), |
| 7 – siedem (seven, sieben), | 8 – osiem (eight, acht). |

Roszada jest ogłaszana słownie: w zależności od kierunku, jako „długa roszada“ (ang. „long castling“, niem. „Lange Rochade“) lub „krótka roszada“ (ang. „short castling“, niem. „Kurze Rochade“).

Nazwy figur: Król (King, König), Hetman (Queen, Dame), Wieża (Rook, Turm), Goniec (Bishop, Läufer), Skoczek (Knight, Springer), Pion (Pawn, Bauer).

2. Na szachownicy zawodnika niewidzącego bierkę uważa się za dotkniętą, jeżeli została wyjęta z otworu na polu szachownicy.
3. Posunięcie uważa się za wykonane, jeżeli:
 - (a) w przypadku bicia, kiedy zabita bierka została usunięta z szachownicy, przez zawodnika będącego na posunięciu,
 - (b) bierka została umieszczona w innym otworze,
 - (c) posunięcie zostało zapowiedziane.
Dopiero po wykonaniu tych czynności może być uruchomiony zegar przeciwnika.

Zawodnika widzącego, w kwestiach omawianym w punktach 2 i 3 tych przepisów, obowiązują „Przepisy Gry FIDE“,

4. Dopuszcza się stosowanie zegara szachowego, skonstruowanego specjalnie dla zawodnika niewidzącego.

Zegar taki powinien posiadać następujące cechy charakterystyczne:

- (a) tarczę zegarową ze specjalnie wzmocnionymi wskazówkami, wykonaną w taki sposób, aby w odstępach 5-minutowych znajdowały się na niej uwypuklenia w postaci wyczuwalnej kropki, a każde 15 minut było oznaczone dwiema takimi kropkami,
 - (b) chorągiewkę sygnalizacyjną wyczuwalną dotykiem, tak przygotowaną, aby zawodnik niewidzący mógł sam wyczuć minutową wskazówkę w ostatnich pięciu minutach każdej godziny.
5. Zawodnik niewidzący jest zobowiązany zapisywać partię systemem Braille'a lub rejestrować na taśmie magnetofonowej.
 6. Przejęzyczenie w zapowiedzi posunięcia musi być natychmiast sprostowane, przed włączeniem zegara przeciwnika.
 7. Jeżeli w trakcie partii powstaną odmienne pozycje na dwóch szachownicach, różnice powinny być skorygowane z pomocą sędziego i w oparciu o zapisy partii obu graczy. Jeśli oba zapisy są zgodne, to zawodnik, który zapisał właściwe posunięcie, ale wykonał błędne, jest zobowiązany do skorygowania pozycji zgodnie z prowadzonym zapisem.
 8. Jeżeli w przypadku odmiennych pozycji na szachownicach, okaże się, że także zapisy partii różnią się między sobą, to należy wrócić do ostatniej pozycji, do której oba zapisy są zgodne i grę kontynuować. W tym przypadku sędzia powinien odpowiednio skorygować czas na obu zegarach.

9. Zawodnik niewidzący ma prawo korzystać z pomocy asystenta, który spełnia następujące obowiązki:
- (a) wykonuje posunięcia każdego z zawodników na szachownicy przeciwnika,
 - (b) ogłasza posunięcia obydwu zawodników,
 - (c) prowadzi zapis partii zawodnika niewidzącego i uruchamia zegar przeciwnika [mając na uwadze punkt 3(c) niniejszych przepisów],
 - (d) na życzenie zawodnika niewidzącego, informuje o liczbie aktualnie wykonanych posunięć i czasie zużytych przez obu zawodników,
 - (e) zgłasza reklamację w przypadkach przekroczenia czasu i informuje sędziego, jeśli zawodnik widzący dotknął jedną z bierek,
 - (f) załatwia formalności w przypadku odłożenia partii. Jeżeli zawodnik niewidzący nie korzysta z pomocy asystenta, to jego przeciwnik może powołać pomocnika, który wykonuje czynności wymienione w punktach 9(a) i 9(b).



F. PRZEPISY GRY DLA CHESS960 (Szachy960)

F1. Wyjściową pozycję bierek w Szachach960 ustala się przed rozpoczęciem partii losowo, ale przy jednoczesnym zachowaniu pewnych zasad. Następnie partia jest rozgrywana w identyczny sposób, jak ma to miejsce w standardowych szachach. Mianowicie figury i pionki wykonują takie same posunięcia, a celem gry każdego gracza jest zamatanie króla przeciwnika.

