

Zasady gry w szachy korespondencyjne

Międzynarodowej Federacji Szachów Korespondencyjnych (ICCF)

(ICCF Laws of Correspondence Chess) (od 2020-01-01)¹

Spis treści

Wstęp	2
Wprowadzenie	2
Podstawowe przepisy gry	3
Artykuł 1 Istota i cel partii szachowej.....	3
Artykuł 2 Początkowa pozycja bierek na szachownicy	3
Artykuł 3 Posunięcia bierek	5
Artykuł 4 Wykonywanie posunięć.....	8
Artykuł 5 Zakończenie partii	8
Zasady rozgrywania turniejów	9
Artykuł 6 Zegar szachowy	9
Artykuł 7 Nieprawidłowości.....	10
Artykuł 8 Zapis przebiegu partii (rozgrywanych w inny sposób niż za pośrednictwem serwera).....	10
Artykuł 9 Partia remisowa	10
Artykuł 10 Odkładanie partii.....	12
Artykuł 11 Ocena partii niezakończonych	12
Artykuł 12 Punktacja	12
Artykuł 13 Zachowanie zawodników	12
Artykuł 14 Rola sędziego turnieju.....	13
Załączniki do przepisów gry	13
Załącznik A Notacja algebraiczna i numeryczna.....	13
Załącznik B Zasady gry dla szachów 960 (Chess960)	16
Załącznik C Tempo gry typu Triple Block.....	18
Słownik terminów używanych w „Zasadach gry“	18

¹ Duża część tego dokumentu została skopiowana i / lub dostosowana z Przepisów FIDE (Laws of Chess) z dnia 2018-01-01 (<https://handbook.fide.com/chapter/E012018>).

Jest tak ze względu na stopień nakładania się szachów bezpośrednich i szachów korespondencyjnych, a FIDE wykonało dobrą robotę, definiując zasady gry w grze bezpośredniej.

Wstęp

Zasady gry ICCF obejmują grę w szachy korespondencyjne. Szachy korespondencyjne są definiowane jako partia szachów, w której zawodnicy nie siedzą przy szachownicy naprzeciw siebie, aby wykonywać swoje posunięcia. Posunięcia są natomiast przesyłane zdalnie za pomocą różnych środków [komunikacji].

Zasady gry w szachy korespondencyjne składają się z dwóch części:

1. Podstawowe przepisy gry oraz
2. Zasady rozgrywania turniejów

Tekst w języku angielskim jest autentyczną wersją Zasad gry w szachy korespondencyjne² (przyjętych podczas kongresu ICCF 2018 w Llandudno w Walii), które weszły w życie 2019-01-01.

Zasady zostały zaktualizowane na podstawie decyzji podjętej podczas Kongresu ICCF 2019 w Wilnie na Litwie.

Wprowadzenie

Zasady gry w szachy korespondencyjne ICCF (w skrócie „Zasady”) nie są w stanie objąć wszelkich sytuacji i przypadków, które mogłyby zaistnieć w czasie partii, ani też nie mogą jednoznacznie regulować wszystkich kwestii administracyjnych.

W przypadkach, które nie są dokładnie uregulowane artykułami Zasad, prawidłowe orzeczenie powinno być wynikiem analizy sytuacji zbliżonych do uregulowanych niniejszymi Zasadami.

Zasady 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 problemu, zgodnie z zasadami sprawiedliwości, logiki oraz specyficznych okoliczności.

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

Rozegranie partii zgodnie z Zasadami jest niezbędnym warunkiem oceny partii w systemie rankingowym ICCF.

Zaleca się, aby partie nie podlegające ocenie rankingowej ICCF również były rozgrywane zgodnie z Zasadami ICCF.

Narodowe federacje mogą zwracać się do ICCF z prośbą o wyjaśnienie wszelkich kwestii związanych z Zasadami.

² W dokumencie przetłumaczonym na język polski zachowano oryginalną numerację rozdziałów z wersji angielskiej, aby w razie konieczności można było się nią posłużyć przy potencjalnej reklamacji. W niektórych miejscach dodano wyjaśnienia lub skorygowano błędny zapis w oryginalnym dokumencie ICCF.

Podstawowe przepisy gry

Artykuł 1 Istota i cel partii szachowej

1.1. Partia szachowa toczy się pomiędzy dwoma rywalami, którzy na przemian wykonują posunięcia swoimi bierkami na kwadratowej planszy zwanej „szachownicą”.

Zawodnik mający [jaśniejsze, czyli] białe bierki, rozpoczyna grę [wykonuje pierwsze posunięcie, a potem obaj zawodnicy wykonują posunięcia na przemian, przy czym grający ciemniejszymi, czyli czarnymi bierkami, robi następne posunięcie].

Określenie „zawodnik jest na posunięciu”, oznacza, że jego przeciwnik wykonał posunięcie. (Zobacz art. 4.1)

1.2. Celem gry każdego zawodnika jest zaatakowanie króla przeciwnika (danie szacha) w taki sposób, aby przeciwnik nie mógł wykonać żadnego dozwolonego przepisami gry posunięcia broniącego króla przed z biciem 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 [czy też „z 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 [(zobacz art. 5.2.2)].

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). Szachy rozgrywa się na szachownicy, kwadratowej planszy podzielonej na 64 kwadratowe pola (osiem na osiem) o dwóch naprzemiennych kolorach. Bez względu na rzeczywisty kolor pól, jaśniejsze nazywa się „białymi” (bądź „jasnymi”), zaś ciemniejsze określa się jako „czarne” (lub „ciemne”).

2.2. Umowne są też nazwy graczy oraz jego bierki: jaśniejsze bierki nazywane są „białymi”, ciemniejsze bierki z kolei noszą nazwę „czarnych”; z tego względu gracza posługującego się białymi bierkami nazywa się „białym”, a gracza korzystającego z czarnych bierek – „czarnym”.

Szachownicę ustawia się tak, by w lewym dolnym rogu planszy znajdowało się czarne pole (stąd w prawym dolnym musi znajdować się białe).

Każdy zawodnik dysponuje szesnastoma bierkami:

Bierka	Figury					Pionki
	 	 	 	 	 	 
Liczba	1	1	2	2	2	8
język polski	K	H	W	G	S	
	Król	Hetman	Wieża	Goniec	Skoczek	Pionek
język angielski	K	Q	R	B	N	
	King	Queen	Rook	Bishop	Knight	Pawn
język francuski	R	D	T	F	C	
	Roi	Dame	Tour	Fou	Cavalier	Pion
język hiszpański	R	D	T	A	C	
	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón
język niemiecki	K	D	T	L	S	
	König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer
język rosyjski	Кр	Ф	Л	С	К	
	Король	Ферзь	Ладья	Слон	Конь	Пешка
język włoski	R	D	T	A	C	
	Re	Donna	Torre	Alfiere	Cavallo	Pedone
język esperanto	R	D	T	K	Ĉ	
	Reĝo	Damo	Turo	Kuriero	Ĉevalo	Peono

Uwaga: w tabeli podano skróty i nazwy bierek w kilku językach. W notacji pomija się oznaczenie pionka (zobacz Załącznik A, pkt.A.4.).



Bierki Stauntona

Od lewej do prawej: biały pionek, biały hetman, biały król, czarny goniec, czarny skoczek, czarna wieża.

2.3. Wyjściowa pozycja bierek na szachownicy jest pokazana na diagramie



W partiach w szachy 960 pozycja początkowa jest określana przez serwer.

2.4. Osiem pionowych szeregów pól (kolumn), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się „liniami“. Osiem poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadłe 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

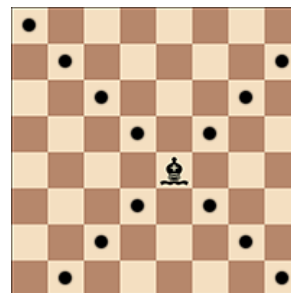
3.1. Żadna bierka nie może stanąć na polu zajęтым przez inną bierkę tego samego koloru.

