

PRZEPISY GRY MIĘDZYNARODOWEJ FEDERACJI SZACHOWEJ (FIDE) Obowiązujące od 1 stycznia 2018 roku

Fédération Internationale des Échecs – Handbook FIDE E.I-III

czzerwony - zmiany i korekty 01-07-2017

żółty - zmiany i korekty 14-10-2017 – obowiązują od 01-01-2018

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	2	
WPROWADZENIE.....	2	
PODSTAWOWE PRZEPISY GRY.....	2	
Art. 1 Istota i cel partii szachowej.....	2	
Art. 2 Początkowa pozycja bierek na szachownicy.....		3
Art. 3. Posunięcia bierek.....	4	
Art. 4. Wykonywanie posunięć.....	8	
Art. 5. Zakończenie partii.....	10	
ZASADY ROZGRYWANIA TURNIEJÓW.....	10	
Art. 6. Zegar szachowy.....	10	
Art. 7. Nieprawidłowości.....	12	
Art. 8. Zapis przebiegu partii.....	14	
Art. 9. Partia remisowa.....	15	
Art. 10. Punktacja.....	16	
Art. 11. Zachowanie zawodników.....	16	
Art. 12. Rola sędziego (patrz Wprowadzenie).....	18	
ANEKSY DO PRZEPISÓW GRY.....	19	
A. Szachy szybkie.....	19	
B. Gra błyskawiczna (blitz).....	20	
C. Notacja algebraiczna.....	21	
D. Partie z udziałem zawodników niewidomych lub niedowidzących.....	24	
WYTYCZNE		
I. Partie odłożone.....	26	
II. Przepisy gry dla szachów 960 (Chess960).....	28	
III. Partie grane bez dodatku sekundowego, łącznie z tzw. Szybkim finiszem.....	29	
SŁOWNIK TERMINÓW UŻYWANYCH W „PRZEPISACH GRY“.....	31	

WSTĘP

Przepisy gry FIDE obejmują grę bezpośrednią przy szachownicy i składają się z dwóch części:

1. Podstawowe przepisy gry
2. Zasady rozgrywania turniejów

„Przepisy Gry FIDE“, zostały zatwierdzone na 88. Kongresie FIDE w Gonyuk, Antalia, w Turcji i obowiązują od 1 stycznia 2018 r. Tekst angielski przyjęty na Kongresie FIDE jest oryginalną wersją „Przepisów Gry“ i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów.

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 kwestii administracyjnych. W przypadkach, które nie są dokładnie uregulowane artykułami „Przepisów Gry FIDE“, prawidłowe orzeczenie powinno być wynikiem analizy sytuacji zbliżonych do uregulowanych niniejszymi przepisami.

„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 problemu, zgodnie z zasadami sprawiedliwości i logiki, ale z uwzględnieniem specyficznych okoliczności. FIDE apeluje do wszystkich szachistów i federacji szachowych o przyjęcie tego punktu widzenia.

Rozegranie partii zgodnie z „Przepisami gry FIDE“ jest niezbędnym warunkiem oceny partii w systemie rankingowym FIDE. Zaleca się też, aby partie niepodlegające ocenie rankingowej FIDE były rozgrywane w oparciu o „Przepisy gry FIDE“.

Narodowe federacje mogą zwracać się do FIDE z prośbą o wyjaśnienie wszelkich kwestii związanych z „Przepisami gry“.

PODSTAWOWE PRZEPISY GRY

ARTYKUŁ 1

ISTOTA I CEL PARTII SZACHOWEJ

- 1.1. Gra toczy się pomiędzy dwoma rywalami, którzy wykonują posunięcia swoimi bierkami na kwadratowej tablicy zwanej „szachownicą“.
- 1.2. Zawodnik mający jaśniejsze, czyli białe bierki, wykonuje pierwsze posunięcie, a potem obaj zawodnicy wykonują posunięcia na przemian, przy czym grający ciemniejszymi, czyli czarnymi bierkami, robi następne posunięcie.
- 1.3. Określenie „zawodnik jest na posunięciu“, oznacza, że jego przeciwnik wykonał posunięcie.
- 1.4. 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.

1.4.1. 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 „zabicie“ króla przeciwnika.

1.4.2. Przeciwnik, którego król został zamatowany przegrywa partię.

1.5. Jeżeli powstała pozycja, w której żadna ze stron nie może dać mata, to rezultatem partii jest remis (patrz 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). 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:

					ang.
biały król	symbol	K		K	
biały hetman	symbol	H		Q	
dwie białe wieże	symbol	W		R	
dwa białe gońce	symbol	G		B	
dwa białe skoczki	symbol	S		N	
osiem białych pionków	symbol	P			
czarny król	symbol	K		K	
czarny hetman	symbol	H		Q	
dwie czarne wieże	symbol	W		R	
dwa czarne gońce	symbol	G		B	
dwa czarne skoczki	symbol	S		N	
osiem czarnych pionków	symbol	P			

Uwaga: w wersji angielskiej nie ma po słowie „symbol“ pierwszej litery słowa Pionek (Pawn).

Bierki Stauntona



p Q K B N R



P W S G H K

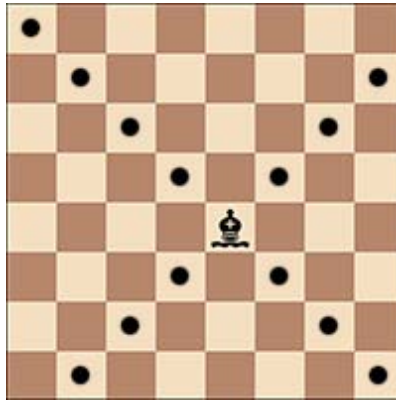
2.3 Wyjściowa pozycja bierek na szachownicy jest pokazana na diagramie



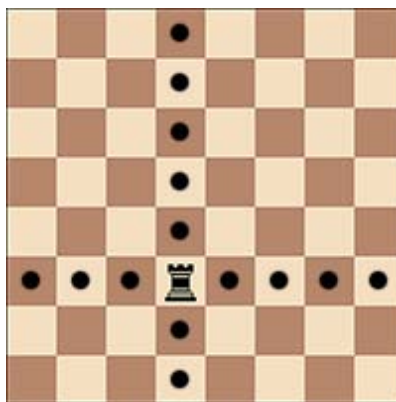
2.4 Osiem pionowych szeregów pól (kolumn), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się „liniami“. Osiem poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadle do linii, nazywa się „rzędami“. Kolejno następujące po sobie szeregi pól jednego koloru, stykające się narożnikami, biegnące od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

ARTYKUŁ 3 POSUNIĘCIA BIEREK

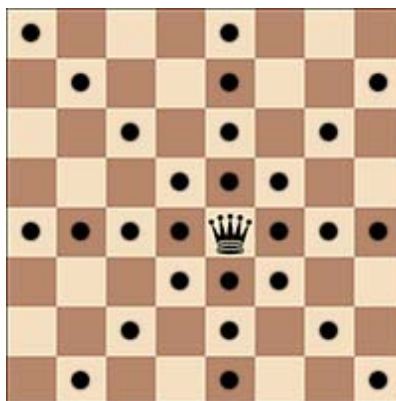
- 3.1. Żadna bierka nie może stanąć na polu zajęтым przez inną bierkę tego samego koloru.
 - 3.1.1. Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, „bije“ tę bierkę, a zbita bierka musi być natychmiast usunięta z szachownicy, co jest integralną częścią posunięcia.
 - 3.1.2. Sformułowanie „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.



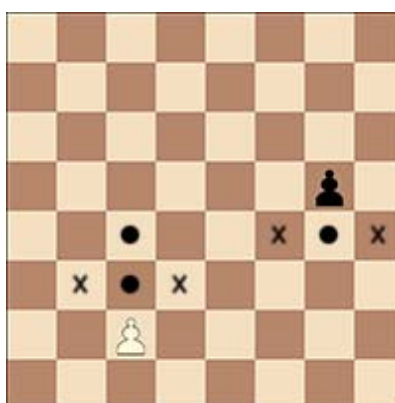
- 3.4 Hetman może zostać przesunięty na dowolne pole znajdujące się na liniach, rzędach i przekątnych, przechodzących przez pole, na których się on znajduje.



- 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 niepołożone na tej samej linii, w rzędzie 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 na pole zajęte przez bierkę innego koloru i jednocześnie ją pobić, jeżeli znajduje się ona przed pionkiem na sąsiedniej linii i zarazem na diagonalu, na której stoi pionek.



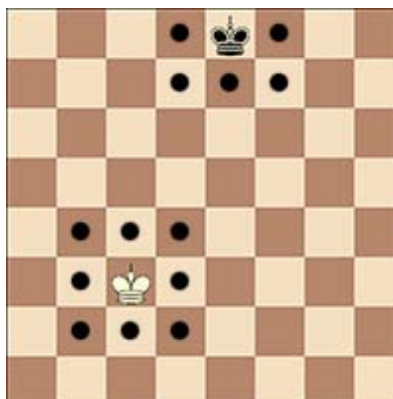
- 3.7.4.1. Pionek, który właśnie przesunął się o dwa pola z pozycji wyjściowej, może zostać zbity przez pionka przeciwnika zajmującego pozycję w tym samym rzędzie i na sąsiedniej linii tak, jakby został przesunięty tylko o jedno pole.
- 3.7.4.2. Takie bicie może być wykonane tylko bezpośrednio po przesunięciu 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 gracza 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. przesuwać się na dowolne sąsiednie pole

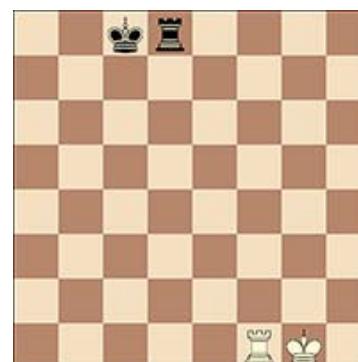


3.8.2. albo „roszując“. Roszada jest jednoczesnym posunięciem króla i jednej z wież tego samego koloru, wzdłuż pierwszego rzędu w stosunku do zawodnika. Roszada jest traktowana, jako jedno posunięcie królem i jest wykonywana w następujący sposób: króla przesuwa się z jego wyjściowego pola o dwa pola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

