

POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY



KODEKS SZACHOWY

pod redakcją
Andrzeja Filipowicza

Warszawa, kwiecień 2007

KODEKS SZACHOWY

Stan prawny przepisów FIDE i PZSzach na dzień 1 maja 2007 r.

Opracowanie rozdziałów

Jacek Bielczyk	– Regulamin powoływania kadry
Andrzej Filipowicz	– Wstęp
	– Materiały historyczne
	– Przepisy finansowe FIDE
	– Przepisy gry i turniejowe FIDE
	– Przepisy rankingowe FIDE
	– Tytuły międzynarodowe FIDE
	– System rankingowy FIDE
	– System szwajcarski FIDE
	– Regulaminy PZSzach
Bogusz Piliczewski	– Przepisy w rozwiązywaniu zadań
Witalis Sapis	– Status sędziego
	– Regulaminy Kolegium Sędziów

Uwaga: opracowanie materiałów FIDE obejmowało tłumaczenie z języka angielskiego

Skład komputerowy: Andrzej Filipowicz

Wydawca: POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY
00-454 Warszawa, ul. Czerniakowska 126a
tel: (022) 841-41-92, fax: (022) 841-94-60

e-mail: biuro@pzszech.org.pl

<http://www.pzszech.org.pl>

© Copyright by Polski Związek Szachowy,
Warszawa, maj 2007

Uwaga

Zarząd PZSzach 21 stycznia 2006 roku wyraził zgodę na publikację całej zawartości Kodeksu Szachowego PZSzach. z 2002 roku, wraz ze zmianami w latach 2005-2007.

Publikacja materiałów jest zastrzeżona wyłącznie dla Polskiego Związku Szachowego.

KODEKS SZACHOWY

pod redakcją Andrzeja Filipowicza

SPIS TREŚCI - kwiecień 2007

Wstęp

Polski Związek Szachowy - historia

Honorowi członkowie PZSzach

Prezesi PZSzach

Zarządy PZSzach 1926-2006

Kolegium Sędziów 1926-2006

Działacze PZSzach w FIDE

Osiągnięcia sportowe PZSzach 1926-2006

Tytuły międzynarodowe - gra bezpośrednia

Arcymistrzowie

Mistrzowie międzynarodowi

Mistrzowie FIDE

Arcymistrzynie

Mistrzynie międzynarodowe

Mistrzynie FIDE

Kandydaci na mistrza FIDE

Sędziowie klasy międzynarodowej i FIDE

Gra korespondencyjna

Arcymistrzowie ICCF

Mistrzowie Międzynarodowi Seniorzy ICCF

Mistrzowie Międzynarodowi ICCF

Mistrzynie międzynarodowe ICCF

Sędziowie międzynarodowi ICCF

Kompozycja szachowa

Arcymistrz - rozwiązywanie zadań

Mistrzowie międzynarodowi - rozwiązywanie zadań

Mistrzowie FIDE - rozwiązywanie zadań

Arcymistrzowie kompozycji szachowej

Mistrzowie międzynarodowi kompozycji szachowej

Mistrzowie FIDE kompozycji szachowej

Mistrzowie honorowi kompozycji szachowej

Sędziowie międzynarodowi kompozycji szachowej

Kodeks Szachowy - styczeń 2007

Międzynarodowa Federacja Szachowa (FIDE)

Prezydenci FIDE

Honorowi członkowie FIDE

Federacje narodowe – członkowie FIDE

CZĘŚĆ A. PRZEPISY GRY

A.I. PRZEPISY GRY FIDE (E.I.01)

Wprowadzenie

Przepisy gry

Art. 1. Istota i cel partii szachowej

Art. 2. Początkowa pozycja bierek na szachownicy

Art. 3. Posunięcia bierek

Art. 4. Wykonywanie posunięć

Art. 5. Partia zakończona

Przepisy turniejowe

Art. 6. Zegar szachowy

Art. 7. Nieprawidłowości

Art. 8. Zapis przebiegu partii

Art. 9. Partia remisowa

Art. 10. Szybki finisz

Art. 11. Punktacja

Art. 12. Zachowanie zawodników

Art. 13. Sędzia zawodów

Art. 14. FIDE – Interpretacja przepisów

DODATEK DO PRZEPISÓW GRY

A. Odłożenie partii

B. Szachy szybkie

C. Gra błyskawiczna

D. Szybki finisz przy absencji sędziego

E. Algebraiczna notacja

Zasady algebraicznej notacji

F. Partie z udziałem zawodników niewidzących
(inwalidów wzroku)

CZĘŚĆ B. REGULAMINY I SYSTEMY ROZGRYWEK

B.I. PRZEPISY TURNIEJOWE FIDE

Ogólne zalecenia
Organizator
Zaproszenie, rejestracja, funkcje
Konsekwencje wysłania zaproszenia
Opieka medyczna i bezpieczeństwo
Sporządzanie regulaminów
Uprawnienia organizatora
Sędzia główny i jego obowiązki
Kojarzenia
Rozgrywki
Postępowanie w sytuacjach, gdy nie wszystkie partie zostały rozegrane
Kary i odwołania
Przekaz telewizyjny, fotografowanie i filmowanie
Zachowanie zawodników
Rola kapitana w rozgrywkach drużynowych

B.II. ANEKS DO PRZEPISÓW TURNIEJOWYCH FIDE

Postępowanie w przypadku nie granych partii
Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem własnego rezultatu zawodnika.
Metoda progresji
System Koyi dla turniejów kołowych
Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem własnego rezultatu drużyny
Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem rezultatów przeciwników
System Buchholza
System Sonneborna–Bergera
Ustalenie kolejności miejsc przy uwzględnieniu rankingu
Średni ranking przeciwników
Zredukowany średni ranking przeciwników
Rankingowy wynik turniejowy (Performance rating)
Baraże (playoff)
Wybór systemu wartościowania (tie-breaków)

Kodeks Szachowy - styczeń 2007

B.III-1. SYSTEM SZWAJCARSKI FIDE

- Definicje i uwagi wstępne
- Kryteria kojarzenia
- Kojarzenie
- Przemieszczenia i wymiany zawodników
- Przydział kolorów bierak
- Uwagi końcowe

B.III-2. PRZEPISY FIDE DLA TURNIEJÓW GRANYCH SYSTEMEM SZWAJCARSKIM

- Zakres i systemy kojarzeń
- Późne zgłoszenia
- Lista startowa turnieju
- Zmiana opublikowanych kojarzeń
- Wycofanie zawodnika
- Podstawowe zasady rozgrywania turniejów systemem szwajcarskim
- Ogólne zasady kojarzenia par
- Przykłady kojarzeń
- Inne przepisy

B.III-3. SYSTEM KOJARZEŃ EDUARDA DUBOWA OPARTY NA RANKINGU

- Wprowadzenie
- Wstępne określenia i oznaczenia
- Ograniczenia w procesie kojarzenia par
- Przydział kolorów bierak
- Nieparzysta liczba uczestników turnieju
- Kojarzenie pierwszej rundy
- Standardowe kojarzenia pozostałych rund
- Przemieszczanie zawodników
- Procedura wyznaczania „pływaków”
- Uwagi końcowe

B.IV. TECHNIKA KOJARZENIA NA PRZYKŁADZIE TURNIEJU Przykład

Kodeks Szachowy - styczeń 2007

**B.V. REGULAMINY TURNIEJOWE I ORGANIZACJA ZAWODÓW
W POLSKIM ZWIĄZKU SZACHOWYM**

Regulamin zawodów
Komunikat organizacyjny
Zaproszenia
Zgłoszenia
Przygotowanie zawodów
Rejestracja turnieju
Przebieg zawodów

**B.VI. SYSTEMY ROZGRYWEK
W POLSKIM ZWIĄZKU SZACHOWYM**

System kołowy
System dwukołowy i wielokołowy, turnieje i mecze
System szwajcarski
System pucharowy
Mecze indywidualne i drużynowe
System scheveningen w rozgrywkach
indywidualnych i drużynowych
Inne imprezy szachowe
Symultany szachowe

**B.VII. USTALANIE KOLEJNOŚCI MIEJSC
W TURNIEJACH PZSZACH**

Wstęp
Metoda Sonneborna–Bergera
Odrzucanie najsłabszych wyników (metoda FIDE)
Metoda Buchholza
Metoda Buchholza z potrąceniem skrajnych rezultatów (tzw.
średni Buchholz)
Progresja – sumowanie tabeli postępowej
Wartościowanie rankingu przeciwników
Inne metody tie–breaku
Punktacja pomocnicza (tie–break) w turniejach drużynowych
Najlepsze wyniki na szachownicach

Kodeks Szachowy - styczeń 2007

**B.VIII. PRZEPISY TURNIEJOWE W DZIEDZINIE
ROZWIĄZYWANIA ZADAŃ**

Mistrzostwa Polski w rozwiązywaniu zadań
Organizacja mistrzostw Polski
Zadania do rozwiązania
Rozwiązania zadań
Ocena wyników
Ogłoszenie wyników

CZĘŚĆ C. RANKING I KLASYFIKACJA

C.Ia. TYTUŁY MIĘDZYNARODOWE FIDE (FIDE – B.01)

Wprowadzenie
Warunki uzyskania tytułów
Nadawanie tytułu organizatora i trenera FIDE
Tytuły w kompozycji szachowej
Tytuły w grze korespondencyjnej
Procedura składania wniosków
Wykaz formularzy

C.Ib. TYTUŁY MIĘDZYNARODOWE SĘDZIÓW FIDE

Wprowadzenie
Normy na tytuły sędziów
Międzynarodowy sędzia FIDE
Sędzia FIDE
Procedura składania wniosków
Zestawienie formularzy i wysyłanie

**C.II. PRZEPISY FIDE. SYSTEM RANKINGOWY
(FIDE – B.02)**

Wprowadzenie
Tempo gry
Obowiązujące przepisy gry
Liczba rund dziennie
Czas trwania turnieju
Partie nie grane

Kodeks Szachowy - styczeń 2007

Skład turnieju
Rejestracja turnieju
Sprawozdanie z turnieju
Lista rankingowa FIDE
Funkcjonowanie systemu rankingowego
Tabela zależności wyniku procentowego „p”
i różnicy rankingu „d(p)”
Tabela zależności różnicy rankingu „D”,
i procentowego wyniku oczekiwanego „P(D)”
Sprawozdania sędziowskie
Kontrola funkcjonowania systemu rankingowego
Administrator rankingu FIDE
Uwagi dotyczące systemu
Ranking szachów szybkich
Obecność na liście rankingowej

C.III. PRZEPISY FINANSOWE FIDE

Wprowadzenie
Koszty
Dochody
Składki członkowskie
Wpisowe za uczestnictwo w rozgrywkach
Zaległości w opłatach
Opłaty rankingowe
Rachunki wystawiane federacjom
Opłaty za wnioski na tytuły FIDE
Rejestracyjne opłaty za organizację turniejów
Publikacje
Opcje i oferty organizacji rozgrywek FIDE
Kwoty depozytu przy organizacji imprez FIDE
Olimpiady
Mistrzostwa świata 10-18 lat
oraz mistrzostwa świata do 20 lat
Testowanie zegarów elektronicznych
Opłaty za rozgrywki kontynentalne
Stały fundusz FIDE

**C.IV. REGULAMIN KLASYFIKACYJNO-RANKINGOWY
POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO**
(gra bezpośrednia)

Postanowienia ogólne
Podstawowe założenia systemu rankingowego
Kategorie i tytuły szachowe
Punktacja rankingowa
Obliczanie wyniku rankingowego uzyskanego w zawodach
Sprawozdawczość turniejowa
Przepisy klasyfikacyjne
Nadawanie tytułów i kategorii
Warunki uzyskania kategorii (tytułów)
Wynik sportowy jako norma klasyfikacyjna
Okres ważności norm na kategorie centralne
Zgłoszenia turniejów
Tryb zatwierdzania wniosków klasyfikacyjnych
Obliczanie norm klasyfikacyjnych
Nadawanie tytułów międzynarodowych FIDE
Obsługa rankingu FIDE
Postanowienia końcowe

C.V. REGULAMIN KLASYFIKACJI SPORTOWEJ
(Gra bezpośrednia)

Klasy sportowe w szachach
Nadawanie klas sportowych
Warunki uzyskania klas sportowych
Tryb nadawania klas sportowych
Punktacja rankingowa
Normy klasyfikacyjne na klasy sportowe
Postanowienia końcowe

**C.VI. REGULAMIN EWIDENCYJNY
REJESTRACJA CZŁONKA ZWIĄZKU**
(gra bezpośrednia)

Ewidencja klubów i stowarzyszeń szachowych
(rejestracja członka związku)
Karty zgłoszenia i likwidacji klubu

- Ewidencja zawodników
- Zmiany barw klubowych
- Legitymacja szachowa
- Ocena roczna klubów i zawodników
- Postanowienia końcowe

D.I. STATUT POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

- Nazwa, teren działania, siedziba władz, struktura, charakter prawny, logo
- Cele i środki działania
- Członkowie Związku, ich prawa i obowiązki
- Władze PZSzach, tryb ich wyboru, kompetencje, struktura
- Władze PZSzach,
- Walne Zgromadzenie Delegatów
- Obowiązki i kompetencje Walnego Zgromadzenia Delegatów
- Uczestnictwo w Walnym Zgromadzeniu Delegatów
- Procedura głosowania
- Wojewódzkie Związki Szachowe
- Ordynacja wyborcza
- Zarząd PZSzach
- Kompetencje Zarządu PZSzach
- Komisja Rewizyjna
- Inne
- Nagrody i wyróżnienia
- Odpowiedzialność dyscyplinarna
- Majątek i fundusze PZSzach
- Rozwiązanie się PZSzach

D.II. STATUS SĘDZIEGO SZACHOWEGO

- Wymagania stawiane osobom ubiegającym się o tytuł sędziego
- Klasy sędziowskie
- Tryb nadawania klas sędziowskich
- Uprawnienia sędziego
- Obowiązki sędziego szachowego
- Inne przepisy

**D.III. REGULAMIN DZIAŁANIA KOLEGIUM SĘDZIÓW
POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO**

Wstęp
Struktura, ustanawianie władz, kadencja
Zadania, prawa i obowiązki, ważność uchwał
Ogólnopolska Konferencja Sędziów
Finansowanie
Postanowienia końcowe

**D.IV. RAMOWY REGULAMIN DZIAŁANIA
KOLEGIUM SĘDZIÓW
WOJEWÓDZKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO**

Wstęp
Struktura, ustanawianie władz, kadencja
Zadania, prawa i obowiązki, ważność uchwał
Wojewódzka Konferencja Sędziów
Finansowanie
Postanowienia końcowe

**D.V. REGULAMIN NADAWANIA HONOROWYCH
GODNOŚCI I WYRÓŻNIEŃ PZSzach**

Członek honorowy
Honorowa odznaka PZSzach
Złota odznaka honorowa
Srebrna odznaka honorowa
Brązowa odznaka honorowa
Medale rocznicowe
Nagrody doroczne – „Hetmany”
Inne wyróżnienia
Ewidencja godności i wyróżnień

**D.VI. REGULAMIN DYSCYPLINARNY
POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO**

Zasady ogólne
Rodzaje stosowanych kar
Zasady karania

Zasady postępowania dyscyplinarnego
Opłaty
Ewidencja kar dyscyplinarnych
Przewinienia dyscyplinarne i kary
Przepisy końcowe
Postanowienia końcowe

**D.VII. REGULAMIN POWOŁYWANIA KADRY NARODOWEJ
ZASADY I WARUNKI REPREZENTOWANIA BARW
NARODOWYCH W POLSKIM ZWIĄZKU SZACHOWYM**

Skład kadry
Zasady powołania kadry
Kryteria powoływania kadry
Status członka kadry
Nominacje do narodowej reprezentacji
Postanowienia końcowe ☐





WSTĘP

Kodeks Polskiego Związku Szachowego został opracowany na podstawie przepisów gry i regulaminów Międzynarodowej Federacji Szachowej (FIDE), wydanych w 1984 r. i modyfikowanych w latach 1985–2006. Zgodnie z uchwałą Generalnego Zgromadzenia FIDE, nowelizacja przepisów gry może następować raz na cztery lata, co zapewnia ich stabilność. Poważne zmiany wprowadzono w 1996 roku, kiedy to ujednolicono przepisy dla szachów klasycznych, szybkich i błyskawicznych. Jednocześnie też uwzględniono nowe tempo gry z zastosowaniem elektronicznego zegara szachowego. W 2000 roku uściślono definicje, uporządkowano przepisy i naniesiono uzupełniające, choć istotne poprawki. Następną nowelizacja przepisów gry nastąpiła na Kongresie FIDE w 2004 r., a kolejna w 2006 roku i obowiązuje od 1 lipca 2007 roku.

Kodeks obejmuje także regulaminy i przepisy turniejowe FIDE opracowane w latach 1983–2007 oraz regulaminy i przepisy Polskiego Związku Szachowego, zatwierdzone przez Walne Zjazdy Delegatów i Zarząd Związku w latach 1985–2007.

Ostatnie wydanie Kodeksu Szachowego ukazało się w 2002 roku, a w 2005 roku, w maju i w listopadzie 2006 roku oraz w styczniu i kwietniu 2007 kilka rozdziałów zostało znowelizowanych. Zmiany turniejowego tempa gry i wprowadzanie nowych typów rozgrywek pociągają za sobą konieczność modyfikacji przepisów gry i regulaminów. Stąd istnieje potrzeba publikowania aktualnych przepisów i obowiązujących regulaminów w jednym zbiorze.

Obecne elektroniczne wydanie Kodeksu Szachowego zawiera część przepisów, które będą sukcesywnie uzupełniane i nowelizowane zgodnie z decyzjami FIDE i PZSzach. Wszystkie tłumaczenia zostały dokonane w oparciu o oficjalną angielską wersję przepisów FIDE z lat 1999–2007 (do lutego 2007 roku).

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

Kodeks jest zredagowany w kilku grupach tematycznych. W części wstępnej, omówiono historię PZSzach, zamieszczono wykazy członków honorowych, prezesów PZSzach, składów Zarządów PZSzach, Kolegium Sędziów PZSzach, zamieszczono wykazy arcymistrzów, mistrzów międzynarodowych i mistrzów FIDE oraz sukcesy sportowe Związku. Poświęcono też wiele słów działalności Międzynarodowej Federacji Szachowej FIDE.

W pierwszej grupie tematycznej (A) są przepisy gry FIDE, a w części drugiej (B) – regulaminy turniejowe i przepisy rozgrywek FIDE i PZSzach. Część trzecia (C) zawiera przepisy klasyfikacyjne i rankingowe FIDE oraz PZSzach, a także zasady ewidencji zawodników i klubów w kraju, natomiast w części czwartej (D) są przepisy prawne PZSzach, łącznie ze statutem i innymi dokumentami. W części piątej (E) znajdują się formularze w języku angielskim, niezbędne do składania sprawozdań i wniosków do FIDE.

Przepisy tego kodeksu w równym stopniu obowiązują zawodników, sędziów i działaczy szachowych. W sprawach precedensowych, prawo interpretacji przepisów gry należy do Kolegium Sędziów, regulaminów turniejowych – do Pionów Sportowego i Młodzieżowego, a regulaminów klasyfikacyjnych i rankingowych – do Komisji Ewidencji, Klasyfikacji i Rankingu PZSzach. Regulaminy organizacyjne i finansowe leżą w gestii Pionu Organizacyjnego i biura Polskiego Związku Szachowego.

Treść przepisów tego wydania Kodeksu Szachowego została zatwierdzona przez Zarząd Polskiego Związku Szachowego.

UWAGA

Kodeks Szachowy w formie elektronicznej będzie sukcesywnie uzupełniany, a także nowelizowany w przypadku zmian przepisów FIDE i PZSzach.

Andrzej Filipowicz





CZĘŚĆ B

REGULAMINY TURNIEJOWE SYSTEMY ROZGRYWEK

B.I

PRZEPISY TURNIEJOWE FIDE

(Handbook FIDE – C.06)

Zatwierdzone na Kongresie FIDE w 1986 r. Aktualizowane w latach 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 i przez Prezydium FIDE 2007.

Tekst angielski przyjęty na Kongresie FIDE w Turynie w 2006 roku jest oryginalną wersją „Przepisów Turniejowych FIDE” i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów.

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

Zawody winny być przeprowadzone zgodnie z „Przepisami gry FIDE”. Niniejsze przepisy turniejowe FIDE powinny być stosowane w ścisłej harmonii z tymi przepisami, a w żadnym przypadku nie mogą być z nimi w sprzeczności. „Przepisy turniejowe FIDE” powinny być stosowane we wszystkich oficjalnych rozgrywkach Międzynarodowej Federacji Szachowej. Są również zalecane do stosowania we wszystkich turniejach poddanych ocenie rankingowej FIDE. Organizatorzy, uczestnicy i sędziowie są zobowiązani do zapoznania się z tymi przepisami przed rozpoczęciem każdej imprezy,

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

1. Ogólne zalecenie

Jeżeli w jakimkolwiek turnieju wystąpią problemy nie objęte międzynarodowymi przepisami, to zaleca się, aby niniejsze „Przepisy turniejowe FIDE” zostały przyjęte jako wiążące dla danego turnieju.

2. Organizator

Narodowa federacja albo inna jednostka odpowiedzialna za organizację zawodów może powierzyć techniczną stronę organizacji określonemu Organizatorowi. Dyrektor turnieju, wspólnie z federacją, po ewentualnej konsultacji z FIDE, powinien powołać Komitet Organizacyjny, który odpowiada za wszystkie sprawy finansowe, techniczne i organizacyjne zawodów.

3. Zaproszenie, rejestracja i funkcje

- (a) Zaproszenie na zawody FIDE powinno być przygotowane i wysłane najszybciej, jak to jest tylko możliwe.
- (b) Organizator imprezy, za pośrednictwem federacji krajowej, jest zobowiązany do rozesłania zaproszeń do wszystkich uczestników uprawnionych do udziału w zawodach. W przypadku mistrzostw świata, tekst zaproszenia powinien być zaaprobowany przez prezydenta FIDE, a w rozgrywkach kontynentalnych – przez kontynentalnego prezydenta.
- (c) Zaproszenie powinno zawierać wszelkie niezbędne informacje o imprezie, przy czym w sposób klarowny powinny być przedstawione warunki udziału w turnieju i wszystkie szczegóły potrzebne zawodnikom.

W zaproszeniu powinny znajdować się następujące informacje, które również powinny się znaleźć na stronie internetowej FIDE:

- (1) Data i miejsce turnieju.

- (2) Hotel, w którym zamieszkają uczestnicy (nazwa hotelu, adres, e-mail, faks i telefon).
- (3) Program turnieju: daty, godziny i miejsce przybycia, uroczystego otwarcia, losowania, rozgrywek, dodatkowych imprez, uroczystego zamknięcia oraz odjazdu.
- (4) Tempo gry i rodzaj zegarów, które będą używane w turnieju.
- (5) System kojarzenia par oraz system tie-breaków.
- (6) Warunki finansowe: koszty podróży, pobytu, okres, w którym zakwaterowanie i wyżywienie jest na koszt organizatorów albo koszt takiego zakwaterowania, koszt i warunki pobytu osób towarzyszących zawodnikom, ułatwienia odnośnie wyżywienia; honoraria startowe, kieszonkowe, wpisowe, szczegółowy wykaz nagród pieniężnych oraz nagród specjalnych, honoraria za zdobyte punkty, waluta, w której wypłacane są nagrody, wysokość podatków, warunki i sposób otrzymania wiz.
- (7) Objaśnienie sposobu dotarcia do miejscowości, w której odbywa się turniej. Środki lokomocji i ewentualnie ułatwienia dojazdu na turniej.
- (8) Przewidywana liczba uczestników, nazwiska zaproszonych graczy i nazwisko głównego arbitra (jego obowiązki - vide w następnych artykułach).
- (9) Strona internetowa turnieju. Dane dotyczące organizatorów, sposoby kontaktowania się i nazwisko głównego organizatora.
- (10) Obowiązki zawodników w stosunku do mediów, publiczności, sponsorów i przedstawicieli rządu itp.
- (11) Termin definitywnego potwierdzenia udziału przez zaproszonych zawodników oraz miejsce, w którym mają się zgłosić po przybyciu na turniej.
- (12) Względy bezpieczeństwa.
- (13) Pewne obostrzenia medyczne, jak zalecane szczepienia albo wymagane szczepienia przed przybyciem na turniej.
- (14) Propozycje turystyczne oraz odnośnie dodatkowych imprez, dostęp do Internetu itp.

4. Konsekwencje wysłania zaproszenia

Zaproszenie wysłane do zawodnika nie może być wycofane, jeżeli zaproszony potwierdził swój udział w terminie, określonym w zaproszeniu. Jeżeli turniej został odwołany lub przesunięty, organizatorzy powinni zapewnić zawodnikom rekompensatę.

5. Opieka medyczna i bezpieczeństwo

Organizator powinien zapewnić na zawodach FIDE opiekę medyczną i lekarstwa wszystkim zawodnikom, oficjalnym sekundantom, sędziom oraz oficjalnym przedstawicielom FIDE, a także ubezpieczyć ich od wypadków losowych i konieczności korzystania z usług medycznych, włączając w to zabiegi chirurgiczne, ale bez uwzględnienia chronicznych dolegliwości i chorób. Komitet organizacyjny powinien wyznaczyć oficjalnego lekarza dyżurnego na czas trwania turnieju.

6. Sporządzanie regulaminów

Organizatorzy i sędziowie zawodów FIDE powinni także brać pod uwagę „Regulaminy organizacji turniejów elity” (vide FIDE Handbook C01).

7. Uprawnienia Organizatora

Rola dyrektora turnieju powinna być odpowiednio sprecyzowana w regulaminie. Dyrektor turnieju i główny arbiter muszą blisko współpracować, aby zapewnić sprawny przebieg zawodów.

8. Sędzia główny i jego obowiązki

Sędzia główny w oficjalnych rozgrywkach w cyklu mistrzostw świata jest wyznaczony przez prezydenta FIDE, a w przypad-

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

ku rozgrywek kontynentalnych – przez prezydenta kontynentu, przy czym w obu przypadkach kandydatura jest konsultowana z Organizatorem zawodów. Sędzia główny powinien mieć tytuł sędziego klasy międzynarodowej, wystarczające doświadczenie w prowadzeniu rozgrywek FIDE, dobrą znajomość oficjalnych języków FIDE oraz wszystkich niezbędnych przepisów i regulaminów Międzynarodowej Federacji Szachowej.

FIDE i (lub) Komitet Organizacyjny mogą nominować sędziów asystentów i członków Komitetu Organizacyjnego.

Obowiązki sędziego głównego są określone w „Przepisach gry FIDE”, w regulaminie turnieju oraz w innych regulaminach FIDE. Ponadto do jego obowiązków w czasie turnieju należą: notowanie rezultatów każdej rundy, nadzór nad właściwym przebiegiem turnieju, utrzymanie porządku na sali gier, zapewnienie zawodnikom dogodnych warunków w trakcie gry i nadzór nad obsługą techniczną zawodów.

Przed rozpoczęciem zawodów sędzia główny, po konsultacji z dyrektorem turnieju, może przygotować dodatkowe przepisy regulaminowe i techniczne, konsultując je z dyrektorem turnieju. Ponadto powinien sprawdzić przed zawodami warunki gry, a w szczególności salę gry, jej oświetlenie, ogrzewanie, wentylację, zabezpieczenie przed hałasem itp. Sędzia powinien wymagać od organizatora niezbędnego wyposażenia sali rozgrywek, a przede wszystkim właściwego sprzętu turniejowego, niezbędnej liczby sędziów rundowych i personelu pomocniczego. Powinien też dopilnować, aby sędziowie asystenci mieli zapewnione odpowiednie warunki pracy

Wyłącznie sędzia główny jest uprawniony do stwierdzenia, że warunki gry spełniają regulaminowe wymogi FIDE.

9. Kojarzenia

- (a) Ceremonia losowania przed pierwszą rundą powinna być przygotowana przez dyrektora turnieju, jeśli to możliwe mieć charakter otwarty i być dostępna dla zawodników, gości, widzów i przedstawicieli mediów. Odpowiedzialność za aktualne kojarzenia, włączając w to losowanie, spoczywa na głównym arbitrze.
- (b) Losowanie powinno być przeprowadzone przynajmniej na 12 godzin (jedną noc) przed rozpoczęciem pierwszej rundy. Wszyscy uczestnicy zawodów powinni być obecni na losowaniu. Zawodnik, który nie przybył na losowanie może być włączony do turnieju tylko za zgodą sędziego głównego. Kojarzenia pierwszej rundy powinny być ogłoszone natychmiast po losowaniu.
- (c) Jeśli zawodnik wycofa się lub zostanie wykluczony z turnieju po losowaniu, ale przed rozpoczęciem pierwszej rundy, i są dostępni rezerwowi zawodnicy, wtedy kojarzenia nie ulegają zmianie. Jakiegokolwiek dodatkowe losowanie lub jego zmiana mogą być dokonane przez sędziego głównego za wiedzą dyrektora turnieju, ale wymagają dodatkowych konsultacji z każdym z graczy, których te zmiany dotyczą, przy jednoczesnym spełnieniu warunku, że proponowane zmiany mogą powodować jedynie nieznaczne korekty kojarzenia już ogłoszonego.
- (d) W kojarzeniach turniejów kołowych należy korzystać z tablic Bergera, z ewentualną korektą kolejności rund w dwukołowych turniejach.
- (e) W kojarzeniach turniejów szwajcarskich należy korzystać z programu, które zostały wcześniej ogłoszone.
- (f) Zasady kojarzeń dla zawodów rozgrywanych innym systemem powinny być ogłoszone z odpowiednim wyprzedzeniem.
- (g) Jeżeli kojarzenie par jest obwarowane specjalnymi wymaganiami regulaminowymi, np. warunkiem, aby gracze tej samej federacji, jeśli to możliwe, nie spotykali się w ostatnich trzech rundach, to należy natychmiast poinformować o tym zawodników:

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

- (h) W przypadkach specjalnych wymagań regulaminowych, procedurę sztucznego losowania można przeprowadzić na podstawie tabel Varmy, przedstawionych dalej, które mogą być stosowane do turniejów kołowych z udziałem od 10 do 24 zawodników.

Wskazówki przeprowadzenia „sztucznego” losowania numerów.

- (1) Arbiter powinien wcześniej przygotować czyste koperty, zawierające różne zestawy numerów. Koperty z tymi zestawami powinny być umieszczone w większej kopercie, również nieopisanej.
- (2) Kolejność, w której zawodnicy ciągną losy, przedstawia się następująco: zawodnicy z federacji z największą liczbą uczestników losują jako pierwsi. Jeżeli tę samą liczbę uczestników ma więcej niż jedna federacja, to losowanie odbywa się w kolejności alfabetycznej, a ona z kolei bierze pod uwagę kodowy system oznaczeń krajów, używany przez FIDE. Wśród graczy z tej samej federacji o kolejności losowania decyduje kolejność alfabetyczna ich nazwisk.
- (3) Przykładowo: pierwszy zawodnik z pierwszej federacji o największej liczbie uczestników wybierze jedną z większych kopert, zawierających pewną liczbę numerów, nie mniejszą od liczby uczestników z tej federacji i następnie wylosuje jeden numer z tej koperty itd. Następnie losują inni gracze z tej samej grupy i z tej samej koperty. Numery, które pozostaną w tej kopercie są następnie dostępne dla wszystkich innych zawodników.
- (4) Zawodnicy z następnej grupy kolejno losują numery i procedura losowania trwa do chwili, gdy wszyscy zawodnicy otrzymają numery startowe.

(5) Tabela Varmy dla turniejów z udziałem 10 do 24 zawodników:

Graczy	A	B	C	D
9/10	3, 4, 8	5, 7, 9	1, 6	2, 10
11-12	4, 5, 9, 10	1, 2, 7	6, 8, 12	3, 11
13-14	4, 5, 6, 11, 12	1, 2, 8	7, 10, 13	3, 14
15-16	5, 6, 7, 12, 13, 14	1, 2, 3, 9, 10	8, 11, 15	4, 16
17-18	5, 6, 7, 8, 14, 15, 16	1, 2, 3, 10, 11, 12	9, 13, 17	4, 18
19-20	6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18	1, 2, 3, 11, 12, 13, 14	5, 10, 19	4, 20
21-22	6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15	11, 16, 21	5, 22
23-24	6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17	12, 18, 23	5, 24

10. Rozgrywki

- (a) Wszystkie partie muszą być grane na sali turniejowej, w dniach i godzinach określonych przez organizatora w programie imprezy, chyba że sędzia główny podejmie inną decyzję.
- (b) Palenie jest zakazane we wszystkich turniejach poddanych ocenie rankingowej FIDE. Palenie jest zakazane w sali turniejowej przez cały czas trwania zawodów. Zakaz obejmuje wszystkich: zawodników, oficjalne osoby, przedstawicieli mediów oraz widzów.

Odrębne miejsce dla palaczy powinno być przygotowane poza salą gry, ale z łatwym dostępem z sali gry. Jednakże, gdy miejscowe władze nie zezwalają na palenie w budynku, to zawodnicy i oficjalne osoby muszą mieć zapewnione dogodne wyjście na zewnątrz budynku.

- (c) W przypadku stosowania zegarów mechanicznych, należy je tak nastawiać, aby pierwsza kontrola przypadła na godz. 6.00.
- (d) Sędzia ma obowiązek ogłosić rozpoczęcie rundy i dogrywek.
- (e) Kiedy sytuacja jest jasna, że wynik partii został ustalony przed grą, to główny sędzia powinien nałożyć na zawodników odpowiednie kary.
- (f) Lista podstawowych określeń i odpowiednich terminów dotyczących rozgrywek w kilku językach, powinna być udostępniona sędziemu.

11. Postępowanie w przypadkach, gdy nie wszystkie partie zostały rozegrane

- (a) Jeżeli zawodnik przegrał partię walkowerem z nieistotnych powodów, to powinien być usunięty z turnieju, chyba że główny sędzia podejmie inną decyzję.
- (b) Jeżeli zawodnik przegrał trzy partie walkowerem, to powinien być usunięty z turnieju, chyba że regulamin przewiduje inne rozwiązanie albo sędzia główny rozwiąże to w inny sposób.
- (c) W przypadku, gdy zawodnik wycofa się lub zostaje usunięty z turnieju kołowego, to skutki powinny być następujące:
- (d) Jeżeli zawodnik rozegrał w turnieju kołowym mniej, niż 50% partii w turnieju, to jego wyniki pozostają w tablicy turniejowej (dla celów rankingowych i historycznych), ale punkty uzyskane lub stracone z nim nie są brane pod uwagę w końcowej klasyfikacji turnieju. Partie nierozegrane przez danego zawodnika są zaznaczone znakiem „-”, a jego przeciwników znakiem „+”. Jeżeli przeciwnik jest także nieobecny, to partia będzie oznaczona dwoma znakami „-”.
- (e) Jeżeli zawodnik rozegrał w turnieju kołowym przynajmniej 50% partii w turnieju, to jego wyniki pozostają w tablicy turniejowej i będą brane pod uwagę w końcowej klasyfi-

kacji turnieju. Partie nierozegrane przez danego zawodnika są oznaczone jak w poprzednim ustępie.