F2. Wymagania odnośnie wyjściowej pozycji

Wyjściowa pozycja Chess960 (Szachy 960) musi spełniać określone zasady. Białe pionki są ustawione w drugim rzędzie, jak w standardowych szachach. Wszystkie pozostałe białe figury są umieszczone losowo w pierwszym rzędzie, z następującymi ograniczeniami:

- (a) Król musi być umieszczony pomiędzy dwiema wieżami.
- (b) Gońce muszą być umieszczone na polach różnego koloru.
- (c) Czarne bierki są umieszczone na analogicznych polach po przeciwległej stronie szachownicy.

Pozycja wyjściowa powinna być ustalona przed rozpoczęciem partii drogą losowania za pomocą komputera, kości do gry, monet, kart itp.

F3. Szachy960. Zasady wykonywania roszady

- (a) W Szachach960 każdy zawodnik może roszować tylko raz w czasie partii. Roszada, będąca jednoczesnym posunięciem króla i wieży jest traktowana jako jeden ruch. Jednakże, tylko niektóre przepisy standardowych szachów odnośnie roszady można wykorzystać w Szachach960.

Wynika to z faktu, że w standardowych przepisach jest ustalone wyjściowe ustawienie wież i króla, co często nie ma miejsca w Szachach960.

(b) Sposoby wykonywania roszady

W Szachach960, w zależności od pozycji króla i wieży przed roszadą, manewr roszady wykonuje się jednym z czterech sposobów:

1. Roszada obu figur - wykonanie w tym samym momencie posunięć królem i wieżą.
2. Zamienna roszada - zamiana pozycji króla z wieżą.
3. Roszada królem - wykonanie jedynie posunięcia królem.
4. Roszada wieżą - wykonanie jedynie posunięcia wieżą.

Zalecenia

1. W przypadku wykonywania roszady na fizycznej szachownicy w grze z człowiekiem, zalecane jest aby król był przenoszony górami poza szachownicą w pobliżu miejsca na którym ma stanąć, następnie wieża zmienia swoją pozycję i dopiero wtedy król jest umieszczony na przeznaczonym dla niego polu.
2. Po wykonaniu roszady, końcowe pozycje wieży i króla są identyczne jak w standardowych szachach.

Objaśnienie

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

dla białych i g8 dla czarnych), wieża na linii „f” (pola f1 dla białych i f8 dla czarnych).

Uwagi

1. W celu uniknięcia nieporozumień wskazane jest przed wykonaniem roszady uprzedzenie przeciwnika słowami: „Zamierzam roszować” (angielskie „I am about to castle”).
2. W niektórych wyjściowych pozycjach, król i wieża (ale nie obie figury) nie wykonują posunięć w czasie roszady.
3. W niektórych wyjściowych pozycjach roszadę można wykonać nawet w pierwszym posunięciu.
4. Wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją króla, a jego końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) oraz wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją wieży, a jej końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) nie mogą być zajęte przez żadną inną figurę, z wyjątkiem króla i wykonującej roszadę wieży.
5. W niektórych wyjściowych pozycjach, w trakcie roszowania pewne pola mogą być zajęte przez figury, w przeciwieństwie do zasad przestrzeganych w standardowych szachach. Przykładowo, w trakcie wykonywania długiej roszady (0-0-0), figury mogą znajdować się polach „a1” (a8), „b1” (b8) i/lub „e1” (e8), a przy krótkiej roszadzie (0-0) odpowiednio na polach „e1” (e8) i/lub „h1” (h8)



WYTYCZNE PRZY KONIECZNOŚCI ODŁOŻENIA PARTII

1.
 - (a) Jeżeli po upływie czasu przeznaczanego na grę, partia nie zostanie zakończona, sędzia powinien polecić zawodnikowi będącemu na posunięciu zapisanie „tajnego ruchu“. Zawodnik powinien zapisać najbliższe posunięcie w jednoznaczny sposób, na swoim formularzu i włożyć go razem z formularzem przeciwnika do koperty, którą powinien zakleić i dopiero wtedy zatrzymać zegar, bez uruchomienia zegara przeciwnika. Dopóki zawodnik nie zatrzyma zegara, zachowuje prawo zmiany tajnego posunięcia. Jeżeli zawodnik po otrzymaniu od sędziego polecenia zapisania tajnego posunięcia, wykona ruch na szachownicy, to jest zobowiązany zapisać to posunięcie na swoim formularzu, jako tajne.
 - (b) Zawodnik, będący na posunięciu, który chce odłożyć partię przed zakończeniem sesji gry, jest traktowany jakby zapisywał tajne posunięcie po zakończeniu sesji gry i powinien wziąć na siebie cały czas pozostający do zakończenia tej sesji.
2. Na kopercie należy podać następujące informacje:
 - (a) nazwiska zawodników,
 - (b) pozycję bezpośrednio przed zapisanym posunięciem,
 - (c) czas zużyty przez każdego z zawodników,
 - (d) nazwisko zawodnika, który zapisał tajne posunięcie,
 - (e) numer zapisanego posunięcia,
 - (f) ofertę remisową, jeśli została złożona przed odłożeniem partii,
 - (g) datę, godzinę i miejsce dogrywki.