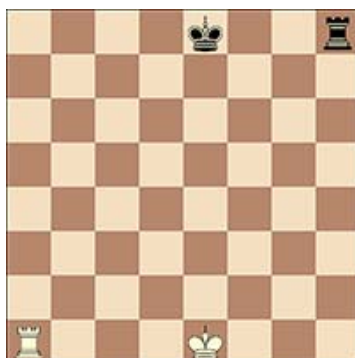
Pozycje



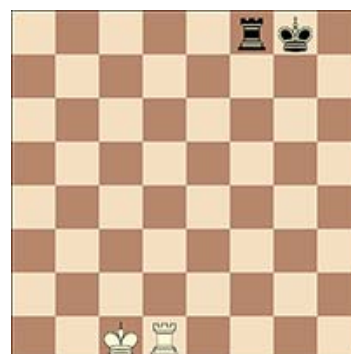
przed krótką roszadą białych
przed długą roszadą czarnych



po krótkiej roszadzie białych
po długiej roszadzie czarnych



przed krótką roszadą czarnych
przed długą roszadą białych



po krótkiej roszadzie czarnych
po długiej roszadzie białych

- 3.8.2.1. Możliwość wykonania roszady zostaje utracona:
 - 3.8.2.1.1. jeżeli król wykonał już posunięcie lub
 - 3.8.2.1.1. 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 bierok przeciwnika albo
 - 3.8.2.2.2 jeżeli między królem i wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć, znajduje się jakakolwiek bierka.
- 3.9.1. Określenie „król jest szachowany“, oznacza, że jest atakowany przez jedną lub więcej bierok 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.
- 3.10.3. Pozycja jest nieprawidłowa, jeżeli nie można do niej doprowadzić przez wykonanie jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

ARTYKUŁ 4 WYKONYWANIE POSUNIĘĆ

- 4.1 Każde posunięcie **musi być wykonane** wyłącznie jedną ręką.
- 4.2.1. **Jedynie zawodnik, będący na posunięciu, może poprawić ustawienie jednej lub kilku bierok na ich polach, jednakże pod warunkiem, że uprzednio wyraźnie zgłosi zamiar poprawienia bierok na szachownicy (np. mówiąc „poprawiam“, angielskie „I adjust“ albo francuskie „j'adoube“),**
- 4.2.2. **Jakikolwiek inny fizyczny kontakt z bierką, z wyjątkiem całkowicie przypadkowego kontaktu, będzie traktowany jako zamierzony.**
- 4.3 Z wyjątkiem sytuacji przedstawionej w art. 4.2, jeżeli zawodnik będący na posunięciu dotknął stojącej na szachownicy, z zamiarem wykonania posunięcia:
 - 4.3.1. **jednej lub więcej spośród własnych bierok, to musi wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką, którą można wykonać posunięcie,**

- 4.3.2. jednej lub więcej bierek przeciwnika, to wówczas musi zbić pierwszą dotkniętą bierkę, która może być zbita,
 - 4.3.3. jednej lub **więcej bierek obu kolorów**, to wówczas musi zbić **pierwszą dotkniętą bierkę przeciwnika własną bierką, którą pierwszą dotknął. Jeśli to jest nieprawidłowe posunięcie, to musi wykonać posunięcie pierwszą dotkniętą bierką, którą można wykonać posunięcie lub zbić pierwszą dotkniętą bierkę przeciwnika, która może być zbita.** 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
- 4.4.1. dotknie swojego króla i wieży, to musi wykonać roszadę (w kierunku dotkniętej wieży), jeśli ta roszada jest możliwa,
 - 4.4.2. celowo dotknie wieży, a następnie króla, to roszada w kierunku tej wieży nie jest dozwolona w tym posunięciu i taką sytuację regulują przepisy art. 4.3.1,
 - 4.4.3. zamierzający wykonać roszadę, dotknie króla i następnie wieży i okaże się, że roszady z tą wieżą nie można wykonać, to zawodnik musi wykonać inne prawidłowe posunięcie królem, które może być roszadą w kierunku drugiej wieży. Jeśli król również nie może wykonać prawidłowego posunięcia, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie,
 - 4.4.4. promuje pionka, wybór nowej figury jest zakończony z chwilą, gdy nowa figura dotknie pola promocji.
- 4.5. Jeżeli żadna z dotkniętych bierek, zgodnie z art. 4.3 lub art. 4.4, nie może wykonać prawidłowego posunięcia, ani nie może być prawidłowo zbita, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie.
- 4.6. Promocja pionka może być wykonana w różny sposób:
- 4.6.1. pionek nie musi być postawiony na polu promocji,
 - 4.6.2. usunięcie pionka i postawienie nowej figury na polu promocji może być dokonane w dowolnej kolejności.
 - 4.6.3. Jeżeli na polu promocji stoi figura przeciwnika, to musi być zbita.
- 4.7. Jeżeli zawodnik wykonujący prawidłowe posunięcie lub jego część, odjął rękę od bierki, którą postawił na polu, to w tym posunięciu nie może tej bierki przestawić na inne pole. Posunięcie uważa się za wykonane:
- 4.7.1. w przypadku bicia, kiedy zbita bierka została usunięta z szachownicy i zawodnik umieścił własną bierkę na tym nowym polu oraz odjął rękę od **bijącej** bierki,
 - 4.7.2. w przypadku roszady, kiedy zawodnik odjął rękę od wieży postawionej na polu, które przekroczył król. W sytuacji, kiedy zawodnik wypuścił króla z ręki, posunięcie nie jest jeszcze wykonane, ale zawodnik nie ma prawa zrobić żadnego innego posunięcia poza roszadą w tym kierunku, jeżeli takie posunięcie jest prawidłowe. Jeżeli roszada z tą wieżą jest nieprawidłowa, to zawodnik musi zrobić inne prawidłowe posunięcie królem, włączając w to roszadę z drugą wieżą. Jeżeli król nie ma możliwości wykonania prawidłowego posunięcia, to zawodnik może wykonać dowolne prawidłowe posunięcie,
 - 4.7.3. w przypadku promocji pionka, kiedy zawodnik odjął rękę od nowej figury umieszczonej na polu promocji **i pionek został usunięty z szachownicy.**
- 4.8. Zawodnik traci prawo reklamacji z tytułu naruszenia przez przeciwnika przepisów art. 4.1 do 4.7, z chwilą dotknięcia jakiegokolwiek bierki na szachownicy z zamiarem wykonania nią posunięcia lub zbitia.

- 4.9. Jeżeli zawodnik nie jest zdolny do wykonywania posunięć na szachownicy, to tę czynność może wykonywać wyznaczony przez niego asystent, zaakceptowany przez sędziego.

ARTYKUŁ 5 ZAKOŃCZENIE PARTII

- 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. 4.2 - 4.7.
- 5.1.2. Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.
- 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. 4.2 - 4.7.
- 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. 4.2- 4.7.
- 5.2.3. Partia kończy się remisem w wyniku porozumienia pomiędzy obydwoma zawodnikami w trakcie partii, **pod warunkiem, że obaj zawodnicy wykonali przynajmniej jedno posunięcie.** Zgoda na remis natychmiast kończy partię.

ZASADY ROZGRYWANIA TURNIEJÓW

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.
- 6.2.1. W trakcie partii każdy zawodnik po wykonaniu posunięcia na szachownicy powinien zatrzymać swój zegar i uruchomić zegar przeciwnika (powszechnie mówi się, że powinien nacisnąć zegar). To „kończy” posunięcie. Posunięcie jest również uważane za zakończone, gdy:
- 6.2.1.1. kończy partię ze skutkiem natychmiastowym (patrz art. 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2),
- 6.2.1.2. zawodnik wykonał następne posunięcie, w sytuacji, gdy jego poprzednie posunięcie nie zostało zakończone.
- 6.2.2. Zawodnik, po wykonaniu swojego posunięcia, musi mieć możliwość naciśnięcia dźwigni zegara i jego przełączenia, nawet jeśli przeciwnik wykonał następne posunięcie. Okres upływający pomiędzy wykonaniem posunięcia na szachownicy i naciśnięciem dźwigni zegara jest integralną częścią czasu będącego w dyspozycji zawodnika na wykonanie posunięcia.
- 6.2.3. Zawodnik jest zobowiązany do przełączania zegara tą samą ręką, którą wykonał posunięcie. Zawodnikowi nie wolno przytrzymywać dźwigni zegara, ani „wisieć” ręką nad nią.

- 6.2.4. Zawodnik jest zobowiązany do właściwego obchodzenia się z zegarem. Zabronione jest mocne i gwałtowne naciskanie zegara, naciskanie zegara przed wykonaniem posunięcia, podnoszenie zegara lub przesuwanie go. Niewłaściwe obchodzenie się z zegarem powinno być karane zgodnie z art. 12.9.
- 6.2.5. Tylko zawodnik, którego zegar jest uruchomiony, może poprawić ustawienie bierki na szachownicy.
- 6.2.6. 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. Ta korekta czasu nie powinna mieć miejsca w przypadku zawodników niepełnosprawnych.
- 6.3.1. 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.
- 6.3.2. Czas do namysłu, zaoszczędzony przez zawodnika w jednym etapie gry, jest dodawany do jego czasu w następnym etapie tam, gdzie ma to zastosowanie. W „opóźnionej kontroli czasu“ (ang. time delay mode) obaj zawodnicy otrzymują tzw. „podstawowy czas do namysłu“ oraz „ściśle określony dodatkowy czas“ na każde posunięcie. 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 posunięcie.
- 6.4. Natychmiast po opadnięciu chorągiewki, należy sprawdzić czy zostały spełnione wymagania art. 6.3.1.
- 6.5. Przed rozpoczęciem partii sędzia ustala miejsce ustawienia zegara na stole do gry.
- 6.6. O ustalonej godzinie rozpoczęcia partii uruchamia się zegar zawodnika mającego białe bierki.
- 6.7.1. Regulamin turnieju powinien precyzować godzinę rozpoczęcia rundy i ewentualny dopuszczalny określony czas spóźnienia się na rozpoczęcie gry. Jeżeli czas spóźnienia nie jest podany, to obowiązuje punktualne przybycie, zero minut („zero tolerancji”). Każdy zawodnik, który przybędzie do szachownicy po tym czasie przegrywa partię, chyba, że arbiter podejmie inną decyzję.
- 6.7.2. Gdy regulamin turniejowy określa inne warunki spóźnienia się na partię, niż zero minut (ang. zero tolerance) i żaden z zawodników nie jest obecny na rozpoczęciu rundy, to konsekwencje opóźnionego stawienia się do gry ponosi zawodnik mający 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.
- 6.8. Przyjmuje się, że nastąpiło przekroczenie czasu (opadnięcie chorągiewki), gdy sędzia stwierdzi ten fakt, względnie, gdy jeden z zawodników złoży prawidłową reklamację.
- 6.9. Z wyjątkiem sytuacji sprecyzowanych w artykułach: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, zawodnik, który nie zakończył wykonywania regulaminowej liczby posunięć w ustalonym czasie, przegrywa partię. Jednakże partię uznaje się za remisową, jeżeli w końcowej pozycji prze-

ciwnik, za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć, nie może zamatować króla zawodnika, który przekroczył czas.