- (f) Jeżeli zawodnik wycofa się z turnieju rozgrywanego systemem szwajcarskim, to jego punkty i punkty jego przeciwników zdobyte w partiach z nim pozostają w tabeli turniejowej i są brane pod uwagę w końcowej klasyfikacji turnieju. Ocena rankingowa obejmuje tylko partie rozegrane przy szachownicy.
- (g) Art. 11 (e) i (f) dotyczą także turniejów drużynowych, zarówno nierozegrane mecze, jak i nierozegrane partie powinny być odpowiednio zaznaczone.

12. Kary i odwołania

- (a) W przypadku konfliktu, sędzia główny lub dyrektor turnieju powinni podjąć wszelkie starania, aby spór został zażegnany w drodze ugody. Jeżeli jest to niemożliwe, a konflikt jest taki, że niezbędne jest nałożenie kar, a na dobitkę lista kar sprecyzowana w „Przepisach Gry FIDE” lub w regulaminie zawodów nie odpowiada zaistniałej sytuacji, to sędzia główny ma prawo według swojego uznania nałożyć kary za naruszenie przepisów w celu przywrócenia porządku. Arbiter powinien dążyć do utrzymania dyscypliny, przedstawiając różne sposoby wyjścia z konfliktowej sytuacji, które mogą zadowolić zwaśnione strony.
- (b) We wszystkich turniejach należy powołać Komisję Odwoławczą (jury d'appel). Sędzia główny i dyrektor turnieju powinni dopilnować, aby Komisja Odwoławcza została powołana lub wybrana przed rozpoczęciem pierwszej rundy, zwykle drogą losowania. Zaleca się, aby Komisja Odwoławcza składała się z przewodniczącego, dwóch członków i przynajmniej dwóch członków rezerwowych. Zaleca się też, aby wszyscy członkowie Komisji należeli do różnych federacji. Żaden z sędziów, organizatorów albo zawodników zamieszanych w konflikt nie może być członkiem Komisji Odwoławczej rozpatrującej zaistniałą sytuację. Komisja Odwoławcza powinna mieć nieparzystą liczbę człon-

ków głosujących. Członkowie Komisji Odwoławczej powinni liczyć przynajmniej 18 lat.

- (c) Zawodnik może odwołać się od dowolnej decyzji sędziego głównego lub dyrektora turnieju pod warunkiem, że odwołanie zostanie złożone w formie pisemnej w terminie określonym w regulaminie zawodów i będzie złożone wraz z odpowiednią kaucją. Wysokość kaucji oraz termin składania protestów powinien być podany z odpowiednim wyprzedzeniem. Decyzje Komisji Odwoławczej są ostateczne. Kaucja zostaje zwrócona, jeżeli protest został uwzględniony. Kaucja może być również zwrócona w przypadku odrzucenia protestu, jeśli zdaniem Komisji okazał się uzasadniony.

13. Przekaz telewizyjny, fotografowanie i filmowanie

- (a) Kamery telewizyjne mogą być ustawione na sali gier lub w sąsiedztwie za zgodą sędziego głównego i dyrektora turnieju, pod warunkiem, że pracują cicho i dyskretnie. Sędzia główny powinien dopilnować, aby obecność kamer telewizyjnych, kamer wideo czy fotografów nie przeszkadzała zawodnikom w czasie partii.
- (b) Zdjęcia na sali gier mogą wykonywać tylko akredytowani dziennikarze, mający wyraźne zezwolenie organizatora. Zezwolenie takie ogranicza czas robienia zdjęć do pierwszych 10 minut po rozpoczęciu pierwszej rundy oraz do pierwszych 5 minut po rozpoczęciu każdej następnej rundy, chyba, że główny sędzia podejmie inną decyzję.

14. Zachowanie zawodników

- (a) Zawodnik, który formalnie potwierdził przyjęcie zaproszenia, jest zobowiązany do wzięcia udziału w turnieju, z wyjątkiem przyczyn siły wyższej, jak choroba czy wypadek. Przyjęcie innego zaproszenia, nie jest uważane za ważny powód wycofania się turnieju.
- (b) Przyjmując zaproszenie na turniej, zawodnik może, jeśli ma takie życzenie, zaznaczyć że jego udział wymaga

- spełnienia pewnych wymogów medycznych, np. specjalną dietę czy wymagania odnośnie chorych na cukrzycę.
- (c) Wszyscy uczestnicy zawodów powinni być stosownie ubrani, w odpowiednie stroje.
 - (d) Zawodnik, który nie chce kontynuować partii i opuszcza salę gry bez poddania jej czy powiadomienia sędziego, jest traktowany jako grający nie fair. Sędzia może ukarać takiego zawodnika za niewłaściwe zachowanie.
 - (e) Zawodnik w trakcie partii może rozmawiać tylko w sytuacjach przewidzianych w „Przepisach gry FIDE” i regulaminie turniejowym.
 - (f) Wszystkie reklamacje dotyczące zachowania zawodników lub kapitanów powinny być zgłaszane sędziemu. Zawodnik nie ma prawa zgłaszania ich bezpośrednio przeciwnikowi.

15. Rola kapitana w rozgrywkach drużynowych

- (a) Rola kapitana drużyny sprowadza się głównie do czynności administracyjnych. W zależności od regulaminu i specyfiki zawodów, wymaga się od kapitana spełnienia takich obowiązków, jak dostarczenie na czas, na piśmie, imiennego składu zespołu, grającego w danej rundzie, poinformowanie zawodników o przeciwnikach, a po zakończeniu meczu zgłoszenie sędziemu rezultatu i podpisanie protokołu z wynikiem meczu itp.
- (b) Kapitan jest uprawniony do doradzenia zawodnikom swojej drużyny w sprawach złożenia oferty remisowej, przyjęcia propozycji remisowej, względnie poddania partii, chyba, że regulamin turnieju stanowi inaczej. Kapitan musi ograniczyć swoją wypowiedź do kilku słów, dotyczących jedynie okoliczności związanych z meczem.

Kapitan może powiedzieć zawodnikowi: „*zapropnuj remis*”, „*przyjmij remis*” lub „*poddaj partię*”. Natomiast, jeśli kapitan otrzyma pytanie od zawodnika swojego zespołu, czy ma on przyjąć, czy odrzucić propozycję remisową, to powinien odpowiedzieć „*tak*” lub „*nie*”, względnie pozostawić decyzję zawodnikowi.

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

Kapitan powinien powstrzymać się od jakiejkolwiek ingerencji w przebieg gry. Nie może przekazywać zawodnikowi żadnych informacji odnośnie pozycji na szachownicy, ani konsultować się z innymi osobami ocenę aktualnej pozycji. Analogiczne ograniczenia dotyczą także zawodników.

Chociaż w drużynowych rozgrywkach istnieje pewien element lojalności zespołowej, wykraczający poza wynik indywidualny, to jednak szachy są w zasadzie grą pomiędzy dwoma zawodnikami. Dlatego zawodnik powinien sam podjąć ostateczną decyzję.

Wprawdzie rady kapitana drużyny powinny istotnie zaważyć na jego decyzji, jednak zawodnik nie ma obowiązku podporządkowania się tym zaleceniom. Ponadto kapitan drużyny nie może działać w imieniu zawodnika i podejmować decyzji, odnośnie granej partii, bez jego wiedzy i zgody.

Wszystkie dyskusje powinny odbywać się pod nadzorem arbitra, który ma prawo przysłuchiwać się tym rozmowom.

- (c) Kapitan drużyny powinien dbać, aby jego zespół zawsze przestrzegał zarówno litery prawa, jak i ducha art. 12 „Przepisów gry FIDE”, dotyczącego zachowania się zawodników. Drużynowe rozgrywki powinny być zawsze wzorem sportowego zachowania.





B.II

ANEKS DO PRZEPISÓW TURNIEJOWYCH FIDE

Zatwierdzony na Kongresie FIDE w 1998 roku, zaktualizowany w 2006 roku i przez Prezydium FIDE 2007.

Tekst angielski przyjęty na Kongresie FIDE w Turynie 2006 jest oryginalną wersją „Aneksu Przepisów Turniejowych FIDE” i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów.

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

1. Postępowanie w przypadku nie granych partii

Dla celów wartościowania punktów (tie-breaku) rezultat nie granej partii należy przyjmować jako remis z samym sobą. Naturalnie w przypadkach stosowania metody progresji lub systemu Koyi sposób odniesienia zwycięstwa nie ma znaczenia, gdyż pod uwagę są brane tylko końcowe wyniki partii.

Lista powszechnie używanych systemów wartościowania punktów (tie-breaków)

W rezultacie przyjętego systemu wartościowania punktów, wszyscy zawodnicy powinni być uszeregowani w kolejności wynikającej z tego systemu. Na przedstawionym wykazie różnych punktacji nie ma priorytetów odnośnie stosowania tego czy innego systemu.

2. Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem własnego rezultatu zawodnika.

(a) Metoda progresji

Po każdej rundzie zawodnik ma określoną liczbę punktów. Suma tych punktów ustala kolejność zawodników (od największej do najmniejszej sumy).

(a1) Metoda progresji zredukowana

Jest to suma punktów, obliczona wg 2(a), ale bez wyniku uzyskanego w jednej lub kilku rundach, licząc zawsze od pierwszej rundy.

(b) System Koyi dla turniejów kołowych

Liczba punktów zdobytych w turnieju ze wszystkimi zawodnikami, którzy uzyskali przynajmniej 50% punktów.

(b1) Rozszerzony system Koyi

System Koyi może być rozszerzony, i krok po kroku obejmować grupy zawodników z jednakową liczbą punktów, którzy uzyskali mniej niż 50% punktów albo poprzez redukcję kolejnych grup zawodników, którzy uzyskali wyniki 50% i powyżej 50%.

(c) Liczba wygranych partii

(d) Większa liczba partii granych czarnymi

(e) Wynik bezpośredniego spotkania

Jeżeli wszyscy zawodnicy, którzy dzielą miejsca rozegrali wszystkie partie pomiędzy sobą, to bierze się pod uwagę sumę punktów uzyskanych w partiach pomiędzy nimi i następnie ewentualnie

- liczbę wygranych partii
- większą liczbę partii granych czarnymi.

3. Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem własnego rezultatu drużyny

- (a) Punkty meczowe w rozgrywkach drużynowych, w których decydującą rolę odgrywają punkty małe (za partie)
 - dwa punkty za wygranie meczu, tzn. kiedy drużyna zdobyła więcej małych punktów niż przeciwnicy,
 - jeden punkt za zremisowanie meczu,
 - zero punktów za przegranie meczu.
- (b) Małe punkty w rozgrywkach drużynowych, w których decydują punkty meczowe.
W przypadku równych punktów meczowych o kolejności miejsc decyduje liczba małych punktów.
- (c) Łączna punktacja punktów meczowych i małych
Można stosować łączną punktację – sumę punktów meczowych i małych.
- (d) Bezpośrednie spotkanie
Jeżeli wszyscy zawodnicy lub wszystkie drużyny w danej grupie punktowej grały ze sobą, to liczba punktów zdobytych w bezpośrednich pojedynkach może stanowić kryterium kolejności.

4. Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem rezultatów przeciwników

Należy wziąć pod uwagę, że w każdym przypadku wyniki są określone po uwzględnieniu odpowiednich przepisów odnośnie nierozegranych partii.

(a) System Buchholza

Wartościowość Buchholza polega na zsumowaniu wszystkich punktów zdobytych przez przeciwników rozważanego zawodnika.

- (a1) Median Buchholz 1 (tzw. średni Buchholz 1)
W tym systemie sumuje się punkty zdobyte przez przeciwników zawodnika, z pominięciem rezultatów skrajnych, czyli przeciwników, którzy zdobyli największą i najmniejszą liczbę punktów.
- (a2) Median Buchholz 2 (tzw. średni Buchholz 2)

W tym systemie sumuje się punkty zdobyte przez przeciwników zawodnika, z pominięciem rezultatów czterech skrajnych przeciwników (dwóch przeciwników, którzy zdobyli największą i dwóch, którzy zdobyli najmniejszą liczbę punktów).
- (a3) System Buchholza zredukowany 1
W sumie punktów pomija się przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów.
- (a4) System Buchholza zredukowany 2
W sumie punktów pomija się dwóch przeciwników, którzy zdobyli najmniejszą liczbę punktów.
- (a5) Pełny system Buchholza
Pełny system Buchholza jest sumą punktów zdobytych przez wszystkich przeciwników.

(b) System Sonneborna–Bergera

- (b1) System Sonneborna–Bergera dla turniejów indywidualnych jest sumą wszystkich punktów zdobytych przez przeciwników, których zawodnik pokonał oraz połowy punktów zdobytych przez przeciwników, z którymi zawodnik zremisował.
- (b2) System Sonneborna–Bergera dla turniejów drużynowych jest sumą iloczynów punktów zdobytych przez drużyny przeciwników i rezultatów uzyskanych w spotkaniach z nimi.

5. **Ustalenie kolejności miejsc przy uwzględnieniu rankingu**

Należy wziąć pod uwagę, że w każdym przypadku wyniki są określone po uwzględnieniu odpowiednich przepisów odnośnie nierozegranych partii.

(a) **Średni ranking przeciwników**

Jest to iloraz sumy rankingów przeciwników i liczby rund.

(b) **Zredukowany średni ranking przeciwników**

Jest to iloraz sumy rankingów przeciwników i ich liczby, z pominięciem jednego lub więcej zawodników z najniższymi rankingami.

(c) **Rankingowy wynik turniejowy (Performance rating).**

Rankingowy wynik turniejowy jest określony na podstawie średniego rankingu przeciwników i procentowego wyniku w turnieju. Wymaga użycia tablicy B.02. z art. 10.1 z „Systemu Rankingowego FIDE” (FIDE Handbook)

Kiedy rozważany zawodnik opuścił ponad dwie partie w turnieju, niezależnie od przyczyny, np. pauzował i potem nie pojawił się na rundzie z powodu choroby, to należy jego wynik rankingowy przyjmować jako najniższy w stosunku do wszystkich graczy, którzy rozegrali wszystkie partie w tej grupie punktowej.

(c1) Rankingowy wynik turniejowy oblicza się z uwzględnieniem przepisu o 350 punktach.

6. **Baraże (playoff)**

(a) Należy z góry określić odpowiedni czas na rozgrywki barażowe, aby nie było kłopotów z ich przeprowadzeniem.

(b) System kojarzenia par oraz tempo gry muszą być też określone z odpowiednim wyprzedzeniem przed rozpoczęciem zawodów.

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

- (c) Wszystkie możliwe sytuacje powinny być ujęte w regulaminie.
- (d) Zaleca się, aby baraże (playoffs) były grane jedynie w przypadkach gry o pierwsze miejsce w mistrzostwach lub o lokaty kwalifikujące do kolejnego etapu rozgrywek.
- (e) Kiedy przeprowadza się baraże (playoffs) z udziałem kilku zawodników, to kolejność miejsc wynikająca z baraży jest ostateczna w odniesieniu do wszystkich zawodników biorących udział w barażu. Przykładowo – trzech graczy dzieli I miejsce. Numer 1 wygrywa, numer 2 zajmuje drugą lokatę, a numer 3 – trzecią. Oznacza to, że numer 2 otrzymuje II nagrodę.
- (f) Kiedy dwóch zawodników nadal dzieli miejsce po barażu, w którym rozstrzygnięto losy pierwszej nagrody, to ci zawodnicy równo dzielą nagrody pieniężne, przypadające za zajęcie tych miejsc. Przykładowo – czterej zawodnicy dzielą I miejsce. Przewidziano pucharowy system baraży. Zawodnicy, który przegrali w półfinale dzielą III i IV nagrody.
- (g) W sytuacjach, gdy czas na baraże jest ograniczony z uwagi na termin oficjalnego zakończenia imprezy, to partie ostatniej rundy turnieju pomiędzy zawodnikami, którzy potencjalnie mogą wystąpić w barażach, można rozpocząć wcześniej, niż inne partie tej rundy.
- (h) Partie barażowe powinny rozpoczynać się nie wcześniej, niż po 30 minutach od zakończenia ostatniej partii, w której brał udział zawodnik uczestniczący w barażu. W przypadku kolejnych rund barażowych przerwa powinna wynosić przynajmniej 10 minut pomiędzy wszystkimi następnymi rundami.
- (i) Każda partia baraży powinna mieć oddzielnego sędziego. W przypadku konfliktu, ewentualny protest powinien być kierowany do Komisji złożonej z trzech innych arbitrów. Ich decyzja jest ostateczna.
- (j) Dobór kolorów we wszystkich barażach powinien następować w drodze losowania. Wyjątkiem jest tylko przydział kolorów wynikający z tablic Bergera w turniejach kołowych.

- (k) Przykład barażu, gdy czas na jego rozegranie barażu jest w nieco ograniczony.

1. Jeżeli 2 zawodników dzieli pierwsze miejsce

- (a) rozgrywany jest baraż złożony z dwóch partii z tempem gry P-3' wraz z dodatkiem 5 sekund na ruch. Jeżeli mecz nie przynosi rozstrzygnięcia, to
- (b) rozgrywana jest rozstrzygająca partia (sudden death, armageddon), w której białe otrzymują 5 minut, a czarne 4 minuty. Gdy partia kończy się remisem, czarne zdobywają I nagrodę.

2. Jeżeli 3 zawodników dzieli pierwsze miejsce

- (a) Rozgrywany jest turniej kołowy tempem jak w 1(a). Jeżeli turniej nie przynosi rozstrzygnięcia i nadal trzech zawodników dzieli I miejsce, to
- (b) wszyscy trzej grają po jednej rozstrzygającej partii jak w 1(b). Jeżeli kolejny turniej nie przynosi rozstrzygnięcia i nadal trzech zawodników dzieli I miejsce, to
- (c) zwycięzcą turnieju zostaje zawodnik, który zdobył punkt przy najmniejszej liczbie posunięć.

Jeżeli dwóch zawodników wyeliminowało trzeciego uczestnika, to grają rozstrzygającą partię wg 1(b).

W turnieju trzech, numer 1 otrzymuje zawodnik, który uzyskał najwyższe wartościowanie punktów, określone w świetle art. 2(a) – 2(c).

Numer 3 otrzymuje zawodnik, który ma drugą pozycję z uwagi na wartościowanie. Alternatywą jest losowanie numerów.

3. **Jeżeli 4 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to należy baraż przeprowadzić systemem pucharowym.
 - (a) pary powinny być dobrane 1-4 oraz 2-3, a numery zawodników określone wg poprzednio dobranych kryteriów wartościowania punktów lub w drodze losowania.
 - (b) Jeżeli pozwala na to czas, to mecze powinny składać się z dwóch partii i grane tempem wg 1(a), jeśli nie, to należy grać pojedyncze decydujące partie (Armagedon).
4. **Jeżeli 5 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to należy przeprowadzić turniej kołowy tempem wg 1(a). Numery startowe określa się wg poprzednio dobranych kryteriów wartościowania punktów i ustawia w tabeli w kolejności 1, 4, 2, 5 i 3. Numery startowe można też ustalić w drodze losowania.
 - (a) Jeżeli nadal 5 graczy dzieli I miejsce, to ich kolejność ustala się w oparciu o liczbę posunięć w rozegranym barażu. Zawodnik z najmniejszą liczbą posunięć zajmuje I miejsce.
 - (b) Jeżeli 4 graczy dzieli I miejsce, to grają kolejny baraż wg p. 3, ale tylko decydujące partie (Armagedon).
 - (c) Jeżeli 3 graczy dzieli I miejsce, to grają kolejny baraż wg p. 2.
 - (d) Jeżeli 2 graczy dzieli I miejsce, to grają kolejny baraż wg 1(b).
5. **Jeżeli 6 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to powinni być rozdzieleni na dwie grupy. Zawodnicy 1, 4, 5 grają w grupie pierwszej, a 2, 3 i 6 – w grupie drugiej. Numery wynikają z poprzednio dobranych kryteriów wartościowania punktów.
 - (a) Baraż przeprowadza się wg p. 2.
 - (b) Zwycięzcy obu grup grają mecz finałowy, jak w 1(b).

6. **Jeżeli 7 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to grają turniej kołowy, ale tylko decydujące partie (5'-4'). Kolejność zawodników wynika z poprzednio dobranych kryteriów wartościowania punktów. Zawodnicy 1, 5, 2, 6, 7 i 4 otrzymują kolejne numery w tabeli lub te numery są ustalone w drodze losowania.
7. **Jeżeli 8 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to baraż odbywa się systemem pucharowym, jak w 1(b), a pary są następujące 1-8, 2-7, 3-6, 4-5'
8. **Jeżeli 9 zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to powinni być rozdzieleni na trzy grupy – vide 2(b). Grupa „A” – numery 1, 5 i 9; Grupa „B” – 2, 6 i 7.; Grupa „C” – 3, 4 i 8.
9. **Jeżeli 10 zawodników w dzieli pierwsze miejsce**, to należy utworzyć dwie grupy i postępować zgodnie z art. 4. Dwaj zwycięzcy grają zgodnie z art. 1(b).
10. **Jeżeli 11 lub więcej zawodników dzieli pierwsze miejsce**, to zawodnicy uplasowani na miejscach 9 i niższych są wyeliminowani z barażu. Dzielą się odpowiednią częścią funduszu nagród, przypadającą na te miejsca w regulaminie. Pozostali zawodnicy rozegrają baraż zgodnie z art. 7 i zdobędą regulaminowe nagrody.
11. Istnieje prawo dokonania koniecznych zmian w procedurze baraży.
12. Kiedy tylko dwaj zawodnicy mają rozegrać baraż, to jeśli czas pozwala, mogą za zgodą sędziego głównego i dyrektora turnieju rozegrać baraż innym, wolniejszym tempem.

Jeżeli partie turniejowe trwają bardzo długo, to baraże mogą być ograniczone tylko do decydujących partii (Armagedon).

7. Wybór systemu wartościowania (tie-breaków)

System ustalania kolejności miejsc w turnieju powinien być podany przed rozpoczęciem zawodów i powinien uwzględniać rodzaj turnieju (system szwajcarski, kołowy, drużynowy itp.) oraz oczekiwany zestaw uczestników zawodów.

Przykładowo, zastosowanie systemu wartościowania z uwzględnieniem rankingu jest wątpliwe w przypadku turniejów, w których rankingi graczy są niedostępne, bądź wątpliwe czy niespójne, bo liczone na różnych dystansach (np. turnieje z udziałem weteranów i juniorów).

Do ustalania kolejności miejsc można używać tylko jedną z opisanych trzech kategorii. Przykładowo niewłaściwe byłoby stosowanie metody progresji i Buchholza.

Dla różnych rodzajów turniejów są zalecane następujące systemy ustalania kolejności miejsc:

(a) Indywidualne turnieje kołowe:

- wyniki w bezpośrednich pojedynkach,
- baraże,
- liczba partii granych czarnymi
- system Koyi,
- Sonneborn–Berger,
- liczba zwycięstw.

(b) Drużynowe turnieje kołowe:

- małe punkty,
- punkty meczowe,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- baraże,
- Sonneborn – Berger.

(c) Indywidualne turnieje grane systemem szwajcarskim (wszyscy gracze mają ustalone rankingi)

- wyniki w bezpośrednich pojedynkach,
- wynik rankingowy,
- średni ranking przeciwników,
- baraż.

(d) Indywidualne turnieje grane systemem szwajcarskim

(nie wszystkie rankingi nadają się do porównania):

- bezpośrednio pojedynki,
- metoda progresji,
- Buchholz,
- baraż,
- Sonneborn–Berger,
- liczba zwycięstw,
- liczba partii granych czarnymi.

(e) Drużynowe turnieje grane systemem szwajcarskim:

- małe punkty,
- punkty meczowe,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- baraż,
- Buchholz,
- Sonneborn–Berger. □





B.III SYSTEM SZWAJCARSKI FIDE

B.III - B03-1 SYSTEM SZWAJCARSKI OPARTY NA RANKINGU

(Handbook FIDE – C.04.1)

Zatwierdzony na Kongresie FIDE w 1992 roku, uzupełniony w latach 1997-1998.

A. Definicje i uwagi wstępne

A.1. Ranking

Przed rozpoczęciem turnieju należy sprawdzić i zweryfikować rankingi zgłoszone przez zawodników. Jeżeli sędzia nie dysponuje wiarogodnym rankingiem zawodnika, opartym na systemie FIDE, powinien dokonać oszacowania rankingu, z maksymalną możliwą dokładnością (np. przeliczyć niemieckie INGO lub brytyjski BCF według wzorów: $\text{ranking FIDE} = 2840 - 8 \times \text{INGO}$ lub $\text{ranking FIDE} = 600 + 8 \times \text{BCF}$).

A.2. Lista zawodników

Zawodnicy, wyłącznie w celu kojarzenia par, powinni być uszeregowani na liście według następujących kryteriów:

- a) liczba punktów,
- b) ranking FIDE,
- c) tytuł FIDE (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, bez tytułu),
- d) alfabetycznie, chyba, że ustalono, że to kryterium jest zastąpione przez inne.

Dop. Ulrich Jahr: *Przeważnie przyjmuje się, że pozostali zawodnicy powinni być uszeregowani w kolejności malejącej rankingu lokalnego, a w przypadku równości tego rankingu - alfabetycznie (albo opcjonalnie poprzez losowanie).*

Kolejność zawodników ustalona przed pierwszą rundą (każdy z zawodników ma zero punktów) wyznacza jednocześnie numery startowe, przy czym zawodnik z najwyższym rankingiem otrzymuje nr 1.

A.3. Grupy punktowe

Zawodnicy mający tę samą liczbę punktów tworzą jednorodną grupę punktową. Zawodnicy, którzy po zakończeniu kojarzenia jednorodnej grupy punktowej pozostali nie skojarzeni, muszą być przeniesieni „w dół”, do następnej grupy punktowej, która wobec tego staje się niejednorodną grupą punktową. Zawodnicy przeniesieni w dół do niejednorodnej grupy punktowej, powinni zostać skojarzeni, o ile jest to możliwe, w pierwszej kolejności.. Tym samym, pozostała część dotychczasowej grupy niejednorodnej utworzy tzw. **resztówkę**, która zawsze jest traktowana jako jednorodna grupa.

Niejednorodna grupa, w której znalazła się co najmniej połowa zawodników z wyższej grupy punktowej, jest również traktowana jako jednorodna.

A.4. Przeniesienia zawodników

W niejednorodnej grupie punktowej są kojarzeni zawodnicy z różną liczbą punktów. Aby uniknąć sytuacji, w której ten sam zawodnik mógłby, w następnej rundzie, zostać ponownie skojarzony z przeciwnikiem z innym dorobkiem punktowym, fakt przenoszenia należy odnotować na karcie startowej.

W przypadku zawodnika z wyższą pozycją w klasyfikacji, przenoszonego w dół, jest to znak „↓”, a przypadku zawodnika z mniejszą liczbą punktów, przenoszonego w górę – znak „↑”.

A.5. Pauzowanie

W przypadku nieparzystej liczby zawodników przystępującej do rundy, która ma być kojarzona, jeden z nich nie zostanie skojarzony i musi pauzować (*ang. bye* – **dop. A.F.**). Pauzujący zawodnik otrzymuje 1 punkt, natomiast nie ma wpisanego do kar-

ty ani numeru przeciwnika, ani koloru, a w dalszych kojarzeniach jest traktowany jako przeniesiony do niższej grupy punktowej („↓”).

A.6. Podgrupy

W celu dokonania kojarzenia par, każda grupa punktowa zostaje podzielona na dwie podgrupy „S1” i „S2”.

W niejednorodnej grupie punktowej, w podgrupie S1 znajdują się wszyscy zawodnicy, przeniesieni w dół z wyższej grupy punktowej.

W jednorodnej grupie, podgrupę S1 tworzą gracze górnej połowy (zaokrąglając w dół przy nieparzystej liczbie uczestników) listy zawodników danej grupy punktowej. Liczbę zawodników w podgrupie S1 wyznacza wskaźnik „p”, który jest jednoznaczny z liczbą par w tej grupie.

W obu przypadkach, podgrupa S2 składa się z pozostałych zawodników danej grupy punktowej. Zawodnicy należący do obydwu podgrup są uszeregowani zgodnie z p. A2.

A7. Dobór koloru, różnice i preferencje

Różnicę pomiędzy liczbą partii rozegranych przez danego zawodnika białymi i czarnymi bierkami, nazwijmy dla uproszczenia „**różnicą koloru**”.

Na tej podstawie, po każdej rundzie, określa się *preferencje* zawodnika w doborze koloru bierki:

- (a) **Bezwarunkowa preferencja koloru** występuje wówczas, gdy różnica koloru jest większa niż „1” lub mniejsza niż „-1”, względnie kiedy dany zawodnik, w dwóch ostatnich rundach, grał partie tym samym kolorem bierki. Preferowanym kolorem jest biały, jeśli różnica jest „< 0” lub gdy zawodnik dwie ostatnie partie grał czarnymi. W przeciwnym razie preferuje się kolor czarny. W takich przypadkach obligatoryjny kolor bierki jest bezzwłocznie nanoszony na kartę startową zawodnika. (Przepis ten nie ma nadrzędnej mocy prawnej przy kojarzeniu ostatniej rundy zawodów, w odniesieniu do zawodników, mających ponad 50 % punktów).

- (b) **Uprzywilejowanie koloru** występuje gdy różnica koloru nie jest równa zero ($\neq 0$). Pierwszeństwo otrzymania koloru białego występuje, gdy różnica jest < 0 , podczas gdy w przeciwnym przypadku (> 0), pierwszeństwo dotyczy koloru czarnego.
- (c) **Zalecenie koloru** występuje przy różnicy równej zero ($= 0$) i ma na celu zmianę koloru bierek zawodnika w stosunku do poprzedniej rundy (*różnicowanie koloru bierek w kolejnych rundach* – **dop. A.F.**). W tym przypadku różnica koloru jest zapisywana jako „+0” lub „-0”, w zależności od koloru bierek w ostatniej partii (białe czy czarne).

Dop. A.F.: Zawodnik grający białymi w poprzedniej rundzie, oczekuje na czarne, a czarnymi – na białe.

Przed kojarzeniem pierwszej rundy zawodów preferencja koloru jest ustalona drogą losowania (najczęściej losuje się kolor bierek dla pierwszego zawodnika na liście).

A8. Definicja wielkości wskaźnika „x”

Oznaczmy przez „x” liczbę par w danej grupie punktowej, jednorodnej lub niejednorodnej, które w świetle wymienionych kryteriów przydzielania kolorów mają przed rozpoczęciem kojarzenia określone preferencje odnośnie koloru.

Wielkość „x” określa się w następujący sposób:

jeśli $b > w$, to $x = b - q$,
w przeciwnym przypadku $x = w - q$,

gdzie:

w – liczba zawodników oczekujących na białe (ang. white),
b – liczba zawodników oczekujących na czarne (ang. black),
q – połowa liczby zawodników w grupie punktowej, zaokrąglona w górę.

A9. Przemieszczenia i wymiany zawodników

- (a) W celu prawidłowego skojarzenia grupy punktowej, zachodzi często konieczność zmiany uszeregowania zawodników w podgrupie S2. Przepisy regulujące sposób dokonania takiej zmiany, zwanej **przemieszczeniem**, przedstawiono w art. D1.

- (b) W jednorodnej grupie punktowej może zająć konieczność **wymiany** zawodników pomiędzy podgrupami S1 i S2. Przepisy regulujące sposób dokonania wymiany opisano w art.. D2. Po każdej wymianie zawodnicy obu podgrup S1 i S2 powinni być ponownie uszeregowani, zgodnie z wymogami art.. A2.

B. Kryteria kojarzenia

Kryteria podstawowe, bezwarunkowe

Kryteria nie mogą być naruszone. Jeśli zachodzi taka konieczność, to zawodników przenosi się do niższej grupy punktowej.

- B1.**
 - (a) Dwaj zawodnicy mogą grać przeciwko sobie tylko jeden raz w trakcie turnieju.
 - (b) Zawodnik, który otrzymał punkt bez gry, wskutek pauzowania lub walkoweru (przeciwnik nie zjawił się w odpowiednim czasie) nie może już pauzować.
- B2.**
 - (a) Żaden z zawodników nie może mieć różnicy kolorów $> (+2)$ lub $< (-2)$.
 - (b) Zawodnik nie może otrzymać tego samego koloru bierek trzy razy z rzędu.

Kryteria względne

*Są uszeregowane w kolejności zmniejszającego się znaczenia. Powinny być spełnione w takim stopniu, w jakim jest to możliwe. Dopuszcza się w tym celu **przemieszczenia i wymiany** zawodników w ramach danej grupy punktowej, ale nie przenoszenie ich do niższej grupy punktowej.*

- B3.** Różnica pomiędzy wynikami punktowymi dwóch skojarzonych zawodników powinna być możliwie jak najmniejsza, najlepiej równa zero.
- B4.** Możliwie, jak największa liczba zawodników powinna otrzymać oczekiwany kolor bierek. (Ilekoć wielkość „x” kojarzonej grupy punktowej nie jest równa zero, warunek ten nie może być spełnio-

ny. Wielkość „x” zmniejsza się o jednostkę za każdym razem, gdy kolor oczekiwany nie może zostać przydzielony).

B5. Zawodnik nie powinien być, w identyczny sposób, dwa razy z rzędu, przenoszony w dwu kolejnych rundach do niższej lub wyższej grupy punktowej.

B6. Zawodnik nie powinien być, w taki sam sposób, co drugą rundę, przenoszony do niższej lub wyższej grupy punktowej
Uwaga: Wymogi B2, B5 i B6 nie mają zastosowania przy kojarzeniu ostatniej rundy, w odniesieniu do zawodników mających więcej niż 50 % punktów.

C. Kojarzenie

Kojarzenie par należy rozpocząć od najwyższej grupy (zawodnicy z największą liczbą punktów), a następnie stosować omówione zasady do wszystkich kolejnych grup punktowych, do chwili uzyskania możliwego do zaakceptowania układu par. Następnie, w oparciu o zasady, sprecyzowane w rozdziale E, należy określić, którzy zawodnicy otrzymują białe bierki.