3. Sędzia powinien sprawdzić prawidłowość danych zapisanych na kopercie i jest odpowiedzialny za bezpieczne jej przechowanie.
4. Jeżeli zawodnik proponuje remis po zapisaniu tajnego posunięcia przez przeciwnika, to oferta jest ważna do chwili, gdy przeciwnik ją zaakceptuje lub odrzuci zgodnie z art. 9.1.
5. Przed rozpoczęciem dogrywki należy ustawić na szachownicy pozycję powstałą bezpośrednio przed zapisanym posunięciem, a na zegarze wykazać czas zużyty przez obu zawodników w chwili odłożenia partii.
6. Jeżeli przed wznowieniem partii obaj zawodnicy zgodzili się na remis lub jeden z nich poinformował sędziego, że poddaje się, to partię uważa się za zakończoną.
7. Kopertę z formularzami zapisów można otworzyć tylko w obecności zawodnika, który ma odpowiedzieć na zapisane posunięcie.
8. Z wyjątkiem przypadków określonych w artykułach 5, 6.9 i 9.6, partię przegrywa zawodnik, który zapisał do koperty tajne posunięcie:
 - (a) dwuznaczne, albo
 - (b) zapisane tak niewyraźnie, że nie można go odtworzyć, albo
 - (c) nieprawidłowe.
9. Jeżeli w uzgodnionym czasie rozpoczęcia dogrywki:
 - (a) jest obecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to należy otworzyć kopertę, wykonać zapisany ruch na szachownicy i uruchomić jego zegar,
 - (b) jest nieobecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to uruchamia się jego zegar, ale nie ujawnia się zapisanego ruchu. W momencie przyścia ten zawodnik ma prawo zatrzymać zegar i przy-

wołać sędziego. Dopiero wtedy sędzia otwiera kopertę, wykonuje zapisane posunięcie na szachownicy i uruchamia ponownie zegar tego zawodnika.

- (c) jest nieobecny zawodnik, który zapisał posunięcie do koperty, to jego przeciwnik nie jest zobowiązany do wykonania swego posunięcia na szachownicy. Ma prawo zapisać odpowiedź na blankiecie, włożyć formularz do nowej koperty, zakleić ją, a następnie przełączyć zegar. Koperta powinna być przekazana sędziemu, który ją przechowuje do czasu przybycia drugiego zawodnika i otwiera dopiero w jego obecności.

- 10. Zawodnik przegrywa partię, jeśli zgłosi się na dogrywkę z opóźnieniem większym niż jedna godzina w stosunku do regulaminowego czasu wznowienia gry (chyba, że regulamin turnieju przewiduje inaczej lub sędzia podejmie inną decyzję).

Jednakże w sytuacji, gdy spóźnił się zawodnik, który zapisał tajne posunięcie, należy sprawdzić, czy w międzyczasie partia nie zakończyła się innym rezultatem, a mianowicie:

- (a) nieobecny zawodnik w rzeczywistości wygrał partię, gdyż zapisany ruch był posunięciem matującym, albo
 - (b) nieobecny zawodnik uzyskał remis, gdyż posunięciem zapisanym stworzył pozycję patową lub jedną z pozycji wymienionych w art. 9.6, albo
 - (c) obecny zawodnik przy szachownicy, przegrał partię na podstawie artykułu 6.9.
- 11. (a) Jeżeli zaginęła koperta, zawierająca zapisane posunięcie, to grę należy wznowić w pozycji, która powstała w chwili przerwania partii, z czasem do namysłu zarejestrowanym w momencie odłożenia partii. Jeżeli nie można ustalić zużytego czasu w chwili odłożenia partii, to decyzję w tej sprawie podejmuje sędzia i ustalony czas ustawia na zegarach. Zawodnik, który zapisał tajny ruch do koperty, przedstawia zapisane posunięcie i wykonuje je na szachownicy.

- (b) Jeżeli odtworzenie pozycji jest niemożliwe, grę należy unieważnić i rozegrać nową partię.
12. Jeżeli przy wznowieniu partii czas zużyty jest nieprawidłowo wskazany na zegarach i jeżeli jeden z zawodników, przed wykonaniem swojego pierwszego posunięcia, zwróci na to uwagę, to pomyłkę należy sprostować. Jeśli błąd nie został zauważony, partia toczy się dalej bez korekty, chyba że sędzia uzna iż pociąga to za sobą zbyt poważne konsekwencje.
13. Godziny rozpoczęcia i zakończenia dogrywek powinny być ogłoszone wcześniej. Czas trwania każdej dogrywki gry jest kontrolowany przez sędziego.