- 6.10.1. Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych jego uszkodzeń. Uszkodzony zegar powinien być wymieniony przez sędziego, który według swego najlepszego rozeznania, powinien określić czas zużyty przez obu zawodników i nastawić go na nowym zegarze.
- 6.10.2. 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.
- 6.11.1. Jeżeli partia wymaga przerwania, sędzia powinien zatrzymać oba zegary.
- 6.11.2. Zawodnik może zatrzymać zegar tylko w sytuacjach, które wymagają asysty sędziego, na przykład przy promocji pionka, gdy wymagana figura jest niedostępna.
- 6.11.3. Sędzia podejmuje decyzję o wznowieniu partii.
- 6.11.4. 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. 12.9.
- 6.12.1. Ekrany, monitory lub szachownice demonstracyjne, pokazujące aktualną pozycję na szachownicy, posunięcia i liczbę wykonanych posunięć, jak również zegary pokazujące liczbę wykonanych/zakończonych posunięć, są dozwolone na sali turniejowej.
- 6.12.2. Jednakże zawodnik nie ma prawa składania reklamacji, opierając się wyłącznie na informacji uzyskanej w ten sposób.

ARTYKUŁ 7 NIEPRAWIDŁOWOŚCI

- 7.1 Jeżeli w czasie partii wystąpiła nieprawidłowość i należy odtworzyć prawidłową pozycję ustawiając figury na właściwych polach, to sędzia powinien określić czas obu zawodników na zegarze według swego najlepszego rozeznania. Jeśli to konieczne, to powinien również dokonać korekty licznika posunięć.
- 7.2.1. Jeżeli w trakcie partii zostanie stwierdzone, że początkowa (wyjściowa) pozycja bierek była niewłaściwa, to partia zostaje unieważniona i należy ją rozegrać od nowa.
- 7.2.2. Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że ułożenie szachownicy jest niezgodnie z art. 2.1, to powstałą pozycję należy przenieść na prawidłowo położoną szachownicę i grę kontynuować.
- 7.3. Jeżeli rozpoczęto partię 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.
- 7.4.1. Jeżeli zawodnik przemieści jedną lub więcej bierek, to jest zobowiązany do przywrócenia właściwej pozycji na szachownicy na własnym czasie.
- 7.4.2. Jeśli zachodzi konieczność, to zawodnik lub jego przeciwnik powinni zatrzymać zegar i prosić o asystę sędziego.
- 7.4.3. Sędzia może ukarać zawodnika, który przemieścił bierki.

- 7.5.1. Nieprawidłowe posunięcie jest zakończone z chwilą naciśnięcia zegara. Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że zostało wykonane i zakończone nieprawidłowe posunięcie, 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. Artykuły 4.3 i 4.7 należy stosować w odniesieniu do posunięcia, które zastępuje nieprawidłową kontynuację. Po odtworzeniu prawidłowej pozycji, partia powinna być kontynuowana.
- 7.5.2. Jeżeli zawodnik postawił pionka na polu promocji, nacisnął zegar, ale nie zamienił pionka na promowaną figurę, to posunięcie jest nieprawidłowe. Pionka należy zamienić na hetmana tego samego koloru.
- 7.5.3. Jeżeli zawodnik naciśnie zegar bez wykonania posunięcia, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał nieprawidłowe posunięcie.
- 7.5.4. Jeżeli zawodnik użyje obu rąk w celu wykonania jakiegokolwiek posunięcia (np. roszady, zbitcia bierki lub promocji) i naciśnie zegar, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał nieprawidłowe posunięcie.
- 7.5.5. Po działaniach omówionych w artykułach 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 albo 7.5.4, w przypadku wykonania i zakończenia pierwszego nieprawidłowego posunięcia przez jednego z zawodników, sędzia powinien przyznać przeciwnikowi bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu; po wykonaniu i zakończeniu drugiego 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.
- 7.6. Jeżeli w trakcie partii stwierdzono, że jakakolwiek bierka została przemieszczona z prawidłowego pola lub spadła z szachownicy, to należy przywrócić pozycję bezpośrednio 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. Po ustaleniu prawidłowej pozycji, partia powinna być kontynuowana.

~~7.7.1. Jeżeli zawodnik używa dwóch rąk w celu wykonania posunięcia (w przypadku roszady, zbitcia czy promocji pionka), to przyjmuje się, że wykonał nieprawidłowe posunięcie.~~

~~7.7.2. Po pierwszym naruszeniu przepisu art. 7.7.1 sędzia powinien dodać przeciwnikowi dwie dodatkowe minuty; po drugim naruszeniu przepisu art. 7.7.1, przez tego samego zawodnika, sędzia powinien jego partię uznać za przegraną. Jednakże ta partia kończy się remisem, jeżeli przeciwnik nie może zamatować króla zawodnika po jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.~~

~~7.8.1. Jeżeli zawodnik naciśnie zegar bez wykonania posunięcia, to takie postępowanie jest traktowane jako nieprawidłowe posunięcie.~~

~~7.8.2. Po pierwszym naruszeniu przepisu art. 7.8.1 sędzia powinien dodać przeciwnikowi dwie dodatkowe minuty; po drugim naruszeniu przepisu art. 7.8.1 przez tego samego zawodnika, sędzia powinien jego partię uznać za przegraną. Jednakże ta partia kończy się remisem, jeżeli przeciwnik nie może zamatować króla zawodnika po jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.~~

ARTYKUŁ 8

ZAPIS PRZEBIEGU PARTII

- 8.1.1. W trakcie gry zawodnik jest zobowiązany do wyraźnego, czytelnego (jak to możliwe) i prawidłowego zapisywania przebiegu partii, posunięć własnych i przeciwnika, posunięcie po posunięciu, notacją algebraiczną (Aneks C), na formularzu przygotowanym dla danych zawodów.
 - 8.1.2. Zabrania się zapisywania posunięcia przed jego wykonaniem, z wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik reklamuje remis zgodnie z art. 9.2 lub 9.3, względnie, w chwili odkładania partii, zgodnie z **Wytocznymi I.1.1.**
 - 8.1.3. Zawodnik może odpowiedzieć na posunięcie przeciwnika przed zapisaniem go, jeśli sobie tak życzy. Jednakże musi zapisać swoje poprzednie posunięcie przed wykonaniem następnego posunięcia.
 - 8.1.4. Formularz do zapisu partii powinien służyć wyłącznie do zapisywania posunięć, czasu na zegarze, ofert remisowych oraz kwestii dotyczących reklamacji i innych istotnych danych.
 - 8.1.5. Obaj gracze muszą znaczyć na formularzu do zapisu partii ofertę remisową znakiem (=).
 - 8.1.6. Jeżeli zawodnik 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 na jego zegarze odpowiedniej korekty czasu. Ta korekta nie powinna mieć miejsca w odniesieniu do szachistów niepełnosprawnych.
- 8.2. Formularze z zapisem posunięć powinny być widoczne dla sędziego w trakcie trwania partii.
 - 8.3. Formularze z zapisem posunięć 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 tej kontroli nie otrzymuje dodatkowego czasu, przynajmniej 30 sekund na każde posunięcie, to w tym okresie nie jest zobowiązany do spełnienia wymogów art. 8.1.1.
- 8.5.1. Jeżeli żaden z zawodników nie musi zapisywać partii, zgodnie z art. 8.4, to sędzia lub asystent powinien starać się być obecny przy tej partii 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.
 - 8.5.2. Jeżeli tylko jeden z zawodników nie musi zapisywać partii, zgodnie z art. 8.4, to jest zobowiązany, po opadnięciu dowolnej chorągiewki, do uzupełnienia zapisu partii i to przed wykonaniem jakiegokolwiek posunięcia na szachownicy. Jeżeli jest na posunięciu, to może posłużyć się formularzem przeciwnika, ale musi ten formularz zwrócić przed wykonaniem własnego posunięcia.
 - 8.5.3. Jeżeli żaden z zapisów nie jest kompletny, to obaj zawodnicy są zobowiązani do odtworzenia przebiegu partii na drugiej szachownicy pod nadzorem sędziego lub asystenta. Sędzia 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.
- 8.6. Jeżeli na podstawie zapisów partii nie jest możliwe odtworzenie przebiegu gry i stwierdzenie, że jeden z zawodników przekroczył czas do namysłu, to partię należy kontynuować. Zakłada się, że następne posunięcie będzie pierwszym w kolejnej kontroli czasu, chyba że istnieje dowód wykonania lub zakończenia większej liczby posunięć.

- 8.7. Po zakończeniu partii obaj zawodnicy powinni wpisać rezultat i podpisać oba formularze do zapisu partii. Jeżeli rezultat wpisano nieprawidłowo, jest on obowiązujący, chyba że sędzia podejmie inną decyzję.