C1. Jeżeli w kojarzonej grupie punktowej znajduje się zawodnik dla którego nie ma przeciwnika, bez naruszenia kryteriów B1 lub B2, to:

- gdy ten zawodnik został przeniesiony w dół z wyższej grupy punktowej, należy zastosować C12,
- gdy jest to najniższa grupa punktowa (z najmniejszą liczbą zdobytych punktów), należy zastosować C13,
- w pozostałych przypadkach należy przenieść tego zawodnika w dół, do następnej grupy punktowej.

C2. Należy wyznaczyć wielkość „x”, zgodnie z A8.

C3. Należy wyznaczyć wielkość „p”, zgodnie z A6.

C.4. Należy utworzyć podgrupę S1, złożoną z „p” najwyżej zaseregowanych zawodników oraz podgrupę S2, złożoną z pozostałych zawodników.

- C5.** Należy uszeregować zawodników w podgrupach S1 i S2, zgodnie z wymogami A2.
- C6.** Należy utworzyć pierwszą parę z najwyżej zaszeregowanych zawodników podgrup S1 i S2, drugą z wiceliderów obu podgrup, trzecią z zawodników zajmujących trzecie miejsca na listach podgrup itd. Jeżeli tak utworzone pary, w liczbie „p”, nie kolidują z zasadami B1 i B2, wówczas kojarzenie tej grupy punktowej uważa się za zakończone.
- W jednorodnej grupie punktowej: zawodnicy, którzy nie mogli być skojarzeni, będą przeniesieni w dół, do następnej grupy punktowej. W tej grupie procedurę kojarzenia należy rozpocząć od C1.
 - W niejednorodnej grupie punktowej: do tego momentu skojarzeni zostali zawodnicy przeniesieni w dół. Kojarzenie pozostałych zawodników („resztówki”), tworzących teraz jednorodną grupę punktową, należy rozpocząć od C2.
- C7.** Należy przemieścić zawodników w podgrupie S2, zgodnie z D1, i rozpocząć kojarzenie od C6.
- C8.** W przypadku jednorodnej grupy punktowej (resztówki), należy dokonać wymiany zawodników, pomiędzy S1 i S2, zgodnie z D2, i rozpocząć kojarzenie par od C5.
- C9.** Należy pominąć kryteria B6 i B5 (w tej kolejności) w odniesieniu do zawodników przenoszonych do dołu i rozpocząć kojarzenie od C4.
- C10.** W przypadku *resztówki*, jednorodnej grupy punktowej, należy anulować kojarzenie ostatniego zawodnika przeniesionego w dół, do tej grupy punktowej i znaleźć dla niego innego przeciwnika, rozpoczynając kojarzenie od C7.
- Jeżeli nie ma alternatywnego kojarzenia dla tego zawodnika, należy pominąć najpierw kryterium B6, a następnie kryterium B5, dla zawodnika przenoszonego w górę i rozpocząć kojarzenie od C2.
- C11.** Tak długo, jak wielkość „x” jest mniejsza od wielkości „p”, należy zwiększyć „x” o 1. W przypadku kojarzenia resztówki należy również anulować kojarzenia wszystkich zawodników

przeniesionych do niższej grupy punktowej. Kojarzenie należy rozpocząć od C3.

- C12.** W przypadku niejednorodnej grupy punktowej należy anulować kojarzenia par poprzedniej grupy punktowej. Jeżeli w tej poprzedniej grupie można dokonać kojarzenia przenosząc innego zawodnika w dół do rozpatrywanej grupy, co umożliwi z kolei jej skojarzenie (liczba par „p”), to należy zaakceptować takie kojarzenie par poprzedniej grupy.
- C13.** Jeżeli nie można skojarzyć najniższej (ostatniej) grupy punktowej, należy anulować kojarzenie przedostatniej i podjąć próbę innego kojarzenia tej grupy, umożliwiającego dobór par najniższej grupy. Jeśli w przedostatniej grupie punktowej wielkość „p” wynosi zero (czyli nie można znaleźć kojarzenia, które pozwoliłoby na poprawny dobór par w najniższej grupie), wówczas należy połączyć dwie ostatnie grupy punktowe, tworząc nową, najniższą grupę punktową. W tej nowej sytuacji inna grupa punktowa będzie teraz przedostatnią i przepisy C13 mogą być powtarzane, aż do uzyskania kojarzenia par zgodnego z podstawowymi wymaganiami systemu.
- C14.** Jeżeli nie można skojarzyć grupy, to należy obniżyć wielkość „p” o 1 (a jeśli pierwotna wielkość „x” była większa od zera, to także należy obniżyć „x” o 1). Dopóki wielkość „p” jest nierówna zeru ($p \neq 0$), należy rozpocząć kojarzenie od C4. Jeśli $p = 0$, to cała grupa punktowa powinna być przesunięta do niższej grupy. Wtedy kojarzenie tej nowej grupy punktowej należy rozpocząć od C1.

D. Przemieszczenia i wymiany zawodników

Przykład: Podgrupa S1 składa się z zawodników z numerami: 1, 2, 3 i 4 (w tej kolejności uszeregowanych), a podgrupa S2 składa się z zawodników: 5, 6, 7 i 8 (w tej kolejności uszeregowanych).

- D1.** Przemieszczenia w obrębie podgrupy S2 należy rozpoczynać od najniżej zaszeregowanego zawodnika, z zachowaniem następującej preferencyjnej kolejności:

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

- (a) 5 – 6 – 8 – 7,
- (b) 5 – 7 – 6 – 8,
- (c) 5 – 7 – 8 – 6,
- (d) 5 – 8 – 6 – 7,
- (e) 5 – 8 – 7 – 6,
- (f) 6 – 5 – 7 – 8,
- (g) 6 – 5 – 8 – 7, itd.

Wskazówka: należy wykonać wszystkie możliwe kombinacje z liczbami 5, 6, 7 i 8 w porządku rosnącym.

- D2.** Jeżeli istnieje konieczność wymiany zawodników pomiędzy S1 i S2, różnica pomiędzy numerami wymienianych zawodników powinna być możliwie jak najmniejsza.
W przypadku istnienia kilku wariantów takiej wymiany, należy wybrać wariant, dotyczący najniżej zaszeregowanego zawodnika w podgrupie S1.

Wymiana 1 zawodnika ♦ Wymiana 2 zawodników

	♦	S1		
		4	3	2
S2	5	a	c	f
	6	b	e	h
	7	d	g	i

	♦	S1		
		3+4	2+4	2+3
S2	5+6	j	l	o
	5+7	k	n	q
	6+7	m	p	r

Przedstawione tabele uwidaczniają ustaloną kolejność, w jakiej powinny być dokonywane wymiany zawodników między podgrupami.

Przy wymianie jednego zawodnika:

a) 4 i 5, b) 4 i 6, c) 3 i 5, itd., aż do i) 2 i 7.

Przy wymianie dwóch zawodników:

j) 3+4 i 5+6, k) 3+4 i 5+7, l) 2+4 i 5+6, itd.

Po dokonaniu każdej wymiany obydwie podgrupy S1 i S2 powinny być uszeregowane zgodnie z A2.

Uwaga: Jeżeli liczba zawodników w grupie punktowej jest nieparzysta, S1 zawiera o jednego zawodnika mniej niż S2.

Przykładowo, przy siedmiu zawodnikach, podgrupa S1 składa się z zawodników 1, 2 i 3, a S2 – z zawodników 4, 5, 6 i 7.

W tym przypadku możliwe do wykonania wymiany mogą być określone za pomocą powyższych tabel, w których zarówno podgrupa S1 jak i podgrupa S2 będą zmniejszone o 1. Ostatnia kolumna drugiej tabeli staje się wtedy niepotrzebna.

E. Przydział kolorów bierek

Niniejsze zasady przydziału kolorów, uporządkowane w kolejności (poczynając od najważniejszej zasady), mają zastosowanie dla wszystkich skojarzonych par:

- E1.** Należy przydzielić obydwu oczekiwane kolory bierek.
- E2.** Należy przydzielić oczekiwany kolor w kolejności preferencji.
- E3.** Należy zastosować przemienność kolorów w stosunku do najbliższej z poprzednich rund, w której skojarzeni zawodnicy grali odmiennymi kolorami bierek.
- E4.** Należy przydzielić kolor oczekiwany zawodnikowi wyżej zaszeregowanemu.
Przy kojarzeniu pierwszej rundy, wszyscy zawodnicy z numerami parzystymi w podgrupie S1 powinni otrzymać odmienne kolory od zawodników tej samej podgrupy z nieparzystymi numerami startowymi.

F. Uwagi końcowe

- F1.** Po zakończeniu kojarzenia rundy, ale jeszcze przed ogłoszeniem, należy ustalić kolejność publikowania par. Kryteria sortowania, poczynając od najważniejszego, są następujące:
 - wynik punktowy wyżej zaszeregowanego zawodnika w parze,
 - suma wyników punktowych obu skojarzonych zawodników,
 - pozycja wyżej zaszeregowanego zawodnika w tabeli turniejowej, wg A2.

- F2.** Zawodnicy pauzujący oraz pary, które nie rozegrały partii z różnych powodów (walkower, spóźnienie na partię itp.) nie otrzymują w danej rundzie przydziału koloru. Ponadto ponowne skojarzenie takich zawodników w następnych rundach jest możliwe.
- F3.** Zawodnik, który po pięciu rundach miał następujący układ kolorów bierok: CBB–C (tj. partia w IV rundzie nie była rozegrana), jest traktowany jako (–CBBC) w nawiązaniu do E3. Analogicznie układ BC–BC będzie zaliczony jako (–BCBC), a układ CBB–C–B , jako (–CBBCB).
- F4.** Przed pierwszą rundą wszyscy zawodnicy, uszeregowani w kolejności zgodnej z A2, tworzą jednorodną grupę. Oznacza to, że najwyżej zaszeregowany zawodnik podgrupy S1 będzie skojarzony z najwyżej zaszeregowanym zawodnikiem podgrupy S2, a w przypadku nieparzystej liczby zawodników, najniżej zaszeregowany zawodnik będzie pauzować.
- F5.** Zawodnicy wycofani z rozgrywek nie są kojarzeni. Ponadto zawodnicy, o których wiadomo z góry, że nie wystąpią w danej rundzie są wyłączeni z kojarzenia w tej rundzie i należy im wpisać wynik zero.
- F6.** Oficjalnie ogłoszone kojarzenie kolejnej rundy nie może być zmienione chyba, że stwierdzono naruszenie kryteriów podstawowych bezwarunkowych B1 lub B2.
- F7.** W przypadkach gdy:
- został błędnie wpisany rezultat partii, albo
 - partia została rozegrana niewłaściwymi kolorami bierok lub
 - został skorygowany ranking zawodnika,
- należy dokonać korekt, z tym, że poprawione dane obowiązują dopiero od tego momentu, a więc przy kojarzeniu następnych rund.

W gestii sędziego leży decyzja, czy zauważony błąd ma spowodować ewentualną korektę, już ogłoszonego, kojarzenia nie rozegranej jeszcze rundy.

Jeżeli regulamin turnieju nie stanowi inaczej, to:

- F8.** Zawodnicy nieobecni na rundzie, bez usprawiedliwienia u sędziego, są traktowani jakby sami wycofali się z zawodów.
- F9.** Wyłącznie do celów kojarzenia, partie odłożone są traktowane jako zakończone remisem.
- F10.** W celu ustalenia kolejności miejsc w ostatecznej klasyfikacji turnieju, można zastosować następujące kryteria pomocnicze, wymienione w kolejności ważności:
- liczbę zdobytych punktów; w przypadku gdy warunek ten spełnia kilku zawodników, nagrody pieniężne powinny zostać pomiędzy nich podzielone,
 - w przypadku dzielenia pierwszego miejsca, najlepszy wynik w partiach rozgrywanych pomiędzy zawodnikami dzielącymi to miejsce,
 - najwyższy średni ranking przeciwników,
 - losowanie.

Suplement PZSzach (dop. Ulrich Jahr)

Miejsca zawodników, w końcowej klasyfikacji turnieju, ustala się w zależności od liczby zdobytych punktów. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej zawodników równej liczby punktów, o sposobie ustalania zajętych miejsc powinien rozstrzygać regulamin zawodów. Jeśli regulamin nie przewiduje takich ustaleń sędzia powinien (przed zawodami), podać kryteria ustalania kolejności zajętych miejsc przy równości punktów, przyjmując zalecenia p. F10, względnie wybrać inne, spośród wymienionych poniżej:

- a) metodę Buchholza,
- b) metodę Buchholza, z potrąceniem rezultatu najwyższego i najniższego,
- c) metodę progresji,
- d) rezultaty partii pomiędzy zawodnikami dzielącymi miejsce, o ile grali oni ze sobą podczas turnieju,
- e) większą liczbę zwycięstw w całym turnieju.



B.III - B03-2

PRZEPISY FIDE DLA TURNIEJÓW GRANYCH SYSTEMEM SZWAJCARSKIM (Handbook FIDE – C.04.2. FIDE Swiss Rules)

Zatwierdzone na Kongresie FIDE 1987, uzupełnione na Kongresach 1988, 1989, 1997, 1998 i na Radzie Wykonawczej FIDE 1999.

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz

Zakres

Systemy kojarzeń

System kojarzeń używany w turnieju poddanym ocenie rankingowej FIDE, powinien być jednym z publikowanych systemów kojarzeń turniejów szwajcarskich FIDE albo powinien być szczegółowo opisany i podany do wiadomości uczestników turnieju. Przyspieszone metody kojarzeń są również do przyjęcia, jeśli są wcześniej zaanonsowane przez organizatora i nie faworyzują wybranych zawodników.

Nie zezwala się na jakiegokolwiek zmiany czy korekty kojarzeń w celu ułatwienia zawodnikowi lub zawodnikom wypełnienia warunków wymaganych przy zdobywaniu tytułów.

Późne zgłoszenia

Potencjalny uczestnik turnieju, który nie pojawił się na zawodach przed dokonaniem kojarzenia pierwszej rundy powinien być wykreślony z listy uczestników. Może ponownie zostać wpisany na tę listę, gdy pojawi się w miejscu rozgrywania zawodów przed dokonaniem kojarzenia drugiej lub kolejnej rundy. Wyjątek można zrobić w odniesieniu do zarejestrowanego uczestnika, który pisemnie powiadomił organizatora, że nie może przyjechać na jedną lub więcej rund.

Żaden zawodnik nie może otrzymać punktów za nie rozegrane rundy. Zawodnik nieobecny nie może być wyznaczony do pauzowania.

Lista startowa turnieju

Ponieważ przyjęte zasady kojarzeń par w systemie szwajcarskim są oparte o ranking, więc ranking FIDE stanowi podstawę określenia pozycji zawodnika na liście uczestników turnieju.

W przypadku, gdy zawodnik nie znajduje się na liście rankingowej FIDE, to jego siła gry powinna być oszacowana na podstawie innych kryteriów, np. w oparciu o ranking krajowy, naturalnie przy uwzględnieniu odpowiedniej relacji między tym rankingiem, a rankingiem FIDE

Zmiana opublikowanych kojarzeń

Opublikowane kojarzenia nie powinny być zmieniane, chyba że tych samych zawodników skojarzono po raz drugi.

Wycofanie zawodnika

Zawodnik, który nie zjawił się na rundzie, bez powiadomienia sędziego i bez usprawiedliwienia, będzie traktowany jako wycofany z zawodów, chyba że do chwili rozpoczęcia kojarzenia kolejnej rundy przedstawi zadowalające argumenty, wyjaśniające jego absencję.

A. Podstawowe zasady rozgrywania turniejów systemem szwajcarskim

Podstawowe zasady prowadzenia turniejów są następujące:

1. Liczba rund w turnieju musi być podana do wiadomości przed jego rozpoczęciem.
2. Zawodnicy mogą grać przeciwko sobie tylko jeden raz w trakcie turnieju.
3. Należy kojarzyć zawodników z tą samą, lub najbardziej zbliżoną liczbą punktów.

4. Jeśli jest to możliwe, to zawodnik powinien grać tę samą liczbę partii białymi i czarnymi bierkami.
5. Jeśli jest to możliwe, to zawodnik powinien zachować przemienność kolorów bierek w kolejnych rundach
6. Końcowa klasyfikacja turnieju wynika z sumy uzyskanych punktów, licząc 1 punkt za zwycięstwo, 0,5 punktu za remis i 0 punktów za przegraną. Zawodnik, którego przeciwnik nie stawiał się do gry, otrzymuje 1 punkt.

B. Ogólne zasady kojarzenia par

7. Numery startowe uczestników

Przed przystąpieniem do kojarzenia par w pierwszej rundzie, należy przygotować listę uczestników i przyznać zawodnikom numery startowe, zgodnie z ich pozycją na liście. Nr 1 otrzymuje zawodnik z najwyższym rankingiem. Zawodnicy, mający taki sam ranking (lub bez rankingu), powinni być uszeregowani według tytułów FIDE, według rankingu lokalnego względnie w drodze losowania. Karty startowe zawodników powinny zawierać dane z listy rankingowej FIDE oraz inne wymagane przepisami (vide Przepisy Rankingowe, FIDE Handbook B.02).

8. Pauzowanie (Bye)

- 8.1. W przypadku nieparzystej liczby uczestników w jakiegokolwiek rundzie, powinien pauzować zawodnik z najniższym numerem startowym, w najniższej grupie punktowej.
- 8.2. Zawodnik może pauzować tylko jeden raz w trakcie turnieju. Jeżeli otrzymał walkower w poprzednich rundach, nie może być wyznaczony do pauzowania w następnych.
- 8.3. Pauzujący zawodnik otrzymuje jeden punkt w danej rundzie. Nie miał on jednak w tej rundzie przeciwnika, więc nie otrzymuje w danej rundzie przydziału koloru bierek.

9. Kojarzenie grupy punktowej

- 9.1. Zawodnicy, którzy nie grali jeszcze ze sobą w poprzednich rundach, są traktowani jako potencjalni przeciwnicy, pod warunkiem, że ewentualne kojarzenie nie stworzy sytuacji, w której jeden z nich otrzymałby ten sam kolor bierki po raz trzeci z rzędu albo grałby jednym kolorem o trzy partie więcej niż jego przeciwnik.
- 9.2. Zawodnicy, mający tę samą liczbę punktów tworzą grupę punktową. Grupę środkową (Median Score Group) tworzą zawodnicy, którzy uzyskali rezultat 50% w rozegranych rundach. Kojarzenie par należy rozpocząć od najwyższej grupy punktowej (zawodnicy z największą liczbą punktów) i kontynuować w dół aż do grupy, poprzedzającej grupę środkową. Następnie należy skojarzyć najniższą grupę punktową i kontynuować kojarzenia w górę, aż do osiągnięcia grupy środkowej, która jest kojarzona jako ostatnia. Grupę środkową należy kojarzyć od góry w dół.

Przed skojarzeniem zawodników w danej grupie punktowej, należy do sąsiedniej grupy przenieść zawodników, którzy nie mogą znaleźć odpowiednich przeciwników w tej grupie z następujących powodów:

- (a) rozegrali już partie ze wszystkimi zawodnikami swojej grupy punktowej, albo
- (b) grali dwie partie więcej bierkami jednego koloru, a potencjalni przeciwnicy w grupie, nie stwarzają możliwości otrzymania preferowanego koloru, albo
- (c) grali bierkami tego samego koloru dwa razy z rzędu i nie ma dla nich odpowiednich przeciwników w grupie, umożliwiających zmianę koloru, albo
- (d) zaszła konieczność stworzenia parzystej liczby zawodników w grupie.

Tacy przenoszni zawodnicy są nazywani „**pływakami**” (ang. *floater* – **dop. A.F.**). Przepisy dotyczące „pływaków” są podane w rozdziale „Zasady wyboru zawodnika przenoszonego („pływaka”)”.

- 9.4. Po wyłączeniu z grupy zawodników przeniesionych („pływaków”), pozostali są uszeregowani według numerów startowych i podzieleni na dwie równe części, tworząc górną i dolną połowę grupy. Zawodnicy górnej połowy są wstępnie kojarzeni z zawodnikami dolnej połowy tej grupy. Kojarzenie wstępne jest ważne dopiero po potwierdzeniu, że w wyniku dokładnego sprawdzenia nie doszło do przekroczenia zasad kojarzeń par, a zawodnicy otrzymali oczekiwane kolory bierek. Jeżeli zawodnicy w grupie punktowej mają numery: 1, 2, 3 ... n, wówczas kojarzenie wstępne (nie biorąc pod uwagę kolorów) będzie następujące:

1 z $[n/2+1]$, 2 z $[n/2+2]$, 3 z $[n/2+3]$... $[n/2]$ z n.

- 9.5. Jeżeli okaże się, że wstępnie skojarzeni zawodnicy już grali ze sobą, to należy przemieścić, w danej grupie, niżej zaszergowanego zawodnika (zamienić miejsce z najbliższym). Dalsze przemieszczanie zawodników mogą wynikać z konieczności zapewnienia przemienności lub wyrównanie kolorów. Szczegóły w rozdziale „Zasady wymiany zawodników”.

- 9.6. Kojarzenia w „zblokowanej” grupie środkowej

W przypadku, gdy nie można dokonać kojarzenia grupy środkowej, należy ją rozszerzyć o nowych zawodników, krok po kroku, zgodnie z następującymi zasadami:

- jeżeli liczba „pływaków” z wyższej grupy punktowej jest większa od liczby „pływaków” z niższej grupy punktowej, to należy anulować kojarzenie niższej grupy punktowej, a uwolnionych zawodników z tego kojarzenia potraktować jako dodatkowych „pływaków” w środkowej grupie punktowej. Wtedy należy wykonać ponowne kojarzenie grupy środkowej.

- jeżeli powyższy zabieg nie przyniesie rezultatów, to należy anulować kojarzenie wyższej grupy punktowej, i uwolnieni gracze są dodatkowymi „pływakami” z wyższej grupy punktowej. Po tym kolejnym zabiegu można dokonać ponownego kojarzenia środkowej grupy.

10. Zasady wyboru „pływaka”

- 10.1 „Pływakiem” jest zawodnik przenoszony do innej grupy, zgodnie z art. 3, lub z powodu braku odpowiedniego przeciwnika, pomimo wymian w danej grupie punktowej.
- 10.2. Przy kojarzeniu w dół, „pływak” jest przenoszony do następnej, niższej grupy punktowej. Przy kojarzeniu w górę, „pływak” jest przenoszony do następnej, wyższej grupy punktowej. Tworząc parzystą grupę punktową, należy określić oczekiwany kolor bierok zawodników i wybrać jako „pływaka” takiego zawodnika, który po wyłączeniu z grupy przyczyni się do zrównania liczby zawodników oczekujących na różne kolory.

(W tzw. „turniejach maxi” przy kojarzeniu w dół, różnica rankingów wybranego zawodnika i najniżej zaszeregowanego gracza w grupie punktowej nie może przekraczać 100 p. W przeciwnym przypadku najniżej zaszeregowany zawodnik w grupie punktowej zostanie „pływakiem”. Przy kojarzeniu w górę różnica rankingów wybranego zawodnika i najwyżej zaszeregowanego gracza w grupie punktowej nie może przekraczać 100 p. W przeciwnym przypadku najwyżej zaszeregowany zawodnik w grupie punktowej zostanie „pływakiem”).

Jeżeli liczba zawodników oczekujących na kolor biały jest równa liczbie zawodników oczekujących na kolor czarny, to *pływakami* są: najniżej zaszeregowany gracz przy kojarzeniu w dół oraz najwyżej zaszeregowany gracz przy kojarzeniu w górę.

- 10.3. Jeżeli istnieje możliwość wyboru *pływaka* do niższej grupy, to należy wybrać najniżej zaszeregowanego zawodnika w grupie punktowej, który może znaleźć odpowiedniego przeciwnika w niższej grupie punktowej, po uprzednim wykluczeniu, spośród jego potencjalnych przeciwników, innych zawodników kojarzonych z *pływakami* o większym dorobku punktowym lub wyższym numerze startowym, niż wybrany „*pływak*”.
- 10.4. Jeżeli istnieje możliwość wyboru „*pływaka*” do wyższej grupy, to należy wybrać najwyżej zaszeregowanego zawodnika w grupie punktowej, który może znaleźć odpowiedniego przeciwnika w wyższej grupie punktowej, po uprzednim wykluczeniu, spośród jego potencjalnych przeciwników, innych zawodników kojarzonych z „*pływakami*” o mniejszym dorobku punktowym lub niższym numerze startowym, niż wybrany „*pływak*”.
- 10.5. Jeżeli zawodnik proponowany do przeniesienia nie znajduje przeciwnika w sąsiedniej grupie punktowej, powinien być wymieniony na innego w swojej grupie. Jeśli to nie skutkuje, to musi być przeniesiony do następnej kolejnej grupy.
- 10.6. Przy kojarzeniu grupy, w której znajdują się *pływacy* z wyższej grupy punktowej, „*pływak*” z największą liczbą punktów jest kojarzony jako pierwszy, a przypadku równości punktów, pierwszeństwo kojarzenia ma zawodnik najwyżej zaszeregowany.
 - 10.6.1. Gdy następuje kojarzenie grupy, w której znajdują się „*pływacy*” przeniesieni w dół (DP) z wyższej grupy punktowej, *pływak* najwyżej zaszeregowany jest kojarzony jako pierwszy.
 - 10.6.2. Gdy następuje kojarzenie grupy z DP, pochodzącymi z różnych wyższych grup punktowych, „*pływak*” z najwyższej grupy punktowej jest kojarzony jako pierwszy (nie zawsze jest to zawodnik najwyżej zaszeregowany na liście startowej).

- 10.6.3. Gdy następuje kojarzenie grupy z DP i „*pływakami*” przeniesionymi w górę „GP” (co jest normalnym zjawiskiem w grupie środkowej), to w grupach punktowych znajdujących się w górnej i środkowej części tabeli, należy najpierw kojarzyć DP, potem GP, a na koniec pozostałych zawodników.
- 10.7. Przy kojarzeniu grupy, w której znajdują się „*pływacy*” z niższej grupy punktowej, „*pływak*” z najmniejszą liczbą punktów jest kojarzony jako pierwszy, a przypadku równości punktów, pierwszeństwo kojarzenia ma zawodnik najniżej zaszeregowany.
- 10.71. Gdy następuje kojarzenie grupy z GP z niższej grupy punktowej (w drugiej połowie tabeli), „*pływak*” najniżej zaszeregowany jest kojarzony jako pierwszy.
- 10.72. Gdy następuje kojarzenie grupy z GP, pochodzących z różnych niższych grup punktowych, „*pływak*” z najniższej grupy punktowej jest kojarzony jako pierwszy (nie zawsze jest to zawodnik najniżej zaszeregowany na liście startowej).
- 10.73. Gdy następuje kojarzenie grupy z GP i DP, w grupach punktowych znajdujących się w dolnej części tabeli, to najpierw kojarzeni są GP, potem DP, a na koniec pozostali zawodnicy.
- 10.8. Przy kojarzeniu w dół, „*pływak*” jest kojarzony z przeciwnikiem najwyżej zaszeregowanym, który oczekuje na odmienny kolor bierka (z tym, że w „turniejach maxi” powinien być spełniony warunek, że różnica rankingów wybranego zawodnika i ewentualnych innych potencjalnych oponentów w grupie punktowej nie może przekraczać 100 p.). Przy kojarzeniu w górę, *pływak* jest kojarzony z przeciwnikiem najniżej zaszeregowanym, który oczekuje na odmienny kolor bierka (z tym, że w „**turniejach maxi**” powinien być spełniony warunek, że różnica rankingów wybra-

nego zawodnika i ewentualnych potencjalnych oponentów w grupie punktowej nie może przekraczać 100 p.).

10.9. Biorąc pod uwagę historię dotychczasowych kojarzeń w turnieju oraz łatwość znalezienia przeciwnika w sąsiedniej grupie punktowej, wyróżnia się cztery rodzaje *pływaków*, ustawionych w kolejności odwrotnej do ich przydatności:

- (a) „*pływak*”, który już był przenoszony do rozważanej grupy i nie ma odpowiedniego przeciwnika w tej grupie,
- (b) „*pływak*”, który już był przenoszony do rozważanej grupy i ma odpowiedniego przeciwnika w tej grupie punktowej,
- (c) „*pływak*”, który nie ma odpowiedniego przeciwnika w tej grupie,
- (d) „*pływak*”, który ma odpowiedniego przeciwnika w tej grupie.

Jeżeli istnieje możliwość wyboru, to w celu zminimalizowania niekorzystnych kojarzeń należy kierować się następującymi zaleceniami:

- (a) unikaj „*pływaka (ów)*” typu a
- (b) unikaj „*pływaka (ów)*” typu b
- (c) unikaj „*pływaka (ów)*” typu c

10.10. *Pływak*, przenoszony w poprzedniej rundzie, nie powinien być ponownie przeniesiony mimo powstałej sytuacji jak w pkt. 9.3 (d), chyba, że dzięki temu uda się:

- uniknąć kreowania innych *pływaków* typu a, b i c wg 10.9,
- uniknąć zmniejszenia liczby kojarzeń tej grupy punktowej.

11. Zasady wymiany w grupie punktowej

11.1. Kojarzenia wstępne, otrzymane zgodnie z przepisami art. 9.4, muszą być zweryfikowane w świetle zasady art. 2, która wyklucza możliwość ponownej partii między tymi samymi zawodnikami. Ponadto

- (a) przy kojarzeniu w dół, kontrola powinna rozpocząć się od zawodnika najwyżej zaszeregowanego, a

- gdy przepis art. 2 został naruszony, należy wymienić w tej parze zawodnika niżej zaszeregowanego,
- (b) przy kojarzeniu w górę, kontrola powinna rozpocząć się od zawodnika najniżej zaszeregowanego, a gdy przepis art. 2 został naruszony, należy wymienić zawodnika wyżej zaszeregowanego.

- 11.2. Sposób postępowania ilustruje przykład grupy 6-osobowej, kojarzonej w dół. Czynność kojarzenia należy rozpocząć od znalezienia właściwego przeciwnika dla zawodnika nr 1, który jest najwyżej zaszeregowany w tej grupie.

Wstępne kojarzenie wygląda następująco:

1 – 4 2 – 5 3 – 6.

Jeżeli kojarzenie 1–4 nie jest możliwe, gdyż, przykładowo, zawodnicy grali już ze sobą, należy zamienić pozycje zawodników z numerami 4 i 5.

1 – 5 2 – 4 3 – 6.

Jeżeli kojarzenie 1–5 też nie spełnia wymogów art. 2, nastąpi kolejna wymiana. Pierwsze proponowane kojarzenie (kolumna 1) i kolejne wymiany w celu znalezienia przeciwnika dla zawodnika nr 1 przedstawiają się następująco:

1 – 4	1 – 5	1 – 6	1 – 3	1 – 2
2 – 5	2 – 4	2 – 4	2 – 5	3 – 5
3 – 6	3 – 6	3 – 5	4 – 6	4 – 6

- 11.3. Po ustaleniu odpowiedniego przeciwnika dla zawodnika nr 1 (np. nr 6) należy skojarzyć zawodnika nr 2. Kolejność wymian, w celu ustalenia odpowiedniego przeciwnika dla zawodnika nr 2, jest następująca (kol. 1 - kojarzenie wstępne):

1 – 6	1 – 6	1 – 6	1 – 3	1 – 2
2 – 4	2 – 5	2 – 3	2 – 6	3 – 5
3 – 5	3 – 4	4 – 5	4 – 5	4 – 6

- 11.4. Zamiany, mające na celu ustalenia odpowiedniego przeciwnika dla zawodnika nr 2, powinny równocześnie pozo-

stawić bez zmiany kojarzenie zawodnika nr 1 z odpowiednim przeciwnikiem. Jeśli warunek ten nie może być spełniony, np. gdy zawodnik nr 1 i zawodnik nr 2 grali już ze sobą i z pozostałymi przeciwnikami w grupie, z wyjątkiem nr 6, wówczas kojarzenie początkowe 1–6 musi być zachowane, a zawodnik nr 2 zostanie przeniesiony do innej grupy. Ponadto

- (a) jeżeli grupa punktowa miała na początku nieparzystą liczbę uczestników i zawodnik najniżej zaszergowany został *plywakiem* w celu stworzenia parzystej liczby uczestników, wtedy zawodnik nr 2 będzie wymieniony z zawodnikiem przeniesionym, który początkowo miał nr 7,
- (b) jeżeli grupa punktowa miała na początku parzystą liczbę uczestników, to zawodnik najniżej zaszergowany musi być przeniesiony razem z zawodnikiem nr 2, aby zachować parzystą liczbę zawodników w grupie.

Inne przykłady zmian można znaleźć w „Instrukcji dla Turniejów Szwajcarskich” (Regulamin C.04.B FIDE Handbook)

12. Zasady przydziału kolorów bierek

- 12.1. O ile jest to możliwe, z pomocą wymian, zawodnik powinien otrzymywać w turnieju przemienne kolory bierek, a po każdej parzystej rundzie powinien mieć równą liczbę partii granych białymi i czarnymi bierkami. Jednakże żaden zawodnik nie może:
 - (a) otrzymać tego samego koloru w trzech kolejnych rundach,
 - (b) grać jednym kolorem trzy partie więcej niż jego przeciwnik.
- 12.2. Po pierwszej weryfikacji i wymianach, mających na celu ustalenie, że wszystkie kojarzenia w grupie punktowej spełniają warunek art. 2, należy dokonać ponownej analizy i odpowiednich przesunięć, aby, jeśli to jest możliwe, każdy z zawodników miał przemienne kolory bierek oraz grał równą liczbę partii białymi i czarnymi bierkami.

- 12.3. Jeżeli zawodnik w dwóch poprzednich rundach otrzymał ten sam kolor bierka, musi otrzymać w najbliższej rundzie kolor odmienny. Jeśli obydwaj zawodnicy grali tym samym kolorem w poprzednich dwóch rundach i nie można znaleźć dla nich odpowiednich przeciwników w grupie, wówczas jeden lub nawet obaj muszą być przeniesieni do grupy sąsiedniej.
- 12.4. Jeżeli skojarzeni ze sobą zawodnicy grali tymi samymi kolorami bierka podczas poprzedniej rundy, wówczas o przemienności zadecydują kolory bierka, jakimi grali we wcześniejszych rundach. Jeśli okaże się, że obydwaj gracze, z grup punktowych w górnej połowie tabeli lub z grupy środkowej, mają identyczną historię przydziału kolorów bierka, wówczas zawodnik wyżej zaszeregowany otrzyma zmianę koloru bierka, a w parzystych rundach wyrównanie kolorów. Jeżeli gracze, z grup punktowych w dolnej połowie tabeli mają identyczną historię przydziału kolorów bierka, wówczas zawodnik niżej zaszeregowany otrzyma zmianę koloru bierka, a w parzystych rundach wyrównanie kolorów.
- 12.5. W rundach nieparzystych, o ile to możliwe, każdy zawodnik powinien otrzymać taki kolor, aby liczba partii granych białymi i czarnymi bierkami różniła się tylko o jeden.
- 12.6. W rundach parzystych, o ile to możliwe, każdy zawodnik powinien otrzymać kolor wyrównujący liczbę partii granych białymi i czarnymi bierkami.