3.1.1. Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, „bije“ tę bierkę, [a zbita bierka musi być natychmiast usunięta z szachownicy,] co jest integralną częścią posunięcia.

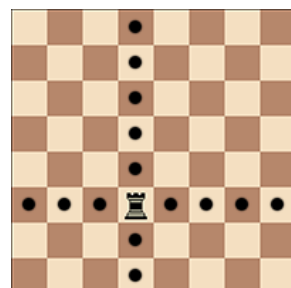
3.1.2. Sformułowanie „bierka atakuje bierkę przeciwnika“ oznacza, że dana bierka może zbić bierkę przeciwnika stojącą na tym polu, zgodnie z artykułami 3.2 do 3.8.

3.1.3. Przyjmuje się, że bierka atakuje dane pole, nawet w sytuacji, gdy nie można wykonać nią posunięcia na to pole, ponieważ wykonanie go spowodowałoby narażenie własnego króla na atak lub umieszczenie go na atakowanym polu.

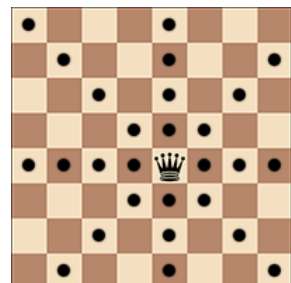
3.2. Goniec może zostać przesunięty na dowolne pole znajdujące się na przekątnych (diagonalach), przechodzących przez pole, na którym się on znajduje.



3.3. Wieża może zostać przesunięta na dowolne pole znajdujące się na linii i w rzędzie, przechodzących przez pole, na którym się ona znajduje.

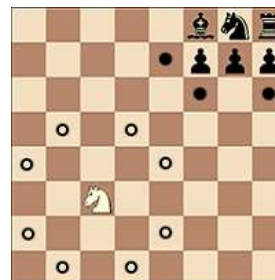


3.4. Hetman może zostać przesunięty na dowolne pole znajdujące się na liniach, rzędach i przekątnych, przechodzących przez pole, na których się on znajduje.



3.5. Wykonując posunięcia gońcem, wieżą lub hetmanem nie można przeskoczyć pola zajętego przez inną bierkę.

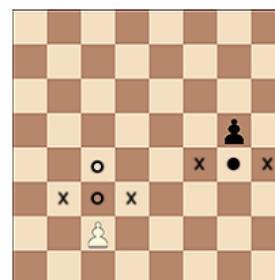
3.6. Skoczek może przemieścić się na jedno z najbliższych pól, względem tego, na którym stoi, ale nie znajdujące się w tym samym rzędzie, linii lub przekątnej.



3.7.1. Pionek może poruszać się tylko naprzód o jedno pole znajdujące się bezpośrednio przed nim, na tej samej linii, pod warunkiem, że to pole jest niezajęte albo

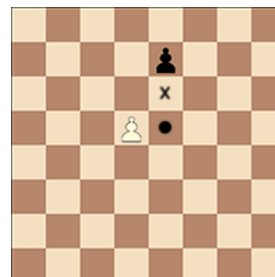
3.7.2. Pionek w pierwszym posunięciu może pójść naprzód o jedno pole, jak przedstawiono w 3.7.1, lub alternatywnie o dwa pola na tej samej linii, na której się znajduje pod warunkiem, że oba pola są niezajęte albo

3.7.3. Pionek może pójść po przekątnej na pole zajęte przez bierkę innego koloru i jednocześnie ją pobić.



3.7.4.1. Pionek, który właśnie przesunął się o dwa pola z pozycji wyjściowej, może zostać zbity przez pionka przeciwnika zajmującego pozycję w tym samym rzędzie i na sąsiedniej linii tak, jakby został przesunięty tylko o jedno pole.

3.7.4.2. Takie bicie może być wykonane tylko bezpośrednio po przesunięciu pionka przeciwnika i nazywa się „biciem w przelocie“ (francuskie określenie „en passant“, skrót e.p.).



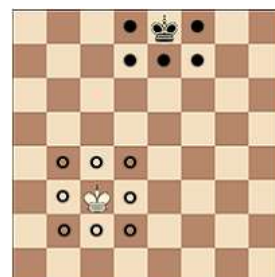
3.7.5.1. Kiedy zawodnik, będący na posunięciu, przesunie pionka na najdalsze pole w stosunku do jego wyjściowej pozycji, to musi natychmiast, w ramach tego samego posunięcia, na docelowym polu, zwanym polem promocji, zamienić pionka na figurę tego samego koloru - nowego hetmana, wieżę, gońca lub skoczka.

3.7.5.2. Wybór zawodnika nie jest ograniczony do figur, które zostały zbite do tego momentu.

3.7.5.3. Taka zamiana pionka nazywa się „promocją“, a działanie promowanej figury jest natychmiastowe.

3.8. Król może wykonać posunięcie na dwa różne sposoby:

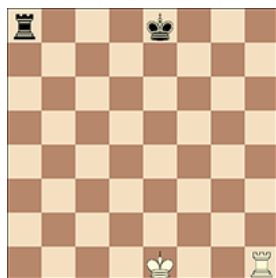
3.8.1. przesuając się na dowolne sąsiednie pole



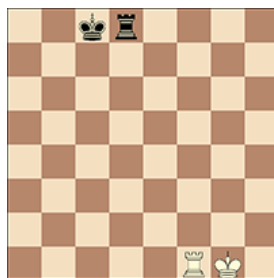
3.8.2. albo „roszując“. Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież tego samego koloru, wzdłuż pierwszego rzędu w stosunku do zawodnika. Roszada jest traktowana jako jedno posunięcie królem i jest wykonywana w następujący sposób: króla przesuwa się z jego wyjściowego

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.

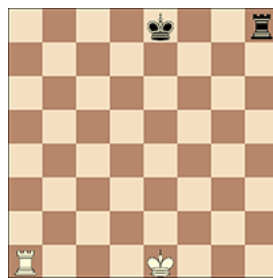
Pozycje



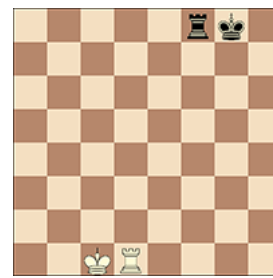
przed krótką roszadą
białych
przed długą roszadą
czarnych



po krótkiej roszadzie
białych
po długiej roszadzie
czarnych



przed długą roszadą
białych
przed krótką roszadą
czarnych



po długiej roszadzie
białych
po krótkiej roszadzie
czarnych

3.8.2.1. Możliwość wykonania roszady zostaje utracona:

3.8.2.1.1. jeżeli król wykonał już posunięcie lub

3.8.2.1.2. w kierunku wieży, która wykonała już posunięcie.

3.8.2.2 Roszada jest czasowo niemożliwa:

3.8.2.2.1. jeżeli pierwotne pole, na którym stoi król, albo pole, które król ma przekroczyć, względnie to, które ma zająć, jest atakowane przez jedną lub więcej bierki przeciwnika albo

3.8.2.2.2. jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć, znajduje się jakkolwiek bierka.

3.9.1. Określenie „król jest szachowany“, oznacza, że jest atakowany przez jedną lub więcej bierki przeciwnika, nawet w sytuacjach, gdy takie bierki nie mogą wykonać posunięcia na pole zajęte przez króla, gdyż ich przesunięcie spowodowałyby odsłonięcie własnego króla lub umieszczenie własnego króla na atakowanym polu.

3.9.2. Nie wolno wykonać żadnego posunięcia bierką, które wprowadza króla tego samego koloru pod szacha lub pozostawia go pod szachem.

3.10.1. Posunięcie jest prawidłowe, gdy wszystkie wymogi artykułów 3.1. - 3.9. są spełnione.

3.10.2. Posunięcie jest nieprawidłowe, gdy nie spełnia jakiegokolwiek z wymogów artykułów 3.1. - 3.9.

W praktyce zawodnik może wykonać nieprawidłowe posunięcie wyłącznie w turniejach rozgrywanych za pośrednictwem poczty, e-maila lub faksu, ponieważ serwer nie zezwala na nieprawidłowe posunięcia.