ARTYKUŁ 9 PARTIA REMISOWA

- 9.1.1. W regulaminie turnieju może być określony warunek, że zawodnicy nie mają prawa proponowania remisów lub zgody na remis przed wykonaniem określonej liczby posunięć albo w ogóle nie mają prawa zgody na remis bez przyzwolenia sędziego.
- 9.1.2. Jeżeli regulamin turniejowy dopuszcza zgadzanie się na remis, to muszą być przestrzegane następujące zasady:
- 9.1.2.1. Zawodnik może złożyć propozycję remisów jedynie bezpośrednio po wykonaniu swojego posunięcia na szachownicy, a przed przełączeniem zegara, który naciśnięta dopiero po złożeniu propozycji. Oferta złożona w trakcie gry, w inny sposób, jest też ważna, ale należy brać pod uwagę art. 11.5. 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 albo przez dotknięcie bierki z zamiarem wykonania posunięcia lub bicia, względnie do momentu, gdy partia zakończy się w inny sposób.
- 9.1.2.2. Oferta remisowa powinna być zaznaczona na zapisach obu zawodników symbolem (=).
- 9.1.2.3. Reklamacja remisów, zgodnie z art. 9.2 lub 9.3 jest traktowana jako propozycja remisów.
- 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, po posunięciu, które już zapisał na blankiecie, i które nie może być zmienione, i zadeklarował sędziemu 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 zbity 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, które już zapisał na blankiecie (i które nie może być zmienione) i zadeklarował sędziemu zamiar jego wykonania, obie strony będą miały wykonane przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionkiem ani nie zbiły żadnej bierki albo
- 9.3.2. obie strony zakończyły wykonanie przynajmniej 50 ostatnich posunięć, podczas których nie zrobiły żadnego posunięcia pionkiem, ani nie zbiły żadnej bierki.

- 9.4. Jeżeli zawodnik celowo dotknął jednej z bierok 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.
- 9.5.1. Jeżeli zawodnik domaga się remisu na podstawie art. 9.2 lub art. 9.3, to on lub sędzia powinni zatrzymać oba zegary (patrz art. 6.12.1 lub 6.12.2). Zawodnik nie może wycofać zgłoszonej reklamacji.
- 9.5.2. Jeśli żądanie jest uzasadnione, partia natychmiast kończy się remisem.
- 9.5.3. Jeśli żądanie jest nieuzasadnione, sędzia dodaje przeciwnikowi 2 minuty i partia powinna być kontynuowana. Jeżeli reklamacja była związana z zamierzonym, zapisanym posunięciem, to zawodnik jest zobowiązany wykonać go na szachownicy, w zgodzie z art. 3 i 4.
- 9.6. Partia kończy się remisem w następujących sytuacjach:
- 9.6.1. **identyczna pozycja, zgodnie z art. 9.2.2, pojawiła się przynajmniej po raz piąty.**
- 9.6.2. **jeżeli obaj zawodnicy wykonali przynajmniej 75 posunięć, bez posunięcia pionkiem i jakiegokolwiek bicia. Jednakże w przypadku, gdy ostatnim posunięciem jedna ze stron matuje, to ten mat wygrywa partię.**

ARTYKUŁ 10 PUNKTACJA

- 10.1. Jeżeli regulamin turnieju nie przewiduje innej punktacji, to za wygraną partii lub za zwycięstwo walkowerem wygrywający 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.
- 10.2. **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 11 ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

- 11.1. Zawodnikom nie wolno podejmować żadnych działań przyczyniających się do tworzenia złej reputacji grze w szachy.
- 11.2.1. Pojęcie „strefa rozgrywek” obejmuje: „salę gry”, pokoje do odpoczynku, sanitariaty, oddzielny bufet, specjalnie wydzieloną palarnię i inne pomieszczenia wyznaczone przez sędziego.
- 11.2.2. „Sala gry” oznacza miejsce, w którym są rozgrywane partie.
- 11.2.3. Tylko za zgodą arbitra:
- 11.2.3.1. zawodnik może opuścić „strefę rozgrywek”.
- 11.2.3.2. zawodnik, będący na posunięciu, może opuścić „salę gry”.
- 11.2.3.3. osoba, która nie jest zawodnikiem ani sędzią może przebywać w „sali gry”.

- 11.2.4. W regulaminie turniejowym może być przepis, że zawodnik musi poinformować arbitra, że opuszcza salę gry.
- 11.3.1. W trakcie gry zabrania się zawodnikom używania jakichkolwiek notatek, korzystania z porad i innych źródeł informacji oraz analizowania jakiegokolwiek partii na innej szachownicy.
- 11.3.2.1. W trakcie rozgrywania partii, w strefie rozgrywek, zawodnik nie ma prawa posiadania telefonu komórkowego, ani jakiegokolwiek innego urządzenia elektronicznego, poza zatwierdzonymi przez arbitra. Jednakże regulamin turniejowy może dopuszczać przechowywanie wymienionych urządzeń w oddzielnej teczce, torebce, czy innym pakunku zawodnika, ale pod warunkiem, że urządzenie jest całkowicie wyłączone. Pakunek ten musi być umieszczony w miejscu uzgodnionym z sędzią. Ponadto żaden z zawodników nie ma prawa ruszania tego pakunku w trakcie partii bez zgody sędziego.
- 11.3.2.2. Jeżeli nie ma wątpliwości, że zawodnik wziął ze sobą takie urządzenia do strefy rozgrywek, to przegrywa partię. Przeciwnik odnosi zwycięstwo. Regulamin turniejowy może określać inne, mniej surowe kary.
- 11.3.3. Arbiter może zażądać, żeby zawodnik pozwolił sprawdzić swoje ubranie, teczkę lub inne przedmioty oraz zgodził się na przeprowadzenie kontroli osobistej, co powinno być dokonane dyskretnie z zachowaniem prywatności. Wzmiankowanej inspekcji może dokonać osoba tej samej płci co zawodnik, którą może być arbiter lub upoważniona przez niego osoba. Jeżeli zawodnik odmówi współpracy w tej kwestii, to arbiter powinien podjąć działania w zgodzie z art. 12.9.
- 11.3.4. Palenie tytoniu, również elektronicznych papierosów, jest dozwolone wyłącznie w miejscu wyznaczonym przez sędziego.
- 11.4. Zawodnicy, którzy ukończyli partie są traktowani, jako widzowie.
- 11.5. 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 rozgrywek.
- 11.6. Naruszanie przepisów zawartych w artykułach 11.1 do 11.5 pociąga za sobą sankcje dyscyplinarne przedstawione w art. 12.9.
- 11.7. Zawodnik, który uporczywie odmawia przestrzegania „Przepisów gry“ powinien zostać ukarany przegraniem partii. W takim przypadku sędzia ustala wynik punktowy przeciwnika.
- 11.8. Jeżeli obydwaj zawodnicy są uznani winnymi na podstawie art. 11.7, to partię uznaje się za obustronnie przegraną.
- 11.9. Zawodnik ma prawo prosić sędziego o wyjaśnienie poszczególnych artykułów „Przepisów gry“.
- 11.10. Zawodnik ma prawo odwołania się od każdej decyzji sędziego, nawet po podpisaniu formularza partii (patrz art. 8.7), chyba że regulamin zawodów przewiduje inny tryb postępowania.
- 11.11. Obaj zawodnicy muszą asystować sędziemu we wszystkich sytuacjach wymagających rekonstrukcji partii, łącznie z reklamacjami remisu.

- 11.12. Sprawdzanie trzykrotnego pojawienia się tej samej pozycji lub reguły 50 posunięć jest obowiązkiem zawodników przy asyście sędziego.

ARTYKUŁ 12

SĘDZIA ZAWODÓW (patrz wprowadzenie)

- 12.1. Sędzia powinien dopilnować dokładnego przestrzegania „Przepisów gry“.
- 12.2. Sędzia powinien:
- 12.2.1. zapewnić przestrzeganie zasad uczciwej gry (fair play)
 - 12.2.2. dbać o sprawne i jak najlepsze przeprowadzenie zawodów
 - 12.2.3. dopilnować, aby organizator zapewnił dobre warunki gry
 - 12.2.4. dopilnować, aby zawodnikom nie przeszkadzano w trakcie partii,
 - 12.2.5. nadzorować przebieg zawodów,
 - 12.2.6. podjąć specjalne starania w interesie zawodników niepełnosprawnych i zawodników potrzebujących pomocy medycznej
 - 12.2.7. przestrzegać przepisów ograniczających ewentualne możliwości oszukiwania w trakcie partii oraz Wytycznych
- 12.3. Sędzia powinien nadzorować przebieg partii, szczególnie w niedoczasach, konsekwentnie egzekwować wydane orzeczenia, a w uzasadnionych przypadkach nakładać kary na zawodników.
- 12.4. Sędzia może wyznaczyć asystenta do nadzorowania przebiegu partii, przykładowo w sytuacjach, gdy w kilku partiach jest niedoczas.
- 12.5. Sędzia ma prawo przyznać jednemu lub obu zawodnikom dodatkowy czas do namysłu w przypadku wystąpienia zewnętrznych przyczyn zakłócających przebieg partii.
- 12.6. Sędziemu nie wolno ingerować w przebieg partii, z wyjątkiem przypadków określonych w „Przepisach gry“. Sędziemu nie wolno sygnalizować zawodnikom liczby zakończonych 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 zakończył posunięcie lub dźwignia zegara nie została naciśnięta.
- 12.7. Jeżeli ktokolwiek zaobserwuje jakąś nieprawidłowość, to ma prawo zgłosić ją jedynie sędziemu. Zawodnicy grający inne partie nie powinni rozmawiać na ten temat lub w inny sposób ingerować w przebieg partii. Widzowie nie mają prawa ingerowania w przebieg partii. Sędzia może usunąć z sali rozgrywek osoby zakłócające przebieg zawodów.
- 12.8. Bez pozwolenia sędziego, zabronione jest używanie przez kogokolwiek telefonów komórkowych i innych urządzeń służących do komunikacji w strefie rozgrywek oraz w pobliskich pomieszczeniach wskazanych przez sędziego.
- 12.9. Sędzia ma do dyspozycji następujące kary:
- 12.9.1. formalne ostrzeżenie,
 - 12.9.2. zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu,
 - 12.9.3. zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi, który zachował się nagannie,

- 12.9.4. zwiększenie wyniku punktowego przeciwnika do maksymalnego rezultatu możliwego do uzyskania w danej partii,
- 12.9.5. zmniejszenie wyniku punktowego w partii niewłaściwie zachowującemu się zawodnikowi,
- 12.9.6. orzeczenie przegranej zawodnika, zachowującego się nagannie (sędzia decyduje też o wyniku jego przeciwnika),
- 12.9.7. nałożenie kary pieniężnej ogłoszonej z wyprzedzeniem,
- 12.9.8. usunięcie zawodnika z jednej lub kilku rund,
- 12.9.9. usunięcie zawodnika z turnieju.