Jeżeli obaj skojarzeni ze sobą zawodnicy oczekują na wyrównanie tego samego koloru, a żadne przesunięcia w ramach grupy punktowej nie są już możliwe, o tym który z nich otrzyma kolor wyrównujący (art. 12.4) zadecyduje historia przydziału kolorów. Powstanie sytuacja, w której jeden z zawodników będzie grał jednym kolorem o dwie partie więcej od przeciwnika.

Taki wariant jest do przyjęcia, ale nie jest dopuszczalne naruszenie przepisów 12.1(a) i 12.1(b). Ponadto należy dołożyć starań, aby kolory bierok tego zawodnika były wyrównane przy najbliższej sposobności.

12.7. W „turniejach maxi” wymiana zawodników, w celu znalezienia, przykładowo, przeciwnika pozwalającego wyrównać liczbę kolorów, jest dopuszczona jedynie w przypadku, gdy różnica rankingów potencjalnych oponentów w grupie punktowej nie przekracza 100 punktów.

13. Wyjątki, które można zastosować w ostatniej rundzie

Przy kojarzeniu ostatniej rundy, zasada 3, wymagająca, aby kojarzyć ze sobą zawodników z tą samą liczbą punktów (o ile nie spotkali się we wcześniejszej rundzie), ma moc nadrzędną w stosunku do zróżnicowania lub wyrównania kolorów bierok, nawet jeśli będzie konieczne przydzielenie jednemu z zawodników tego samego koloru po raz trzeci z rzędu lub w wyniku przydzielenia koloru będzie grał jednym kolorem o trzy partie więcej od przeciwnika.

C. Przykłady kojarzeń

14. Kojarzenie pierwszej rundy

14.1 Jeżeli liczba zawodników jest nieparzysta, zawodnik z najniższym rankingiem na liście musi pauzować.

14.2 Kolor bierok zawodnika nr 1 jest ustalany w drodze losowania. Zawodnicy z numerami nieparzystymi w górnej połowie listy startowej otrzymują analogiczne kolory bierok jak zawodnik nr 1. Zawodnik nr 2 oraz zawodnicy z numerami parzystymi, w górnej połowie listy startowej, otrzymują odmienny kolor bierok w stosunku do zawodnika nr 1.

W zależności od losowania, kojarzenie I rundy w turnieju z udziałem 40 zawodników będzie następujące:

1–21	22–2	3–23	24–4...	40–20 lub
21–1	2–22	23–3	4–24...	20–40,

Kodeks Szachowy - kwiecień 2007

przy czym zawodnik wymieniony na pierwszym miejscu zawsze gra białymi bierkami. Jest to jedyna sytuacja, w której kolory bierek są przydzielane w drodze losowania.

- 14.3. Zawodnicy, którzy odnieśli zwycięstwo otrzymują po 1 punkcie, każdy z uczestników partii remisowej otrzymuje po 0,5 punktu, a przegrani – 0 punktów.

15. Kojarzenie drugiej rundy

- 15.1. Zawodnicy mający jednakową liczbę punktów tworzą grupy punktowe.

- 15.2. Pauzowanie
W przypadku nieparzystej liczby zawodników, pauzującego uczestnika wyznacza się wg art. 8.

- 15.3. Kojarzenie rozpoczyna się od najwyższej grupy punktowej (1 p.). Następnie kojarzona jest najniższa grupa punktowa (0 p.), a na końcu grupa środkowa (0,5 p.). Szczegółowe instrukcje dotyczące kojarzenia drugiej i następnych rund są zawarte w niniejszych przepisach C.04.A.

D. Inne przepisy

16. Przepisy tie-breaka

Określone zasady tie-break'u, dostosowane do danej imprezy, są publikowane w regulaminach większości oficjalnych zawodów FIDE. Przy braku takich przepisów, ustalanie kolejności miejsc, przy równej liczbie zdobytych punktów, może być przeprowadzone w sposób następujący:

- (a) W turniejach rozgrywanych systemem szwajcarskim, kiedy wszyscy zawodnicy, w danej grupie punktowej, grali wyłącznie z zawodnikami z rankingiem, to po odjęciu przeciwnika z najniższym rankingiem, należy obliczyć sumę rankingów pozostałych przeciwników. Kolejność ustala się w oparciu o to kryterium, od największej do

najmniejszej sumy. Jeżeli obliczenie nie wystarcza i niektórzy (bądź nawet wszyscy) zawodnicy będą mieli nadal identyczną wartościowość, to w odniesieniu do tych graczy należy powtórzyć procedurę, pomijając kolejnego przeciwnika z najniższym rankingiem i ponownie zsumować rankingi pozostałych itd., aż ustalenie ostatecznej kolejności zawodników będzie możliwe.

- (b) W innych przypadkach, w turniejach rozgrywanych systemem szwajcarskim, decyduje suma progresywnych wyników zawodnika po poszczególnych rundach, a kolejność ustala się w oparciu o to kryterium, od największej do najmniejszej sumy. Jeżeli obliczenie nie wystarcza i niektórzy zawodnicy będą mieli nadal identyczną wartościowość, to w odniesieniu do tych graczy trzeba pominąć wynik pierwszej rundy i ponownie obliczyć sumę progresywnych wyników itd. aż ustalenie ostatecznej kolejności będzie możliwe.

17. Spóźnione przybycie na turniej

Zgodnie z przepisami turniejowymi FIDE, zawodnik, który nie przybył na miejsce zawodów przed losowaniem, powinien być wykluczony z turnieju.

Można zrobić wyjątek w odniesieniu do zawodnika, który zgłosił oficjalnie swój udział w imprezie (zarejestrował się) i pisemnie powiadomił organizatora, iż nie może uniknąć spóźnienia na zawody. W takim przypadku, w gestii sędziego głównego leży podjęcie decyzji o ewentualnym dopuszczeniu spóźnionego zawodnika do turnieju. Przy czym:

- (a) jeśli przyjazd zawodnika ma nastąpić przed rozpoczęciem I rundy, zawodnik otrzymuje numer startowy i jest kojarzony w zwykły sposób,
- (b) jeśli zawodnik zgłasza swoje przybycie dopiero na II (lub III rundę), wówczas nie może być kojarzony w rundach, których nie może rozegrać. Nie otrzymuje też żadnych punktów za opuszczone rundy. Spóźnionemu zawodnikowi przydziela się odpowiedni numer startowy z chwilą przyby-

cia, a do tego momentu numery startowe ustalone przed rozpoczęciem turnieju są traktowane jako prowizoryczne. Ostateczne numery startowe ustala się dopiero po zamknięciu listy zgłoszeń i po wprowadzeniu niezbędnych korekt w tabeli wyników. Zawodnik nieobecny nie może otrzymać punktów za pauzowanie.

18. Zwiększanie przywilejów zawodników

Przepisy dotyczące turniejów FIDE granych systemem szwajcarskim, umożliwiają kojarzenie zawodników w sposób obiektywny i bezstronny. Różni sędziowie, postępujący zgodnie z tymi zasadami, powinni otrzymać identyczne kojarzenia par.

Sędzia nie ma prawa zmienić ustalonego kojarzenia par w celu umożliwienia zawodnikom wypełnienia norm na tytuły. Propozycja, przewidująca taką możliwość, została złożona do FIDE, ale była kategorycznie odrzucona przez Kongres FIDE w Gruzji, w 1985 r.

19. Na Kongresie FIDE w Kiszyniowie w 1997 roku zaaprobowano następujące programy kojarzeń par

- a. PETUNIA Dutch System
- b. GMB Lim System
- c. SWISS CHESS Dutch System
- d. SVBOSS Dutch System
- e. DUBOV system
- f. BURSTEIN System (GA '98)

20. Wymagane informacje w sprawozdaniu sędziego

- 20.1. Składając sprawozdanie do FIDE, arbiter powinien wskazać, który z oficjalny system kojarzeń FIDE został użyty w turnieju (GA '97).
- 20.2. Jeżeli został zastosowany inny system kojarzeń, to arbiter powinien załączyć zasady nowego systemu, aby mógł być zweryfikowany przez Komitet FIDE ds. Turniejów Szwajcarskich (GA '97).

20.3. Jeżeli stwierdzi się modyfikację oryginalnych kojarzeń, zrobioną w celu ułatwienia zawodnikowi zdobycia normy, to sprawozdanie powinno być skierowane do Komisji Kwalifikacyjnej, w celu podjęcia dyscyplinarnych kroków przy pomocy Komisji FIDE ds. Etyki (GA '97).

21. Uzupełnienia przepisów istniejącego Systemu Szwajcarskiego (Dutch System - system holenderski)

Zasady art. B2, B5 i B6 nie powinny być stosowane w ostatniej rundzie w grupie punktowej, w której zawodnicy mają ponad 50% zdobytych punktów, jeśli przyczynią się do stworzenia zbyt wielkiej liczby par w tej grupie. Natomiast, jeśli przy ich uwzględnieniu, liczba par będzie taka sama, to nic nie stoi na przeszkodzie ich stosowania.

22. Kojarzenia zawodników z tych samych federacji.

Zawodnicy z tej samej federacji, znajdujący się w grupach punktowych, w których liczba zdobytych punktów wynosi ponad 50%, nie powinni być kojarzeni między sobą w ostatnich trzech rundach mistrzostw od 10 do 18 lat oraz w mistrzostw do 20 lat (EB '99), gdy są rozgrywane systemem szwajcarskim.

Uwaga - dopisek A.F. Na Kongresie FIDE w Turynie, w 2006 roku, przepis został tak zredagowany w „Przepisach Turniejowych FIDE” (art. 9g): „Jeśli kojarzenia (zgodne z programem komputerowym) są ograniczone w jakikolwiek sposób, np. zawodnicy z tej samej federacji, jeśli jest to możliwe, nie powinni być kojarzeni w pary w trzech ostatnich rundach, to ograniczenie musi być przedstawione uczestnikom turnieju jak najwcześniej.



B.III - B03-3

SYSTEM KOJARZEŃ EDUARDA DUBOWA OPARTY NA RANKINGU

***(Handbook FIDE – C.04.3.
The Dubov Swiss System)***

Zatwierdzony na Kongresie FIDE w 1997 roku.

Tłumaczenie Andrzej Filipowicz

Wprowadzenie

System kojarzeń turniejów szwajcarskich, opracowany przez rosyjskiego matematyka Eduarda Dubowa, ma na celu sprawiedliwe traktowanie zawodników w maksymalnym stopniu, co sprowadza się do zapewnienia im w turnieju przeciwników, w miarę możliwości, o jednakowej sile gry. Zdaniem Dubowa zawodnik mający lepszy turniejowy wynik rankingowy od innego zawodnika powinien mieć także większy od niego dorobek punktowy.

Jeżeli średni ranking wszystkich uczestników jest prawie identyczny, jak to ma miejsce w turniejach kołowych, to cel jest osiągnięty. Natomiast w systemie szwajcarskim, który jest w większym, czy mniejszym stopniu systemem statystycznym, cel może być osiągnięty w przybliżeniu.

Sposobem służącym realizacji celu jest podjęcie próby zrównania średnich rankingów przeciwników wszystkich zawodników w danej grupie punktowej. Dlatego w kojarzeniu par danej rundy zawodnicy, którzy grali z przeciwnikami z niskim rankingiem, teraz otrzymają przeciwników z wysokimi rankingami.

1. Wstępne określenia i oznaczenia

- R** - oznacza ranking zawodnika
ARO - oznacza średni ranking przeciwników.

„ARO” musi być obliczone po każdej rundzie, gdyż stanowi podstawę kojarzenia.

Oczekiwanym kolorem bierka zawodnika jest kolor biały, jeśli

- dotychczas zawodnik grał więcej partii czarnymi, niż białymi,
- grał równą liczbę partii oboma kolorami, ale miał czarne w ostatniej partii.

Oczekiwanym kolorem bierka zawodnika jest kolor czarny, jeśli

- dotychczas zawodnik grał więcej partii białymi, niż czarnymi,
- grał równą liczbę partii oboma kolorami, ale miał białe w ostatniej partii.

2. Ograniczenia w procesie kojarzenia par

- 2.1. Dwaj zawodnicy mogą grać przeciwko sobie tylko jeden raz w trakcie turnieju.
- 2.2. Zawodnik który otrzymał punkt bez gry (walkowerem) nie może pauzować.
- 2.3. Żaden z zawodników nie może mieć różnicy kolorów bierka białych i czarnych $> (+2)$ lub $< (-2)$.
- 2.4. Zawodnik nie może otrzymać tego samego koloru bierka trzy razy z rzędu.
- 2.5. Poza ostatnią rundą, zawodnik nie może być przenoszony do wyższej grupy punktowej dwa razy z rzędu oraz więcej niż trzy razy (jeśli turniej ma mniej niż 10 rund) lub cztery razy (jeśli ma więcej niż 9 rund) w trakcie całego turnieju.

- 2.6. Zawodnik nie może być przenoszony z powodu koloru z jednej podgrupy do drugiej, jeśli to narusza przepisy art. 2.3 lub 2.4.

3. Przydział kolorów bierek

Przy kojarzeniu dwóch zawodników należy przestrzegać następujących zasad przydzielania kolorów bierek, uporządkowanych w kolejności, poczynając od najważniejszej:

- należy przydzielić obydwu oczekiwane kolory bierek.
- należy wyrównać liczbę partii granych białymi i czarnymi bierkami,
- należy zastosować przemienność kolorów w stosunku do najbliższej z poprzednich rund, w której skojarzeni zawodnicy grali odmiennymi kolorami bierek.
- należy przydzielić biały kolor zawodnikowi z wyższym „ARO”,
- należy przydzielić biały kolor zawodnikowi z niższym „R”.

4. Nieparzysta liczba uczestników turnieju

Zawodnik z najniższej grupy, który ma najniższy „R” powinien pauzować (bye).

Jeżeli w obu podgrupach są zawodnicy z najniższym „R”, z uwagi na kolor bierek, wtedy pauzuje zawodnik, u którego wystąpiłaby dominacja jednego z kolorów, natomiast w przypadku, gdy jest kilku zawodników z równym „R”, to pauzuje zawodnik, który ma wyższy „ARO”.

5. Kojarzenie pierwszej rundy

Przygotowana lista startowa jest podzielona na dwie równe części: zawodnicy z górnej połowy listy są umieszczeni na lewej stronie, a z dolnej części - na prawej. Pierwszy zawodnik z lewej listy gra z pierwszym zawodnikiem z listy prawej, drugi gra z drugim itd. Po tym następuje przydzielenie kolorów w oparciu o losowanie zawodników jednej z par, np. pierwszej pary. W takich przypadkach wszyscy zawodnicy z nieparzy-

stymi numerami mają ten sam kolor, podczas zawodnicy z parzystymi numerami otrzymują odmienny kolor bierok.

W przypadku nieparzystej liczby uczestników turnieju, ostatni zawodnik na liście pauzuje (bye) bez określenia koloru bierok.

Procedura kojarzenia prowadzi do analogicznych wyników, jak procedury stosowane w innych systemach kojarzeń turniejów szwajcarskich.

6. Standardowe kojarzenia pozostałych rund

6.1. Podstawowe wymagania (specjalne przypadki są sprecyzowane w części 7).

Liczba zawodników mających ten sam wynik punktowy jest parzysta i liczba zawodników oczekujących na biały i czarny kolor bierok jest identyczna. Każdy zawodnik z grupy punktowej ma przynajmniej jednego odpowiedniego przeciwnika w grupie punktowej.

6.2. Pierwsza przymiarka

Zawodnicy, którzy powinni grać białymi są uszeregowani w kolejności wzrastania „ARO”. W przypadku identycznego „ARO” zawodnik z niższym „R” jest umieszczony wyżej. Jeżeli „ARO” i „R” są identyczne, zawodnicy są uszeregowani alfabetycznie.

Zawodnicy, którzy powinni grać czarnymi i są uszeregowani według „R”, ale malejąco. Jeżeli „R” jest identyczne, zawodnik z wyższym „ARO” jest umieszczony wyżej. Jeżeli „ARO” i „R” są identyczne, zawodnicy są uszeregowani alfabetycznie.

Dwie kolumny z zawodnikami są uporządkowane i można przystąpić do kojarzenia par.

Przykład

Białe (ARO)	Czarne (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

Nazwiska zawodników są potem dopisane i jedynym problemem jest sprawdzenie czy poszczególni zawodnicy nie grali już z wyznaczonymi przeciwnikami.

6.3. Korekty

Jeżeli zawodnicy grali już ze sobą, to „biały” jest skojarzony z pierwszym „czarnym”, następnym na liście, z którym dotychczas nie grał:

- jeżeli taka sytuacja zaistnieje w odniesieniu do ostatniego zawodnika na liście w danej grupie punktowej, wtedy przedostatni rząd w kolumnie zostaje zmieniony,
- jeżeli taka sytuacja ma miejsce w rzędzie „k” grupy punktowej i wszyscy „czarni” z niższej grupy już grali z „białym” o numerze „k”, wtedy ulega zmianie para z rzędu „k-1”, a jeśli to nie wystarcza, to z rzędu „k-2” itd.
- jeżeli „biały” o numerze „k” grał partie ze wszystkimi „czarnymi”, to szuka się dla niego przeciwnika, rozpoczynając od „białego” numeru „k+1” w dół do końca kolumny i następnie, zaczynając od „białego” nr „k-1” do „białego” zawodnika nr 1. Kolory bierok w parach są przydzielane zgodnie z zasadami.

6.3. „Pływak”

Celem kojarzenia, jest dobranie par w obrębie danej grupy punktowej.

- jeśli nie jest to możliwe, to pozostali nieskojarzeni zawodnicy są przenoszeni do niższej grupy punktowej i traktowani zgodnie z rozdziałem 8.
- jeśli istnieje możliwość wyboru „pływaka”, to powinien być wybrany w świetle następujących kryteriów, uszeregowanych malejąco:
 - zawodnik nie był „pływakiem” z wyższej grupy punktowej I może być kojarzony z zawodnikami niższej grupy,
 - zawodnik, który nie był „pływakiem” z wyższej grupy punktowej I nie może być kojarzony z zawodnikami niższej grupy,
 - zawodnik był „pływakiem” z wyższej grupy punktowej I może być kojarzony z zawodnikami niższej grupy,
 - zawodnik był „pływakiem” z wyższej grupy punktowej I nie może być kojarzony z zawodnikami niższej grupy,

7. **Przemieszczanie zawodników w celu wypełnienia wymagań rozdz. 6**

Jeśli wymagania odnośnie standardowego kojarzenia par nie są realizowane w pełni, to należy dokonać przemieszczeń zawodników w następującej kolejności:

- 7.1. Jeżeli zawodnik grał już ze wszystkimi zawodnikami jego grupy punktowej, to zawodnik z niższej grupy punktowej, który nie grał w z ww. zawodnikiem jest przenoszony i jest kojarzony z uwzględnieniem przepisów doboru koloru bierka.

Zawodnik przenoszony powinien spełniać następujące wymagania, wyszczególnione w malejącym znaczeniu:

- jeżeli oczekiwany kolor bierka zawodnika jest inny, niż powinien być,
- jeżeli istnieje możliwość wyboru zawodnika, to powinien być przeniesiony zawodnik z wyższym „R”,
- jeżeli więcej zawodników ma taki sam „R”, to powinien być przeniesiony jeden z nich, z najniższym „ARO”.

- 7.2. Jeżeli w grupie punktowej jest nieparzysta liczba zawodników, to powinien być do niej przeniesiony taki zawodnik z niższej grupy punktowej, który nie grał przynajmniej z jednym zawodnikiem wyższej grupy i może być skojarzony zgodnie z zasadą doboru odpowiedniego koloru bierka.

Dobór takiego zawodnika powinien być dokonany w oparciu o następujące kryteria, wyszczególnione w malejącym znaczeniu:

- jego oczekiwany kolor bierka jest inny, niż powinien otrzymać w wyższej grupie punktowej,
- jeżeli istnieje możliwość wyboru zawodnika, to powinien być przeniesiony zawodnik z wyższym „R”,
- jeżeli więcej zawodników ma taki sam „R”, to powinien być przeniesiony jeden z nich, z najniższym „ARO”.

- 7.3. Jeżeli w grupie punktowej jest parzysta liczba zawodników, a liczba „białych” jest większa od liczby „czarnych” o „2n”, to „n” „białych” zawodników, z najniższym „ARO” powinno być przeniesionych do „czarnej” grupy. Jeżeli ich „ARO” jest identyczne, to jest przenoszony zawodnik z wyższym „R”. W przypadku, gdy są identyczne zarówno „R”, jak i „ARO”, to listę zawodników ustala się alfabetycznie i przemieszczenia są dokonywane z wyższej połówki.

- 7.4. Jeżeli w grupie punktowej jest parzysta liczba zawodników, a liczba „białych” jest mniejsza od liczby „czarnych” o „2n”, to „n” „czarnych” zawodników, z najwyższym „ARO” powinno być przeniesionych do „białej” grupy. Jeżeli ich „ARO” jest identyczne, to jest przenoszony zawodnik z mniejszym „R”. W przypadku, gdy są identyczne zarówno „R”, jak i „ARO”, to listę zawodników ustala się alfabetycznie i przemieszczenia są dokonywane z wyższej połówki.

8. Procedura wyznaczania „pływaków”

- 8.1. Priorytety kojarzenia par z „pływakami”.

„Pływacy” oczekujący na białe bierki są typowani zgodnie z rozdz. 6.2.

„Pływacy” oczekujący na czarne bierki są typowani zgodnie z rozdz. 6.2.

Zaczynając od najwyżej zaszeregowanego „białego pływaka”, pływacy są kojarzeni, jeden za drugim, do najniżej zaszeregowanego pływaka, naturalnie przemennie wybierając „białych” i „czarnych”.

- 8.2. Kojarzenia „pływaków”

Każdy z „pływaków” jest kojarzony z zawodnikiem mający najwyższy „R” i jeśli to możliwe oczekującym na przeciwny kolor bierek. Jeśli wśród potencjalnych przeciwników są zawodnicy z równym „R”, to jest wybierany zawodnik z najniższym „ARO”.

9. Uwagi końcowe

Lista „ARO” powinna być publikowana po każdej rundzie, aby dać zawodnikom możliwość oszacowania przeciwników w kolejnej rundzie.

Jeżeli powstanie sytuacja, która nie może być rozwiązana za pomocą przedstawionych wskazówek, to sędzia powinien zachować obiektywizm i podjąć właściwą decyzję, w nawiązaniu do ducha przedstawionych przepisów.





B.IV TECHNIKA KOJARZENIA NA PRZYKŁADZIE TURNIEJU

Opracował Ulrich Jahr

Wprowadzenie

Turniej z udziałem 23 zawodników, uszeregowanych na liście startowej w kolejności rankingu FIDE i rankingu PZSzach (kategorie szachowe). System szwajcarski, dystans – 7 rund.

I runda

Przed kojarzeniem I rundy lista startowa została podzielona na dwie podgrupy; S1 - obejmującą zawodników z numerami startowymi 1–11 (połowa zaokrąglona w dół) oraz S2, w której znaleźli się pozostali uczestnicy turnieju.

Zawodnik z Nr 1 wylosował czarny kolor bierek, a więc kojarzenie I rundy było następujące: 12-1, 2-13, 14-3, 4-15, 16-5, 6-17, 18-7, 8-19, 20-9, 10-21, 22-11, a zawodnik Nr 23 pauzował, otrzymując w tej rundzie 1 punkt, bez przyznawania koloru bierek i znak D, oznaczający przeniesienie do niższej grupy punktowej.

Rezultaty I rundy: 12-1 0-1, 2-13 1-0, 14-3 0-1, 4-15 1-0, 16-5 1-0, 6-17 0-1, 18-7 0-1, 8-19 1-0, 20-9 0-1, 10-21 1-0, 22-11 0-1, 23 – pauza 1 p.

II runda

Uszeregowanie zawodników do kojarzenia II rundy (w nawiasach numery przeciwników, litera B oznacza czarny kolor bierek, litera W oznacza białe bierki)

1 punkt: Nr 1 (12) B, Nr 2 (13) W, Nr 3 (14) B, Nr 4 (15) W, Nr 7 (18) B, Nr 8 (19) W, Nr 9 (20) B, Nr 10 (21) W, Nr 11 (22) B, Nr 16 (5) W,

Kodeks Szachowy 2002

Nr 17 (6) B, Nr 23 bez przeciwnika i koloru bierek. Łącznie 12 zawodników.

Z dorobkiem 0 punktów: Nr 5 (16) B, Nr 6 (17) W, Nr 12 (1) W, Nr 13 (2) B, Nr 14 (3) W, Nr 15 (4) B, Nr 18 (7) W, Nr 19 (8) B, Nr 20 (9) W, Nr 21 (10) B, Nr 22 (11) W. Łącznie 11 zawodników.

Kojarzenie rozpoczyna się od najwyższej zaszeregowanej grupy punktowej, do grup z najmniejszą liczbą punktów.

Grupa punktowa z dorobkiem po 1 p. została podzielona na dwie podgrupy; S1 - zawierającą pierwszych sześciu najwyższej zaszeregowanych zawodników i S2 - pozostałych zawodników tej grupy.

Przed rozpoczęciem kojarzenia każdej grupy należy wyznaczyć wskaźnik „x” oznajmiający ilu zawodników kojarzonej grupy nie otrzyma oczekiwanego koloru bierek. W tym celu należy ustalić oczekiwany kolor bierek dla każdego zawodnika grupy punktowej. W I rundzie 5 zawodników omawianej grupy grało kolorem białym (W), a więc oczekują na przemienność, czyli czarne bierki, natomiast 6 zawodników grało kolorem czarnym (B) i oczekują na białe bierki. Jeden zawodnik (Nr 23) pauzował i przy tym kojarzeniu może otrzymać dowolny kolor bierek.

Wskaźnik „x” oblicza się odejmując z liczby par do skojarzenia liczbę zawodników oczekujących na dany kolor bierek. W omawianym przypadku $x=0$ gdyż od sześciu planowanych do skojarzenia par odejmujemy sześciu zawodników oczekujących na czarny kolor bierek. Przy $x=0$ wszyscy zawodnicy w kojarzonej grupie punktowej powinni otrzymać oczekiwane kolory bierek.

Pierwszeństwo kojarzenia ma najwyższej zaszeregowany zawodnik w grupie (w naszym przypadku Nr 1), który oczekuje na białe (W). Powinien on być kojarzony z siódmym zawodnikiem swojej grupy punktowej (Nr 9), który jednak również oczekuje na białe bierki. Ponieważ wskaźnik „x” wyklucza takie kojarzenie, zawodnik ten zostanie skojarzony z najbliższym w podgrupie S2 Nr 10, który oczekuje na czarne bierki. Po skojarzeniu tej pary należy ponownie uszeregować pozostałych zawodników grupy (teraz 10-osobowej) i przystąpić do kojarzenia następnej pary.

Teraz pierwszeństwo kojarzenia ma zawodnik Nr 2, który oczekuje na czarne bierki, a w podgrupie S2 najwyższej zaszeregowany jest Nr 9

oczekujący na białe bierki. Nie ma tu konfliktu, a więc para ta może zostać skojarzona.

Następnie należy dobrać przeciwnika dla Nr 3 oczekującego na białe bierki, a w podgrupie S2 najwyższej zaszeregowanym zawodnikiem oczekującym na odmienny kolor bierki jest Nr 16. Kolejna para skojarzonych zawodników to Nr 4 oczekujący na czarne bierki i Nr 11 z podgrupy S2, oczekujący na białe. Pozostało jeszcze czterech zawodników: z podgrupy S1 Nr 7 i Nr 8 oraz z podgrupy S2 Nr 17 i Nr 23.

Pierwszeństwo kojarzenia ma teraz Nr 7 oczekujący na białe bierki, który nie może być kojarzony z Nr 17 z podgrupy S2, oczekującym również na białe. Wobec tego Nr 7 będzie kojarzony z Nr 23, który nie oczekuje jeszcze na konkretny kolor, a w ostatniej parze spotkają się zawodnicy Nr 8 (oczekujący na czarne bierki) i Nr 17 (oczekujący na białe bierki).

W drugiej grupie punktowej (z dorobkiem 0 p) znalazło się 11 zawodników, grupę tę należy podzielić na S1 (pięciu najwyższej zaszeregowanych) i S2 (pozostałych sześciu). Ponieważ jest to najniżej zaszeregowana grupa punktowa, należy wydzielić z niej zawodnika do pauzowania. Jest to najniżej zaszeregowany zawodnik tej grupy (Nr 22).

Pozostałych 10 zawodników należy podzielić na podgrupę S1, zawierającą pięciu najwyższej zaszeregowanych i S2 (pozostali w kolejności zaszeregowania). Wskaźnik $x=0$, ponieważ liczba oczekujących na białe i czarne bierki jest identyczna (po 5). Kojarzenie należy przeprowadzić identycznie jak w przypadku poprzedniej grupy punktowej.

Ostatecznie kojarzenie II rundy jest następujące:

1-10, 9-2, 3-16, 11-4, 7-23, 17-8, 5-18, 15-6, 19-12, 13-20, 21-14 i 22 pauzuje.

Wyniki II rundy: 1-10 0-1, 9-2 0-1, 3-16 1-0, 11-4 0-1, 7-23 1-0, 17-8 0-1, 5-18 1-0, 15-6 1-0, 19-12 1-0, 13-20 1-0, 21-14 0-1, 22 pauza - 1 p.

Kojarzenia III rundy w grupach punktowych

Z dorobkiem 2 p.			Z dorobkiem 1 p.			Z dorobkiem 0 p.		
Nr 2	13,9	WB	Nr 1	12,10	BW	Nr 6	17,15	WB
Nr 3	14,16	BW	Nr 5	16,18	BW	Nr 12	1,19	WB
Nr 4	15,11	WB	Nr 9	20,2	BW	Nr 18	7,5	WB
Nr 7	18,23	BW	Nr 11	22,4	BW	Nr 20	9,13	WB
Nr 8	19,17	WB	Nr 13	2,20	BW	Nr 21	10,14	BW
Nr 10	21,1	WB	Nr 14	3,21	WB			
			Nr 15	4,6	BW			
			Nr 16	5,3	WB			
			Nr 17	6,8	BW			
			Nr 19	8,12	BW			
			Nr 22	11,-	W-	D		
			Nr 23	-,7	B-	d		

Kolejne kolumny każdej grupy punktowej oznaczają numer startowy zawodnika, numery przeciwników w kolejnych rundach, kolory bierok, którymi grał dany zawodnik (W - białe, B - czarne) oraz symbol przeniesienia do niższej grupy punktowej (D - w ostatniej granej rundzie, d - w przedostatniej granej rundzie).

Grupa z dorobkiem 2 p. liczy sześciu zawodników, z których czterech oczekuje na biały kolor bierok, a dwóch na czarne bierki. W takiej sytuacji $x=1$, ponieważ do skojarzenia są trzy pary, a tylko dwóch zawodników oczekuje na jeden z kolorów bierok ($3-2=1$). W podgrupie S1 znajdują się trzej najwyższaszeregowani zawodnicy tej grupy punktowej, a w S2 pozostali - w kolejności zaszeregowania.

Pierwszą parę utworzą zawodnicy Nr 2 i Nr 7 (oczekiwane kolory bierok są zgodne, więc wskaźnik $x=1$ nie ulegnie zmianie). Kolejną parę utworzą Nr 8 i Nr 3 (wskaźnik x również bez zmian). Ostatnia para zawodników oczekuje na ten sam kolor bierok, a więc jeden z nich otrzyma ponownie ten sam kolor, co w poprzedniej rundzie. W kojarzonej parze zawodników, mających wyrównane kolory bierok (ta sama liczbę granych partii kolorem białym i czarnym) pierwszeństwo do zmiany koloru przy kojarzeniu ma zawodnik wyżej zaszeregowany. Jest nim Nr 4, który w tym przypadku otrzyma białe bierki.

W drugiej grupie punktowej zawodników z dorobkiem 1 p. znajduje się 12 uczestników, a więc do skojarzenia jest 6 par. Z analizy wynika, że 9 zawodników oczekuje na czarne bierki, a tylko 3 na białe. Wtedy $x=6-3$, a więc $x=3$.

Po podzieleniu grupy punktowej na podgrupy S1 i S2, konieczne jest kojarzenie pierwszej pary 15-1. Obydwaj zawodnicy oczekują na czarne bierki, ale ponieważ wskaźnik x jest większy od zera, para ta musi być skojarzona, przy czym oczekiwany kolor bierki otrzyma zawodnik wyżej zaszeregowany (czyli Nr 1), a po zapisaniu kojarzenia wskaźnik x zmniejszy się do 2.

W kolejnej parze powinni spotkać się Nr 5 i Nr 16, ale grali już ze sobą, wobec czego dla Nr 5 zostanie przypisany kolejny zawodnik podgrupy S2, czyli Nr 17. Również w tym przypadku obydwaj oczekują na ten sam kolor bierki, jednak przy x większym od zera para ta będzie skojarzona jako 17-5, przy czym x teraz zmniejszy się do 1. W kolejnym kojarzeniu zawodnikowi Nr 9 oczekującemu na czarne bierki, zostanie przypisany Nr 16 (najwyżej zaszeregowany spośród pozostałych zawodników podgrupy S2), a ponieważ oczekują oni na odmiennie kolory bierki, wskaźnik x w tym przypadku nie ulegnie zmianie.

Dalsze kojarzenie wyłania parę 19-11 zawodników oczekujących na czarne bierki, po skojarzeniu której $x=0$ i dalsze kojarzenie musi być już zgodne z oczekiwanymi kolorami bierki. Kolejny zawodnik Nr 13 oczekuje na czarne bierki i otrzyma przeciwnika z Nr 23, który oczekuje na białe, a zawodnik Nr 14, oczekujący na białe bierki, spotka się z Nr 22, który czeka na czarne.

W ostatniej grupie punktowej (po 0 p.) znajduje się jeszcze pięciu zawodników, z których najpierw należy wyłączyć najniżej zaszeregowanego do pauzowania. Będzie to Nr 21.

Wszyscy pozostali oczekują na białe bierki ($x=2$), a więc obydwie pary nie będą kojarzone zgodnie z oczekiwanymi kolorami bierki. W tej sytuacji zawodnicy podgrupy S1, Nr 6 i Nr 12, otrzymają oczekiwane kolory bierki.