3.10.3. Pozycja jest nieprawidłowa, jeżeli nie można do niej doprowadzić przez wykonanie jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

Może to potencjalnie wystąpić tylko w turniejach rozgrywanych za pośrednictwem poczty, e-maila lub faksu, ponieważ serwer nie zezwala na występowanie nieprawidłowych pozycji.

Artykuł 4 Wykonywanie posunięć

4.1. W partiach rozgrywanych na serwerze ICCF czynność wykonania posunięcia uważa się za ostateczną, gdy zawodnik naciśnie kolejno oba przyciski „Zadeklaruj” (ang. "Submit") a następnie „Wykonaj” (ang. "Accept").

4.2. W partiach rozgrywanych za pośrednictwem poczty lub e-maila, wykonanie posunięcia jest uważane za ostateczne, gdy zawodnik wyśle posunięcie za pośrednictwem odpowiedniego środka komunikacji.

4.3. Po wykonaniu posunięcia nie można go już cofnąć.

Artykuł 5 Zakończenie partii

5.1. Poprzez zwycięstwo:

5.1.1. Partię wygrywa zawodnik, który zamatował króla przeciwnika. Mat natychmiast kończy partię pod warunkiem, że posunięcie prowadzące do pozycji matowej było wykonane w zgodzie z art. 3 oraz art. 4.

5.1.2. Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.

5.1.3. Partię wygrywa zawodnik, jeśli po złożonej reklamacji pozycja zostanie oceniona jako wygrana na podstawie 7-bierkowej bazy końcówek szachowych.

5.1.4 Partię wygrywa zawodnik, jeśli zostanie rozstrzygnięta jako wygrana w procesie orzekania.

5.2. Poprzez remis:

5.2.1. Partia kończy się remisem, gdy zawodnik będący na posunięciu nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, a jego król nie jest szachowany. Taką pozycję określa się słowem „pat”. Pat natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie prowadzące do pozycji patowej było wykonane w zgodzie z art. 3 oraz art. 4.

5.2.2. 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” natychmiast kończy partię, pod warunkiem, że posunięcie prowadzące do tej pozycji było wykonane w zgodzie z art. 3 oraz art. 4.

5.2.3. Partia kończy się remisem w wyniku porozumienia pomiędzy obydwojma zawodnikami w trakcie partii, pod warunkiem, że obaj zawodnicy wykonali przynajmniej jedno posunięcie. Zgoda na remis natychmiast kończy partię.

5.2.4. Partia kończy się remisem, jeśli po złożonej reklamacji pozycja zostanie oceniona jako remis na podstawie 7-bierkowej bazy końcówek szachowych.

5.2.5. Zobacz artykuły 9.2. i 9.3.

5.2.6. Partia kończy się remisem, jeśli zostanie rozstrzygnięta jako remis w procesie orzekania.

Zasady rozgrywania turniejów

Artykuł 6 Zegar szachowy

6.1. Określenie „zegar szachowy” oznacza zegar z dwoma wyświetlaczami czasu, połączonymi ze sobą w taki sposób, że tylko jeden z nich może działać jednocześnie. Określenie „zegar” w Zasadach oznacza jeden z dwóch wyświetlaczy czasu. Każdy wyświetlacz ma tzw. „chorągiewkę”. Określenie „spadnięcie chorągiewki” oznacza, że upłynął czas przyznany zawodnikowi.

6.2. Grając partię z zegarem szachowym, każdy z zawodników jest zobowiązany do zakończenia określonej liczby posunięć lub wszystkich posunięć w regulaminowym czasie, z ewentualnym uwzględnieniem dodatkowego czasu przyznanego na każde posunięcie. Tempo gry musi być sprecyzowane przed rozpoczęciem zawodów.

6.3. Natychmiast po opadnięciu chorągiewki, należy sprawdzić, czy zostały spełnione wymagania art. 6.2.

6.4. W momencie wyznaczonym na rozpoczęcie partii uruchamia się zegar zawodnika mającego białe bierki.

6.5. W trakcie partii wykonanie posunięcia przez zawodnika na szachownicy zatrzymuje jego zegar i uruchamia zegar przeciwnika. [To „kończy” posunięcie.]

6.6. Przyjmuje się, że nastąpiło przekroczenie czasu (opadnięcie chorągiewki), gdy serwer ustali ten fakt lub (w przypadku gry pocztą lub pocztą elektroniczną), gdy jeden z zawodników złożył uzasadnioną reklamację w tej sprawie zgodnie z ustaleniami sędziego turnieju.

6.7. Z wyjątkiem sytuacji sprecyzowanych w artykułach: 5.1. lub 5.2., zawodnik, który nie zakończył wykonywania regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa partię. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji przeciwnik nie może zamatować króla zawodnika za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

6.8. Każde wskazanie podane przez zegary jest uważane za miarodajne przy braku jakichkolwiek przeciwnych dowodów. Mogą zaistnieć okoliczności, w których sędzia turnieju wyzeruje zegar i według swego najlepszego rozeznania, określi czas jaki ma być wyświetlany na zegarze zawodnika.

6.9. Jeśli w partii rozgrywanej w inny sposób niż za pośrednictwem serwera nastąpiło obustronne przekroczenie czasu (opadły obie chorągiewki), a sędzia turnieju nie może ustalić, które z nich nastąpiło jako pierwsze z powodu niedostarczenia przez zawodników wystarczającej dokumentacji, partia zostanie zaliczona jako obustronnie przegrana (obustronny walkower).

6.10. Przerwanie gry przez sędziego turnieju:

- a. Jeśli partia musi zostać przerwana, sędzia turnieju zatrzyma zegary (z wyjątkiem sytuacji, gdy używane jest tempo gry typu Triple Block).
- b. Zawodnik nigdy nie może zatrzymać swojego zegara, chyba że wykona ruch lub weźmie urlop.
- c. Sędzia turnieju decyduje, kiedy gra ma zostać wznowiona.

6.11. W przypadku wystąpienia nieprawidłowości, sędzia turnieju według swego najlepszego rozeznania, określi czas jaki ma być wyświetlany na zegarach. Sędzia turnieju powinien również, w razie potrzeby, dostosować licznik posunięć.

Artykuł 7 Nieprawidłowości

7.1. Jeśli partię rozgrywaną w inny sposób niż za pośrednictwem serwera (czyli pocztą, e-mailem lub faksem) rozpoczęto odmiennymi kolorami, niż należało, i obaj zawodnicy wykonali mniej niż 10 posunięć, to należy partię rozpocząć od nowa z właściwymi kolorami bierek. Po wykonaniu 10 lub większej liczby posunięć partię należy kontynuować.

7.2. Jeżeli w trakcie partii rozgrywanej w inny sposób niż za pośrednictwem serwera stwierdzono, że zostało wykonane i zakończone nieprawidłowe posunięcie, to należy przywrócić pozycję, która była przed wystąpieniem nieprawidłowości. Partię należy kontynuować od tej przywróconej pozycji, a winnego zawodnika należy ukarać.

Artykuł 8 Zapis przebiegu partii (rozgrywanych w inny sposób niż za pośrednictwem serwera)

8.1. Prowadzenie zapisu przebiegu partii jest wymagane:

8.1.1. W trakcie gry zawodnik jest zobowiązany do wyraźnego, czytelnego (na ile to możliwe) i prawidłowego zapisywania przebiegu partii, posunięć własnych i przeciwnika, posunięcia po posunięciu, notacją numeryczną lub inną wspólnie uzgodnioną [na przykład notacją algebraiczną].

8.1.2. Podczas gry zawodnik może korzystać z fizycznego formularza do zapisu partii zamiast lub oprócz elektronicznej kopii.