ANEKSY DO PRZEPISÓW GRY

Aneks A SZACHY SZYBKIE

- A.1. Do szachów szybkich zalicza się partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na zakończenie wszystkich posunięć więcej niż 10 minut, ale mniej niż 60 minut albo w których przydzielony przed rozpoczęciem partii ustalony czas, który po uwzględnieniu dodatku sekundowego na każde posunięcie, pomnożonego przez 60, mieści się w tych granicach.
- A.2. Zawodnicy nie muszą zapisywać posunięć, ale nie tracą prawa do reklamacji, które związane są z zapisem partii. Zawodnik może, w dowolnym czasie, poprosić sędziego lub asystenta o danie mu blankietu do zapisu partii, aby zapisać posunięcia.
- A.3.1. Zasady rozgrywania turniejów (czyli dla partii standardowych) stosuje się, gdy:
 - A.3.1.1. jeden sędzia przypada na nie więcej, niż trzy partie i
 - A.3.1.2. wszystkie partie są zapisywane na formularzu do zapisu partii przez sędziego lub jego asystenta oraz przez urządzenie elektroniczne, jeśli jest taka możliwość.
- A.3.2. Zawodnik może, w dowolnym czasie, ale na swoim posunięciu, poprosić sędziego lub asystenta o pokazanie mu blankietu z zapisem partii. Z takim życzeniem można się zwrócić do sędziego tylko pięciokrotnie w trakcie partii. Większą liczbą takich życzeń będzie traktowana, jako przeszkadzanie przeciwnikowi w trakcie partii.
- A.4. We wszystkich innych sytuacjach, należy stosować następujące przepisy:
 - A.4.1. W momencie, gdy obaj zawodnicy zakończyli po dziesięć (10) posunięć:
 - A.4.1.1. nie można dokonać żadnej korekty nieprawidłowego ustawienia wskazówek zegara, poza sytuacją, w której grozi naruszenie harmonogramu turnieju,
 - A.4.1.2. żadne reklamacje dotyczące nieprawidłowego ustawienia berek na szachownicy czy samego ułożenia szachownicy nie mogą być uwzględnione. W przypadku niewłaściwego ustawienia króla, roszada jest niedozwolona. W przypadku nieprawidłowego ustawienia wieży roszada w kierunku tej wieży jest niedozwolona.
 - ~~A.4.2. Jeżeli sędzia zauważy, że nieprawidłowe posunięcie zostało zakończone, to powinien natychmiast przerwać partię i zaliczyć porażkę zawodnikowi, pod warunkiem, że jego przeciwnik nie wykonał jeszcze następnego posunięcia. Jeżeli sędzia nie interweniuje, przeciwnik ma prawo żądać zwycięstwa, pod warunkiem, że nie wykonał jeszcze swojego posunięcia. Jednakże partia kończy się remisem, jeżeli przeciwnik nie może zamatować króla zawodnika po jakiegokolwiek serii prawidłowych~~

~~posunięcie. Jeżeli przeciwnik nie reklamuje i sędzia nie interweniuje, to nieprawidłowe posunięcie jest ważne i partię należy kontynuować. Po wykonaniu przez przeciwnika następnego posunięcia, nieprawidłowe posunięcie nie może być poprawione, chyba, że uzgodnili to obaj grający, bez interwencji sędziego.~~

A.4.2. Jeżeli sędzia zauważy działania zawodnika wymienione w artykułach 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 albo 7.5.4, to powinien podjąć decyzję zgodnie z art. 7.5.5, pod warunkiem, że jego przeciwnik nie wykonał jeszcze następnego posunięcia. Jeżeli sędzia nie interweniuje, przeciwnik ma prawo do reklamacji, pod warunkiem, że nie wykonał jeszcze swojego posunięcia. ~~Jednakże partia kończy się remisem, jeżeli przeciwnik nie może zamatować króla zawodnika po jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.~~ Jeżeli przeciwnik nie reklamuje i sędzia nie interweniuje, to nieprawidłowe posunięcie jest ważne i partię należy kontynuować. Po wykonaniu przez przeciwnika następnego posunięcia, nieprawidłowe posunięcie nie może być poprawione, chyba, że uzgodnili to obaj grający, bez interwencji sędziego.

A.4.3. Aby zgłosić żądanie wygrania przez czas, zawodnik zgłaszający musi zatrzymać zegar i powiadomić sędziego. ~~Uznanie zgłoszenie zwycięstwa wymaga, aby po zatrzymaniu zegarów chorągiewka sygnalizacyjna reklamującego była uniesiona, a jego przeciwnika opadnięta.~~ Jednakże partia kończy się remisem, jeśli powstała pozycja, w której reklamujący nie może zamatować króla przeciwnika za pomocą jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć.

A.4.4. Jeżeli sędzia zobaczy, że oba króle są szachowane albo pionek stoi na polu promocji, to powinien poczekać z podjęciem decyzji do czasu zakończenia następnego posunięcia. Jeżeli po zakończeniu następnego posunięcia nadal pozycja jest nieprawidłowa, to powinien zadeklarować remis w tej partii.

A.4.5. Sędzia powinien także reklamować przekroczenie czasu, gdy zaobserwuje tę sytuację.

A.5. Regulamin turniejowy powinien określać, czy artykuły A.3 albo A.4 obowiązują przez cały czas rozgrywania zawodów.

Aneks B

GRA BŁYSKAWICZNA (Blitz)

B.1. Do gry błyskawicznej zalicza się partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na zakończenie wszystkich posunięć 10 minut lub mniej, albo czas, który z dodatkiem sekundowym na każde posunięcie, pomnożonym przez 60, wynosi 10 minut lub mniej.

B.2. W przypadku nakładania kar wymienionych w „Zasadach rozgrywania turniejów“, w artykułach 7 i 9, przeciwnik otrzymuje minutę dodatkowego czasu, a nie dwie minuty.

B.3.1. Zasady rozgrywania turniejów (czyli dla partii standardowych) stosuje się, gdy:

B.3.1.1. jeden sędzia przypada na jedną partię i

B.3.1.2. każda partia jest zapisywana na formularzu do zapisu partii przez sędziego lub jego asystenta oraz przez urządzenie elektroniczne, jeśli jest taka możliwość.

B.3.2. Zawodnik może, w dowolnym czasie, ale na swoim posunięciu, poprosić sędziego lub asystenta o pokazanie mu zapisu partii. Z takim życzeniem można się zwrócić do sędziego

tylko pięciokrotnie w trakcie partii. Większa liczba takich życzeń będzie traktowana, jako przeszkadzanie przeciwnikowi w trakcie partii.

- B.4. We wszystkich innych zawodach partii powinny być rozgrywane według „Przepisów gry szybkiej“, jak podano w art. A2 i A.4.
- B.5. Regulamin turniejowy powinien określać, czy artykuły B.3 albo B.4 obowiązują przez cały czas rozgrywania zawodów.

Aneks C

NOTACJA ALGEBRAICZNA

W turniejach i meczach Międzynarodowej Federacji Szachowej obowiązuje wyłącznie notacja algebraiczna. FIDE zaleca stosowanie tej ujednoliconej notacji także w literaturze i periodykach szachowych. Formularze partii prowadzone inną notacją, niż algebraiczna, nie mogą być dowodem 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 NOTACJI ALGEBRAICZNEJ

- 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 (oznaczenie bierek w jęz. angielskim):

K  Q  R  B  N  P 

Dop. A.F.:

W oficjalnej wersji przepisów 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, ale nie pe5, pd4, pa5,
- 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. 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

- C.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. **Tzw. „pełna notacja” obejmująca również pole startowe bierki jest również dopuszczalna. Przykłady: Gb2-e5; Sg1-f3; Wa1-d1, e7-e5, d2-d4, a6-a5.**
- C.9. Jeżeli figura bije bierkę przeciwnika, to znak „x” można postawić pomiędzy:
- C.9.1. symbolem literowym figury i polem docelowym.
 - C.9.2. Przykłady: Gxe5, Sxf3. Patrz też C10.
 - C.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” (lub „:”). Przykłady, np. dxe5, gxf3, axb5. W przypadku bicia w przelocie, polem docelowym jest pole, na którym znajdzie się pionek po dokonaniu zbitia, a do notacji można dodać symbol „e.p.” (en passant). Przykład exd6 e.p.

Dop. A.F.

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.

- C.10. Jeżeli dwie identyczne figury mogą wykonać posunięcie na to samo pole, to figura wykonująca posunięcie powinna zostać wskazana następująco:
- C. 10.1. Jeśli obie figury stoją w tym samym rzędzie, to należy podać:
 - C. 10.1.1. symbol literowy figury,
 - C. 10.1.2. symbol linii, na której stoi figura i
 - C. 10.1.3. oznaczenie pola docelowego.
 - C.10.2. Jeśli obie bierki stoją na tej samej linii, to należy podać:
 - C.10.2.1. symbol literowy figury,
 - C.10.2.2. numer rzędu, na którym stoi figura i
 - C.10.2.3. oznaczenie pola docelowego.