Wyniki III: 2-7 1-0, 8-3 1-0, 4-10 0-1, 15-1 0-1, 17-5 0-1, 16-9 remis, 19-11 1-0, 23-13 0-1, 14-22 1-0, 6-18 1-0, 12-20 1-0, 21 pauzował - 1 p.

Kojarzenia IV rundy w grupach punktowych

Z dorobkiem po 3 p.			Z dorobkiem po 1 p.		
Nr 2	13, 9, 7	WBW	Nr 6	17, 15, 18	WBW
Nr 8	19, 17, 3	WBW	Nr 11	22, 4, 19	BWB
Nr 10	21, 1, 4	WBB	Nr 12	1, 19, 20	WBW
Z dorobkiem po 2 p.			Nr 15	4, 6, 1	BWW
Nr 1	12, 10, 15	BWB	Nr 17	6, 8, 5	BWW
Nr 3	14, 16, 8	BWB	Nr 21	10, 14, -	BW- D
Nr 4	15, 11, 10	WBW	Nr 22	11, -, 14	WB- d
Nr 5	16, 18, 17	BWB	Nr 23	-, 7, 13	BW-
Nr 7	18, 23, 2	BWB	Z dorobkiem 0 p.		
Nr 13	2, 20, 23	BWB	Nr 18	7, 5, 6	WBB
Nr 14	3, 21, 22	WBW	Nr 20	9, 13, 12	WBB
Nr 19	8, 12, 11	BWW			
Z dorobkiem po 1,5 p.					
Nr 9	20, 2, 16	BWB			
Nr 16	5, 3, 9	WBW			

Najwyżej zaszeregowana grupa punktowa liczy trzech zawodników, z których dwóch oczekuje na czarne bierki, a zawodnik Nr 10, który otrzymał w dwóch kolejnych rundach ten sam kolor, musi bezwzględnie otrzymać zmianę, a więc białe. W tym przypadku $x=0$, ponieważ do skojarzenia jest jedna para i jeden zawodnik oczekuje na inny kolor bierek niż pozostali. Ten zawodnik (Nr 10) musi zostać skojarzony w tej grupie punktowej. Zostanie on skojarzony z najwyżej zaszeregowanym, czyli Nr 2, a zawodnik Nr 8 będzie przeniesiony do niższej grupy punktowej i w tabeli kojarzeń otrzyma znak D. Po skojarzeniu pierwszej pary i przeniesieniu Nr 8 w dół, powstaje niejednorodna grupa punktowa, w której znajduje się 9 zawodników.

Taką grupę punktową dzieli się na podgrupę S1, w której znajdzie się tylko zawodnik przeniesiony (Nr 8) oraz S2 z udziałem pozostałych 8 zawodników mających dorobek po 2 p. W tej niejednorodnej grupie punktowej wskaźnik $x=0$ ponieważ do skojarzenia są cztery pary, a czterech zawodników oczekuje na jeden z kolorów bierek (czarne). Wobec tego przeniesiony zawodnik Nr 8 musi być skojarzony z najwyżej zaszeregowanym zawodnikiem podgrupy S2, który oczekuje na odmienny kolor bierek. Jest to zawodnik Nr 1. Po skojarzeniu tej pary

Nr 8 otrzyma w tabeli kojarzeń znak D (przeniesienie do niższej grupy), a Nr 1 - znak U (przeniesienie do wyższej grupy punktowej).

Po skojarzeniu 1-8 pozostali zawodnicy (mający dorobek po 2 p.) tworzą już jednorodną grupę punktową, która zostaje podzielona na podgrupę S1 (Nr 3, Nr 4, Nr 5) oraz S2 - pozostali w kolejności zaszeregowania, przy $x=0$. Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 3 oczekujący na białe bierki, który musi być kojarzony z najwyższym zaszeregowanym zawodnikiem podgrupy S2, oczekującym na odmienny kolor bierki i z którym jeszcze nie grał. Jest to Nr 19. Kolejny Nr 4 (oczekujący na czarne) będzie kojarzony z Nr 7 (jako najwyższym zaszeregowanym z podgrupy S2 oczekującym na odmienny kolor bierki), a Nr 5 (oczekujący na białe) otrzyma za przeciwnika Nr 14 (jako jedynego oczekującego na odmienny kolor bierki). Bez kojarzenia pozostaje Nr 13, który musi być przeniesiony do następnej grupy punktowej.

Powstaje kolejna niejednorodna grupa punktowa, w której znajduje się trzech zawodników: Nr 13 (podgrupa S1) oraz Nr 9 i Nr 16 (podgrupa S2). W tej grupie $x=0$, ponieważ jeden z zawodników oczekuje na odmienny kolor bierki niż pozostali dwaj. Najwyższym zaszeregowanym zawodnikiem Nr 13, musi być kojarzony z Nr 16, oczekującym na odmienny kolor bierki, a zawodnik Nr 9 będzie przeniesiony do niższej grupy punktowej. Wszyscy zawodnicy tej niejednorodnej grupy punktowej notują przeniesienia w górę (znak U), lub w dół (znak D).

Następnie zostaje skojarzona grupa punktowa z dorobkiem 1 p., do której został przeniesiony zawodnik Nr 9 (tworzący podgrupę S1), mający 1,5 p. Jest to grupa niejednorodna składająca się z 9 zawodników. W tej grupie należy skojarzyć cztery pary, przy czym na jeden z kolorów oczekuje tylko trzech zawodników (Nr 9, Nr 11 i Nr 22 na białe), a więc $x=1$. Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 9, który będzie kojarzony z najwyższym zaszeregowanym zawodnikiem podgrupy S2, którym jest Nr 6, oczekujący na odmienny kolor bierki (wskaźnik x nie ulegnie zmianie). Powstanie grupa jednorodna z udziałem 7 zawodników, z których Nr 11, Nr 12 i Nr 15 tworzą podgrupę S1, a pozostali (w kolejności zaszeregowania) znajdują się w podgrupie S2, przy wskaźniku $x=1$.

Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 11 oczekujący na białe bierki, który zostanie skojarzony z najwyższym zaszeregowanym zawodnikiem Nr 17, oczekującym na odmienny kolor (wskaźnik x pozostaje bez zmian). W kolejnej parze spotkają się zawodnicy Nr 12 i Nr 21 oczekujący na ten sam kolor bierki (czarny, przy czym pierwszeństwo do zmiany koloru

ma zawodnik nie mający wyrównania kolorów, czyli Nr 12), a po skojarzeniu tej pary $x=0$, pozostaje jeszcze trzech zawodników, z których jeden musi być przeniesiony do następnej grupy punktowej. Powinien to być zawodnik, który nie był przenoszony w dół w ostatnich dwóch rundach (Nr 23). Pozostali zawodnicy (Nr 15 i Nr 22) nie byli jeszcze kojarzeni ze sobą i oczekują na odmienne kolory bierek, a więc zostają ze sobą skojarzeni.

Po wyłączeniu z kojarzenia zawodnika najniżej zaszeregowanego w tabeli, który jeszcze nie pauzował (Nr 20), ostatnią parę zawodników tworzą Nr 23 i Nr 18, który otrzymał w ostatnich dwóch rundach ten sam kolor bierek, a więc musi otrzymać kolor odmienny.

Kojarzenie i wyniki IV rundy: 10-2 remis, 1-8 0-1, 3-19 1-0, 7-4 1-0, 5-14 remis, 13-16 remis, 9-6 1-0, 11-17 0-1, 21-12 0-1, 22-15 0-1, 18-23 1-0, 20 pauza 1 p.

Kojarzenia V rundy w grupach punktowych

Z dorobkiem po 4 p.				Z dorobkiem po 2 p.			
Nr 8	19, 17, 3, 1	WBWB	D	Nr 1	12, 10, 15, 8	BWBW	U
Z dorobkiem po 3.5 p.				Nr 4	15, 11, 10, 7	WBWB	
Nr 2	13, 9, 7, 10	WBWB		Nr 12	1, 19, 20, 21	WBWB	
Nr 10	21, 1, 4, 2	WBWB		Nr 15	4, 6, 1, 22	BWBW	
Z dorobkiem po 3 p.				Nr 16	5, 3, 9, 13	WBWB	U
Nr 3	14, 16, 8, 19	BWBW		Nr 17	6, 8, 5, 11	BWBW	
Nr 7	18, 23, 2, 4	BWBW		Nr 19	8, 12, 11, 3	BWBW	
Z dorobkiem po 2.5 p.				Z dorobkiem po 1 p.			
Nr 5	16, 18, 17, 14	BWBW		Nr 6	17, 15, 18, 9	WBWB	U
Nr 9	20, 2, 16, 6	BWBW	D	Nr 11	22, 4, 19, 17	BWBW	
Nr 13	2, 20, 23, 16	BWBW	D	Nr 18	7, 5, 6, 23	WBWB	U
Nr 14	3, 21, 22, 5	WBWB		Nr 20	9, 13, 12, -	WBWB	D
				Nr 21	10, 14, -, 12	BWB-	d
				Nr 22	11, -, 14, 15	WBW-	
				Nr 23	-, 7, 13, 18	BWB-	D

Najwyżej zaszeregowany zawodnik Nr 8 jest sam w swojej grupie punktowej i zostaje przeniesiony w dół do następnej grupy, składającej się z dwóch zawodników Nr 2 i Nr 10. Powstaje niejednorodna

trzyosobowa grupa, w której zawodnik Nr 10 oczekuje na białe bierki, a pozostali na czarne, a więc $x=0$.

Zawodnik Nr 8 był już przenoszony w dół, lecz nie ma możliwości kojarzenia go w innym kierunku, więc symbol D nie ma w tym przypadku zastosowania, ale pozostanie do celów kojarzenia następnej rundy. Zostanie skojarzony z Nr 10, oczekującym na odmienny kolor bierki, a Nr 2 będzie przeniesiony do następnej grupy punktowej, składającej się znowu z dwóch zawodników. W tej niejednorodnej grupie punktowej Nr 2 oczekuje na białe bierki, a pozostali na czarne ($x=0$). Zawodnik Nr 2 będzie kojarzony z najwyższym zaszergowanym Nr 3, a Nr 7 będzie przeniesiony do kolejnej grupy czterech zawodników.

W tej pięcioosobowej grupie są do skojarzenia dwie pary, a tylko jeden zawodnik oczekuje na białe bierki (pozostali na czarne), więc $x=1$. ponadto w tej grupie Nr 9 i Nr 13 byli już przenoszeni w dół, więc mają pierwszeństwo do kojarzenia. Przy tym założeniu najlepszym kandydatem do przeniesienia jest Nr 5 (znajdujący się na czele grupy z dorobkiem 2.5 p. Przenoszony Nr 7 (mający pierwszeństwo do zmiany koloru przy równej historii przydziału bierki) będzie kojarzony z Nr 9, po czym $x=0$ i Nr 13 będzie kojarzony z Nr 14, oczekującym na odmienny kolor bierki.

Przeniesiony Nr 5 trafia do kolejnej siedmioosobowej grupy punktowej, tworząc S1 w niejednorodnej ośmioosobowej grupie z dorobkiem 2 p. Teraz do skojarzenia są cztery pary, a na jeden z kolorów oczekuje dwóch zawodników, więc $x=2$. Zawodnik Nr 5 oczekuje na czarne (które są w mniejszości) i musi być kojarzony z najwyższym zaszergowanym zawodnikiem oczekującym na odmienny kolor. Jest to Nr 4.

W nowej już jednorodnej grupie punktowej znajduje się jeszcze sześciu zawodników, z których S1 tworzą Nr 1, Nr 12 i Nr 15 a S2 pozostali w kolejności zaszergowania.. Nr 1 oczekujący na czarne będzie kojarzony z Nr 16 ($x=2$), a kojarzenie pozostałych par jest wymuszone, ale przy przydziale kolorów bierki należy brać pod uwagę historię gry obu kolorami, a więc 12-17 i 15-19.

W ostatniej grupie punktowej z dorobkiem 1 p. znajduje się 7 zawodników, z których do pauzowania musi być wyłączony Nr 18, który jest najniżej zaszergowany spośród tych, którzy jeszcze nie pauszowali. Zawodnik pauszujący każdorazowo otrzyma znak D przy kojarzeniu następnej rundy. W pozostałej 6-osobowej grupie do skojarzenia są trzy pary, a na każdy z kolorów oczekuje po trzech zawodników, czyli

$x=0$. Po podziale na podgrupy Nr 6 będzie kojarzony z Nr 21 (odmienne kolory oczekiwania), Nr 11 z Nr 23 i Nr 20 z Nr 22.

Kojarzenie i wyniki V rundy: 8-10 0-1, 2-3 remis, 9-7 0-1, 14-13 remis, 4-5 1-0, 16-1 0-1, 12-17 0-1, 15-19 1-0, 6-21 1-0, 23-11 0-1, 20-22 1-0, 18 pauza 1 p.

Kojarzenia VI rundy turnieju

Z dorobkiem 4.5 p.				Z dorobkiem 2.5 p.			
Nr 10	21, 1, 4, 2, 8	WBBWB	U	Nr 5	16, 18, 17, 14, 4	BWBWB	D
Z dorobkiem 4 p.				Nr 9	20, 2, 16, 6, 7	BWBWW	Ud
Nr 2	13, 9, 7, 10, 3	WBWBW	D	Z dorobkiem 2 p.			
Nr 7	18, 23, 2, 4, 9	BWBWB	D	Nr 6	17, 15, 18, 9, 21	WBWBW	u
Nr 8	19, 17, 3, 1, 10	WBWBW	D	Nr 11	22, 4, 19, 17, 23	BWBWB	
Z dorobkiem 3.5 p.				Nr 12	1, 19, 20, 21, 17	WBWBW	
Nr 3	14, 16, 8, 19, 2	BWBWB	U	Nr 16	5, 3, 9, 13, 1	WBWBW	u
Z dorobkiem 3 p.				Nr 18	7, 5, 6, 23, -	WBBW-	uD
Nr 1	12, 10, 15, 8, 16	BWBWB	u	Nr 19	8, 12, 11, 3, 15	BWWBB	
Nr 4	15, 11, 10, 7, 5	WBWBW	U	Nr 20	9, 13, 12, -, 22	WBBW-	d
Nr 13	2, 20, 23, 16, 14	BWBWB	d	Z dorobkiem 1 p.			
Nr 14	3, 21, 22, 5, 13	WBWBW		Nr 21	10, 14, -, 12, 6	BWWB-	
Nr 15	4, 6, 1, 22, 19	BWWBW		Nr 22	11, -, 14, 15, 20	WBWB-	
Nr 17	6, 8, 5, 11, 12	BWWBB		Nr 23	-, 7, 13, 18, 11	BWBW-	d

Z tabeli wynika, że w VI rundzie do pauzowania trzeba wydzielić zawodnika z przedostatniej rundy. Jest to Nr 19, ponieważ w najniższej grupie wszyscy już pauzowali.

Samotnie prowadzący Nr 10 musi być przeniesiony do niższej grupy punktowej, tworząc niejednorodną czteroosobową grupę. W tej grupie dwaj zawodnicy oczekują na każdy z kolorów, więc $x=0$. Jednak przy próbie kojarzenia Nr 10 z zawodnikami oczekującymi na odmienny kolor bierka wynika, że grał on już z nimi. Pozostaje tylko jedyne możliwe kojarzenie z Nr 7 oczekującym na ten sam kolor bierka. Wobec tego należy powiększyć wskaźnik x i dokonać kojarzenia w ramach grupy punktowej. Przy analizie historii kolorów zawodnika Nr 10 i Nr 7 wynika, że Nr 10 ma otrzymać białe bierki. W drugiej parze zawodników, również oczekujących na ten sam kolor bierka, historia przydzia-

tu kolorów jest identyczna, więc pierwszeństwo zmiany koloru ma zawodnik Nr 2, wyżej zaszeregowany.

Z dorobkiem 3.5 p jest tylko jeden zawodnik Nr 3, który musi być przeniesiony do następnej grupy punktowej, tworząc niejednorodną 7-osobową grupę. Przy trzech parach do skojarzenia, na czarne bierki oczekuje tu trzech zawodników, wobec tego $x=0$. Nr 3 tworzy podgrupę S1 i jest kojarzony z najwyższym zaszeregowanym przeciwnikiem, z którym jeszcze nie grał i oczekuje na odmienny kolor bierki oraz nie był podnoszony w ostatnich dwóch rundach. Jest to Nr 15. Po skojarzeniu tej pary pozostaje jednorodna 5-osobowa grupa, w której S1 tworzą Nr 1 i Nr 4, a do S2 wchodzi Nr 13, Nr 14 i Nr 17, przy $x=0$.

Wśród tych zawodników Nr 13 nie powinien być przenoszony w dół. W tej grupie Nr 1 oczekujący na białe bierki otrzyma za przeciwnika Nr 14, który oczekuje na odmienny kolor, a Nr 4 i Nr 13 będą kojarzeni ze sobą, bo również oczekują na odmienne kolory bierki. Najniżej zaszeregowany Nr 17 będzie przeniesiony do następnej grupy punktowej i skojarzony z Nr 9, który oczekuje na odmienny kolor bierki.

W grupie z dorobkiem 2.5 p. obydwaj zawodnicy byli już przenoszeni w dół, wobec niemożności zastosowania p. B5 i B6 przepisów należy kojarzyć zawodników przede wszystkim ze względu na kolory bierki.

Do grupy z dorobkiem 2 p zostaje przeniesiony Nr 5, a z tej grupy do pauzowania został wyłączony Nr 19. W taki sposób przedostatnia niejednorodna grupa liczy 7 zawodników, z których dwóch oczekuje na białe bierki, a pozostali na czarne ($x=1$). Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 5, który nie powinien jednak być kojarzony z Nr 6, gdyż ten ostatni był podnoszony do wyższej grupy. W tej sytuacji pozostaje kojarzenie 5-12 (przy kojarzeniu 5-11 wskaźnik „x” uległby powiększeniu). Po skojarzeniu tej pary pozostała 5-osobowa grupa jest już jednorodna, a wskaźnik $x=1$.

Do podgrupy S1 zostają zaliczeni Nr 6 i Nr 11, a do S2 – Nr 16, Nr 18 i Nr 20, przy czym należy unikać przenoszenia w dół Nr 18 i Nr 20, którzy w poprzedniej rundzie byli już przenoszeni w tym kierunku. W pierwszej kolejności do przeniesienia powinien być delegowany Nr 16, który był przenoszony tylko w górę.

Pierwszeństwo kojarzenia ma teraz Nr 6, który (pomijając kojarzenie z Nr 16) grał już z Nr 18, a więc będzie kojarzony z Nr 20 i po tym kojarzeniu obniży wskaźnik x do 0. Następną parę zawodników muszą

utworzyć Nr 11 i Nr 18, którzy oczekują na odmienne kolory bierek, a Nr 16 będzie przeniesiony do ostatniej niejednorodnej 4-osobowej grupy punktowej, w której $x=0$, ponieważ po dwóch zawodników oczekuje na każdy z kolorów. Kojarzenie tej grupy jest możliwe z zachowaniem wszystkich przepisów, a więc 21-16 i 22-23.

Kojarzenie i wyniki VI rundy: 10-7 remis, 8-2 0-1, 3-15 1-0, 1-14 1-0, 13-4 1-0, 17-9 1-0, 5-12 0-1, 20-6 0-1, 11-18 0-1, 21-16 0-1, 22-23 0-1, 19 pauza 1 p.

Kojarzenia ostatniej VII rundy turnieju

Z dorobkiem 5 p.				Z dorobkiem 3 p.			
Nr 2	13,9,7,10,3,8	WBWBWB	d	Nr 4	15,11,10,7,5,13	WBWBWB	u
Nr 10	21,1,4,2,8,7	WBBWBW	uD	Nr 6	17,15,18,9,21,20	WBWBWB	u
Z dorobkiem 4.5 p.				Nr 12	1,19,20,21,17,5	WBWBWB	U
Nr 3	14,16,8,19,2,15	BWBWBW	uD	Nr 14	3,21,22,5,13,1	WBWBWB	u
Nr 7	18,23,2,4,9,10	BWBWBW	Ud	Nr 15	4,6,1,22,19,3	BWBWBW	U
Z dorobkiem 4 p.				Nr 16	5,3,9,13,1,21	WBWBWB	D
Nr 1	12,10,15,8,16,14	BWBWBW		Nr 18	7,5,6,23,-,11	WBBWB-	d
Nr 8	19,17,3,1,10,2	WBWBWW	d	Nr 19	8,12,11,3,15,-	BWBWB-	D
Nr 13	2,20,23,16,14,4	BWBWBW		Z dorobkiem 2.5 p.			
Nr 17	6,8,5,11,12,9	BWBWBW	D	Nr 5	16,18,17,14,4,12	BWBWBW	D
				Nr 9	20,2,16,6,7,17	BWBWBW	U
				Z dorobkiem 2 p.			
Z dorobkiem 1 p.				Nr 11	22,4,19,17,23,18	BWBWBW	
Nr 21	10,14,-,12,6,16	BWBWBW-	U	Nr 20	9,13,12,-,22,6	WBBWB-	
Nr 22	11,-,14,15,20,23	WBWBW-		Nr 23	-,7,13,18,11,22	BWBWB-	

W ostatniej rundzie zawodów obowiązują przepisy specjalne. Nie obowiązują wymogi p. B2, B5 i B6 przy kojarzeniu zawodników mających więcej niż 50 % punktów (w omawianym przykładzie – ponad 3 p.)

Najwyżej zaszeregowaną grupę stanowi dwóch zawodników, którzy grali już ze sobą. Zostają oni przeniesieni do następnej grupy punktowej, w której możliwe jest skojarzenie tylko jednej pary 10-3 (przy wyrównanych kolorach bierek decyduje historia przydziału). Dwaj pozostali zawodnicy znowu zostają przeniesieni w dół, tworząc niejednorodną 6-osobową grupę punktową, przy czym do S1 zostają zaliczeni

przeniesieni Nr 2 i Nr 7, a do S2 zawodnicy z dorobkiem 4 p. W tej grupie do skojarzenia są trzy pary, dwóch zawodników oczekuje na jeden z kolorów, a więc $x=1$.

Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 2, który musi być kojarzony z najwyższym zaszerogowanym zawodnikiem podgrupy S2, czyli Nr 1. Następnie Nr 7 jest kojarzony z najbliższym zawodnikiem podgrupy S2. Jest to Nr 8. W jednorodnej już grupie istnieje możliwość kojarzenia pozostałych dwóch zawodników 17-13 (o kolorze decyduje historia przydziału).

Kolejna grupa jednorodna składa się z ośmiu zawodników, z których wszyscy oczekują na ten sam (biały) kolor bierka. Do skojarzenia są 4 pary, a więc $x=4$. Podgrupę S1 tworzą najwyższym zaszerogowani Nr 4, Nr 6, Nr 12 i Nr 14, podgrupę S2 – pozostali w kolejności zaszerogowania. Pierwszeństwo kojarzenia ma Nr 4, który powinien być kojarzony z najwyższym zaszerogowanym zawodnikiem podgrupy S2, z którym jeszcze nie grał. Jest to Nr 16. Następnie należy dobrać przeciwnika z podgrupy S2 dla Nr 6; jest to Nr 19. W kolejności należy znaleźć przeciwnika dla Nr 12, najbliższym z S2 jest Nr 15 i pozostaje dwóch zawodników Nr 18 i Nr 14, którzy nie grali jeszcze ze sobą.

W kolejnej grupie punktowej znajduje się dwóch zawodników (Nr 5 i Nr 9), którzy nie grali ze sobą i muszą być skojarzeni. W następnej grupie znajduje się Nr 11 – najniższym zaszerogowany zawodnik, który jeszcze nie pauzował. Pozostali Nr 20 i Nr 23 nie grali ze sobą i muszą być skojarzeni. W ostatniej grupie dwóch zawodników Nr 21 i Nr 22 nie grało ze sobą, więc kojarzenie jest zakończone.

Kojarzenie ostatniej VII rundy: 10-3, 2-1, 7-8, 17-13, 4-16, 19-6, 12-15, 18-14, 9-5, 23-20, 22-21, 11 pauza 1 p.

Przedstawiony przykład rozegranego turnieju szachowego ilustruje technikę kojarzenia, zgodnego z przepisami systemu szwajcarskiego, na podstawie regulaminu C.04 Przepisów FIDE. Dokładne przerobienie tego przykładu oraz sprawdzenie kojarzeń, powinno być wystarczające do nauki ręcznego kojarzenia oraz kontroli poprawności innych kojarzeń, dokonywanych przez funkcjonujące w Polsce programy komputerowe.□





B.V

REGULAMINY TURNIEJOWE I ORGANIZACJA ZAWODÓW W POLSKIM ZWIĄZKU SZACHOWYM

A. REGULAMIN ZAWODÓW

Regulamin zawodów jest podstawowym dokumentem, ustalającym sposób i zasady przeprowadzenia turnieju. Opracowuje go organizator danej imprezy:

- (a) dla rozgrywek o mistrzostwo Polski – Polski Związek Szachowy,
- (b) dla rozgrywek o mistrzostwo okręgu – właściwy terytorialnie Wojewódzki Związek Szachowy,
- (c) dla imprez lokalnych – sekcja szachowa klubu,
- (d) dla zawodów festiwalowych i masowych – ich organizatorzy.

Podstawy prawne

1. Regulamin obowiązuje w równym stopniu wszystkich uczestników imprezy. Do kontroli jego przestrzegania powołany jest sędzia główny wraz z zespołem sędziowskim. Na odprawie technicznej, sędzia główny jest zobowiązany omówić i wyjaśnić wszelkie wątpliwości i ewentualne niejasności regulaminowe, zgłoszone przez zawodników, a także, jeśli zachodzi taka potrzeba, przedstawić swoją interpretację niektórych punktów regulaminu.
2. Regulamin nie może być, w swej treści, sprzeczny z przepisami Kodeksu Szachowego, musi jednak uściślać wszystkie te przepisy, które w kodeksie są podane z możliwością wyboru.

3. Regulamin powinien być przygotowany w formie pisemnej i przekazany do wiadomości uczestnikom zawodów przed rozpoczęciem turnieju, najlepiej kilkanaście dni przed zawodami, a najpóźniej na odprawie technicznej, przed losowaniem, względnie ustaleniem numerów startowych.
4. Każdy uczestnik ma prawo i jednocześnie obowiązek zapoznania się z regulaminem imprezy. Nieznajomość regulaminu nie może być podstawą do jakichkolwiek reklamacji ze strony zawodników.

Treść regulaminu

Regulamin powinien zawierać następujące informacje:

5. Informacje wstępne (rozsyłane często z dużym wyprzedzeniem wraz z anonsem o turnieju):
 - (a) pełną nazwę imprezy,
 - (b) cel i rodzaj zawodów,
 - (c) daty rozpoczęcia i zakończenia zawodów,
 - (d) miejsce rozgrywania zawodów (adres, telefon i faks),
 - (e) nazwę organizatora (dyrektora turnieju), jego adres, numer telefonu i faksu,
 - (f) jeśli to możliwe również datę i godzinę otwarcia oraz zamknięcia zawodów.
6. Informacje podstawowe, w ramach których należy sprecyzować:
 - 6.1. Program zawodów, który powinien zawierać:
 - (a) datę, godzinę i miejsce odprawy technicznej,
 - (b) datę, godzinę i miejsce (dokładny adres) uroczystości otwarcia i zamknięcia zawodów,
 - (c) daty i godziny rozpoczęcia i zakończenia kolejnych rund,
 - (d) terminy i czas trwania ewentualnych dogrywek,
 - (e) terminarz dni wolnych od gry oraz wyszczególnienie ewentualnych imprez towarzyszących,
 - (f) adres, telefon, faks i e-mail sali turniejowej,
 - 6.2. Warunki uczestnictwa.

Kryteria dotyczące uczestników lub drużyn (wymagane kategorie, rankingi, wiek lub inne warunki udziału).

6.3. System i charakter rozgrywek.

Turnieje kołowe, turnieje otwarte grane systemem szwajcarskim, turnieje rozgrywane systemami: scheveningen, pucharowym lub kombinowanym, względnie mecze indywidualne bądź drużynowe.

6.4. Liczbę rund i tempo gry.

6.5. System baraży i sposób ich przeprowadzenia.

6.6. Kryteria punktacji pomocniczej (tie-break'u) przy równej liczbie punktów i ich wpływ na rozdział nagród.

6.7. Uprawnienia z tytułu zajęcia określonych miejsc w tabeli końcowej, jeśli turniej ma charakter eliminacyjny itp.

6.8. Informacje w przypadku zawodów drużynowych:

- (a) Liczbę członków składu zasadniczego i zawodników rezerwowych w drużynie,
- (b) Kryteria dotyczące składu osobowego zespołu (kategorie, rankingi, wiek itp.),
- (c) Warunki korzystania z zawodników rezerwowych,
- (d) Sposób i termin zgłaszania zasadniczego składu drużyny oraz składu na poszczególne rundy,

6.9. Zakwaterowanie i wyżywienie

Miejsce (adres, telefon, faks, e-mail) noclegów i spożywania posiłków – wskazane jest załączenie planu sytuacyjnego (dworzec, sala gry, hotel), wraz zaleconym sposobem dojazdu.

6.10. Nagrody, medale, dyplomy i wyróżnienia

- (a) W zależności od rodzaju i rangi zawodów przyznaje się uczestnikom: medale, dyplomy, wyróżnienia, nagrody pieniężne, rzeczowe i specjalne.
- (b) Pełna lista nagród, obejmująca wyróżnienia sportowe (medale i dyplomy), liczbę i wysokość nagród pieniężnych oraz rodzaj nagród specjalnych i wyróżnień powinna być ogłoszona w regulaminie imprezy,

Kodeks Szachowy 2002

ewentualnie w komunikacie organizacyjnym, wydanym przed rozpoczęciem zawodów. Jeśli nie jest to możliwe, informacje o nagrodach i wyróżnieniach powinny być przekazane zawodnikom najpóźniej na odprawie technicznej.

- (c) Fundusz nagród oraz nagrody specjalne i wyróżnienia są w gestii organizatora imprezy, który może przeznaczyć na ten cel środki własne i przekazane przez sponsorów, a także inne darowizny oraz kwoty (lub ich część) uzyskane z wpisowego do turnieju,
- (d) Wręczanych medali, plakietek, dyplomów czy specjalnych listów dziękczynnych nie należy wliczać do funduszu nagród.
- (e) Regulaminowy podział nagród powinien następować w kolejności zajętych miejsc w końcowej klasyfikacji turnieju. Jeżeli w ramach jednej imprezy prowadzi się kilka klasyfikacji (np. zawodniczek, seniorzy powyżej 60 lat, juniorzy czy juniorki, zawodnicy gospodarzy, względnie grupy rankingowe), to zwycięzcy tych grup powinni otrzymywać oddzielne nagrody.
- (f) Oprócz nagród za zwycięstwo w klasyfikacji generalnej i w innych klasyfikacjach, organizator może ufundować nagrody specjalne np. za najpiękniejszą partię, za dobry start, finisz czy za uzyskanie specjalnego rezultatu (najmniejsza liczba remisów, największa liczba zwycięstw) itp. Uczestnicy powinni być poinformowani o nagrodach specjalnych przed rozpoczęciem zawodów.
- (g) Nagrody pieniężne powinny być przydzielane zgodnie ze zdobytymi punktami w kolejności zajętych miejsc w końcowej klasyfikacji. W przypadku równej liczby zdobytych punktów przez dwóch lub więcej zawodników, stosuje się różne podziały nagród:
 - w turniejach kołowych preferowany jest równy podział kwot pomiędzy wszystkich zawodników dzielących miejsce,

- w turniejach otwartych, granych systemem szwajcarskim podział nagród wśród zawodników z tą samą liczbą punktów jest przeważnie uzależniony od różnych punktacji pomocniczych (patrz rozdział: „Systemy rozgrywek PZSzach”), a mianowicie: systemu Buchholza, progresji, średniego rankingu przeciwników czy nawet wg punktacji Sonneborna-Bergera itp. Są też inne systemy dzielenia nagród, znane na arenie międzynarodowej lub ustalone przez różnych organizatorów.
- (h) Nagrody rzeczowe, jako niepodzielne, mogą być przyznawane tylko w kolejności zajętych miejsc, przy uwzględnieniu punktacji pomocniczych przewidzianych regulaminem zawodów.
- (i) W regulaminie imprezy można umieścić klauzulę, że jeden zawodnik może otrzymać tylko jedną nagrodę pieniężną lub rzeczową (obie do wyboru), oprócz ewentualnych nagród specjalnych.
- (j) Komputer nie może zdobywać żadnych nagród za osiągnięcia w turniejach z udziałem osób.

7. Ustalenia finansowe

W regulaminie należy sprecyzować:

- (a) wysokość wpisowego do turnieju,
- (b) sposób rozliczenia kosztów pobytu zawodników (zakwaterowanie, wyżywienie, przejazdy itp.),
- (c) sposób rozliczenia kosztów organizacji zawodów,

Końcowe ustalenia i sprawozdawczość

8. W końcowej części regulaminu wskazane jest zamieszczenie następujących informacji:

- (a) tryb powoływania sędziów na zawody,
- (b) tryb składania odwołań – jak, kiedy i do kogo?,
- (d) wysokość ewentualnej kaucji przy składaniu odwołania,
- (e) terminy składania sprawozdań,

- (f) inne ustalenia, np. rodzaj sprzętu, który muszą dostarczyć zawodnicy.
- 9. Regulamin powinien być podpisany przez upoważnionego przedstawiciela organizatora.

B. KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY

1. Komunikat, będący zapowiedzią turnieju, wydaje organizator imprezy w odpowiednim terminie przed rozpoczęciem zawodów.
2. Komunikat powinien być rozesłany na kilka tygodni (a nawet kilka miesięcy) przed rozpoczęciem zawodów do zainteresowanych osób, klubów, wojewódzkich związków szachowych czy federacji (w zależności od rangi imprezy) i zawierać skrót ustaleń regulaminowych, niezbędnych do rozeznania prac przygotowawczych i organizacyjnych oraz ewentualnego ujęcia w planach startowych zapowiedzianego turnieju.
3. W komunikacie należy zamieścić następujące informacje:
 - (a) nazwa organizatora, adres i telefon (i faks) kontaktowy,
 - (b) termin i miejsce zawodów,
 - (c) system rozgrywek,
 - (d) uprawnienia do startu,
 - (e) terminy i daty końcowe nadsyłania zgłoszeń,
 - (f) możliwości zakwaterowania i wyżywienia z podaniem cen,
 - (g) wysokość wpisowego i konto, na które należy je wpłacać,
 - (h) przewidywana liczba i wysokość nagród,
 - (i) inne informacje, np. zastrzeżenia dotyczące przywiezienia sprzętu.
4. Komunikat powinien być podpisany przez upoważnionego przedstawiciela organizatora.