8.1.3. Formularz do zapisu partii powinien służyć wyłącznie do zapisywania posunięć, czasu na zegarze, ofert remisowych oraz kwestii dotyczących reklamacji i innych istotnych danych.

8.1.4. Obaj zawodnicy muszą znaczyć na formularzu do zapisu partii ofertę remisową znakiem (=).

8.1.5. Jeżeli zawodnik nie jest zdolny do prowadzenia zapisu partii, to tę czynność może wykonywać za niego asystent.

8.2. Formularz z zapisem posunięć musi zostać udostępniony sędziemu turnieju na żądanie w dowolnym momencie trwania partii.

8.3. Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, to obaj zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii. Każdy zawodnik powinien zanotować aktualną pozycję rozgrywanej partii, czasy na zegarach z zaznaczeniem zawodnika, którego zegar był uruchomiony wraz z podaniem liczby wykonanych/ zakończonych posunięć, jeśli ta informacja jest dostępna przed rekonstrukcją partii.

8.4. Jeżeli na podstawie zapisów partii nie jest możliwe odtworzenie przebiegu gry i stwierdzenie, że jeden z zawodników przekroczył czas do namysłu, to partię należy kontynuować. Zakłada się, że następne posunięcie będzie pierwszym w kolejnej kontroli czasu, chyba że istnieje dowód wykonania lub zakończenia większej liczby posunięć.

8.5. Po zakończeniu partii obaj zawodnicy wyłajają plik PGN do sędziego turnieju podając wynik partii. Jeżeli wynik wpisano nieprawidłowo, jest on obowiązujący, chyba że sędzia podejmie inną decyzję.

Artykuł 9 Partia remisowa

9.1. Przepisy dotyczące remisu:

9.1.1. W regulaminie turnieju może być określony warunek, że zawodnicy nie mają prawa proponowania remisu lub zgodzenia się na remis przed wykonaniem określonej liczby posunięć.

9.1.2. Jeżeli regulamin turniejowy dopuszcza zgadzanie się na remis, to muszą być przestrzegane następujące zasady:

9.1.2.1. Zawodnik, który chce złożyć propozycję remisu, musi to zrobić albo za pośrednictwem serwera ICCF (w partiach rozgrywanych na serwerze [poprzez zaznaczenie odpowiedniej opcji przed naciśnięciem przycisku „Zadeklaruj” (ang. "Submit")]), albo poprzez wyraźne wyrażenie zamiaru zaoferowania remisu (w partiach innych niż rozgrywane na serwerze). Dokonuje się tego podczas wykonywania posunięcia.

Propozycja nie może zostać wycofana i pozostaje ważna do momentu, gdy przeciwnik ją zaakceptuje lub odrzuci lub upłynie czas na zegarze przeciwnika.

9.1.2.2. Reklamacja remisu, zgodnie z art. 9.2. lub 9.3. jest traktowana jako propozycja remisu.

9.2. Reklamacja remisu:

9.2.1. Partia kończy się remisem, jeżeli zawodnik będący na posunięciu składa prawidłową reklamację, że identyczna pozycja przynajmniej po raz trzeci (niekoniecznie przez powtórzenie tych samych posunięć):

9.2.1.1. pojawi się na szachownicy i zadeklarował sędziemu (serwerowi) zamiar jego wykonania, albo

9.2.1.2. właśnie pojawiła się na szachownicy, a zawodnik reklamujący remis jest na posunięciu.

9.2.2. Pozycje 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, jeżeli:

9.2.2.1. w pierwszej pozycji pionek mógł zostać zбитy w przelocie („en passant”).

9.2.2.2. król i wieża mają prawo do roszady w pierwszej pozycji, a w następnych pozycjach to prawo utraciły. Prawo do wykonania roszady traci się tylko wtedy, gdy król lub wieża wykonały posunięcie.

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

9.3.1. po jego posunięciu, którego wykonanie już zadeklarował sędziemu (serwerowi), obie strony będą miały wykonane przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionkiem ani nie zбитy żadnej bierki (z wyjątkiem sytuacji, gdy na planszy pozostało 7 lub mniej bierek), albo

9.3.2. obie strony zakończyły wykonanie przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionkiem, ani nie zбитy żadnej bierki (z wyjątkiem sytuacji, gdy na planszy pozostało 7 lub mniej bierek).

9.3.3. Zobacz artykuł 5.2.4.

9.4. Procedura rozpatrywania reklamacji remisu:

9.4.1. Jeżeli zawodnik domaga się remisu na podstawie art. 9.2. lub art. 9.3., to serwer rozpatrzy reklamację prawie natychmiast, lub (dla partii rozgrywanych w inny sposób niż za pośrednictwem serwera) sędzia turnieju zatrzyma zegar (zobacz artykuł 6.10.). Zawodnik nie może wycofać zgłoszonej reklamacji.

9.4.2. Jeśli reklamacja jest uzasadniona, partia natychmiast kończy się remisem.

9.4.3. Jeśli reklamacja jest nieuzasadniona, partia powinna być kontynuowana. Jeżeli reklamacja była związana z zamierzonym posunięciem, to posunięcie to musi być wykonane, w zgodzie z art. 3 i 4.

Artykuł 10 Odkładanie partii

10.1. W partiach rozgrywanych w ICCF nigdy nie stosuje się odkładania partii. Zawodnicy mogą wziąć określoną ilość urlopu (wtedy zegary są zatrzymane) podczas gry, zgodnie z parametrami turnieju określonymi przez organizatora turnieju podczas konfigurowania wydarzenia. Turnieje z tempem gry typu Triple Block nigdy nie zawierają opcji urlopu. (Zobacz załącznik C.)

Artykuł 11 Ocena partii niezakończonych

11.1. Procedury oceny partii niezakończonych mogą być stosowane w celu doprowadzenia partii do końca w określonych okolicznościach, jak opisano w Przepisach ICCF.

Artykuł 12 Punktacja

12.1. Jeżeli regulamin turnieju nie przewiduje innej punktacji, to za wygraną partii lub za zwycięstwo walkowerem wygrywający otrzymuje jeden punkt (1), a przegrywający partię, w tym walkowerem, otrzymuje zero punktów (0). Zawodnik, który zremisuje partię otrzymuje pół punktu ($\frac{1}{2}$).

12.2. Łączny wynik obu zawodników w każdej partii nie może przekroczyć maksymalnego wyniku dla partii. Wyniki każdego z zawodników muszą odpowiadać wymienionej punktacji. Przykładowo wynik $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ jest niedozwolony.

Artykuł 13 Zachowanie zawodników

13.1. ICCF przyjęło motto „Amici Sumus” (Jesteśmy przyjaciółmi), które jest podstawową filozofią ustalania standardów zachowania dla zawodników.

13.2. To motto powinno obowiązywać we wszelkiej komunikacji pomiędzy zawodnikami, sędziami turniejów, działaczami ICCF oraz federacjami członkowskimi.

13.3. Wytyczne ICCF dotyczące zachowania opisane w Przepisach ICCF stanowią jasne ramy zachowania zawodników.

13.3.1. Wysyłanie obraźliwej, obscenicznej lub budzącej zastrzeżenia wiadomości nie jest w żadnym wypadku dopuszczalne.

13.3.2. Dalsze lub powtarzające się niewłaściwe zachowanie spowoduje postępowanie dyscyplinarne z nałożeniem kary / sankcji.

13.3.2.1. W przypadku poważnych lub powtarzających się naruszeń zachowania niezgodnych ze statutem, zasadami i / lub przepisami ICCF zostaną nałożone natychmiastowe kary / sankcje.

13.3.2.2. Stopień kar / sankcji będzie związany ze skalą niewłaściwego zachowania.

13.3.2.3. Przykłady poważnych naruszeń zachowania:

- (a) zmowa między zawodnikami,
- (b) milczące / nieuzasadnione wycofanie się z turnieju,
- (c) niedopuszczalne lub obraźliwe zachowanie w stosunku do zawodników i / lub działaczy,
- (d) bardzo wolna gra w wyraźnie przegranej pozycji, oraz
- (e) nękanie powtarzającymi się propozycjami remisu.