- C.10.3.** Jeśli obie figury stoją na różnych liniach i rzędach, to należy preferować metodę (1).
Przykłady:
- C.10.3.1.** Dwa skoczki stoją na polach g1 oraz e1 jeden z nich idzie na pole f3; notacja Sgf3 albo Sef3.
 - C.10.3.2.** Dwa skoczki stoją na polach g5 oraz g1 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja S5f3 albo S1f3.
 - C.10.3.3.** Dwa skoczki stoją na polach h2 oraz d4 i jeden z nich idzie na pole f3; notacja Shf3 albo Sdf3.
 - C.10.3.4.** W przypadku bicia na polu f3, w przedstawionych przykładach należy dodać znak „x” (lub „:”) i wtedy notacja wygląda następująco: 1) Sgxf3 albo Sexf3, 2) S5xf3 albo S1xf3, 3) Shxf3 albo Sdxf3
- C.11.** W przypadku promocji pionka, posunięcie pionka powinno być uzupełnione symbolem literowym promowanej figury, umieszczonym po symbolu pola docelowego. Przykłady: d8H, exf8S, b1G, g1W.
- C.12.** Oferta remisowa powinna być zaznaczona symbolem (=).
- C.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)
 - ++ lub # = mat (w Polsce X)
 - e.p. = bicie w przelocie (en passant)
- Ostatnie cztery symbole nie są obowiązkowe w notacji.**

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 (=),

albo:

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Se4 5.Hd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Gg5 Sc6 8.He3 Ge7 9.Sb2 0-0
10.0-0-0 We8 11.Kb1 (=),

względnie pełna notacja:

1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sg8-f6 3.d2-d4 e5xd4 4.e4-e5 Sf6-e4 5.Hd1xd4 d7-d5 6.e5xd6 e.p.
Se4xd6 7.Gc1-g5 Sb8-c6 8.Hd4-e3 Gf8-e7 9.Sb1-d2 0-0 10.0-0-0 Wf8-e8 11.Kc1-b1 (=).

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 mata w Polsce).
- (3) Po zakończeniu gry zawodnik ma obowiązek wpisać rezultat na formularzu partii, a następnie podpisać obydwa formularze (swoją i przeciwnika).

Aneks D

PARTIE Z UDZIAŁEM ZAWODNIKÓW NIEWIDOMYCH LUB NIEDOWIDZĄCYCH

D.1. Organizator zawodów, w porozumieniu z sędzią, ma 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:

D.1.1. wymiary przynajmniej 20×20 cm,

D.1.2. kwadraty czarnych pól muszą być lekko podwyższone,

D.1.3. w środku każdego pola powinien być otwór do zamocowania bierek.

D.1.4. wymagania odnośnie bierek:

D.1.4.1. każda bierka powinna mieć kołek u podstawy, służący do umieszczenia bierki w otworach szachownicy,

D.1.4.2. bierki powinny być typu Staunton, przy czym czarne bierki muszą być specjalnie oznakowane, aby były wyczuwalne dotykiem (różniące się od bierek białych).

D.2. Przepisy gry są następujące:

D.2.1. Posunięcia muszą być zapowiadane wyraźnie, następnie powtarzane przez przeciwnika i wykonane na jego szachownicy. Podczas promocji pionka, zawodnik musi ogłosić wybór figury. W celu uniknięcia wątpliwości przy zapowiadaniu posunięć, zaleca się stosowanie poniższych imion zamiast liter używanych w notacji algebraicznej:

A - Anna,

B - Bella,

C - Cesar,

D - David,

E - Ewa,

F - Feliks,

G - Gustav,

H - Hector.

Jeżeli arbiter nie zdecyduje inaczej, to rzędy liczone od strony białych do czarnych otrzymują kolejne numery po niemiecku (po angielsku):

1 - eins (ang. one),

2 - zwei (ang. two,),

3 - drei (ang. three),

4 - vier (ang. four),

5 - fuenf (ang. five),

6 - sechs (ang. six),

7 - sieben (ang. seven),

8 - acht (ang. eight).

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

Nazwy figur: Król - König (ang. King), Hetman - Dame (ang. Queen), Wieża - Turm (ang. Rook), Goniec - Laeufer (ang. Bishop,), Skoczek - Springer (ang. Knight), Pionek - Bauer (ang. Pawn).

- D.2.2. Na szachownicy zawodnika niewidzącego bierkę uważa się za dotkniętą, jeżeli została wyjęta z otworu na polu szachownicy.
- D.2.3. Posunięcie uważa się za wykonane, kiedy:
- D.2.3.1. w przypadku bicia, gdy zabita bierka została usunięta z szachownicy, przez zawodnika będącego na posunięciu,
 - D.2.3.2. bierka została umieszczona w innym otworze,
 - D.2.3.3. posunięcie zostało zapowiedziane.
- D.2.4. Dopiero po wykonaniu tych czynności może być uruchomiony zegar przeciwnika.
- D.2.5. Zawodnika widzącego, w zagadnieniach omawianym w punktach D.2.2 i D.2.3 tych przepisów, obowiązują normalne przepisy gry.
- D.2.6.1. **Dopuszcza się stosowanie zegara szachowego, skonstruowanego specjalnie dla zawodnika niewidzącego. Zegar jest tak skonstruowany, że przekazuje zawodnikowi niewidzącemu głosem (za pomocą słuchawki) aktualny czas i liczbę wykonanych posunięć zawodnikom.**
- D.2.6.2. Zegar analogowy dla niewidzących szachistów powinien posiadać następujące właściwości:
- D.2.6.2.1. 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,
 - D.2.6.2.2. chorągiewkę sygnalizacyjną wyczuwalną dotykiem, tak przygotowaną, aby zawodnik niewidzący mógł sam wyczuć minutową wskazówkę w ostatnich pięciu minutach każdej godziny.
- D.2.7. Zawodnik niedowidzący jest zobowiązany zapisywać partię systemem Braille'a lub odręcznie, względnie rejestrować posunięcia na urządzeniu nagrywającym.
- D.2.8. Przejęzyczenie w zapowiedzi posunięcia musi być natychmiast sprostowane, przed włączeniem zegara przeciwnika.
- D.2.9. Jeżeli w trakcie partii powstaną odmienne pozycje na dwóch szachownicach, różnice powinny być skorygowane w obecności sędziego i w oparciu o zapisy partii obu graczy. Jeśli oba zapisy są zgodne, to zawodnik, który zapisał właściwe posunięcie, ale wykonał je nieprawidłowo, jest zobowiązany do skorygowania pozycji zgodnie z prowadzonym zapisem. W przypadku różnic w zapisach partii, należy wrócić do ostatniej pozycji, do której oba zapisy są zgodne i grę kontynuować. Sędzia powinien odpowiednio skorygować czas na obu zegarach.
- D.2.10. Zawodnik niewidzący ma prawo korzystać z pomocy asystenta, który może wypełniać wybrane lub wszystkie następujące obowiązki:
- D.2.10.1. wykonuje posunięcia każdego z zawodników na szachownicy przeciwnika,
 - D.2.10.2. ogłasza posunięcia obydwu zawodników,
 - D.2.10.3. prowadzi zapis partii zawodnika niewidzącego i uruchamia zegar przeciwnika,
 - D.2.10.4. na życzenie zawodnika niedowidzącego, informuje o liczbie aktualnie zakończonych posunięć i czasie zużytych przez obu zawodników,
 - D.2.10.5. zgłasza reklamację w przypadkach przekroczenia czasu i informuje sędziego, jeśli zawodnik widzący dotknął jedną z bierek,
 - D.2.10.6. **załatwia wszystkie niezbędne formalności związane z odkładaniem partii.**

- D.2.11. Jeżeli zawodnik niewidzący nie korzysta z pomocy asystenta, to jego przeciwnik może powołać pomocnika, który wykonuje czynności wymienione w punktach D.2.10.1 i D.2.10.2. **Asystent musi być zawsze obecny w sytuacji, gdy zawodnik niewidzący gra z zawodnikiem niesłyszącym.**

WYTYCZNE I PARTIE ODŁOŻONE

- I.1.1. Jeżeli po upływie czasu przeznaczanego na grę, partia nie zostanie zakończona, sędzia powinien polecić zawodnikowi będącemu na posunięciu zapisanie „tajnego posunięcia“. 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. Dopóki zawodnik nie zatrzyma zegara, zachowuje prawo zmiany tajnego posunięcia. Jeżeli zawodnik po otrzymaniu od sędziego polecenia zapisania tajnego posunięcia, wykona go na szachownicy, to jest zobowiązany zapisać to posunięcie na swoim formularzu, jako tajne.
- I.1.2. Zawodnik, będący na posunięciu, który chce odłożyć partię przed zakończeniem sesji gry, jest traktowany jakby zapisywał tajne posunięcie w nominalnym czasie końca sesji i dlatego jego czas powinien zostać pomniejszony o czas pozostający do końca tej sesji (**dop. A.F.** - potocznie mówi się, że powinien wziąć na siebie cały czas pozostający do zakończenia tej sesji).
- I.2. Następujące dane powinny znaleźć się na kopercie:
- I.2.1. nazwiska zawodników,
 - I.2.2. pozycję bezpośrednio przed zapisanym posunięciem,
 - I.2.3. czas zużyty przez każdego z zawodników,
 - I.2.4. nazwisko zawodnika, który zapisał tajne posunięcie,
 - I.2.5. numer zapisanego posunięcia,
 - I.2.6. ofertę remisową, jeśli została złożona przed odłożeniem partii,
 - I.2.7. datę, godzinę i miejsce dogrywki.
- I.3. Sędzia powinien sprawdzić prawidłowość danych zapisanych na kopercie i jest odpowiedzialny za bezpieczne jej przechowanie.
- I.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.
- I.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.
- I.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.
- I.7. Kopertę z formularzami zapisów można otworzyć tylko w obecności zawodnika, który ma odpowiedzieć na zapisane posunięcie.