C. ZAPROSZENIA

1. Organizator turnieju może wysłać imienne zaproszenia zawodnikom, na których udziale szczególnie mu zależy. W zaproszeniu powinny być podane szczegóły wymienione w komunikacie organizacyjnym oraz:

- (a) warunki finansowe udziału w imprezie (zwrot kosztów podróży, warunki pobytu, ewentualne honorarium lub zwolnienie z wpisowego itp.),
 - (b) lista zawodników zaproszonych do udziału w zawodach, względnie przewidywany poziom uczestników w turniejach granych systemem szwajcarskim.
2. W przypadku imprez o charakterze międzynarodowym zaproszenia należy wysłać ze znacznym wyprzedzeniem.

D. ZGŁOSZENIA

1. Każde zgłoszenie do turnieju powinno być pisemnie potwierdzone przez organizatora. W potwierdzeniu należy podać rezerwację noclegów i wyżywienia oraz planowaną datę przyjazdu, miejsce i godzinę odprawy technicznej.
2. Na podstawie otrzymanych zgłoszeń organizator powinien na odprawę techniczną przygotować listę uczestników i przekazać kopię listy sędziemu głównemu zawodów.

E. PRZYGOTOWANIE ZAWODÓW

Organizatorzy i sędziowie są odpowiedzialni za prawidłowe przygotowanie imprezy oraz za sprawne i bezkonfliktowe przeprowadzenie zawodów.

1. Sala turniejowa

- 1.1. Organizator powinien z odpowiednim wyprzedzeniem zarezerwować salę turniejową, która pomieści przewidywaną liczbę uczestników oraz zapewni swobodny dostęp widzom. Wskazane jest, aby wszyscy uczestnicy jednego turnieju grali na tej samej sali. W przypadku, w którym organizator nie dysponuje salą odpowiedniej wielkości, powinien zapewnić drugą, w możliwie bliskiej odległości, aby zawodnicy mogli śledzić inne partie i szybko dowiadywać się o rezultatach zakończonych gier.

- 1.2. Wielkość sali turniejowej powinna być tak dobrana, aby na jedną parę grających zawodników przypadało przynajmniej 4 m² powierzchni. Przy takim założeniu, turniej z udziałem 100 zawodników wymaga sali o powierzchni 200 m². Do tej powierzchni należy doliczyć miejsca dla kibiców, proporcjonalnie do znaczenia zawodów i liczby zaproszonych gości.
- 1.3. Tablice ogłoszeń (regulamin, nagrody, wyniki, komunikaty organizatora i sędziego głównego, inne informacje itp.) powinny znajdować się w holu, przed salą turniejową, aby rozmowy, które tam się toczą nie przeszkadzały zawodnikom. Sala turniejowa powinna być odpowiednio udekorowana, choćby okolicznościowym hasłem z nazwą turnieju. Mile widziane są także emblematy czy grafiki o tematyce szachowej oraz zdjęcia wybitnych szachistów Polski i świata.
- 1.4. Sala turniejowa powinna być dobrze wentylowana, a miejsca gry właściwie oświetlone. Temperatura na sali turniejowej powinna być zbliżona do temperatury pokojowej, w granicach 16–18°C. W bliskiej odległości powinny znajdować się bufet z ciepłymi i zimnymi napojami oraz koniecznie toalety.
- 1.5. Sędziowie powinni mieć swoje stanowiska w bezpośredniej bliskości zawodników tak, aby z łatwością mogli obserwować wydarzenia przy szachownicach. Organizatorzy przeważnie sytuują stół sędziego głównego na scenie, skąd może objąć wzrokiem całą salę turniejową.

2. Sprzęt szachowy – standard FIDE

Warunki i zalecenia, dotyczące sprzętu szachowego zostały zatwierdzone przez Centralny Komitet FIDE w 1975 r.

Przepisy określają tryb postępowania w oficjalnych meczach i turniejach FIDE:

- (a) W meczu dwóch zawodników należy używać bierok, na które obydwaj wyrazili zgodę. Wyrażona zgoda musi obejmować również szachownicę, zegar szachowy, stół

Kodeks Szachowy 2001

do gry i krzesło (fotel). Jeżeli zawodnicy są różnego zdania – sędzia główny decyduje o wzorze, wielkości i formie sprzętu, mając na uwadze zalecenia FIDE.

- (b) W oficjalnych turniejach FIDE (olimpiady, MŚ, ME i inne) organizator powinien przygotować sprzęt odpowiadający zaleceniom FIDE. Sprzęt powinien uzyskać aprobatę sędziego głównego.

Zalecenia i uwagi PZSzach

- (1) W turniejach klasyfikowanych przez FIDE zaleca się korzystanie z bierek typu Staunton lub zbliżonych do nich, aby zawodnicy mogli je rozpoznać bez trudności. Jeżeli bierki będą różnić się od standardu FIDE, a jeden zawodnik lub kapitan zespołu będzie się domagać użycia opisanego wzoru bierek, zastosowanie tego wzoru staje się obowiązkowe. Podobne postępowanie dotyczy szachownic, zegara i stołu do gry.
- (2) Organizator powinien zapewnić sprzęt szachowy potrzebny do przeprowadzenia zawodów. Organizatorzy imprez w Polsce nie zawsze dysponują odpowiednią liczbą zegarów szachowych i wymagają, aby dostarczali je zawodnicy. Jednakże żądanie przywożenia również kompletów szachowych powoduje bałagan i stanowi załączek konfliktu już na starcie turnieju. Szachy powinny być jednolite – zawodnik nie może, z rundy na rundę, grać coraz to innym sprzętem.
- (3) Stoły do gry powinny mieć równą wysokość. Zaleca się stosowanie stołów o wymiarach około 70 x 70 cm, o wysokości 65–70 cm, na których mieszczą się swobodnie nie tylko szachownica o standardowych wymiarach 50 x 50 cm i zegar szachowy, ale również zapisy partii i wizytówki. Ponadto na stole powinno być miejsce na ewentualne umieszczenie flag narodowych (klubowych), na napoje dla zawodników i dla oparcia rąk.
- (4) Stoły powinny być rozmieszczone na sali turniejowej w sposób umożliwiający zawodnikom swobodne poruszanie się, a widzom śledzenie walki na szachowni-

cach. Widzowie powinni mieć też możliwość oglądania tarczy zegara. W każdym sektorze gry powinno znajdować się również stanowisko sędziowskie.

- (5) Stoły powinny mieć kolejne numery, aby skojarzeni zawodnicy bez trudu znaleźli swoje miejsca. Krzesła względnie foteliki powinny być jednolite dla wszystkich zawodników.
- (6) Na stołach, przed rozpoczęciem gry, powinny znajdować się zapisy partii wraz z podkładkami oraz wizytówki grających zawodników.
- (7) Część sali ze stolikami, przeznaczona na grę powinna być oddzielona od publiczności barierkami lub linkami, tak, aby kibice nie przeszkadzali zawodnikom w trakcie gry i nie ingerowali w przebieg partii. Dotyczy to szczególnie rozgrywek młodzieży w najmłodszych grupach wiekowych.

2.1. Bierki

(a) Materiał

Bierki powinny być wykonane z drewna, plastiku lub podobnych materiałów.

(b) Wysokość, waga, proporcje

Wysokość króla powinna wynosić 8.5–10.5 cm, a średnica podstawy 40–50% jego wysokości. Rozmiary pozostałych bierok powinny być proporcjonalne do ich wysokości i kształtu, przy uwzględnieniu odpowiedniej stabilności i estetyki wykonania.

(c) Kształt

W turniejach FIDE zaleca się stosowanie bierok i sprzętu, używanego na olimpiadach i innych oficjalnych rozgrywkach. Bierki powinny mieć taki kształt, aby można je było łatwo odróżnić. W szczególności wierzchołek króla powinien odróżniać się wyraźnie od wierzchołka hetmana. Wierzchołki gońców powin-

ny mieć skośne nacięcia, albo być w innym kolorze – muszą wyraźnie różnić się od pionów.

(d) Kolor bierek

Ciemne bierki powinny być brązowe, w ciemnym odcieniu koloru brązowego, ewentualnie czarne. Jasne bierki mogą być kremowe, beżowe, ewentualnie białe. Do tego celu można zastosować naturalny kolor drewna (orzech, klon itp.). Bierki nie mogą być pokryte błyszczącą farbą lub lakierem, gdyż może to spowodować refleksy świetlne. Powinny być przyjemne dla oka.

2.2. Szachownica

- (a) Szachownica powinna być wykonana z drewna, plastiku, tektury lub tkaniny. Może być również szachownica zrobiona z kamienia czy marmuru, ale z wyraźnie różniącymi się jasnymi i ciemnymi polami i pod warunkiem akceptacji przez sędziego głównego. Do produkcji szachownic może być użyte naturalne drewno z odpowiednim kontrastem jak brzoza – klon, albo jesion – orzech włoski itp. Powierzchnia szachownicy musi mieć neutralne, matowe wykończenie – nigdy błyszczące.
- (b) Kombinacje kolorów ciemnych i jasnych pól, powinny być starannie dobrane. Zaleca się kolory: brązowy, zielony, jasno-orzechowy oraz biały, kremowy, kości słoniowej, jasnożółty itp.

(Uwaga. Należy unikać szachownic z czarnymi i białymi kolorami pól, gdyż po paru godzinach gry powodują zmęczenie wzroku – dop. A.F.).

- (c) Bierki nie powinny stać ściśnione na szachownicy, ani też znajdować się w zbyt dużej odległości od siebie, na sąsiednich polach. Zaleca się, aby boki kwadratu pola miały wymiary w granicach 5.0 do 6.5 cm.

- (d) Można stosować stoły, o odpowiedniej wysokości, z wbudowaną szachownicą. Jeśli szachownicę umieszczamy na stole, to należy zabezpieczyć ją przed przesuwaniem się w trakcie gry.

Dop. A.F.: Oznaczenia pól szachowych powinny być zgodne z „Przepisami gry FIDE”, a ponadto takie (na wszystkich bokach szachownicy), aby każdy z zawodników mógł z nich korzystać w równym stopniu.

2.3. Mechaniczny zegar szachowy

- (a) Zegar szachowy powinien mieć dwie tarcze i dwa niezależne mechanizmy zegarowe oraz dźwignię do ich przełączania. Naciśnięcie dźwigni uruchamia wskazówki na jednej tarczy i jednocześnie zatrzymuje wskazówki na drugiej. Przełączanie zegara powinno odbywać się bez wysiłku. Praca mechanizmu zegara powinna być cicha.
- (b) Zegar szachowy powinien mieć na obu tarczach chorągiewki sygnalizacyjne, precyzyjnie określające moment upływu pełnej godziny. Chorągiewki powinny być zainstalowane na liczbie 12 (dopuszcza się też instalację chorągiewek w innym miejscu) w taki sposób, aby opadnięcie chorągiewki było dokładnie widoczne, a sędzia oraz zawodnicy mogli śledzić upływający czas.
- (c) Zegar szachowy może służyć do kontroli czasu w partii turniejowej, jeśli spełnia następujące kryteria dokładności pomiaru czasu:
 - odchylenie rejestracji czasu na każdej tarczy nie przekracza ± 60 sekund na dwie godziny oraz
 - odchylenie w opadaniu każdej chorągiewki sygnalizacyjnej nie przekracza ± 10 sekund.

2.3. Elektroniczny zegar szachowy

- (a) Elektroniczny zegar szachowy powinien mieć dwa wyświetlacze oraz przyciski do ich przełączania. Na wyświetlaczach winny być widoczne godziny, minuty i se-

kundy (w ostatnich 20 minutach gry), które pozostały zawodnikom do kontroli lub zakończenia partii. Ponadto w zegarach powinien znajdować się przycisk pozwalający na uruchomienie pomiaru czasu na jednym wyświetlaczu lub całkowite zatrzymanie pomiaru czasu oraz przycisk umożliwiający korektę czasu gry i liczby wykonanych posunięć.

Przełączanie zegara powinno odbywać się bez wysiłku, a jego praca powinna być cicha.

- (b) Elektroniczny zegar szachowy powinien zatrzymywać się z chwilą przekroczenia czasu przez jednego z zawodników i ten moment musi być widoczny na wyświetlaczu.
- (c) Elektroniczny zegar szachowy powinien mieć możliwość automatycznego programowania najczęściej używanego tempa gry w szachach klasycznych (trzy kontrole, dwie kontrole, jedna kontrola) szachach szybkich i błyskawicznych. Jednocześnie też powinna istnieć możliwość programowania na każde posunięcie dodatku czasowego przed każdym posunięciem. Ten dodatek powinien być rozwiązany alternatywnie - kumulowany lub nie kumulowany.

3. Pozostałe wyposażenie

Na sali turniejowej sędzia główny powinien mieć do dyspozycji:

- (a) zegar kontrolny,
- (b) sygnał dźwiękowy (gong),
- (c) komputer do kojarzenia par, wraz z drukarką (z rezerwą taśmą, wkładem, tonerem itp.) i zapasem papieru,
- (d) tabele turniejowe,
- (d) druki do prowadzenia turnieju: zapisy partii, protokoły meczowe, karty startowe itp.

Formularze zapisów partii powinny być doręczane zawodnikom przez organizatora zawodów. Na formularzu powinno być miejsce na wpisywanie nazwy zawodów, daty rozgrywania partii, oznaczenie kolejnej rundy oraz nazwisk, imion i przyna-

leżności zawodników, z zaznaczeniem kolorów bierek obu grających (wzór zapisu w załączeniu).

ZAPIS PARTII SZACHOWEJ

Turniej

Tournament

Runda**Data**

Round

Date

Wynik
Result**Czas**
Time**Białe**

White

Czarne

Black

Nr	Białe	Czarne	Nr	Białe	Czarne	Nr	Białe	Czarne
1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

Kodeks Szachowy 2001

Podpisy ☐ _____ ● _____
 Signatures
 Sędzia _____
 Arbiter

4. Przygotowanie biuletynu turniejowego

Na każdym oficjalnym turnieju powinien być wydawany biuletyn turniejowy, redagowany przez przeszkoloną osobę, która powinna mieć do dyspozycji:

- (a) odpowiednie pomieszczenie, najlepiej obok sali gry,
- (b) komputer z zainstalowanym programem, pozwalającym kodować i drukować partie wg międzynarodowych standardów (CHESSBASE, CHESS ASSISTANT, NICBASE itp.),
- (c) drukarkę z odpowiednią taśmą i zapasem papieru,
- (d) asystenta, w przypadku dużej liczby partii.

F. REJESTRACJA TURNIEJU

1. Turniej międzynarodowy

1.1. Międzynarodowa Federacja Szachowa poddaje ocenie rankingowej i klasyfikuje turnieje, które spełniają wymogi regulaminu FIDE B.02. Dodatkowe warunki muszą być spełnione (Regulamin FIDE B.01), aby w zawodach można było zdobywać tytuły międzynarodowe. Obowiązek rejestracji turnieju klasyfikowanego przez FIDE należy do organizatora imprezy, który powinien zgłosić do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach, na 10 tygodni przed rozpoczęciem zawodów, następujące dane:

- (a) nazwę organizatora i turnieju
- (b) miejscowość, daty rozpoczęcia i zakończenia turnieju,
- (c) przewidywaną liczbę uczestników,
- (f) liczbę rund i tempo gry,

- (g) poziom i rodzaj turnieju: przewidywaną kategorię turnieju (normy am. i mm.), kołowy, grany systemem szwajcarskim, systemem scheveningen, drużynowy, mecz indywidualny czy drużynowy,
- (h) zasady doboru uczestników (zaproszenia imienne, turniej typu open, turniej kwalifikacyjny) oraz nazwisko i imię sędziego głównego.

1.2. Komisja Klasyfikacji i Rankingu oraz biuro PZSzach są upoważnieni do wysyłania wniosków o rejestrację turniejów do sekretariatu FIDE, który w swoich komunikatach publikuje listy zarejestrowanych zawodów.

1.3. FIDE ma prawo odrzucić wnioski na tytuły i odmówić oceny rankingowej turniejów, które nie były uprzednio zarejestrowane.

2. Turniej krajowy

2.1. Wszystkie imprezy i turnieje szachowe nie objęte Centralnym Kalendarzem Sportowym PZSzach (cykl mistrzostw Polski, oficjalne rozgrywki na szczeblu centralnym i okręgowym), a w których ustalone zostały normy na zdobycie centralnych kategorii szachowych, powinny być obowiązkowo zgłoszone, przed ich rozpoczęciem, do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach. Zgłoszenie turnieju winno zawierać następujące podstawowe informacje:

- (a) datę rozpoczęcia (I runda) i datę zakończenia turnieju (ostatnia runda),
- (b) adres sali gry,
- (c) terminarz rozgrywek,
- (d) skład uczestników turnieju,
- (e) nazwisko sędziego ewentualnie organizatora zawodów.

2.2. Istnieje też obowiązek rejestrowania turniejów krajowych, organizowanych wyłącznie w celach klasyfikacyjnych na kategorie szachowe lub tytuły. Turnieje takie muszą odbywać się za wiedzą Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach.

2.3. Wnioski klasyfikacyjne uzyskane w turniejach nie zgłoszonych do Komisji względnie w turniejach, których charakter

zdecydowanie odbiegał od informacji przedstawionych w zgłoszeniu nie będą rozpatrywane w części dotyczącej norm na tytuły, a sprawa uznania norm na I kategorię szachową uzależniona zostanie od decyzji Komisji.

Uwaga: szczegóły dotyczące rejestracji turniejów międzynarodowych i krajowych oraz niezbędne formularze są przedstawione w części „C”.

G. PRZEBIEG ZAWODÓW

Za prawidłowy przebieg zawodów jest odpowiedzialny sędzia główny wraz z zespołem sędziowskim. Czas trwania zawodów jest liczony od odprawy technicznej do zakończenia ostatniej partii, a dla sędziów do chwili sporządzenia sprawozdania.

1. Odprawa techniczna

- 1.1. Oficjalne otwarcie imprezy zawsze poprzedza odprawa techniczna, którą prowadzi sędzia główny w obecności zawodników uprawnionych do udziału w zawodach oraz kierownictwa turnieju. W przypadku turnieju drużynowego na odprawę obowiązkowo powinni stawić się kapitanowie i kierownicy drużyn.
- 1.2. Sędzia główny sprawdza obecność zawodników (kapitanów drużyn) i ich uprawnienia do udziału w imprezie. Następnie zapoznaje zebranych z obowiązującym regulaminem i programem zawodów oraz przypomina o podstawowych obowiązkach i uprawnieniach. Jednocześnie też udziela wyczerpujących wyjaśnień na postawione pytania, a w przypadkach koniecznych przedstawia swoją interpretację niektórych przepisów i przesłanki, jakimi będzie kierował się przy podejmowaniu decyzji.
- 1.3. Przedstawiciel organizatora zapoznaje uczestników z warunkami gry, warunkami bytowymi, a następnie omawia zasady podziału nagród i wyróżnień.
- 1.4. Powołane zostają komisje specjalne, wymagane regulaminem zawodów. W imprezach międzynarodowych powołuje się komisję odwoławczą (jury d'appel), natomiast przepisy

PZSzach nie przewidują powoływania takiej komisji w rozgrywkach krajowych.

- 1.5. Ostatnim punktem jest losowanie (lub przydzielanie) numerów startowych. Następnie sędzia ma obowiązek ogłoszenia ostatecznej listy startowej (z uwzględnieniem zawodników, którzy pisemnie zapowiedzieli swój przyjazd na II lub III rundę) oraz kojarzenie pierwszej rundy. O ile to możliwe, sędzia podaje również do wiadomości normy klasyfikacyjne na zdobycie wyższych kategorii i tytułów szachowych.
- 1.6. Organizator powinien uzupełnić lub uściślić dane dotyczące zawodników i ich udziału w imprezie, co umożliwi mu ostatecznie przygotowanie sali turniejowej, wykonanie wizytówek zawodników oraz wpisanie nazwisk uczestników do tabeli turniejowej, w kolejności numerów startowych.

2. Sędziowie i ich orzeczenia

- 2.1. Zawody prowadzi sędzia główny, mający odpowiednie uprawnienia wynikające ze statusu sędziego PZSzach. Sędzia główny, w uzgodnieniu z organizatorem, powinien mieć jednego lub więcej sędziów asystentów, jemu podporządkowanych.
- 2.2. W czasie prowadzenia zawodów, sędziowie są objęci zakazem gry w jakimkolwiek turnieju szachowym.
- 2.3. Zarówno sędzia rundowy, jak i główny, wydają swoje werdykty wyłącznie na sali turniejowej, komunikując to zawodnikom lub publikując na tablicy ogłoszeń. Jakikolwiek nacisk na sędziego, ze strony innych osób, w celu uzyskania zmiany werdyktu, jest niedopuszczalny.
- 2.4. W turniejach krajowych od decyzji sędziego asystenta można odwołać się do sędziego głównego, który jest ostateczną instancją odwoławczą. Decyzji sędziego głównego nie można anulować, ani zmienić. Można ją jedynie zaskarżyć do właściwego kolegium sędziowskiego (w zakresie interpretacji przepisów gry) lub odpowiedniej komisji sportowej (w zakresie rezultatów partii). Pomimo zaskarżenia i ewentualnego ukarania dyscyplinarnego sędziego, decyzja nie może być zmieniona (z wyjątkiem oczywistych przeoczeń, np. mylnego podsumowania punktów).

Kodeks Szachowy 2001

- 2.5. Decyzja sędziego głównego w turniejach krajowych jest ostateczna i w związku z tym nie powołuje się komisji odwoławczej.
- 2.6. Sędzia główny, mający odpowiednie uprawnienia do wykonywania swojej funkcji i mianowany przez organ nadzorujący pracę sędziów szachowych, musi wydawać werdykty w oparciu o przepisy kodeksu szachowego, regulaminu zawodów, o obiektywizm oraz o zasady logiki i sprawiedliwości, przy uwzględnieniu wszystkich specyficznych okoliczności zdarzenia.
- 2.7. Lokalne turnieje krajowe może sędziować tylko jeden sędzia, od którego decyzji można odwołać się w trybie regulaminowym do kolegium sędziowskiego właściwego terytorialnie okręgowego związku szachowego.

Uwaga 1: *Obowiązki sędziego są wymienione w „Przepisach gry FIDE” oraz regulaminie C.07 (Przepisy turniejowe).*

Uwaga 2: *Przy większych imprezach szachowych, oprócz zespołu sędziowskiego, organizator może zatrudnić zespół pracowników pomocniczych, do prowadzenia tabel wyników, przygotowywania sali gier na kolejne rundy itp. Pracownicy ci podlegają kierownikowi zawodów, będącemu przedstawicielem organizatora.*

3. Otwarcie imprezy

- 3.1. Charakter otwarcia zawodów zależy od znaczenia imprezy, organizatorów i sponsorów. Niekiedy uroczyste otwarcie odbywa się w przeddzień I rundy, zaraz po odprawie technicznej i jest połączone z prezentacją uczestników i publicznym losowaniem numerów startowych (dotyczy to przede wszystkim turniejów kołowych). Najczęściej jednak otwarcie imprezy odbywa się na sali turniejowej, na krótko przed rozpoczęciem pierwszej rundy.
- 3.2. Otwarcie powinno mieć uroczysty charakter, podkreślający rangę imprezy. Sala gier podczas otwarcia powinna być w miarę możliwości nagłośniona.
- 3.3. W imprezach o wysokiej randze sportowej, np. mistrzostwa Polski, zaleca się rozpoczęcie uroczystości otwarcia ode-

graniem hymnu państwowego, po czym następują krótkie przemówienia okolicznościowe.

4. Przeprowadzenie turnieju

- 4.1. Po ceremonii otwarcia sędzia główny sygnalizuje rozpoczęcie pierwszej rundy, po czym sędziowie asystenci niezwłocznie uruchamiają zegary wszystkim zawodnikom grającym białymi bierkami. Od tego momentu pieczę nad salą turniejową przejmują wyłącznie sędziowie zawodów.
- 4.2. Do szczególnych obowiązków zespołu sędziowskiego podczas przebiegu zawodów należy:
 - (a) Przestrzeganie ustalonego programu minutowego, a w przypadku zmian bezzwłoczne przekazanie informacji zawodnikom i publiczności oraz wywieszenie komunikatów na tablicy.
 - (b) Punktualne rozpoczynanie rund i dogrywek.
 - (c) Dopilnowanie spokoju i zachowania ciszy na sali gier oraz wymaganie od publiczności respektowania wydanych zarządzeń organizacyjnych i porządkowych.
 - (d) Bieżące nanoszenie na tabele turniejowe wyników zakończonych partii i postępowo sumy punktów.
 - (e) Informowanie środków masowego przekazu o przebiegu i wynikach imprezy.
 - (f) Usuwanie, wspólnie z organizatorem, zauważonych mankamentów w organizacji turnieju.
 - (g) Przechowywanie wszelkich dokumentów imprezy (zapisy partii, protokoły rund itp.).

5. Zapis pozycji partii odłożonej

- 5.1. Posunięcie tajne powinien zapisać zawodnik, który jest na posunięciu w chwili, gdy sędzia daje sygnał zakończenia rundy (lub dogrywki).
- 5.2. Zawodnik ten ma obowiązek zapisać posunięcie na swoim formularzu w sposób jednoznaczny, a następnie formularz swój i przeciwnika włożyć do koperty, na której uprzednio przeciwnik odnotował pozycję bierki przed wykonaniem tajnego posunięcia, nazwiska zawodników, numer tajnego po-

suniecia i nazwisko jego autora. Następnie zawodnik, który zapisał tajne posunięcie powinien zakleić kopertę i własnoręcznie zatrzymać zegar.

- 5.3. Do obowiązku sędziego należy sprawdzenie adnotacji na kopercie i wpisanie zużytego czasu do namysłu obydwu zawodników.

Dop. A.F.: *Nowe tempo gry praktycznie wykluczyło odkładanie partii i dogrywki. Niemniej jednak zasady i tryb postępowania w takich przypadkach powinny być powszechnie znane z uwagi na możliwość awarii na sali gry, np. brak światła i inne losowe przypadki.*

6. Biuletyn turniejowy

- 6.1. Biuletyn turniejowy powinien zawierać:

- (a) regulamin turnieju, inne przepisy i informacje
- (b) informacje o ważniejszych wydarzeniach w czasie zawodów i o imprezach towarzyszących,
- (c) pełne wyniki rund i całej imprezy (tabele turniejowe itp.)
- (d) zapisy wszystkich (lub ewentualnie wybranych) partii, zakodowanych wg międzynarodowych standardów (CHESSBASE, CHESS ASSISTANT, NICBASE, itp.), które powinny być także dostępne (możliwość zakupu) na dyskietkach.

- 6.2. Biuletyn turniejowy jest materiałem statystycznym imprezy oraz źródłem różnych analiz po zakończeniu imprez. Jednak przede wszystkim służy przygotowaniu się zawodników do najbliższej partii. W związku z tym biuletyn musi ukazywać się z rundy na rundę, bez opóźnień.

Uwaga: *Na turniejach, w których nie wykonuje się biuletynu, organizatorzy mają obowiązek udostępnienia zawodnikom do wglądu zapisów partii.*

7. Prawa i obowiązki zawodników

- 7.1. Prawa i obowiązki zawodników regulują artykuły przepisów gry oraz przepisów turniejowych FIDE (regulamin C.07). Zawodnicy są zobowiązani do sportowego zachowania wo-

bec przeciwników, sędziów, organizatorów i publiczności. Nie wolno im w żaden sposób przeszkadzać przeciwnikom w trakcie gry. Wszystkie kontrowersyjne problemy powinny być, w miarę możliwości, załatwiane polubownie, w duchu fair play i motta FIDE – GENS UNA SUMUS.

7.2. Od orzeczenia sędziego rundowego przysługuje zawodnikowi prawo odwołania się do sędziego głównego. Odwołanie powinno być składane na piśmie, na ręce sędziego rundowego, który po umieszczeniu swoich uwag przekazuje je do rozpatrzenia sędziemu głównemu.

7.3. Złożenie odwołania nie wstrzymuje decyzji sędziowskiej, której zawodnik musi się podporządkować. Terminy składania odwołań i protestów, warunki ich przyjęcia (np. kaucja) muszą być określone w regulaminie zawodów.

8. Opieka medyczna

Przez cały czas trwania imprezy, do dyspozycji zawodników powinien być lekarz. Zawodnicy powinni być ubezpieczeni od wypadków, a także mieć możliwość szybkiej pomocy w nagłych wypadkach.

9. Zakończenie imprezy

9.1. Podobnie jak otwarcie, tak i zakończenie zawodów powinno mieć uroczysty charakter. Zwykle organizator zaprasza na tę uroczystość oficjalnych gości, w tym sponsorów, którzy wręczają ufundowane przez siebie nagrody.

9.2. Wyniki turnieju ogłasza sędzia główny, który także dokonuje krótkiej oceny przebiegu imprezy, podając do wiadomości uzyskane wyróżnienia, awanse, tytuły czy wyższe kategorie szachowe. Po ogłoszeniu wyników, wręczeniu nagród i dyplomów, następuje zamknięcie imprezy.

10. Sprawozdanie sędziowskie

- 10.1. Po zakończeniu imprezy, sędzia główny sporządza sprawozdanie z jej przebiegu, zawierające:
- (a) ocenę przygotowania organizacyjnego turnieju,
 - (b) wnioski organizacyjne, sportowe, klasyfikacyjne, dyscyplinarne itp.,

- (c) krótką ocenę pracy sędziów rundowych (numery ich licencji) oraz postawy zawodników,
- (d) tabelę turniejową i pozostałą dokumentację zawodów, jak karty startowe, protokoły rund, decyzje sędziowskie obwieszane na tablicach, komunikaty itp.,
- (e) kody identyfikacyjne FIDE wszystkich uczestników turnieju,
- (f) numery licencji polskich zawodników,
- (g) nazwę komputerowego programu, używanego przy kojarzeniu (dla turniejów granych systemem szwajcarskim).

10.2. Sprawozdawczość dla FIDE

- (a) Zasady sporządzenia sprawozdania regulują przepisy turniejowe (Regulamin C.07) oraz regulaminy FIDE B.01 i B.02 (*patrz część „C”*). W przypadku zawodów klasyfikowanych przez FIDE sędzia jest zobowiązany wypełnić specjalne formularze opracowane przez sekretariat FIDE w języku angielskim.
- (b) Nazwiska zawodników w sprawozdaniach do FIDE należy wypisać drukowanymi literami (bez znaków charakterystycznych dla pisowni polskiej), tak jak podano na aktualnej liście rankingowej FIDE. Należy również podać kod identyfikacyjny, a w przypadku zawodników niesklasyfikowanych w rankingu FIDE obowiązuje podanie dokładnej daty urodzenia.
- (c) Z turniejów rozgrywanych systemem szwajcarskim sędzia jest zobowiązany sporządzić dla FIDE pełną tabelę turniejową (tzw. Cross Table), segmenty kart startowych (bezwzględnie dla wszystkich zawodników – w kolejności numerów startowych) oraz w przypadku uzyskania normy na tytuł międzynarodowy – wniosek na specjalnej karcie startowej.

10.3. Sprawozdawczość dla PZSzach

- (a) Sprawozdania należy składać z turniejów z cyklu indywidualnych i drużynowych mistrzostw Polski (w różnych kategoriach wiekowych), a także z innych zawodów, w których uzyskano centralne kategorie szachowe.

(b) Sprawozdanie takie należy wysłać w terminie do 14 dni od zakończenia zawodów do:

- Biura PZSzach w Warszawie,
- Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach,
- Kolegium Sędziów PZSzach,
- właściwego terytorialnie WZSzach,
- organizatora zawodów.

Uwaga: Jeżeli podczas zawodów wynikły sprawy dyscyplinarne, sędzia przesyła swój wniosek do Komisji Dyscyplinarnej PZSzach.

10.4. Formularz sprawozdania sędziowskiego

(a) Informacje podstawowe

- nazwisko, adres sędziego głównego, klasa sędziowska,
- data sporządzenia sprawozdania,
- nazwa turnieju,
- organizator zawodów,
- miejscowość, adres sali gier,
- data rozpoczęcia i data zakończenia zawodów,
- terminy, godziny rozpoczęcia i czas trwania rund
- system rozgrywek i tempo gry.

(b) Organizacja zawodów

- zwięzła ocena przygotowania organizacyjnego,
- przebieg odprawy technicznej,
- liczba uczestników (w tym z rankingiem FIDE i PZSzach).

(c) Rezultaty

- wyniki sportowe zawodów,
- nagrody, wyróżnienia, awanse i ewentualne spadki,
- tabele turniejowe,
- uwagi o rozegranych partiach (ocena sportowej postawy zawodników, walkowery, postawa kapitanów drużyn itp.),
- wnioski organizacyjno–sportowe.

- (d) Ranking i klasyfikacja
 - kody identyfikacyjne FIDE wszystkich uczestników turnieju.
 - wykaz wypełnionych norm na kategorie i tytuły,
 - wykaz zdobytych klas sportowych (na specjalne życzenie),
 - karty startowe PZSzach lub karty komputerowe.
- (e) Sprawy sędziowskie i dyscyplinarne
 - ocena pracy podległych sędziów,
 - omówienie odwołań od decyzji sędziego rundowego,
 - wnioski dyscyplinarne, wraz z uzasadnieniem.

Uwaga: Na końcu sprawozdania powinien być umieszczony rozdzielnik z wykazem instytucji i osób otrzymujących sprawozdanie oraz spis załączników. Sprawozdanie powinno być podpisane przez sędziego głównego. □





B.VI

SYSTEMY ROZGRYWEK W POLSKIM ZWIĄZKU SZACHOWYM

Organizator imprezy dokonuje wyboru systemu rozgrywek oraz liczby rund w zależności od przewidywanej liczby startujących zawodników, warunków gry i czasu, jaki ma na przeprowadzenie zawodów.

System rozgrywek powinien być dostosowany do rangi zawodów, a liczba rund powinna być tak dobrana, aby istniała możliwość obiektywnego wyłonienia zwycięzcy, a uczestnicy mieli szansę zademonstrowania swoich umiejętności.

System rozgrywek powinien być dokładnie omówiony w regulaminie zawodów i podany do wiadomości wszystkim uczestnikom przed rozpoczęciem imprezy.