Artykuł 14 Rola sędziego turnieju

14.1. Sędzia turnieju (TD):

- 14.1.1. odpowiada za sprawne przeprowadzanie turniejów,
- 14.1.2. ponosi odpowiedzialność za postęp partii,
- 14.1.3. rozpatruje wszelkie spory, wątpliwości i skargi w bezstronny i terminowy sposób,
- 14.1.4. zapewnia, że turnieje będą zgodne ze wszystkimi obowiązującymi przepisami ICCF, aby zapewnić integralność systemu rankingowego ICCF,
- 14.1.5. zapewnia, że filozofia „Amici Sumus” przenika wszystkie działania wszystkich zawodników,
- 14.1.6. wykazuje inicjatywę w rozwiązywaniu problemów.

14.2. Oczekuje się, że sędzia turnieju (TD):

- 14.2.1. niezwłocznie odpowiada na pytania i wątpliwości zawodników (dotyczące zasad itp.),
- 14.2.2. niezwłocznie rozwiązuje wszystkie reklamacje i pracuje nad rozwiązywaniem problemów,
- 14.2.3. przestrzega wszystkich przepisów i wytycznych a w razie potrzeby zasięga porady od bardziej doświadczonej osoby, jeśli nie jest pewien, jak poradzić sobie z problemem,
- 14.2.4. egzekwuje kodeks postępowania ICCF. [Przepisy ICCF, art. 1.7., 2.15., 3.15., 5.10.]

Załączniki do przepisów gry

Załącznik A Notacja algebraiczna i numeryczna

ICCF uznaje dwa systemy notacji: system algebraiczny i system numeryczny.

System algebraiczny jest używany na serwerze ICCF.

[Jednak w międzynarodowych turniejach korespondencyjnych rozgrywanych za pośrednictwem poczty użycie zapisu algebraicznego może powodować zamieszanie, ponieważ różne języki mają różne nazwy (a zatem różne inicjały) figur.]

System numeryczny [(zwany czasem notacją międzynarodową)] może być używany tylko w turniejach pocztowych i e-mailowych (to znaczy bez serwera). [System został wdrożony w ICCF w 1951 roku przez szwedzkiego zawodnika i działacza ICCF, Erika Larssona.]

Zasady notacji algebraicznej

A.1. W tym opisie „figura“ oznacza bierkę inną niż pionek.

A.2. Każda figura jest oznaczona pierwszą, dużą literą swojej nazwy: K = król, H = hetman, W = wieża, G = goniec, S = skoczek.

[W oficjalnej wersji przepisów występuje notacja angielska K=King, Q=Queen, R=Rook, B=Bishop, N=kNight, przy czym w przypadku skoczka, używa się litery N w celu uniknięcia dwuznaczności.]

A.3. Język angielski jest używany w systemie algebraicznym ICCF [na serwerze].

A.4. Pionki nie są oznaczane pierwszą literą ich nazwy, ale są rozpoznawane przez brak tej litery.

Przykłady: posunięcia zapisuje się e5, d4, a5, ale nie pe5, Pd4, pa5.

A.5. Osiem linii 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.

A.6. Osiem rzędów 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.

A.7. Z powyższego wynika, że każde z 64 pól szachownicy ma jednoznaczne oznaczenie literowo-cyfrowe. [, jak na diagramie:]

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

A.8. Każde posunięcie figurą zapisuje się za pomocą podania symbolu literowego figury i pola docelowego. Nie należy umieszczać myślnika pomiędzy symbolem literowym figury i polem docelowym. Przykłady: Ge5, Sf3, Wd1.

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

A.9. Jeżeli figura bije bierkę przeciwnika, to znak „x” można postawić pomiędzy:

A.9.1. symbolem literowym figury i

A.9.2. polem docelowym. Przykłady: Gxe5, Sxf3, Wxd1. Zobacz też A.10.

A.9.3. Jeżeli pionek wykonuje bicie, to należy najpierw zapisać oznaczenie linii, na której stoi pionek, a następnie oznaczenie pola docelowego, poprzedzone ewentualnie znakiem „x”. Przykłady, dx e5, gxf3, axb5.

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

[W Polsce zamiast litery „x” do oznaczenia bicia powszechnie używa się dwukropka „:”, 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.]

A.10. Jeżeli dwie identyczne figury mogą wykonać posunięcie na to samo pole, to figura wykonująca posunięcie powinna zostać wskazana następująco:

A. 10.1. Jeśli obie figury stoją w tym samym rzędzie, to należy podać:

A. 10.1.1. symbol literowy figury,

A. 10.1.2. symbol linii, na której stoi figura i

A. 10.1.3. oznaczenie pola docelowego.

A.10.2. Jeśli obie bierki stoją na tej samej linii, to należy podać:

A.10.2.1. symbol literowy figury,

A.10.2.2. numer rzędu, na którym stoi figura i

A.10.2.3. oznaczenie pola docelowego.

Zasady gry w szachy korespondencyjne
Międzynarodowej Federacji Szachów Korespondencyjnych (ICCF)

A.10.3. Jeśli obie figury stoją na różnych liniach i rzędach, to należy preferować metodę (1).
Przykłady:

A.10.3.1. Dwa skoczki stoją na polach g1 oraz e1 jeden z nich idzie na pole f3; notacja Sgf3 albo Sef3.

A.10.3.2. Dwa skoczki stoją na polach g5 oraz g1 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja S5f3 albo S1f3.

A.10.3.3. Dwa skoczki stoją na polach h2 oraz d4 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja Shf3 albo Sdf3.

A.10.3.4. W przypadku bicia na polu f3, w przedstawionych przykładach należy dodać znak „x” i wtedy notacja wygląda następująco: 1) Sgxf3 albo Sexf3, 2) S5xf3 albo S1xf3, 3) Shxf3 albo Sdxf3

A.11. W przypadku promocji pionka, posunięcie pionka powinno być uzupełnione symbolem literowym promowanej figury, umieszczonym po symbolu pola docelowego. Przykłady: d8H, exf8S, b1G, g1W.

A.12. Oferta remisu powinna być zaznaczona symbolem (=).

A.13 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

[Ostatnie trzy symbole nie są obowiązkowe w notacji.]

Zasady notacji numerycznej

A.14. Każde pole szachownicy ma dwucyfrowe oznaczenie.

A.15. Pierwsza cyfra to numer linii [kolumny], od lewej do prawej patrząc od strony białych [oraz od prawej do lewej patrząc od strony czarnych].

A.16. Druga cyfra to numer rzędu, licząc od najbliższego do najdalszego rzędu patrząc od strony białych [oraz od najdalszego do najbliższego rzędu patrząc od strony czarnych].

A.17. Podobnie jak w poprzednich zasadach każde z sześćdziesięciu czterech pól szachownicy ma jednoznaczne **dwucyfrowe** oznaczenie [, jak na diagramie oraz na karcie pocztowej do szachów korespondencyjnych:]

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

File	Col	File	Col	File	Col	File	Col
18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81
A	B	C	D	E	F	G	H

File	Col	File	Col	File	Col	File	Col
18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81
A	B	C	D	E	F	G	H

File	Col	File	Col	File	Col	File	Col
18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81
A	B	C	D	E	F	G	H

File	Col	File	Col	File	Col	File	Col
18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81
A	B	C	D	E	F	G	H

A.18. Każde posunięcie zapisuje się przez podanie czterech cyfr - pierwsze dwa to oznaczenie pola wyjściowego, a ostatnie dwa to oznaczenie pola docelowego. Przykład: 1.e4 w zapisie algebraicznym jest oznaczane jako 1.5254 w zapisie numerycznym.