- I.8. Z wyjątkiem przypadków określonych w artykułach 5, 6.9 i 9.6 i 9.7, partię przegrywa zawodnik, który zapisał do koperty tajne posunięcie:
- I.8.1. dwuznaczne albo
 - I.8.2. zapisane tak niewyraźnie, że nie można go odtworzyć albo
 - I.8.3. nieprawidłowe.
- I.9. Jeżeli w uzgodnionym czasie rozpoczęcia dogrywki:
- I.9.1. jest obecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to należy otworzyć kopertę, wykonać zapisane posunięcie na szachownicy i uruchomić jego zegar,
 - I.9.2. jest nieobecny zawodnik, mający odpowiedzieć na zapisane posunięcie, to uruchamia się jego zegar, ale nie ujawnia się zapisanego posunięcia. W momencie przyścia ten zawodnik ma prawo zatrzymać zegar i przywołać sędziego. Dopiero wtedy sędzia otwiera kopertę, wykonuje zapisane posunięcie na szachownicy i uruchamia ponownie zegar tego zawodnika.
 - I.9.3. 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.
- I.10. Zawodnik przegrywa partię, jeśli zgłosi się na dogrywkę z opóźnieniem w stosunku do regulaminowego czasu wznowienia gry, chyba że sędzia podejmie inną decyzję. Jednakże w sytuacji, gdy zapisane tajne posunięcie skutkowało zakończeniem partii, rezultat ten powinien obowiązywać.
- I.11. Jeżeli regulamin turniejowy określa inne warunki spóźnienia się na partię, niż zero minut i żaden z zawodników nie jest obecny na rozpoczęciu dogrywki, to konsekwencje opóźnionego stawienia się ponosi zawodnik, który musi odpowiedzieć na zapisane posunięcie. Na jego konto zalicza się czas upływający od rozpoczęcia dogrywki do chwili jego przybycia, chyba że w regulaminie turnieju są określone inne wymagania lub sędzia podejmie inną decyzję.
- I.12.1. 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 tajne posunięcie do koperty, oznajmia je i wykonuje na szachownicy.
- I.12.2. Jeżeli odtworzenie pozycji jest niemożliwe, grę należy unieważnić i rozegrać nową partię.
- I.13. Jeżeli przy wznowieniu partii czas zużyty jest nieprawidłowo wskazany na zegarach i 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 podejmie inną decyzję.
- I.14. Czas trwania dogrywek powinien być kontrolowany przez sędziego wg jego zegarka. Początek dogrywek powinien być ogłoszony z wyprzedzeniem.

Wytyczne II

PRZEPISY GRY DLA CHESS960

(Szachy960 - czyli 960 wyjściowych pozycji)

- II.1.** Wyjściową pozycję bierek w Szachach960 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 gracza jest zamatanie króla przeciwnika.
- II.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:
- II.2.1.** król musi być umieszczony pomiędzy dwiema wieżami oraz
 - II.2.2.** gońce muszą być umieszczone na polach różnego koloru, a
 - II.2.3.** czarne bierki muszą być umieszczone na analogicznych polach, jak białe, po przeciwległej stronie szachownicy.

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

II.3. Szachy960. Zasady wykonywania roszady

- II.3.1.** W „Szachach960“ 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 Szachach960, ponieważ w standardowych przepisach jest ustalone wyjściowe ustawienie wież i króla, co rzadko ma miejsce w Szachach960.
- II.3.2.** Sposoby wykonywania roszady. W Szachach960, w zależności od wyjściowych pozycji króla i wieży przed roszadą, roszadę wykonuje się jednym z czterech sposobów:
- II.3.2.1.** roszada obu figur - wykonanie w tym samym momencie posunięć królem i wieżą albo
 - II.3.2.2.** zamienna roszada - zamiana pozycji króla z wieżą albo
 - II.3.2.3.** roszada królem - wykonanie jedynie posunięcia królem albo
 - II.3.2.4.** roszada wieżą - wykonanie jedynie posunięcia wieżą.
 - II.3.2.5.** Zalecenia:
 - II.3.2.5.1.** W przypadku wykonywania roszady na fizycznej szachownicy w grze z człowiekiem, zalecane jest, aby król był przenoszony górami poza szachownicą w pobliże miejsca, na którym ma stanąć, następnie wieża zmienia swoją pozycję z wyjściowej na końcową i dopiero wtedy król jest umieszczony na przeznaczonym dla niego polu.
 - II.3.2.5.2.** Po wykonaniu roszady, końcowe pozycje wieży i króla powinny być identyczne, jak w standardowych szachach.
 - II.3.2.6.** 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 standar-

dowych 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).

II.3.2.7. Uwagi

- II.3.2.7.1.** W celu uniknięcia nieporozumień wskazane jest przed wykonaniem roszady uprzedzenie przeciwnika słowami: „Zamierzam roszować” (angielskie „I am about to castle”).
- II.3.2.7.2.** W niektórych wyjściowych pozycjach, król albo wieża (ale nie obie figury) nie wykonują posunięć w czasie roszady.
- II.3.2.7.3.** W niektórych wyjściowych pozycjach roszadę można wykonać nawet w pierwszym posunięciu.
- II.3.2.7.4.** 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.
- II.3.2.7.5.** 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 III

PARTIE BEZ DODATKU SEKUNDOWEGO ORAZ SZYBKI FINISZ

- III.1.** „Szybki finisz” jest takim stadium partii, w którym wszystkie pozostałe posunięcia muszą być zakończone w określonym czasie.
- III.2.1.** Wytyczne obejmują końcowy okres gry oraz „Szybki finisz” i mogą być stosowane w zawodach, w których uprzednio poinformowano zawodników o obowiązywaniu tych przepisów.
- III.2.2.** Omawiane wytyczne można stosować tylko w partiach standardowych i szybkich, granych bez dodatku sekundowego na posunięcie. Natomiast nie można go stosować w partiach błyskawicznych.
- III.3.1.** Jeżeli obie chorągiewki opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, to wtedy:
 - III.3.1.1.** partię należy kontynuować, jeżeli zdarzenie miało miejsce w innej kontroli czasu, niż ostatnia,
 - III.3.1.2.** partię należy uznać za remis, jeśli sytuacja zdarzyła się w ostatnim etapie partii, w którym wszystkie pozostałe posunięcia muszą być zakończone.
- III.4.** Zawodnik na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ma prawo domagać się, aby obaj zawodnicy otrzymali dodatkowo po 5 sekund na posunięcie (z kumulacją lub bez niej), jeśli jest taka możliwość. Takie żądanie jest jednocześnie propozycją remisu. Jeżeli oferta remisu zostaje odrzucona, a sędzia zaakceptuje życzenie zawodnika, to na zegarach należy ustawić żądane tempo gry. Przeciwnik powinien otrzymać dodatkowe dwie minuty i partia powinna być kontynuowana.

III.5. Jeżeli art. III.4 nie jest stosowany, to zawodnik na posunięciu, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ma prawo przed opadnięciem chorągiewki, domagać się uznania partii za remis. W takiej sytuacji powinien zatrzymać zegar i przywołać sędziego (patrz art. 6.12.2). Podstawą domagania się remisu, jest ocena pozycji, której zdaniem reklamującego przeciwnik nie może wygrać normalnymi środkami i/lub przeciwnik nie podejmuje żadnych wysiłków aby wygrać partię normalnymi środkami.

III.5.1. Jeżeli sędzia zgodzi się z tym, że przeciwnik nie może wygrać partii normalnymi środkami względnie nie czyni żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami, to powinien orzec remis. W innym przypadku, sędzia może odłożyć podjęcie decyzji lub odrzucić reklamację.

III.5.2. 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 jednej z chorągiewek. 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 zawodnika, którego chorągiewka spadła nie może wygrać partii normalnymi środkami lub nie podjął wystarczającej próby wygrania partii normalnymi środkami.

III.5.3. Jeżeli sędzia odrzuca reklamację, to przeciwnik otrzymuje bonifikatę w postaci dwóch minut dodatkowego czasu do namysłu.

Dop. A.F:

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

III.6. Jeżeli turniej jest rozgrywany bez sędziego, to sposób postępowania powinien wyglądać następująco:

III.6.1. Zawodnik, mający mniej niż dwie minuty na zegarze, ale przed spadnięciem jego chorągiewki, ma prawo domagać się uznania partii za remis. Ta reklamacja kończy partię. Zawodnik może zażądać remisu, gdy:

III.6.1.1. jego przeciwnik nie może wygrać partii normalnymi środkami,

III.6.1.2. jego przeciwnik nie czynił żadnych wysiłków, aby wygrać partię normalnymi środkami.

W przypadku **III.6.1.1.** reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję, a jego przeciwnik musi ją zweryfikować.

W przypadku **III.6.1.2.** reklamujący zawodnik musi zapisać końcową pozycję i jednocześnie załączyć pełny zapis partii do chwili jej przerwania. Przeciwnik powinien zweryfikować zapis partii i końcową pozycję.

III.6.2. Reklamacja powinna być przedstawiona wyznaczonemu sędziemu.

SŁOWNIK TERMINÓW UŻYWANYCH W PRZEPISACH GRY

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

Algebraiczna notacja: 8.1

Zapisywanie posunięć z użyciem liter od „a” do „h” oraz cyfr od 1 do 8 na 64-polowej szachownicy (8x8).

Analiza: 11.3

Wykonywanie przez zawodników posunięć na szachownicy w celu znalezienia najlepszej kontynuacji.

Asystent: 8.1

Osoba, która może pomóc w sprawnym przeprowadzeniu zawodów.

Atak: 3.1

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

Białe: 2.2.1

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.

Bierka: 2.1

Jedna z 16 figur na szachownicy lub jeden 16 pionków

Blitz: B

Partia, w której każdy z zawodników otrzymuje 10 lub mniej minut do namysłu.

Chorągiewka: 6.1

Element lub znak sygnalizujący kontrolę czasu.

Opadnięcie chorągiewki 6.1

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

Czarne: 2.1

1. Na szachownicy znajdują się 32 ciemniejsze pola, zwane czarnymi albo
2. Kiedy słowo czarne zaczyna się z dużej litery („Czarne”), to oznacza zawodnika grającego czarnymi.

Demonstracyjna szachownica: 6.13

Prezentacja pozycji na tablicy (szachownicy), z ręcznym wykonywaniem posunięć.