W imprezach rozgrywanych w kraju są stosowane następujące systemy rozgrywek:

- system kołowy
- system szwajcarski
- system pucharowy
- mecze indywidualne i drużynowe,
- system scheveningen w rozgrywkach indywidualnych i drużynowych,

Uwaga: *Można również stosować kombinacje w/w systemów np. w turniejach dwustopniowych, składających się z eliminacji i finału.*

A. SYSTEM KOŁOWY

1. Sposób przeprowadzenia zawodów

- 1.1. W systemie kołowym (rundowym) każdy zawodnik rozgrywa w turnieju po jednej partii ze wszystkimi przeciwnikami.
- 1.2. Numery startowe ustala się dla wszystkich zawodników w drodze losowania. Kojarzenie zawodników w kolejnych rundach jest dokonywane według porządku ustalonego w specjalnych tabelach kojarzeń.
- 1.3. System kołowy (rundowy) może być stosowany w rozgrywkach indywidualnych i drużynowych. W szczególności zaleca się stosowanie tego systemu w turniejach z udziałem niewielkiej liczby zawodników (lub drużyn), przeważnie 10–16, rzadziej do 20.
- 1.4. W przypadku uczestnictwa zbyt małej liczby zawodników zaleca się przeprowadzenie turnieju dwukołowego. Wtedy każdy z każdym rozgrywa po dwie partie, a w drugim kole zawodnicy grają ze sobą odmiennymi kolorami bierek.
- 1.5. W turniejach kołowych sędziowie prowadzą tabele wyników, rundowe i postępowe. Wzór tabeli turniejowej w załączeniu.

2. Rozgrywanie turnieju w grupach

- 2.1. W przypadku dużej liczby uczestników, zawodników dzieli się na grupy eliminacyjne. Z tych grup, do następnej fazy rozgrywek, awansuje określona regulaminem liczba zawodników.
- 2.2. W pierwszej eliminacji silniejsi zawodnicy powinni być rozstawieni w poszczególnych grupach. Rozstawienia dokonuje sędzia główny, względnie organizator lub specjalna komisja w obecności sędziego.

- (a) *Metoda olimpijska* polega na uszeregowaniu zawodników w kolejności siły gry (ranking, tytuły, kategorie), a następnie na przydzielaniu ich do kolejnych grup, od pierwszej do ostatniej, a następnie z powrotem od ostatniej do pierwszej, aż do wyczerpania listy zgłoszeń.

Przykład: Przy rozstawieniu zawodników w sześciu grupach eliminacyjnych, w grupie I znajdują się zawodnicy z numerami: 1, 12, 13, 24, 25 itd., w II – 2, 11, 14, 23 itd., w III – 3, 10, 15, 22 itd., w IV – 4, 9, 16, 21 itd., w V – 5, 8, 17, 20 itd., a w VI – 6, 7, 18, 19 itd.

- (b) *Metoda koszyków* polega na stworzeniu kilku „koszyków” z zawodnikami o zbliżonej sile gry. Liczba zawodników w koszyku odpowiada liczbie grup eliminacyjnych. Drogą losowania nazwisk zawodników z poszczególnych koszyków, dobieramy skład grup eliminacyjnych.
- (c) *Metoda własnego doboru.* Wg ustalonej kolejności (np. wg rankingu), zawodnicy sami zapisują się do grup eliminacyjnych, z tym liczba miejsc w grupach oraz liczba awansujących z grupy do następnej fazy turnieju (w tym systemie nie zawsze musi być jednakowa w poszczególnych grupach) powinna być wyraźnie zaznaczona.

Uwaga: Po rozstawieniu, w każdej grupie oddzielnie, należy przeprowadzić losowanie numerów startowych,

3. Tabele kojarzeń

- 3.1. Tabele kojarzeń pozwalają tak zaplanować przebieg zawodów, aby przy możliwie najmniejszej liczbie rund, w każdej grali wszyscy zawodnicy (przy parzystej liczbie) i ponadto, aby każdy zawodnik grał w turnieju możliwie jednakową liczbę partii bierkami koloru białego i czarnego, przy zachowaniu przemienności kolorów z rundy na rundę. Tabele kojarzeń określają partnerów w kolejnych rundach, ich kolory bierki i numery stołów (szachownic), na których grają partie.
- 3.2. Zestawienie par zawodników w danej rundzie jest podane w wierszach poziomych, natomiast kolejne rundy w kolumnach. **Na pierwszym miejscu każdej skojarzonej pary widnieje numer zawodnika grającego białymi bierkami.** Najczęściej stosowane tabele kojarzeń:

Tabela kojarzeń dla 4 zawodników

Runda	Szachownica	
	1	2
I	1 – 4	2 – 3
II	4 – 3	1 – 2
III	2 – 4	3 – 1

Tabela kojarzeń dla 6 zawodników

Runda	Szachownica – stół		
	1	2	3
I	1 – 6	2 – 5	3 – 4
II	6 – 4	5 – 3	1 – 2
III	2 – 6	3 – 1	4 – 5
IV	6 – 5	1 – 4	2 – 3
V	3 – 6	4 – 2	5 – 1

Tabela kojarzeń dla 8 zawodników

Runda	Szachownica – stół			
	1	2	3	4
I	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
II	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
III	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
IV	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
V	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
VI	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
VII	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1

Tabela kojarzeń dla 10 zawodników

Runda	Szachownica – stół				
	1	2	3	4	5
I	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
II	10 – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
III	2 – 10	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
IV	10 – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
V	3 – 10	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
VI	10 – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
VII	4 – 10	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
VIII	10 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
IX	5 – 10	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

Tabela kojarzeń dla 12 zawodników

Runda	Szachownica – stół					
	1	2	3	4	5	6
I	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
II	12 – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
III	2 – 12	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
IV	12 – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
V	3 – 12	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
VI	12 – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
VII	4 – 12	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
VIII	12 – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
IX	5 – 12	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
X	12 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
XI	6 – 12	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

Tabela kojarzeń dla 14 zawodników

Runda	Szachownica – stół						
	1	2	3	4	5	6	7
I	1 – 14	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
II	14 – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
III	2 – 14	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
IV	14 – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
V	3 – 14	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10
VI	14 – 10	11 – 9	12 – 8	13 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
VII	4 – 14	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 13	9 – 12	10 – 11
VIII	14 – 11	12 – 10	13 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
IX	5 – 14	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 13	11 – 12
X	14 – 12	13 – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
XI	6 – 14	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1	12 – 13
XII	14 – 13	1 – 12	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
XIII	7 – 14	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	12 – 2	13 – 1

Tabela kojarzeń dla 16 zawodników

Runda	Szachownica – stół							
	1	2	3	4	5	6	7	8
I	1–16	2–15	3–14	4–13	5–12	6–11	7–10	8–9
II	16–9	10–8	11–7	12–6	13–5	14–4	15–3	1–2
III	2–16	3–1	4–15	5–14	6–13	7–12	8–11	9–10
IV	16–10	11–9	12–8	13–7	14–6	15–5	1–4	2–3
V	3–16	4–2	5–1	6–15	7–14	8–13	9–12	10–1
VI	16–11	12–10	13–9	14–8	15–7	1–6	2–5	3–4
VII	4–16	5–3	6–2	7–1	8–15	9–14	10–13	11–12
VIII	16–12	13–11	14–10	15–9	1–8	2–7	3–6	4–5
IX	5–16	6–4	7–3	8–2	9–1	10–15	11–14	12–13
X	16–13	14–12	15–11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
XI	6–16	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1	12–15	13–14
XII	16–14	15–13	1–12	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
XIII	7–16	8–6	9–5	10–4	11–3	12–2	13–1	14–15
XIV	16–15	1–14	2–13	3–12	4–11	5–10	6–9	7–8
XV	8–16	9–7	10–6	11–5	12–4	13–3	14–2	15–1

4. Zasada tworzenia tabeli kojarzeń

- 4.1. Tworzenie tabeli kojarzeń należy rozpocząć od umieszczenia w pierwszej kolumnie (stół nr 1) zawodnika „P”, który wylosował ostatni (parzysty) numer startowy i gra przez cały turniej na pierwszym stole (pierwszej szachownicy), zmieniając tylko strony. Zawodnik „P” otrzymuje w pierwszej rundzie czarne bierki, a w następnych rundach – na przemian bierki białe i czarne. W ten sposób „P” we wszystkich nieparzystych rundach gra bierkami czarnymi, a w rundach parzystych bierkami białymi.

- 4.2. Przydział miejsc dla pozostałych zawodników odbywa się metodą „karuzeli”. Poczynając od stołu nr 1, należy kolejno wpisać, w miejscu gry białymi bierkami (po lewej stronie myślników), kolejne numery startowe uczestników, poczynając od Nr 1. Na ostatnim stole, po wpisaniu numeru po stronie białych, wpisujemy kolejny numer po stronie czarnych i wracamy zapełniając następnymi numerami wszystkie kolumny po stronie czarnych.
- 4.3. Kojarzanie drugiej i następnych rund należy rozpocząć od numeru zawodnika grającego w poprzedniej rundzie czarnymi bierkami na ostatnim stole, dopisując go do pary przy stole nr 1, w odpowiednio wolne miejsce.

Uwaga: Należy pamiętać, że zawsze po ostatnim numerze nieparzystym w tabeli kojarzeń następuje Nr 1. Wszyscy zawodnicy (z wyjątkiem ostatniego numeru parzystego) są rozmieszczani w kolejności wylosowanych numerów startowych. Zgodnie z tą zasadą przykładowe kojarzenie I rundy w turnieju 8-osobowym jest następujące:

	→	→	→
1 – P	2 – 7	3 – 6	4 – 5
	←	←	

Strzałkami zaznaczono kolejność wpisywania numerów startowych zawodników. Po skojarzeniu I rundy przystępuje się do kojarzenia II rundy.

	→	→	→
P – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
	←	←	

Taki sposób tworzenia tabeli kojarzeń nie wymaga zapamiętania ani posiadania przez sędziego drukowanych tabel. Także przydział kolorów bierki jest automatyczny.

- 4.4. Sprawdzenie prawidłowości utworzonej tabeli kojarzeń oraz określanie koloru i numeru rundy przy braku tabel kojarzeń

(a) **ustalanie koloru bierki**

Jeżeli w dowolnej parze zawodników (z wyjątkiem ostatniego numeru parzystego) suma ich numerów startowych jest parzysta – białymi gra zawodnik z

numerem większym, np. 4–2, 9–3 itp. Jeśli suma jest nieparzysta – białymi gra zawodnik z numerem mniejszym, np. 3–4, 2–9 itp. Zawodnik z ostatnim numerem parzystym otrzyma białe bierki przeciwko zawodnikom dolnej połowy tabeli turniejowej, a czarne bierki przeciwko zawodnikom górnej połowy tabeli turniejowej. Zawodnicy górnej połowy tej tabeli (przy parzystej liczbie zawodników) grają o jedną partię białymi bierkami więcej niż czarnymi.

(b) **ustalenie numeru rundy dla dowolnej pary**

W celu ustalenia, w której rundzie będą grać ze sobą dwaj zawodnicy, dodaje się ich numery startowe i jeśli:

- suma numerów jest większa od ostatniego (parzystego) numeru startowego, odejmuje się od tej sumy ten numer – otrzymując numer rundy, w której mają grać ze sobą, np. numery 3–9 w 10-osobowym turnieju: $3+9 = 12$, $12-10 = 2$ będą grać w drugiej rundzie,
- suma numerów jest mniejsza lub równa ostatniemu parzystemu numerowi startowemu, odejmuje się od niej liczbę jeden, np. numery 3–4 w 10-osobowym turnieju: $3+4 = 7$, $7-1 = 6$, będą grać w szóstej rundzie.

Uwaga: Wyjątkiem jest zawodnik mający ostatni, parzysty numer startowy. W takim przypadku, należy pomnożyć numer jego przeciwnika przez dwa i od tego iloczynu odjąć ostatni numer parzysty lub liczbę jeden, jak w przykładach powyżej, np. numery 16–12 w turnieju 16-osobowym: $12 \times 2 - 16 = 8$, będą grać w ósmej rundzie.

(c) **ustalenie numeru przeciwnika w danej rundzie**

W celu ustalenia przeciwnika dla danego zawodnika w określonej rundzie – od numeru rundy odejmuje się numer startowy tego zawodnika:

- jeżeli różnica wypada dodatnia lub równa zero, dodaje się do niej jedynekę, otrzymując numer przeciwnika w tej rundzie, np. szukamy

przeciwnika dla Nr. 6 w VIII rundzie turnieju 14-osobowego: $8-6+1 = 3$, czyli gra z Nr. 3.

- jeżeli różnica wypadła ujemna, dodaje się do niej ostatni numer parzysty, np. szukamy przeciwnika dla Nr. 6 w III rundzie turnieju 14-osobowego: $3-6+14 = 11$, czyli gra z Nr. 11.
- jeżeli z obliczeń otrzymamy wynik równy numerowi startowemu danego zawodnika oznacza to, że ma on grać z zawodnikiem mającym ostatni numer parzysty względnie pauzować w przypadku nieparzystej liczby zawodników.

4.5. Turnieje z nieparzystą liczbą zawodników

Tabele kojarzeń dla turniejów z nieparzystą liczbą zawodników są układane analogicznie jak dla parzystej liczby uczestników, z tym, że nie bierze w nich udziału zawodnik mający ostatni numer parzysty. Oznacza to, że nie są brane pod uwagę kojarzenia pierwszego stołu. Zawodnicy, którym przypada gra z ostatnim numerem parzystym – w danej rundzie pauzują. W turnieju z nieparzystą liczbą zawodników, wszyscy grają jednakową liczbę partii kolorem białym i czarnym.

5. Kojarzenie systemem przesuwным.

Odmianą systemu kołowego jest system przesuwny. Znajduje on zastosowanie w turniejach masowych (np. w wielkich turniejach błyskawicznych z grupowymi eliminacjami i finałem), w których kojarzenie zawodników musi odbywać się szybko i automatycznie.

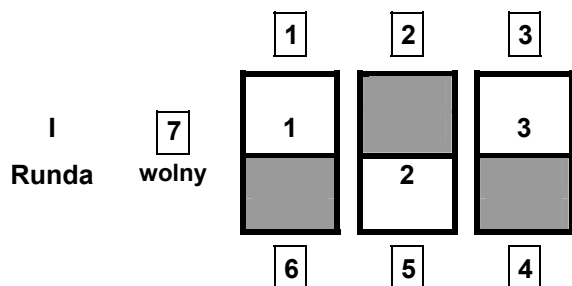
Idea kojarzenia par polega na tym, że zawodnicy po każdej rundzie przesiadają się zawsze w tym samym kierunku wokół zgrupowanych w szeregu stołów z szachownicami.

5.1. Nieparzysta liczba zawodników – procedura:

- (a) szachownice ustawia się szeregowo, jedna obok drugiej, z przemiennym układem kolorów bierok. Układ szachownic i kolorów nie może ulec zmianie w trakcie turnieju.

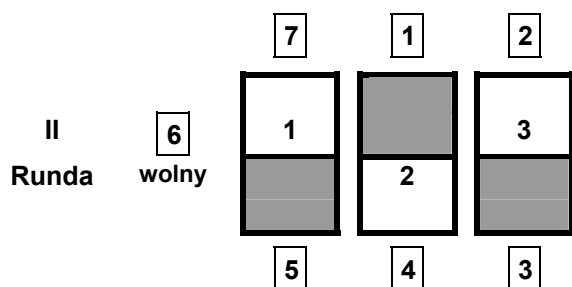
- (b) w I rundzie zawodnicy zajmują miejsca przy stołach w kolejności losowania, przy czym zawodnik mający ostatni numer startowy pauzuje.

Przykład: Pierwsza runda – 7 zawodników w grupie.



- (c) w drugiej rundzie i w każdej kolejnej rundzie zawodnicy przesuwają się o jedną szachownicę w lewo. Na ostatnim stole zawodnik przechodzi na drugą stronę szachownicy.
- (d) zawodnik, który nie ma szachownicy po lewej stronie pauzuje.
- (e) zawodnik pauzujący zajmuje zwolnione miejsce przy pierwszym stole.

Przykład: Druga runda – 7 zawodników w grupie.

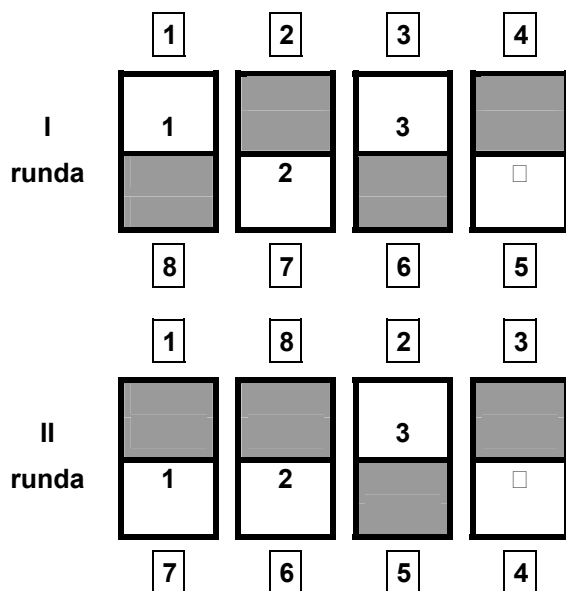


- (f) w każdej kolejnej rundzie powtarzane są te same czynności, aż do zakończenia turnieju.

5.2. Parzysta liczba zawodników – procedura

- (a) szachownice ustawia się szeregowo, analogicznie jak w 5.1(a).
 (b) zawodnik z numerem startowym 1 zawsze gra przy stole nr 1, na tym samym miejscu. Zmienia jedynie po każdej rundzie kolor bierek, przestawiając szachownicę.
 (c) przy przesuwaniu się zawodników o jedno miejsce w lewo, przeciwnik zawodnika z numerem startowym 1 z poprzedniej rundy, przechodzi do stolika z nr 2 i gra zawsze czarnymi bierkami.
 (d) pozostali zawodnicy przesuwają się o jeden stół w lewo, podobnie jak w przypadku turnieju z nieparzystą liczbą uczestników.

Przykład: Kojarzenie par dla 8 zawodników.



III
runda

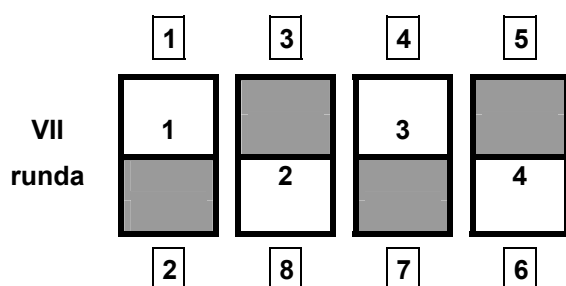
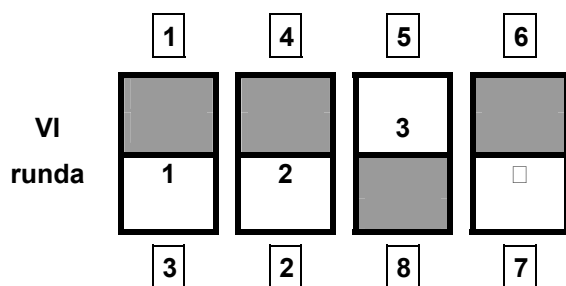
1	7	8	2
1		3	
	2		
6	5	4	3

IV
runda

1	6	7	8
		3	
1	2		
5	4	3	2

V
runda

1	5	6	7
1		3	
	2		
4	3	2	8



B . SYSTEM DWUKOŁOWY I WIELOKOŁOWY TURNIEJE I MECZE

1. Turnieje indywidualne

W indywidualnych turniejach meczowych każdy zawodnik rozgrywa z przeciwnikami więcej niż jedną partię. Ustala się przeważnie parzystą liczbę kół turniejowych, z których każde koło stanowi odrębny turniej rundowy, grany z zastosowaniem typowej tabeli kojarzeń. Koła parzyste należy rozgrywać odmiennymi kolorami bierok. Najczęściej spotykanymi zawodami są dwukołowe turnieje rundowe.

2. Turnieje drużynowe

Szczególnym rodzajem turnieju kołowego jest kołowy turniej drużynowy. Rundy składają się z szeregu meczów pomiędzy

poszczególnymi zespołami. Obowiązują przepisy systemu kołowego z rozgrywek indywidualnych oraz istniejące tabele kojarzeń. Zawodnicy grający na nieparzystych szachownicach, w każdej drużynie, otrzymują kolory bierok zgodnie z typowymi tabelami kojarzeń dla systemu kołowego, natomiast zawodnicy grający na szachownicach parzystych – odmienne kolory bierok. Sędzia prowadzi punktację zespołową dla drużyn oraz indywidualną – odrębnie dla każdego zawodnika.

3. Wyniki indywidualne zawodników danej drużyny grupuje się w tabeli:

Sz	Zawodnicy	Rundy											P.	Gier	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
I															
II															
III															
IV															
V															
VI															
Razem															

C. SYSTEM SZWAJCARSKI

- W turniejach rozgrywanych systemem szwajcarskim nie ma wstępnych eliminacji – wszyscy uczestnicy grają razem, w jednej grupie. Przepisy dotyczące kojarzenia par i zasad rozgrywania turniejów systemem szwajcarskich FIDE są omówione w innych regulaminach.
- Regulamin zawodów systemem szwajcarskim musi z góry określać liczbę przewidzianych do rozegrania rund. Zwyczajowo przyjmuje się nieparzystą liczbę rund np. 9, 11 lub 13, co ułatwia późniejsze przydzielanie kolorów bierok.

3. Liczba zawodników w turniejach szwajcarskich powinna być przynajmniej dwukrotnie większa od liczby rund. Najlepiej gdy stosunek ten wynosi powyżej 5:1.
4. System szwajcarski może być również zastosowany w rozgrywkach drużynowych. Wtedy podane w regulaminach C.04. i C.04.A słowo „zawodnik” jest równoznaczne ze słowem „drużyna”, a kolory bierok odnoszą się tylko do zawodników grających na nieparzystych szachownicach. Zawodnicy, grający na szachownicach parzystych otrzymają odmienne kolory bierok w każdym meczu. Listę startową drużyn, kojarzonych zgodnie z regulaminem C.04, ustala się w oparciu o średni ranking zawodników każdego zespołu.
5. W systemie szwajcarskim istnieje możliwość jednoczesnego rozgrywania turnieju indywidualnego i drużynowego. Kapitanowie drużyn zgłaszają swoje zespoły, zgodnie z regulaminem imprezy, podając jednocześnie ranking zawodników. Sędzia ustala listę startową, analogicznie jak w turnieju indywidualnym, uwzględniając przepisy Regulaminu C.04 FIDE. Turniej jest rozgrywany jako zawody indywidualne z tym, że suma zdobytych punktów wszystkich uczestników danej drużyny (lub kilku najlepszych, co powinien określić regulamin zawodów) składa się na rezultat zespołu po każdej rundzie. W tym przypadku spotkania zawodników reprezentujących tę samą drużynę powinny być regulaminowo wykluczone.
6. Ręczne kojarzenie w systemie szwajcarskim oraz prowadzenie wielu kart ewidencyjnych, połączone z nanoszeniem rezultatów na tabele wyników, jest zajęciem bardzo żmudnym. Współczesne przeprowadzenie turnieju systemem szwajcarskim powinno odbywać się za pomocą komputera, który wykona wszelkie czynności związane z kojarzeniem par, wydrukiem kart startowych, tabelami rezultatów i obliczeniami rankingowymi. Programy komputerowe są rozprowadzane przez FIDE oraz przez polskich autorów.

POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY

Karta startowa zawodnika

Nr start.			Zawodnik				Nazwa zawodów			
Klub		Miasto	Kat.	Nr syst.		Ro		Termin zaw.		
R.	B	C	Przedw nicy	Nr systemowy			Ranking			W Post. Wt
I										
II										
III										
IV										
V										
VI										
VI										
I										
VI										
II										
IX										
X										
XI										
Liczba partii m =		Adnot. KKiE		a $\sum R$					Miejsce	
				b $400(W-P)$					Data urodzenia zawodnika	
				c $a+b$						
				d $R_{uz}=c:(n+1)$						
Sędzia			Data				Podpis			

7. W lokalnych turniejach stosuje się niekiedy kojarzenie ręczne z pomocą kart startowych. Niniejsza karta startowa jest obowiązującym w Polsce drukiem, stosowanym jako załącznik do sprawozdania sędziego.

D. SYSTEM PUCHAROWY

1. Wstęp

System pucharowy nadaje się do zastosowania zarówno w konkurencji indywidualnej jak i drużynowej. Obowiązuje w nim generalna zasada – przegrywający partię lub mecz odpada z dalszych rozgrywek. Przez wiele lat system nie cieszył się popularnością w zawodach szachowych. Stosowano go w imprezach ze znaczną liczbą uczestników, gdy organizator chciał w krótkim czasie przeprowadzić turniej. Obecnie wykorzystuje się walory tego systemu dla podkreślenia sportowego charakteru zawodów i zwiększenia ich widowiskowości.

2. Rozstawianie

W systemie pucharowym zaleca się rozstawianie silniejszych zawodników (lub zespołów), aby nie dopuścić do ich bezpośredniego spotkania już w początkowej fazie rozgrywek. Zasady rozstawiania oraz schemat rozgrywania turnieju muszą być podane wszystkim zainteresowanym przed dokonaniem losowania. Zasada systemu wymaga, aby po pierwszej rundzie eliminacyjnej liczba pozostałych zawodników (lub drużyn) była równa jednemu z wyrazów ciągu geometrycznego 2^n , czyli 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 itd. W tej sytuacji pierwsza runda stanowi eliminację wstępną, w której niektórzy zawodnicy (powinni to być zawodnicy rozstawieni) awansują do następnej rundy bez gry.

3. Ustalanie kolorów bierek

- (a) W meczach złożonych z parzystej liczby partii ustalanie kolorów sprowadza się do losowania bierek w pierwszej partii (lub w kolejnych nieparzystych partiach). W przypadku pojedynczych partii należy dbać, aby zawodnicy, w miarę możliwości grali na przemian kolorami białym i czarnym.
- (b) Przed rozpoczęciem pierwszej rundy zawodnik z Nr. 1 losuje kolor bierki i ten kolor obowiązuje wszystkich zawodników z nieparzystymi numerami.

- (c) W drugiej rundzie sędzia przydziela odmienne kolory bierek dla jak największej liczby zawodników, nie zmieniając jednak schematu eliminacji pucharowej, ustalonego przed rozpoczęciem zawodów. Jeśli nie jest to możliwe, to:
- w przypadku spotkania dwóch zawodników, którzy w pierwszej rundzie grali tym samym kolorem bierek prawo do wyrównania ma zawodnik mający wyższe zaszeregowanie.
 - w przypadku spotkania zawodnika, który pauzował w pierwszej rundzie, z zawodnikiem mającym już rozegraną partię – prawo do wyrównania koloru bierek ma zawodnik, który rozegrał partię.
 - walkowery z poprzednich rund są traktowane, przy ustalaniu kolorów, jako partie nie grane (pauzy).
- (d) W trzeciej i następnych rundach sędzia nadal stara się wyrównać kolory bierek, przy jednoczesnym stosowaniu zasady przemienności. Prawo do wyrównania kolorów jest nadrzędne w stosunku do prawa do przemienności. Jeżeli zostanie stwierdzone, że obydwaj zawodnicy grali tymi samymi kolorami bierek w poprzedniej rundzie, wówczas o przemienności zadecydują kolory bierek, jakimi grali oni w poprzednich rundach. Jeśli okaże się, że obydwaj mają identyczną historię przydziału kolorów bierek, wówczas zawodnik mający wyższe zaszeregowanie otrzyma odmienny kolor bierek lub w rundach parzystych kolor wyrównujący.

Turniej pucharowy z udziałem 22 zawodników

Nr	elimin.	1/8 fin.	ćwierć	półfinał	final	mistrz
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						

4. Turnieje drużynowe

Drużynowy turniej systemem pucharowym należy przeprowadzić wg analogicznych zasad jak indywidualny, z tym, że słowo „zawodnik” jest równoznaczne ze słowem „drużyna”. Przepisy o przydziale kolorów bierek dotyczą zawodników grających na pierwszej i następnych szachownicach nieparzystych. Zawodnicy grający na parzystych szachownicach otrzymują odmienne kolory bierek.

5. Baraż, tie-break

(a) W indywidualnym turnieju pucharowym, w przypadku remisu, sędzia powinien wyznaczyć dodatkową partię (partie) ze skróconym czasem gry, np. partia błyskawiczna P-5' z dodatkiem sekundowym (3", 5" lub 10") na każdy ruch lub bez dodatku względnie partia szachów szybkich P-10', P-15', P-20', P-25', P-30' z dodatkami sekundowymi (10") na każdy ruch. Dobór koloru następuje drogą losowania. Jeśli dodatkowe partie (partia) nie dadzą rezultatu, to sędzia zarządza kolejne partie i także przeprowadza losowanie.

(b) W drużynowym turnieju pucharowym, w przypadku remisu, należy zastosować punktację pomocniczą, uwzględniającą wartość wyników na poszczególnych szachownicach. Za zwycięstwo na każdej szachownicy są przydzielane punkty pomocnicze, wg tabeli:

Nr Szach.	Liczba szachownic						
	10	9	8	7	6	5	4
I	60	60	60	60	60	60	60
II	57	57	57	57	56	56	55
III	54	54	54	54	53	52	51
IV	52	52	51	51	50	49	47
V	50	50	49	48	47	46	
VI	48	48	47	46	45		
VII	46	46	45	44			
VIII	44	44	43				
IX	42	42					
X	40						

Uwaga: W przypadku dwurundowego meczu drużynowego punktację pomocniczą należy wyliczyć dla każdego spotkania oddzielnie. Jeśli nadal istnieje równość punktowa o awansie do kolejnej fazy turnieju decyduje wygrana na wyższej szachownicy.

E. MECZE INDYWIDUALNE I DRUŻYNOWE

1. Mecze indywidualne

- (a) Mecz o określonej w regulaminie liczbie partii, w którym o zwycięstwie decyduje suma zdobytych punktów, licząc za wygraną partię 1 punkt, za remis 0,5 punktu i za przegraną 0 punktów..
- (b) Mecz o nie ustalonej regulaminem liczbie partii, grany aż do osiągnięcia przez jednego z zawodników określonej liczby punktów
- (c) Mecz o nie ustalonej regulaminem liczbie partii, grany aż do osiągnięcia przez jednego z zawodników określonej ilości zwycięstw, przy czym remisy nie są brane pod uwagę.
- (d) Kolory bierek są losowane przed rozegraniem pierwszej partii. W następnych partiach zawodnicy zmieniają kolory bierek, aż do zakończenia meczu.
- (e) W przypadku remisowego wyniku meczu, zaleca się (z wyjątkiem punktu „c”, gdzie remis jest niemożliwy), stosować następujące kryteria tie-break'u:
 - punktacja pomocniczą z turnieju finałowego (jeśli mecz był dogrywką lub barażem),
 - dwie partie szachów szybkich (np. P–30') lub serie po dwie partie szachów szybkich (względnie błyskawicznych P–5'), grane aż do wyłonienia zwycięzcy.
 - jedną partię błyskawiczną, gdzie białe otrzymują np. 6 minut i muszą wygrać partię, a czarne mniej czasu np. 5 minut i wynik remisowy wystarcza im do wygrania meczu. Inny wariant decydującej partii, to białe – 5 minut, a czarne - 4 minuty.

Uwaga: *Przed rozpoczęciem barażu (w przypadku serii partii – dodatkowo przed każdą serią) sędzia jest zobowiązany do przeprowadzenia losowania koloru bierek. Zwycięzca losowania ma prawo wyboru koloru bierki w pierwszej partii.*

2. Mecze drużynowe

- (a) Mecze drużynowe są rozgrywane według specjalnych regulaminów, ustalanych przez organizatora rozgrywek, np. drużynowe mistrzostwa Polski, eliminacje i rozgrywki ligowe.
- (b) W meczach obowiązuje zasada, że zawodnicy jednej drużyny grają identycznym kolorem bierok na szachownicach nieparzystych, a drugiej na parzystych.
- (c) Przed rozgrywkami klub (sekcja szachowa) musi zgłosić drużynę w kolejności szachownic, przy czym skład tej drużyny nie może ulegać zmianom w trakcie rozgrywek (chyba, że regulamin zawodów dopuszcza taką możliwość). W żadnym przypadku nie może być też zmieniona kolejność zgłoszonych zawodników. Zasady korzystania z zawodników rezerwowych musi określać regulamin zawodów. Istnieją dwa sposoby włączania zawodników rezerwowych do drużyny:
 - zawodnicy rezerwowi występują jedynie na końcowych szachownicach, za zawodnikami składu podstawowego, którzy mogą być przesuwani na wyższe szachownice, ale nigdy na niższe w stosunku do pierwotnego zgłoszenia. W tym przypadku obowiązuje również kolejność zgłoszenia zawodników rezerwowych.
 - zawodnicy rezerwowi mogą zamienić dowolnego zawodnika składu zasadniczego (wejść na jego miejsce), którzy z kolei mogą występować jedynie na szachownicach, na których zostali zgłoszeni. W tym przypadku kolejność wśród zawodników rezerwowych nie obowiązuje.

Uwaga: Podczas rozgrywania turnieju drużynowego może być zastosowany tylko jeden sposób korzystania z zawodników rezerwowych, który musi być wyraźnie określony w regulaminie imprezy.

- (d) Zgłoszony przez kapitana drużyny skład zespołu na mecz nie może ulec zmianie, nawet za zgodą zainteresowanych stron.

- (e) Drużyna szachowa może rozpocząć mecz po spełnieniu następujących warunków:
- został zgłoszony pełny imienny skład zawodników na dany mecz,
 - na sali turniejowej znajduje się więcej niż połowa zawodników ze zgłoszonego składu drużyny.
- (f) W przypadku absencji więcej niż połowy uczestników drużyny:
- sędzia nie może dopuścić danej drużyny do gry. W tej sytuacji sędzia uruchamia zegary wszystkim zawodnikom drużyny, która nie została dopuszczona do meczu, niezależnie od koloru bierek oraz obecności na sali niektórych członków zespołu.
 - po upływie jednej godziny od momentu rozpoczęcia meczu, jeżeli drużyna nie spełni warunków (e) spotkanie zostaje zweryfikowane jako walkower. W przypadku nie dopuszczenia obu drużyn do gry, po upływie regulaminowej godziny, spotkanie zostanie zweryfikowane jako przegrane walkowerem przez obydwa zespoły.
- Uwaga:*** Jeśli w meczu grane są partie szybkie lub błyskawiczne, walkower będzie przyznany po upływie połowy czasu przeznaczonego na całą partię.
- w przypadku gdy o wyznaczonej godzinie żadna z drużyn nie została dopuszczona do meczu, sędzia komunikuje kapitanom, od którego momentu uważa mecz za rozpoczęty i uruchamia zegar kontrolny. W takim przypadku, po dopuszczeniu jednej z drużyn do meczu, sędzia nastawia na wszystkich zegarach (po obydwu stronach) połowę czasu wskazanego przez zegar kontrolny i uruchamia wszystkie zegary drużyny przeciwnej, która jeszcze nie została dopuszczona do meczu.
- (g) Podstawowym dokumentem zawodów drużynowych jest protokół meczu, w którym umieszcza się nazwiska i imiona wszystkich zawodników obydwu drużyn oraz rezultaty partii.