A.19. W przypadku promocji pionka dodaje się piątą cyfrę [umieszczoną po symbolu pola docelowego] wskazującą wybraną figurę: 1 dla hetmana, 2 dla wieży, 3 dla gońca i 4 dla skoczka. Przykład: jeśli pionek przesuwa się z f7 na f8 i jest promowany na wieżę, posunięcie zostanie zapisane jako 67682.

A.20. W przypadku rozszowania podaje się pozycję początkową i końcową króla: dla białych 5131 (skrzydło hetmańskie) i 5171 (skrzydło królewskie); dla czarnych 5838 (skrzydło hetmańskie) i 5878 (skrzydło królewskie).

Przykładowy zapis partii:

#	Algebraiczna (SAN) pol	Algebraiczna (SAN) ang ³	ICCF ⁴	Long algebraic (LAN) ⁵	Figurine algebraic (FAN) ⁶
1.	e4 e5	e4 e5	5254 5755	e2-e4 e7-e5	e4 e5
2.	Sf3 Sf6	Nf3 Nf6	7163 7866	Ng1-f3 Ng8-f6	♘f3 ♗f6
3.	d4 exd4	d4 exd4	4244 5544	d2-d4 e5xd4	d4 exd4
4.	e5 Se4	e5 Ne4	5455 6654	e4-e5 Nf6-e4	e5 ♖e4
5.	Hxd4 d5	Qxd4 d5	4144 4745	Qd1xd4 d7-d5	♔xd4 d5
6.	exd6 Sxd6	exd6 Nxd6	5546 5446	e5xd6 Ne4xd6	exd6 ♗xd6
7.	Gg5 Sc6	Bg5 Nc6	3175 2836	Bc1-g5 Nb8-c6	♙g5 ♜c6
8.	He3+ Ge7	Qe3+ Be7	4453 6857	Qd4-e3+ Bf8-e7	♔e3+ ♝e7
9.	Sb2 0-0	Nbd2 0-0	2142 5878	Nb1-d2 0-0	♘bd2 0-0
10.	0-0-0 We8	0-0-0 Re8	5131 6858	0-0-0 Rf8-e8	0-0-0 ♖e8
11.	Kb1 (=)	Kb1 (=)	3121 (=)	Kc1-b1 (=)	♔b1 (=)

Załącznik B Zasady gry dla szachów 960 (Chess960)

B.1. Wyjściową pozycję bierek w szachach 960 ustala się losowo przed rozpoczęciem partii, 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 zawodnika jest zamatanie króla przeciwnika.

B.2. 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:

³ Notacja stosowana na serwerze ICCF

⁴ Notacja obowiązująca w ICCF przy grze za pośrednictwem poczty.

⁵ Czasami (przy grze za pośrednictwem poczty) używa się (jeśli zawodnicy tak uzgodnią) odmiany notacji algebraicznej, zwanej pełną (lub długą). W tej odmianie zapisuje się współrzędne pola, z którego nastąpił ruch oraz pola, na które bierka została przesunięta, rozdzielone znakiem -, np. e2-e4 zamiast e4.

⁶ Niekiedy spotyka się notację z użyciem graficznych symboli (figurine algebraic notation FAN), na przykład w komputerowych bazach danych lub publikacjach szachowych.

B.2.1. król musi być umieszczony pomiędzy dwiema wieżami oraz

B.2.2. gońce muszą być umieszczone na polach różnego koloru, a

B.2.3. czarne bierki muszą być umieszczone na analogicznych polach, jak białe, po przeciwległej stronie szachownicy.

B.2.4. Pozycja wyjściowa jest ustalana przed rozpoczęciem partii przez organizatora turnieju za pomocą serwera ICCF, albo drogą losowania pozycji początkowych dla każdego kojarzenia, albo wybierając tę samą pozycję początkową dla wszystkich kojarzeń.

B.3. Szachy 960. Zasady wykonywania roszady

B.3.1. W szachach 960 każdy zawodnik może roszować tylko raz w czasie partii. Roszada, będąca jednoczesnym posunięciem króla i wieży jest traktowana jako jedno posunięcie. Jednakże, tylko niektóre przepisy standardowych szachów dotyczące roszady można wykorzystać w szachach 960, ponieważ w standardowych przepisach jest ustalone wyjściowe ustawienie wież i króla, co rzadko ma miejsce w szachach 960.

B.3.2. Sposoby wykonywania roszady. W szachach 960, w zależności od wyjściowych pozycji króla i wieży przed roszadą, roszadę wykonuje się jednym z czterech sposobów:

B.3.2.1. roszada obu figur - wykonanie w tym samym momencie posunięć królem i wieżą albo

B.3.2.2. zamienna roszada - zamiana pozycji króla z wieżą albo

B.3.2.3. roszada królem - wykonanie jedynie posunięcia królem albo

B.3.2.4. roszada wieżą - wykonanie jedynie posunięcia wieżą.

B.3.3. Po wykonaniu roszady, końcowe pozycje wieży i króla powinny być identyczne, jak w standardowych szachach.

B.3.4. 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).

B.3.5. Uwagi

B.3.5.1. W niektórych wyjściowych pozycjach, król albo wieża (tylko jedna z figur, ale nie obie) nie wykonują posunięć w czasie roszady.

B.3.5.2. W niektórych wyjściowych pozycjach roszadę można wykonać nawet w pierwszym posunięciu.

B.3.5.3. 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.

B.3.5.4. 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 na polach „a1” (a8), „b1” (b8) i/lub „e1” (e8), a przy krótkiej roszadzie (0-0) odpowiednio na polach „e1” (e8) i/lub „h1” (h8).

Załącznik C Tempo gry typu Triple Block

[Tempo gry typu Triple Block jest obecnie w fazie próbnej. Zasady nie zostały jeszcze zatwierdzone do włączenia do tego dokumentu. Aktualne zasady i procedury można znaleźć na tej samej stronie internetowej, co Przepisy ICCF.]

Słownik terminów używanych w „Zasadach gry“

Liczba lub cyfra umieszczona po słowie lub wyrażeniu odnosi się do pierwszego artykułu, w którym ten zwrot pojawił się w Zasadach gry.

[Dosyć dobrze opracowany Słownik terminów szachowych można znaleźć na witrynie cleanchess na stronie „Chess glossary and basics” (<https://www.cleanchess.com/chess-lexicon>).]

asystent: 8.1.

Osoba, która może pomóc w sprawnym przeprowadzeniu zawodów. [8.1.5. Jeżeli zawodnik nie jest zdolny do prowadzenia zapisu partii, to tę czynność może wykonywać za niego asystent.]

atak: 1.2.

Sformułowanie, że bierka atakuje bierkę przeciwnika oznacza, że może ją zbić na tym polu.

bez serwera (inne niż serwer): 6.9.

Forma szachów korespondencyjnych wykorzystująca transmisję posunięcia inną niż przez serwer ICCF. Obejmują one zazwyczaj transmisję posunięć za pośrednictwem poczty, poczty elektronicznej (e-mail) i znacznie rzadziej faksu.

białe: 1.1.

1. Na szachownicy znajduje się 16 jaśniejszych bierek oraz 32 jaśniejsze pola, zwane białymi lub
2. Kiedy słowo to zaczyna się z dużej litery (Białe), to oznacza zawodnika grającego białymi.

bicie: 3.1.

Sytuacja, w której bierka zostaje przesunięta na pole, na którym znajduje się bierka przeciwnika i ta ostatnia jest usuwana z szachownicy.

bicie w przelocie (en passant): 3.7.4.2.

Zobacz wyjaśnienie w tym artykule. W notacji oznaczenie literami e.p.

bierka: 2.1.

Jedna z 16 figur na szachownicy lub jeden z 16 pionków.

chorągiewka: 6.1.

Oznaczenie [element lub znak] związane z zegarem zawodnika, sygnalizujące kontrolę czasu.

opadnięcie chorągiewki 6.1.