Diagonała (przekątna): 2.4

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

Dodatek sekundowy: 6.1

Dodawany przed każdym posunięciem zawodnika czas (od 2 do 60 sekund), poczynając od pierwszego posunięcia. Może być kumulowany (dodatek sekundowy Fischera) lub bez kumulacji (dodatek sekundowy Bronsteina przyznawany tylko na dane posunięcie).

Dodatek sekundowy Fischera

Narastający dodatek sekundowy. Zawodnik otrzymuje dodatek sekundowy przed każdym posunięciem (często 30 sekund), który jest kumulowany.

Dodatek sekundowy Bronsteina

Przyznawany tylko na dane posunięcie, niekumulowany.

Dotknięta bierka: 4.3

Jeżeli zawodnik dotknie bierkę z zamiarem wykonania posunięcia, to jest zobowiązany do wykonania posunięcia tą bierką.

Elektroniczny papieros (e-papieros)

Zasilane akumulatorem urządzenie inhalacyjne powodujące zamianę roztworu inhalacyjnego na wdychany przez użytkownika aerozol (zamiast dymu wdychanego przy paleniu papierosów).

En passant (bicie w przelocie): 3.7.4.1

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

Fair play: 12.2.1

Uczciwe podejście do gry w sytuacji, kiedy sędzia dochodzi do wniosku, że przepisy okazują się niewystarczające.

Figura

Król, hetman, wieża, gонец lub skoczek.

Gra bezpośrednia

Wstęp. Przepisy gry obejmują wyłącznie grę przy szachownicy, nie dotyczą partii internetowych, korespondencyjnych i innych.

Interwencja sędziego: 12.7

Występuje w różnych sytuacjach turniejowych, w trakcie rozgrywania partii dla uniknięcia niepotrzebnych zdarzeń mających wpływ na wynik gry.

Kary: 12.3

Sędzia może nakładać kary na zawodników, zgodnie z art. 12.9, proporcjonalne do ich przewinień.

Komplet szachów

32 bierki ustawione na szachownicy

Lekka figura

Gонец lub skoczek.

Licznik posunięć: 6.10.2

Urządzenie zamontowane w zegarze rejestrujące liczbę wykonanych posunięć, czyli naciśnień zegara przez obu zawodników.

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

Kiedy król zawodnika jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika i nie może odeprzeć ataku. W notacji # albo X.

Monitor: 6.13

Elektroniczny wyświetlacz pozycji na szachownicy

Naciśnięcie zegara: 6.2.1

Czynność naciśnięcia dźwigni zegara, która zatrzymuje własny zegar i uruchamia zegar przeciwnika.

Nadzór: 12.2.5

Inspekcja lub kontrola

Niepełnosprawność: 6.2.6

Fizyczna lub psychiczna niesprawność powodująca częściową lub całkowitą utratę zdolności danej osoby do wykonywania określonych czynności w trakcie gry w szachy.

Nieprawidłowa pozycja lub posunięcie: 3.10.1

Pozycja lub posunięcie, które nie powinny pojawić się na szachownicy z uwagi na „Przepisy gry FIDE“ – vide art.3.1.-3.9.

Nieprawidłowości

Ustawienie bierki na nieprawidłowym polu w pozycji wyjściowej np. pionek a2 na a4, ustawienie bierki częściowo na polu d1 i częściowo na polu e1, przewrócenie bierki lub jej zrzucenie na podłogę.

Normalne środki wygrania partii: G.5

Rozstrzygnięcie partii normalnymi środkami oznacza wygranę partii na szachownicy lub doprowadzenie do pozycji, w której istnieją realne szanse wygranej, inne niż wygranę na czas. Natomiast gra wyłącznie na czas, nie jest traktowana, jako próba wygrania partii normalnymi środkami.

Odwołanie: 11.10

Zazwyczaj zawodnik ma prawo do odwołania się od decyzji arbitra lub organizatora.

Okres spóźnienia: 6.7

Określony, umowny czas spóźnienia się na rundę bez konsekwencji w postaci porażki.

Opadnięcie chorągiewki: 6.1

Sformułowanie (lub znak) oznaczające, że upłynął czas przeznaczony dla zawodnika.

Opóźniona kontrola czasu (Bronsteina): 6.3.2

W opóźnionej kontroli czasu obaj zawodnicy otrzymują tzw. „podstawowy czas do namysłu“ oraz „ściśle określony dodatkowy czas“ na każde posunięcie. 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 posunięcie.

Organizator: 8.3

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

Partia odłożona: 8.1

Partia, która nie kończy się w jednej sesji, tylko jest przerwana na określony czas i kontynuowana w późniejszym terminie.

Partia standardowa (klasyczna): G3

Partia, w której każdy z zawodników otrzymuje przynajmniej po 60 minut

Pat: 5.2.1

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 chcą grać do mata.

Pole promocji: 3.7.5.1

Pole, które zajmuje pionek po dotarciu do ósmego rzędu.

Pomieszczenia przylegające do sali gry: 12.8

Powierzchnia, która styka się z salą rozgrywek, np. miejsce przeznaczone dla widzów.

Pomieszczenia w strefie rozgrywek: 11.2

Jedynie miejsca, w których zawodnicy mogą przebywać w trakcie gry, m.in. toalety oraz specjalne pokoje przeznaczone do odpoczynku zawodników uczestniczących w mistrzostwach świata.

Poprawiam, j'adoube (w języku francuskim) lub I adjust (jęz. angielski): 4.2

Zgłoszenie zamiaru poprawienia bierek na szachownicy, ale bez zamiaru wykonania posunięcia jedną z tych bierek.

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 wykonane: 1.1

Posunięcie jest uznane za wykonane, kiedy zawodnik przesunął bierkę na inne pole i odjął rękę od swojej bierki lub od zbitej bierki, którą usunął z szachownicy (w przypadku zbitcia).

Powtórzenie: 5.3.1

1. Zawodnik może domagać się remisu, jeśli ta sama pozycja pojawi się na szachownicy trzykrotnie.
2. Pięciokrotne pojawienie się tej samej pozycji oznacza remis.

Prawidłowe posunięcie 3.1 - 3.9

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

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: 10

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.

Regulamin zawodów: 6.7.1

W różnych artykułach „Przepisów gry“ są proponowane opcje. Regulamin turniejowy musi precyzować wybrane rozwiązanie.

Reklamacja: 6.8

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.

Sala gry: 11.2

Oznacza miejsce, w którym są rozgrywane partie.

Sędzia - vide Wstęp

Osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów zgodnie z zasadami rozgrywania turniejów.

Skrzydło hetmańskie: 3.8.1

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

Skrzydło królewskie: 3.8.1

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

Strefa rozgrywek: 11.2

Jedynie miejsce, w którym zawodnicy mogą przebywać w trakcie partii.

Swoboda podjęcia decyzji przez sędziego:

W przepisach jest około 39 artykułów, w których sędzia musi podjąć decyzję wg swojego rozeznania.

Szach: 3.9

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

Szachownica: 1.1

Składa się z 64 pól (siatka 8x8), równej wielkości, na przemian białych (jasnych) i czarnych (ciemnych) - vide 2.1.

Szachy szybkie: A

Partie, w których każdy z zawodników otrzymuje na wykonanie wszystkich posunięć więcej niż 10 minut, ale mniej niż 60 minut.

Szachy960

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

Szybki finisz G

Ostatnie stadium partii, w którym wszystkie pozostałe posunięcia muszą być zakończone w określonym czasie.

Telefon komórkowy: 11.3.2 i 12.8

Zastrzeżenia odnośnie jego używania.

Tempo gry i kontrola czasu:

1. Odpowiednia ilość czasu przyznana na poszczególne liczby posunięć. Przykładowo: 90 minut na 40 posunięć i następnie 30 minut na wszystkie pozostałe posunięcia oraz 30 sekund na posunięcie (czas kumulowany) poczynając od pierwszego albo 2. Zawodnik przeszedł kontrolę czasu, co oznacza, że przykładowo zakończył 40 posunięć w wymaganym czasie krótszym niż 90 minut. W każdej kontroli czasu zawodnik musi zakończyć określoną liczbę posunięć w ustalonym czasie.

Widzowie: 11.4

Osoby inne, niż sędziowie i zawodnicy, obserwujące przebieg gry. Zaliczają się do nich również zawodnicy po zakończeniu własnych partii.

Wyjaśnienie: 11.9

Zawodnik ma prawo prosić sędziego o wyjaśnienie odnośnie przepisów gry.

Walkower

Przegranie partii wskutek naruszenia przepisów gry.

Wymiana: 1.3.7.5.3

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 gracze mogą mieć zaliczone porażki (Art. 11.8) lub jeden z nich zdobywa 0,5 p., a drugi zero. Dla partii nierozegranych wyniki mogą być następujące +/- (Białe wygrały walkowerem) lub -/+ (Czarne wygrały walkowerem), względnie -/- (obaj zawodnicy przegrali walkowerem).

Zakończone posunięcie: 6.2.1

Gdy zawodnik wykona posunięcie na szachownicy i naciśnie zegar.

Zapise posunięcie: E

W momencie odkładania partii zawodnik będący na posunięciu zapisuje tajny ruch do koperty.

Zapis partii: 8.1

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

Zasada 50-posunięć: 5.3.2

Zawodnik może reklamować remis, jeżeli w ostatnich 50 posunięciach żaden z zawodników nie zakończył posunięcia pionkiem, ani żadnego zbitcia bierki.

Zasada 75-posunięć: 9.6.2

Partia kończy się remisem, jeżeli w ostatnich 75 posunięciach żaden z zawodników nie zakończył posunięcia pionkiem, ani żadnego zbitcia bierki.

Zbicie: 3.1

Sytuacja, w której bierka zostaje przesunięta na pole, na którym znajduje się bierka przeciwnika i ta ostatnia jest usuwana z szachownicy. Patrz też 3.7.4.1 i 3.7.4.2. Zaznaczenie bicia w notacji „x” lub „:”.

Zegar szachowy: 6.1

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

Zero tolerancji (zero tolerance): 6.7.1

Oznacza, że zawodnik musi zjawić się przy szachownicy przed rozpoczęciem rundy.