Oznacza przekroczenie czasu, czyli wyczerpanie czasu przeznaczanego na daną liczbę posunięć.

czarne: 2.1

1. Na szachownicy znajduje się 16 ciemniejszych bierek oraz 32 ciemniejsze pola, zwane czarnymi albo

2. Kiedy słowo czarne zaczyna się z dużej litery („Czarne”), to oznacza zawodnika grającego czarnymi.

diagonala (przekątna): 2.4.

Szereg (ciąg) pól jednego koloru, stykających się narożnikami, biegnących od jednej krawędzi szachownicy do przeciwległej krawędzi.

działacz (ICCF lub federacji narodowej): [13.2.]

osoba aktywnie działająca na rzecz ICCF (lub federacji narodowej), w tym osoba funkcyjna (urzędnik) ICCF (lub federacji narodowej). Władze ICCF są przedstawione na witrynie ICCF (<https://www.iccf.com/officials>) a Komisji Szachów Korespondencyjnych Polskiego Związku Szachowego na witrynie KSzK (https://kszgk.com/?page_id=209).

figura: [2.1.]

król, hetman, wieża, goniec lub skoczek.

figura lekka: goniec lub skoczek

figura ciężka: hetman lub wieża

kary: 13.3.

Sędzia może nakładać kary na zawodników, zgodnie z art. 13.3.2., proporcjonalne do ich przewinień.

linia: 2.4.

Osiem pionowych szeregów pól na szachownicy, biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego.

martwa pozycja: 5.2.2.

Pozycja, w której żaden z zawodników nie może dać mata królowi przeciwnika za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

mat: 1.2.

[Szczególny przypadek szacha] Kiedy król zawodnika jest atakowany [przez jedną lub więcej] bierkę przeciwnika] i nie może odeprzeć ataku. W notacji # albo X.

nieprawidłowe [pozycja lub posunięcie]: 3.10.2.

Pozycja lub posunięcie, które nie powinny pojawić się na szachownicy z uwagi na „Zasady gry w szachy korespondencyjne ICCF“ – zobacz art.3.1.-3.9.

nieprawidłowości: zobacz art. 6.11. oraz art. 7.

notacja (algebraiczna, numeryczna, PGN, FEN, FAN): 2.2.

Więcej szczegółów zobacz (https://en.wikipedia.org/wiki/Chess_notation) oraz (<https://www.cleanchess.com/chess-notation.html>)

notacja algebraiczna [SAN (standard algebraic notation)]: [8.1], Załącznik A.

to znormalizowana metoda zapisu partii szachowej bazująca na jednoznacznym nazwaniu każdego pola szachownicy za pomocą jego współrzędnych. Kolumny (pionowe linie) są oznaczone małymi literami od a do h, począwszy od lewej (dla białych) strony szachownicy. Rzędy szachownicy (linie poziome) są ponumerowane od 1 do 8, począwszy od pierwszej linii białych. Początkowo białe bierki zajmują więc linie 1 i 2, czarne – 7 i 8.

Każde posunięcie figurą zapisuje się za pomocą podania symbolu literowego figury i pola docelowego. Posunięcia pionków są zapisywane wyłącznie poprzez podanie symbolu pola docelowego. Pomija się oznaczenie pola wyjściowego, chyba że konieczne jest ujednoznacznienie posunięcia.

Więcej szczegółów zobacz (https://pl.wikipedia.org/wiki/Szachowa_notacja_algebraiczna)

notacja numeryczna (cyfrowa, międzynarodowa, ICCF): zobacz A.14. do A.20.

to oficjalna notacja szachowa dla wszystkich partii ICCF [rozgrywanych w inny sposób niż za pośrednictwem serwera ICCF]. Wynika to z faktu, że w międzynarodowych szachach korespondencyjnych użycie zapisu algebraicznego może powodować zamieszanie, ponieważ różne języki mają różne nazwy (a zatem różne inicjały) dla figur.

W skrócie, każdy kwadrat szachownicy ma dwucyfrowe oznaczenie. Pierwsza cyfra to numer linii, od lewej do prawej z punktu widzenia białych. Druga cyfra to rząd od krawędzi blisko białych do drugiej krawędzi. Posunięcia są opisane poprzez podanie czterech cyfr - pierwsze dwie to kod kwadratu elementu, który się porusza, a dwie ostatnie to kod kwadratu docelowego.

W notacji numerycznej wszystkie pola są ponumerowane dwucyfrową liczbą. W tym prostym układzie współrzędnych pierwsza cyfra opisuje linię, a druga rząd. Posunięcie jest

definiowane przez połączenie dwóch tych dwucyfrowych współrzędnych: posunięcie, które zostałoby zapisane 1.e4 w notacji algebraicznej, zostałoby zapisane 1. 5254 w notacji numerycznej. Pionek przesuwa się z pola (5,2) (linia 5, rząd 2) na pole (5,4). Ani rodzaj poruszającej się bierki, ani bicia nie są specjalnie oznaczone w notacji numerycznej - wszystkie posunięcia, z wyjątkiem promocji pionków, składają się tylko z czterech cyfr.

W promocji pionków należy dodać piątą cyfrę: „1” dla hetmana, „2” dla wieży, „3” dla gońca i „4” dla skoczka. Na przykład w przypadku pionka na f7, który przesuwa się do f8 i awansuje na wieżę, wynosiłby 67682. Czterocyfrowy zapis, w którym pomija się końcowy rząd (ponieważ zawsze jest to „8” dla białych i „1” dla czarnych) można również zobaczyć: 6762; jest to jednak mylące i niezgodne ze standardem.

W przypadku roszowania zapisuje się pozycję początkową i końcową króla: dla białych, 5131 (skrzydło hetmańskie) i 5171 (skrzydło królewskie); dla czarnych, 5838 (skrzydło hetmańskie) i 5878 (skrzydło królewskie).

Więcej szczegółów zobacz (https://en.wikipedia.org/wiki/ICCF_numeric_notation)

PGN (Portable Game Notation): 8.5.

to format zapisu partii szachowych (zarówno posunięć, jak i powiązanych danych) w postaci zwykłego tekstu do przetwarzania komputerowego, obsługiwany przez wiele programów szachowych. Jest on najpopularniejszym tego typu formatem, otwieranym przez każdy program obsługujący bazy szachowe. Natychmiast po zakończeniu partii rozgrywanej w inny sposób niż za pośrednictwem serwera ICCF zawodnik jest zobowiązany przesłać partię do sędziego w formacie PGN (zobacz art.8.5.).

Format PGN składa się z tagów kodujących poszczególne informacje dotyczące partii szachowej oraz z zapisu partii szachowej. Plik zapisany jako *.pgn

PGN został opracowany około 1993 roku przez Stevena J. Edwardsa.

Więcej szczegółów zobacz Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Game_Notation).

FEN (Forsyth-Edwards Notation)

to zapis szachowy dla określenia pozycji partii szachowej. Celem FEN jest podanie wszystkich niezbędnych informacji do ponownego rozpoczęcia gry od danej pozycji.

FEN bazuje na systemie wymyślonym przez szkockiego dziennikarza Davida Forsytha. Jego system stał się popularny w XIX wieku; Steven J. Edwards rozwinął system by mógł działać z komputerami. Zapis FEN jest częścią Portable Game Notation dla szachów, dlatego, że jest stosowany do definiowania pozycji początkowej innej niż standardowa. Pozycja standardowa jest szczególnym przypadkiem (jednym z 960) pozycji w szachy 960 (znane również jako szachy Fischera), dlatego FEN ma krytyczne znaczenie dla zapisywania partii w tej odmianie szachów. Serwer ICCF automatycznie zapisuje w pliku PGN pozycję wyjściową jako wartość jednego z tagów kodujących w formacie FEN.

Zapis FEN definiuje daną pozycję gry, a wszystko to jedną linią tekstu i używając tylko znaków ASCII. Zapis FEN ma 6 pól, każde pole jest oddzielone od innych spacją.

Oto FEN dla standardowej pozycji początkowej:

rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

Więcej szczegółów zobacz Wikipedia

(https://en.wikipedia.org/wiki/Forsyth%E2%80%93Edwards_Notation).

FAN (Figurine algebraic notation)

jest szeroko stosowaną odmianą standardowej notacji algebraicznej, która zastępuje literę oznaczającą figurę symbolem, np. ♜c6 zamiast Nc6 lub ♙xg4 zamiast Rxd4.

Pionki są pomijane, jak w standardowej notacji algebraicznej. Umożliwia to odczyt posunięć niezależnie od języka. Aby wyświetlić lub wydrukować te symbole na komputerze, należy zainstalować jedną lub więcej czcionek z dobrą obsługą Unicode, a dokument (strona internetowa, dokument edytora tekstu itp.) musi używać jednej z tych czcionek. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz symbole szachowe w Unicode.

Symbole UTF-8 dla figur szachowych: ♔ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♮ ♯ ♰ ♱ ♲ ♳ ♴ ♵ ♶ ♷ ♸ ♹ ♺ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿ ♿.

obustronny walkower: 6.9.

Gdy obu zawodnikom odnotowuje się w partii wynik 0 punktów.

odkładanie partii: 10.

Zamiast grać w partię w jednej sesji, jest ona tymczasowo zatrzymywana, a następnie kontynuowana w późniejszym czasie. [Praktyka ta prawie zniknęła na początku lat 90-tych.] W partiach rozgrywanych w ICCF nigdy nie stosuje się odkładania partii.

organizator: 10.1.

Osoba odpowiedzialna za terminy, nagrody, zaproszenia, rodzaj turnieju itp.

pat: 5.2.1.

[Szczególny przypadek szacha] Pozycja, w której zawodnik będący na posunięciu nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, a jego król nie jest szachowany.

poddanie partii: 5.1.2.

Zawodnik rezygnuje z kontynuowania partii, nie chcąc grać do mata.

pole promocji: 3.7.5.1.

Pole, które zajmuje [biały] pionek po dotarciu do ósmego rzędu. [lub czarny po dotarciu do pierwszego rzędu.]

posunięcie: 1.1.

1. Tempo gry 90 minut na 40 posunięć odnosi się do 40 posunięć wykonanych przez każdego z zawodników, albo
2. Określenie zawodnik jest na posunięciu oznacza, że na niego przypada wykonanie posunięcia, albo
3. Najlepsze posunięcie białych odnosi się do pojedynczego posunięcia zawodnika grającego białymi bierkami.

posunięcie prawidłowe: 1.2.

Zobacz art. 3.10.

posunięcie wykonane: 1.1.

Posunięcie jest uznane za wykonane, kiedy zawodnik przesunął bierkę na inne pole poprzez naciśnięcie przycisku „Wykonaj” (w partii na serwerze) lub wysłanie wiadomości pocztą (w partii rozgrywanej za pośrednictwem poczty lub e-mail).

powtórzenie: 5.3.1.

Zawodnik może domagać się remisu, jeśli ta sama pozycja pojawi się na szachownicy trzykrotnie, a wszystkie cechy pozycji są takie same, z wyjątkiem numeru posunięcia.

promocja: 3.7.5.3.

Kiedy pionek dochodzi do przeciwległego skraju szachownicy i jest zamieniany na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru.

propozycja remisu: 9.1.2.

Zawodnik może zaproponować przeciwnikowi zakończenie partii remisem. Propozycja powinna być odnotowana na zapisie partii symbolem (=).

punktacja: 12.

Zwyczajowo zawodnik otrzymuje jeden punkt za zwycięstwo, pół punktu za remis i zero za porażkę. [Inny wariant to trzy punkty za zwycięstwo, jeden punkt za remis i zero za porażkę. Jeszcze nie stosowane w ICCF.]

regulamin zawodów: 6.7.1.

W różnych artykułach Zasad są proponowane opcje. Regulamin turniejowy (komunikat startowy) musi precyzować wybrane rozwiązanie.

reklamacja: 6.6.

Zawodnik ma prawo złożenia reklamacji sędziemu w różnych okolicznościach.

remis: 5.2.

Wynik partii, w której żadna ze stron nie odniosła zwycięstwa.

roszada: 3.8.2.

Jednoczesne posunięcie króla w kierunku wieży i jednej z wież tego samego koloru. W notacji 0-0 oznacza krótką roszadę na skrzydle królewskim, a 0-0-0 długą roszadę na skrzydle hetmańskim.

rząd: 2.4.

Poziomy ciąg ośmiu pól na szachownicy [, usytuowanych prostopadle do linii].

sędzia: zobacz **Wstęp**

Osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów zgodnie z zasadami rozgrywania turniejów [oraz rozstrzygająca wszelkie spory].

skrzydło królewskie: 3.8.2.

Pionowa połowa szachownicy, na której stoi król w początkowej pozycji.

skrzydło hetmańskie: 3.8.2.

Pionowa połowa szachownicy, na której stoi hetman w początkowej pozycji.

szach: 3.9.

Kiedy król zawodnika jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika. W notacji znak „+“.

szachownica: [zobacz **Wstęp**] 1.1.

Plansza składająca się z 64 pól (siatka 8x8), równej wielkości, na przemian białych (jasnych) i czarnych (ciemnych) - zobacz 2.1. [potocznie deska]

szachy 960: zobacz Załącznik B.

Odmiana szachów, w której figury [w pierwszym lub ostatnim rzędzie] mogą być ustawione dowolnie na 960 sposobów.

swoboda decyzji sędziego: [zobacz **Wprowadzenie**]

W przepisach istnieje wiele przypadków, w których sędzia turnieju musi podjąć decyzję według swojego osądu (uznania).

tempo gry [i kontrola czasu]: 6.2.

1. Odpowiednia ilość czasu przyznana dla zawodnika. Przykładowo: 50 dni na 10 posunięć; albo
2. Zawodnik przeszedł kontrolę czasu, co oznacza, że przykładowo zakończył 10 posunięć w wymaganym czasie krótszym niż 50 dni.
3. W każdej kontroli czasu zawodnik musi zakończyć określoną liczbę posunięć (lub wszystkie posunięcia) w ustalonym czasie.

utrata (przepadek; walkower): 9.2.2.2; 12.1.

1. Utracić prawo do wniesienia reklamacji lub wykonania posunięcia (utrata prawa do roszady), lub
2. Przegrać partię z powodu naruszenia przepisów.

walkower: 6.9.

Przegranie partii wskutek naruszenia przepisów gry.

wymiana: 3.7.5.1.

Ma trzy znaczenia:

1. Promocja pionka na figurę albo
2. Zbicie i odbicie bierki tej samej wartości albo;
3. Zdobywanie jakości - zawodnik zdobywa wieżę, a traci gońca lub skoczka [lub strata jakości – zawodnik traci wieżę, a w zamian zdobywa gońca lub skoczka].

wynik partii: 8.7.

Zwykle w partii mamy do czynienia z takimi wynikami: 1-0, 0-1 albo 0,5-0,5. W wyjątkowych okolicznościach obaj zawodnicy mogą mieć zaliczone porażki (art. 6.9.).

zapis partii: 8.1.

Blankiet papierowy z rubrykami do zapisywania posunięć. Może być również elektroniczny.

zasada 50-posunięć: 9.3.

Zawodnik może reklamować remis, jeżeli w ostatnich 50 posunięciach żaden z zawodników nie wykonał posunięcia pionkiem, ani żadnego bicia (bierki), jeśli nie wyklucza tego (7-bierkowa) baza końcówek szachowych.

zegar: 6.1.

Jeden z dwóch wyświetlaczy czasu.

zegar szachowy: 6.1.

Zegar z dwoma tarczami (lub wyświetlaczami) połączonymi ze sobą.

7-bierkowa baza końcówek szachowych: 5.1.3.

Zestaw danych lub program, który wskazuje końcowy rezultat (przy najlepszej grze [z obu stron]), gdy na planszy pozostało 7 lub mniej bierek.