PROTOKÓŁ Nr		MECZU SZACHOWEGO			
Pomiędzy					
Data	Runda	Godz. rozp.		zak.	
Miejscowość			Sędzia		
Sz.	Rank	Gospodarze	Rank	Goście	Wynik
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
VII					
VIII					
IX					
X					
Uwagi na odwrocie				Wynik	
Podpisy kapitanów			Podpis sędziego		
Gospodarzy		Gości			

F. SYSTEM SCHEVENINGEN W ROZGRYWKACH INDYWIDUALNYCH I DRUŻYNOWYCH

1. System scheveningen może być stosowany zarówno w turniejach indywidualnych (np. kobiety przeciwko mężczyznom), jak i w zawodach drużynowych. W tym systemie każdy zawodnik jednego zespołu (grupy) rozgrywa partie ze wszystkimi zawodnikami drugiej drużyny (grupy). Nie rozgrywa się natomiast partii między zawodnikami tego samego zespołu.
2. Liczba rund w tym systemie jest równa regulaminowej liczbie zawodników drużyny. Regulamin może zezwolić także na udział zawodników rezerwowych w meczu drużynowym,
3. Zawody rozgrywa się przeważnie pomiędzy zespołami o parzystej liczbie zawodników, a to z uwagi na kolory bierek. Kolejność zgłoszonych zawodników zespołu nie może ulec zmianie podczas trwania zawodów, a wszyscy zawodnicy składu podstawowego zachowują swoje numery startowe przez cały czas trwania imprezy.
4. Zawodnicy rezerwowi mają prawo występować na dowolnych szachownicach, w miejsce zawodników składu podstawowego, których nie wolno przesuwac. Regulamin zawodów może określać maksymalną liczbę partii granych przez zawodników rezerwowych, względnie minimalną ilość partii granych przez zawodników składu podstawowego, w celu uniknięcia przesuwania do rezerwy zawodników o większej sile gry.
5. Przydział kolorów bierek.
W danej rundzie wszyscy zawodnicy zespołu grają bierkami tego samego koloru. Zmiana koloru bierek następuje po każdej rundzie. Przed rozpoczęciem zawodów należy podać tabelę kojarzeń i przeprowadzić losowanie kolorów bierek w pierwszej rundzie (o ile tego nie ustalono w regulaminie).
6. Punktacja i baraże (tie-break)
O zwycięstwie w meczu granym systemem scheveningen decyduje suma zdobytych punktów przez wszystkich zawodników drużyny.

Kodeks Szachowy 2002

Regulamin zawodów powinien określać kryteria wyłonienia zwycięzcy w przypadku remisowego wyniku końcowego. Może to być większa liczba odniesionych zwycięstw przez najlepszych zawodników drużyny lub suma rezultatów zawodników składu podstawowego, z pominięciem rezerwowych, albo z pominięciem dwóch najsłabszych rezultatów itp.

7. Tabele kojarzeń dla meczów scheveningen

Drużyny 4-osobowe

Rundy			
I	II	III	IV
A1 – B4	B1 – A3	A1 – B2	B1 – A1
A2 – B3	B2 – A2	A2 – B1	B2 – A4
A3 – B2	B3 – A1	A3 – B4	B3 – A3
A4 – B1	B4 – A4	A4 – B3	B4 – A2

Drużyny 6-osobowe

Rundy					
I	II	III	IV	V	VI
A1 – B6	B1 – A5	A1 – B4	B1 – A3	A1 – B2	B1 – A1
A2 – B5	B2 – A4	A2 – B3	B2 – A2	A2 – B1	B2 – A6
A3 – B4	B3 – A3	A3 – B2	B3 – A1	A3 – B6	B3 – A5
A4 – B3	B4 – A2	A4 – B1	B4 – A6	A4 – B5	B4 – A4
A5 – B2	B5 – A1	A5 – B6	B5 – A5	A5 – B4	B5 – A3
A6 – B1	B6 – A6	A6 – B5	B6 – A4	A6 – B3	B6 – A2

Drużyny 8-osobowe

Rundy							
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
A1–B8	B1–A7	A1–B6	B1–A5	A1–B4	B1–A3	A1–B2	B1–A1
A2–B7	B2–A6	A2–B5	B2–A4	A2–B3	B2–A2	A2–B1	B2–A8
A3–B6	B3–A5	A3–B4	B3–A3	A3–B2	B3–A1	A3–B8	B3–A7
A4–B5	B4–A4	A4–B3	B4–A2	A4–B1	B4–A8	A4–B7	B4–A6
A5–B4	B5–A3	A5–B2	B5–A1	A5–B8	B5–A7	A5–B6	B5–A5
A6–B3	B6–A2	A6–B1	B6–A8	A6–B7	B6–A6	A6–B5	B6–A4
A7–B2	B7–A1	A7–B8	B7–A7	A7–B6	B7–A5	A7–B4	B7–A3
A8–B1	B8–A8	A8–B7	B8–A6	A8–B5	B8–A4	A8–B3	B8–A2

H. INNE IMPREZY SZACHOWE

H1. SYMULTANY SZACHOWE

1. Seanse gry jednoczesnej (symultany) polegają na rozgrywaniu przez jednego zawodnika równocześnie wielu partii z przeciwnikami, z których każdy gra na odrębnej szachownicy. Symultana jest imprezą propagandową i ma na celu popularyzację gry w szachy. Rezultatów partii, rozgrywanych w ramach symultany, nie zalicza się do celów klasyfikacji szachowej. Liczba rozgrywanych partii nie jest ograniczona, zależy od symultanisty i możliwości organizatora. Zwyczajowo seanse organizuje się na 10, 15, 20 czy 25 szachownicach.
2. Organizator symultany powinien przygotować regulamin imprezy, a w przypadku dużej liczby uczestników powołać sędziego czuwającego nad przebiegiem seansu.
3. Partie w ramach seansu gry jednoczesnej powinny być rozgrywane przy użyciu turniejowego sprzętu szachowego. Sprzęt odbiegający od normy może być zaakceptowany jedynie za zgodą symultanisty. Ustawienie stołów do gry powinno

umożliwiać dającemu seans swobodne poruszanie się od szachownicy do szachownicy, a odległość między stołami powinna być niewielka. Pod koniec seansu partie nie zakończone należy grupować.

4. W seansie gry jednoczesnej obowiązują przepisy gry FIDE i PZSzach, z wyjątkami podanymi w niniejszym rozdziale.
5. Symultaniści rozgrywa wszystkie partie białymi bierkami. Nie obowiązuje go zasada dotkniętej bierki, jednak z chwilą wykonania posunięcia na następnej szachownicy nie może już zmienić wykonanego posunięcia. Nie może również cofnąć posunięcia, jeśli przeciwnik w odpowiedzi wykonał swoje posunięcie.
6. Uczestnicy seansu są obowiązani wykonywać swoje posunięcia w obecności symultanisty, niezwłocznie po jego podejściu do szachownicy oraz zapisywać je na blankiecie. Trzykrotne przekroczenie czasu namysłu, po podejściu symultanisty, powoduje przegranie partii. W czasie rozgrywania seansu nie wolno przestawiać bierki ani korzystać z jakiegokolwiek pomocy.
7. W seansach gry jednoczesnej z zegarami, określony limit czasu obowiązuje symultanistę i uczestników. Nie zawsze musi być to być identyczne tempo gry. Uczestnik seansu po wykonaniu swojego posunięcia uruchamia zegar symultanisty, ale po jego podejściu ma obowiązek niezwłocznie go poinformować o swoim ostatnim posunięciu.
8. W seansach gry jednoczesnej z zegarami symultanista nie jest zobowiązany do przestrzegania kolejności szachownic, ale obowiązują go wszystkie przepisy kodeksu szachowego jak w normalnych partiach turniejowych. □





B.VII

USTALANIE KOLEJNOŚCI MIEJSC W TURNIEJACH PZSZACH

1. WSTĘP

- 1.1. O kolejności zajętych miejsc rozstrzyga zawsze liczba punktów zdobytych przez zawodnika zgodnie z Przepisami Gry FIDE. W przypadku równej liczby punktów, u dwóch lub więcej zawodników, przepisy FIDE nie określają sposobu ustalania ich ostatecznej kolejności (poza oficjalnymi rozgrywkami o mistrzostwo świata i kontynentów). Dlatego ten problem leży w gestii organizatorów imprez, którzy powinni określić w regulaminie turnieju system tie-break'u i podać go do wiadomości uczestnikom najpóźniej na odprawie technicznej przed zawodami. W przypadku zastosowania kilku punktacji pomocniczych, należy je uszeregować w regulaminie, w kolejności ważności.
- 1.2. W turniejach krajowych i międzynarodowych, organizowanych w Polsce jest stosowanych wiele systemów punktacji pomocniczej (tie-break'ów).
 - (a) **Punktacja Sonneborna–Bergera**, w której zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, obliczonych w zależności od uzyskanego wyniku z przeciwnikami. Metoda znajduje zastosowanie w turniejach kołowych, np. w finałach mistrzostw Polski mężczyzn i kobiet, a w wyjątkowych przypadkach w turniejach granych systemem szwajcarskim.
 - (b) **Metoda odrzucania najsłabszych wyników**, zwana metodą FIDE (wyłącznie dla turniejów kołowych), w której zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, któ-

re zostają w wyniku odjęcia punktów zdobytych z przeciwnikami z ostatniej grupy punktowej w tabeli turniejowej (może to być jeden zawodnik), a jeśli zachodzi taka konieczność to także po pominięciu przedostatniej grupy punktowej itd. Ta metoda znajdowała zastosowanie m.in. w turniejach strefowych, międzystrefowych i pretendentów oraz innych oficjalnych rozgrywkach FIDE granych systemem kołowym.

- (c) **Punktacja Buchholza**, w której zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą punktów zdobytych przez wszystkich jego przeciwników, z którymi grał partie (pauzy i walkowery liczy się inaczej – wg p. 4.2). Punktacja Buchholza jest m.in. stosowana w półfinałach mistrzostw Polski mężczyzn i kobiet.
- (d) **Punktacja średnia Buchholza**, w której zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą punktów zdobytych przez wszystkich jego przeciwników, z którymi grał partie (pauzy i walkowery liczy się inaczej – wg p. 4.2), ale z odjęciem rezultatu najwyższego i najniższego. Metoda jest powszechnie stosowana m.in. w półfinałach MP mężczyzn i kobiet.
- (e) **Metoda progresji**, w której zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą stanu jego punktów po każdej rundzie (sumowanie tabeli postępów). Metodę progresji stosuje FIDE m.in. w mistrzostwach świata we wszystkich grupach wiekowych od 10 do 20 lat. Stosowana jest też w Polsce w półfinałach i finałach MP w grupach wiekowych od 10 do 20 lat.
- (f) **Suma rankingów** (lub średni ranking) przeciwników. FIDE stosuje tę metodę w różnych rozgrywkach eliminacyjnych oraz w mistrzostwach świata od 10 do 20 lat, jeśli wszyscy zawodnicy dzielący miejsce grali z przeciwnikami mającymi ranking FIDE. Niekiedy zakłada się dla wszystkich zawodników bez oficjalnego ranking FIDE – ranking 2000 p. i wtedy ta metoda może być stosowana w dowolnych zawodach.
- (g) **Zredukowana suma rankingów** (lub średni ranking) przeciwników z pominięciem rywala, który ma najniż-

szy ranking i następnie w miarę potrzeby z pominięciem kolejnego rywala z najniższym rankingiem.

- (h) **Wynik bezpośrednich partii** (meczów) pomiędzy zawodnikami (drużynami) dzielącymi miejsce.
- (i) **Większa liczba zwycięstw w całym turnieju.** Metoda powszechnie stosowana jako drugie lub trzecie kryterium w wielu imprezach.
- (j) **Większa liczba zwycięstw czarnymi bierkami** w całym turnieju.
- (k) **System Koyi** (wyłącznie dla turniejów kołowych), w którym zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów zdobytych w turnieju ze wszystkimi zawodnikami, którzy uzyskali przynajmniej 50% punktów.
- (l) **Rozszerzony system Koyi** dla turniejów kołowych. System Koyi może być rozszerzony i krok po kroku obejmować grupy zawodników z jednakową liczbą punktów, którzy uzyskali mniej niż 50% punktów. W przypadku, gdy branie pod uwagę kolejnych grup zawodników nie przynosi żadnego rezultatu, to decydują wyniki bezpośrednich partii pomiędzy tymi między zawodnikami i następnie: liczba wygranych partii, liczba partii wygranych czarnymi, zwycięstwo z zawodnikiem o najwyższym rankingu i na koniec - wyższy ranking zawodnika dzielącego miejsce.
- (j) **Losowanie** – tylko w ostateczności.

2. METODA SONNEBORNA-BERGERA

- 2.1. W indywidualnych turniejach kołowych, w przypadku równej liczby punktów, stosuje się przeważnie system Sonneborna-Bergera. Każdy zawodnik, po zakończeniu turnieju, otrzymuje pełną liczbę punktów uzyskanych przez przeciwników, których pokonał (łącznie z tymi, z którymi zdobył punkt walkowerem) oraz połowę punktów uzyskanych przez przeciwników, z którymi zremisował partie. Przegrana nie przynosi żadnych punktów.
- 2.2. W turnieju drużynowym, w którym o kolejności zespołów decydują małe punkty (za poszczególne partie), liczba możliwych wariantów jest większa od trzech i zależy od

liczby zawodników w drużynie. Szczegóły obliczania punktów Sonneborna–Bergera w rozgrywkach drużynowych przedstawiono w art. IX „Przepisów turniejowych FIDE” (Kodeks – Część B).

3. ODRZUCANIE NAJSŁABSZYCH WYNIKÓW (METODA FIDE)

Zamiast metody Sonneborna–Bergera, FIDE zaleca stosować w turniejach kołowych inną metodę tie-break’u. Polega ona na odejmowaniu od wyników rozpatrywanych zawodników (dzielących miejsce) punktów zdobytych z ostatnią grupą punktową w tabeli turniejowej (może to być jeden zawodnik). Jeżeli to nie wystarczy, to należy odjąć punkty zdobyte z przeciwnikami przedostatniej grupy punktowej itd. aż do uzyskania różnic punktowych pomiędzy obliczanymi zawodnikami.

4. METODA BUCHHOLZA

4.1. Metoda Buchholza jest jedną z podstawowych punktacji pomocniczych w turniejach granych systemem szwajcarskim, w których każdy zawodnik gra z inną grupą przeciwników. Metoda Buchholza polega na zsumowaniu wszystkich punktów uzyskanych przez przeciwników obliczanego zawodnika, bez względu na rezultaty partii faktycznie rozegranych.

4.2. Walkowery i pauzy

Partie wygrane i przegrane walkowerem oraz punkty zdobyte w wyniku pauzowania są odmiennie traktowane w punktacji pomocniczej Buchholza:

- (a) przy sumowaniu punktów przeciwników, każdy ich punkt zdobyty bez gry (walkower, pauza), traktujemy jako pół punktu (zmniejszamy dorobek punktowy danego przeciwnika o pół punktu). Z kolei każdą ich porażkę walkowerem traktujemy też jako pół punktu (powiększamy dorobek punktowy danego przeciwnika o pół punktu),
- (b) zawodnikowi, który pauzował zalicza się za taką rundę punkty Buchholza odpowiadające 50% rezultatowi w turnieju (np. w turnieju 9 rundowym – 4,5 p.),

- (c) zawodnikowi, który wygrał (lub przegrał) partię walkowerem zalicza się za taką rundę punkty Buchholza odpowiadające 50 % punktów zdobytych przez skojarzonego przeciwnika.

5. METODA BUCHHOLZA Z POTRĄCENIEM SKRAJNYCH REZULTATÓW (tzw. średni Buchholz)

Średni wynik Buchholza (ang. Median Buchholz) oblicza się sumując punkty uzyskane przez przeciwników rozpatrywanego zawodnika, ale z pominięciem rezultatów skrajnych, czyli przeciwników, którzy zdobyli największą i najmniejszą liczbę punktów. Zawodnik, który po odjęciu skrajnych rezultatów uzyskał największą liczbę punktów pomocniczych, zajmie wyższe miejsce w swojej grupie punktowej i w końcowej tabeli turniejowej.

6. PROGRESJA – SUMOWANIE TABELI POSTĘPOWEJ

- 6.1. Metoda progresji może być stosowana w turniejach indywidualnych i drużynowych. Metoda polega na dodawaniu liczby zdobytych punktów przez danego zawodnika z rundy na rundę, według tabeli postępów (od pierwszej do ostatniej rundy). Wyjaśnia to przykład, podany w tabelce, dla turnieju w którym rozgrywano 11 rund, a obliczany zawodnik uzyskał 6 punktów i progresję 43 punkty:

Rundy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Razem
Rezultaty	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	6
Postępy	1	2	2	3	4	4	4	5	6	6	6	43

- 6.2. Jeżeli sumowanie wszystkich rund w metodzie progresji nie wyłoni ostatecznej kolejności i niektórzy (bądź wszyscy) zawodnicy będą mieli nadal identyczną wartość, to w odniesieniu do tych graczy trzeba pominąć wynik pierwszej rundy (w podanym przykładzie po pominięciu wyniku pierwszej rundy nowa progresja będzie wynosiła $43-1=42$ p.) i ponownie obliczyć sumę progresywnych wyników, a jeśli zajdzie konieczność – pominąć drugą rundę itd., aż ustalenie ostatecznej kolejności będzie możliwe.

7. WARTOŚCIOWANIE RANKINGU PRZECIWNIKÓW

Metoda jest stosowana w turniejach granych systemem szwajcarskim i polega na sumowaniu rankingów przeciwników każdego z zawodników dzielących miejsce. Suma tych rankingów jest dodatkowym kryterium oceny. Wariantem tej metody jest suma rankingów przeciwników z potrąceniem rankingu najsłabszego przeciwnika.

8. INNE METODY TIE-BREAK'U

- 8.1. Rezultaty bezpośrednich partii (meczów) pomiędzy rozpatrywanymi zawodnikami, o ile w zawodach granych systemem szwajcarskim grali oni ze sobą w czasie turnieju.
- 8.2. Większa liczba zwycięstw w całym turnieju.
- 8.3. Większa liczba zwycięstw czarnymi.
- 8.4. Losowanie.
- 8.5. System Koyi (turnieje kołowe). Liczba punktów zdobytych w turnieju ze wszystkimi zawodnikami, którzy uzyskali przynajmniej 50% punktów. System Koyi może być rozszerzony i krok po kroku obejmować zawodników, którzy uzyskali mniej niż 50% punktów.
- 8.6. Rozszerzony system Koyi dla turniejów kołowych. System Koyi może być rozszerzony i krok po kroku obejmować grupy zawodników z jednakową liczbą punktów, którzy uzyskali mniej niż 50% punktów. W przypadku, gdy branie pod uwagę kolejnych grup zawodników nie przynosi żadnego rezultatu, to decydują wyniki bezpośrednich partii pomiędzy tymi między zawodnikami i następnie: liczba wygranych partii, liczba partii wygranych czarnymi, zwycięstwo z zawodnikiem o najwyższym rankingu i na koniec - wyższy ranking zawodnika dzielącego miejsce.

9. PUNKTACJA POMOCNICZA (TIE-BREAK) W TURNIEJACH DRUŻYNOWYCH

- 9.1. W turniejach drużynowych, w których podstawowym kryterium klasyfikacji są małe punkty (za poszczególne partie), jako punktację pomocniczą przyjmuje się sumę punktów meczowych. Zespół otrzymuje za każde zwycięstwo w

spotkaniu 2 p. meczowe (można przyznawać za zwycięstwo 3 p. meczowe), za remis w spotkaniu 1 p. meczowy oraz 0 p. za przegrany mecz. Większa liczba punktów meczowych decyduje o wyższej lokacie.

Uwaga: W sytuacji odwrotnej, w przypadku, gdy podstawowym kryterium klasyfikacji są punkty meczowe (duże), w charakterze punktacji pomocniczej służą małe punkty.

- 9.2. Kolejnym kryterium w rozgrywkach drużynowych może być lepszy rezultat punktowy na I szachownicy, a jeśli zachodzi taka konieczność to na II szachownicy i kolejnych szachownicach.
- 9.3. W turnieju drużynowym kołowych (rzadziej szwajcarskich) można stosować też metodę Sonneborna–Bergera przedstawioną w art. IX „Przepisów turniejowych FIDE” (Kodeks – Część B)

10. NAJLEPSZE WYNIKI NA SZACHOWNICACH

- 10.1. W rozgrywkach drużynowych często zachodzi konieczność ustalenia kolejności zawodników na poszczególnych szachownicach, co jest związane z nagrodami i dodatkowymi punktami w rankingu PZSzach. Organizatorzy mają do wyboru następujące podstawowe kryteria:

- liczba zdobytych punktów, niezależnie od liczby granych partii,
- lepszy rezultat procentowy, ale z określonej minimalnej liczby partii,

oraz dodatkowe kryteria:

- liczba zwycięstw,
- średni ranking przeciwników,
- wyższa pozycja drużyny w końcowej tabeli.

Uwaga: Przy ustalaniu kolejności zawodników na poszczególnych szachownicach, klasyfikowany może być tylko zawodnik, który rozegrał na danej szachownicy (lub wyższej) przynajmniej połowę ustalonych regulaminem partii.

10.2. Przykłady ustalaniu kolejności zawodników

- (a) W drużynowych mistrzostwach Polski o zdobyciu nagród na szachownicach decydują zdobyte punkty, niezależnie od liczby granych partii. Warunek ten ma na celu unikanie sytuacji, w których zawodnik z lepszym rezultatem procentowym odmówi gry w ostatniej rundzie rozgrywek. Dopiero przy równej liczbie zdobytych punktów (przez dwóch lub więcej zawodników na danej szachownicy) decydują inne kryteria jak: lepszy rezultat procentowy, liczba zwycięstw i średni ranking przeciwników.
- (b) Na olimpiadach szachowych decyduje lepszy rezultat procentowy, pod warunkiem rozegrania określonej minimalnej liczby partii, która wynosi dla zawodników (zawodniczek) z zasadniczego składu - 60% i dla zawodników (zawodniczek) rezerwowych - 50% liczby rund. □





CZĘŚĆ B

REGULAMINY TURNIEJOWE SYSTEMY ROZGRYWEK

B.VIII

PRZEPISY TURNIEJOWE W DZIEDZINIE ROZWIĄZYWANIA ZADAŃ SZACHOWYCH

Przepisy Stałej Komisji Kompozycji Szachowej FIDE (PCCC) 2006
Opracował Bogusz Piliczewski

1. Mistrzostwa Polski w rozwiązywaniu zadań

1. 1. Turnieje indywidualne.

Rozgrywa się 6 rund w dwa dni

Runda	Zadania	Czas na rozwiązanie
Dzień I		
I	dwuchodówki	20 minut
II	trzychodówki	60 minut
III	studia	100 minut
Dzień II		
IV	maty pomocnicze	50 minut
V	wielochodówki	80 minut
VI	samomaty	50 minut

1.2. Przerwa między rundami powinna wynosić przynajmniej 15 minut. W szczególnych przypadkach Sędzia Główny może

Kodeks Szachowy - lipiec 2006



zmniejszyć liczbę zadań oraz skrócić czas trwania zawodów. O wszelkich zmianach uczestnicy muszą być poinformowani przed rozpoczęciem zawodów.

2. Organizacja turnieju o mistrzostwo Polski

- 2.1. Organizatorem jest Komisja Rozwiązywania Zadań PZSzach.
- 2.2. Mistrzostwami Polski są oficjalnymi rozgrywkami, będącymi podstawą do nadawania tytułów, tylko w przypadku, gdy weźmie w nich udział przynajmniej 10 rozwiązujących.
- 2.3. Komisja Rozwiązywania Zadań PZSzach mianuje Sędziego Głównego, jeśli to możliwe, przed ogłoszeniem turnieju.
- 2.4. Sędzia Główny jest odpowiedzialny za wybór zadań do rozwiązywania, przygotowanie i sprawdzenie poprawności wydruków z diagramami, dopilnowanie, aby nikt z rozwiązujących nie miał wcześniej dostępu do zestawu wybranych zadań, prawidłowe przeprowadzenie zawodów oraz przestrzeganie niniejszego regulaminu.
- 2.5. Sędzia Główny musi ustalić podział punktów w rozwiązaniu dla wszystkich wariantów, posunięć lub pojedynczych rozwiązań przed rozpoczęciem turnieju.
- 2.6. Każdy uczestnik musi zawiadomić organizatora o zamiarze udziału nie później niż 7 dni przed turniejem, chyba że w oficjalnym komunikacie organizatora dopuszczalny jest termin późniejszy.

3. Zadania do rozwiązywania

- 3.1. Zadania do rozwiązywania powinny być oryginałami lub nieznanymi opublikowanymi kompozycjami. Oryginalne kompozycje nie mogą być publikowane w sprawozdaniach z mistrzostw bez zgody autora.
- 3.2. Wybrane zadania powinny charakteryzować się klarownym tematem, dobrym poziomem jakości i trudności. W każdej rundzie 3 zadania powinny reprezentować różne style.
- 3.3. Zadania bajkowe, nieprawidłowe pozycje i retro-analizy nie są dozwolone. Wszystkie zadania powinny mieć tylko jedno rozwiązanie z wyjątkiem matów pomocniczych. Zadania powinny być sprawdzone komputerowo.

- 3.4. Zadania do rozwiązania powinny być przedstawione na wydrukowanych diagramach lub prezentowane na tablicach demonstracyjnych.

4. Rozwiązania zadań

- 4.1. Rozwiązujący może korzystać z szachownicy i figur udostępnionych przez organizatora lub z własnego kompletu szachowego. Używanie komputerów i telefonów komórkowych podczas rozwiązywania jest zabronione.
- 4.2. Rozwiązania należy pisać czytelnie w następujący sposób:
- a) w dwuchodówkach: pierwsze posunięcie białych,
 - b) w trzychodówkach i wielochodówkach: wstęp oraz wszystkie warianty pełnej długości łącznie z groźbą z wyjątkiem ostatniego ruchu czarnych i posunięcia matującego,
 - c) w matach pomocniczych: wszystkie posunięcia (zaczynają czarne, matują białe),
 - d) w samomatach: wstęp oraz wszystkie warianty pełnej długości łącznie z groźbą z wyjątkiem posunięcia matującego,
 - e) w studiach: wszystkie posunięcia aż do oczywistej wygranej lub remisu we wszystkich głównych wariantach.
- 4.3. W matach pomocniczych rozwiązujący musi podać wymaganą liczbę rozwiązań (jedno lub więcej). We wszystkich innych zadaniach i studiach wystarczy podać tylko jedno rozwiązanie.
- 4.4. Jeśli rozwiązujący uważa, że znalazł uboczne rozwiązanie, może je podać zamiast rozwiązania autorskiego. W takim przypadku musi on podać kompletną liczbę posunięć ubocznego rozwiązania zgodnie z punktem 7.

5. Ocena wyników

- 5.1. Za poprawne i kompletne rozwiązanie zadania przyznawane jest 5 punktów.
- 5.2. Za niepełne rozwiązanie przyznawane jest mniej punktów. Za niepoprawne lub niekompletne warianty - w matach pomocniczych niepoprawne lub niekompletne pojedyncze rozwiązania - przyznawane jest 0 punktów.
- 5.3. Jeśli zadanie nie ma rozwiązania to przyznaje się 0 punktów. Zadanie z nieprawidłową pozycją jest traktowane, jak zadanie z poprawną pozycją.



- 5.4. Jeśli zostało udowodnione, że zadanie jest niepoprawne (uboczne, brak rozwiązania), musi to być ogłoszone tak szybko, jak to tylko możliwe.
- 5.5. Jeżeli ruch napisany jest niepoprawnie, niewyraźnie lub dwuznacznie, to ten wariant lub pojedyncze rozwiązanie są traktowane jako niepoprawne. Jeśli jednak Sędzia Główny jest całkowicie pewny, że prawidłowy ruch był zamierzony, to ten wariant lub rozwiązanie muszą być traktowane jako poprawne.
- 5.6. Punkty zdobyte przez rozwiązujących w kolejnych rundach są sumowane podobnie jak czas rozwiązywania (w minutach). Liczba punktów decyduje o miejscu. W przypadku równej liczby punktów o miejscu decyduje krótszy ogólny czas rozwiązywania.

6. Ogłoszenie wyników

- 6.1. Uczestnicy muszą być poinformowani o oficjalnych rozwiązaniach każdej rundy natychmiast po jej zakończeniu. Wyniki rund muszą być ogłoszone w formie pisemnej tak szybko jak jest to możliwe.
- 6.2. Sędzia Główny powinien ogłosić wyniki nie później niż godzinę po zakończeniu mistrzostw. Protesty muszą być zgłoszone do Sędziemu Głównemu w formie pisemnej nie później niż pół godziny po ogłoszeniu wyników. Zadaniem Sędziego Głównego jest zajęcie się takimi protestami i podjęcie ostatecznej decyzji.





C.III

PRZEPISY FINANSOWE FIDE ***Handbook FIDE – B.03***

Uchwalone przez Kongres FIDE w roku 1975, wraz z wniesionymi poprawkami przez Kongres FIDE w latach 1976, 1978, 1980, 1986, 1987, 1989, 1990, 1991, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998 i Radę Wykonawczą FIDE w latach 1999, 2001, Kongres 2002, Prezydium FIDE 2003, Kongres 2004 i Radę Wykonawczą FIDE 2005.

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

Przepisy finansowe FIDE mogą być zmieniane jedynie na Walnym Zgromadzeniu Delegatów FIDE po uzyskaniu zwykłej większości głosów. Wyjątkiem są roczne składki członkowskie federacji, które wymagają większości 2/3.

A. Wprowadzenie

- 1.1. Rok finansowy FIDE rozpoczyna się 1 stycznia i kończy 31 grudnia.
- 1.2. Budżet FIDE jest sporządzany w Euro. W wyjątkowych sytuacjach skarbnik FIDE, za zgodą Prezydium FIDE, może zmienić walutę. Także w wyjątkowych przypadkach skarbnik ma prawo przenieść administrowanie funduszami FIDE do innego kraju. Wszystkie rachunki bankowe i inwestycyjne FIDE muszą być prowadzone w imieniu FIDE.

Kodeks Szachowy, marzec 2007

- 1.3. Zarządzanie finansami FIDE jest prowadzone na bazie corocznego budżetu przygotowanego przez skarbnika i zatwierdzonego przez Generalne Zgromadzenie Delegatów FIDE. Jeżeli budżet nie jest zatwierdzony, to FIDE funkcjonuje na bazie ostatniego budżetu zatwierdzonego przez Kongres. W wyjątkowych przypadkach Prezydium FIDE może dokonać modyfikacji budżetu w okresie pomiędzy obradami Kongresu FIDE.
- 1.4. Skarbnik FIDE przedstawia Generalnemu Zgromadzeniu Delegatów bilans dochodów i wydatków, wraz z niezbędną dokumentacją oraz raportem audytora. Uzupełnieniem sprawozdania jest zestawienie aktualnych obrotów finansowych.
- 1.5. Po zbadaniu i zatwierdzeniu dokumentacji, wymienionej w art. 1.4, Generalne Zgromadzenie udziela absolutorium skarbnikowi za działalność finansową w omawianym roku.
- 1.6. Wszystkie wydatki FIDE powinny być płacone za pomocą czeków albo regulowane przelewami. Niewielkie obroty gotówkowe, którymi operuje Sekretariat FIDE powinny być rozliczane ze skarbnikiem FIDE w okresach miesięcznych.
- 1.7. Finansowe transakcje powinny być podpisane przez dwie z trzech osób upoważnionych przez Prezydium FIDE; jedną z nich musi być skarbnik.
- 1.8. Księgowy powinien być wyznaczony przez Prezydium FIDE na wniosek skarbnika.
- 1.9. Księgowy rejestruje bieżące wydatki i dochody oraz całość działalności finansowej FIDE.
- 1.10. Oficjalne wyciągi bankowe powinny być przedstawiane skarbnikowi FIDE do oceny i komentarza.

- 1.11. Skarbnik i/albo księgowy powinni przedstawić audytorowi wszystkie dokumenty dotyczące finansowej działalności FIDE i udzielić wymaganych wyjaśnień.

B. Koszty

2. **FIDE pokrywa wydatki prezydenta**, honorowego prezydenta, zastępcy prezydenta, wiceprezydentów, generalnego sekretarza, audytora i skarbnika, niezbędne do wykonywania ich funkcji oraz koszty sekretariatu.

Jednakże ich podróże, zakwaterowanie i wyżywienie na posiedzeniach Generalnego Zgromadzenia są ponoszone przez organizatora - narodową federację. W sytuacjach, w których gospodarz nie pokrywa tych wydatków, to reguluje je FIDE.

3. **FIDE zwraca tylko bilety lotnicze** w klasie ekonomicznej, chyba że są inne powody wynikające ze specyficznych przepisów i sytuacji.
4. **Wydatki muszą być zatwierdzone** przez prezydenta FIDE, zastępcę prezydenta albo oficjalną osobę w FIDE, autoryzowaną przez Prezydium FIDE. Otrzymanie zwrotu pieniędzy wymaga przedstawienia skarbnikowi oryginalnych rachunków w formie uznanej przez skarbnika.

C. Dochody

5. **Dochody FIDE pochodzą z następujących źródeł**

- (a) opłaty członkowskie, płacone przez stowarzyszone federacje,
- (b) wpisowe za udział w oficjalnych rozgrywkach FIDE, płacone przez stowarzyszone federacje,
- (c) wpłaty od stowarzyszonych federacji za usługi ze strony FIDE i gwarancje przyznawane przez FIDE,
- (d) wpłaty od innych organizacji za usługi ze strony FIDE i gwarancje przyznawane przez FIDE,
- (e) inne wpłaty

Kodeks Szachowy, marzec 2007

6. Składki członkowskie

- 6.1. Wysokość rocznej składki członkowskiej jest ustalana i kontrolowana przez Generalne Zgromadzenie raz na cztery lata.
- 6.2. Stowarzyszone Międzynarodowe Szachowe Organizacje płacą za członkostwo 670 Euro rocznie.

7. Wpisowe za uczestnictwo w rozgrywkach

- 7.1. Wpisowe wynosi:

Drużynowe MŚ	270 Euro od drużyny
Olimpiada szachowa	270 Euro od drużyny
MŚ miast	500 Euro od drużyny +
Drużynowe MŚ do 20 lat	100 Euro od drużyny
Drużynowe MŚ do 16 lat	100 Euro od drużyny
Indywidualne MŚ oraz Puchar świata	mężczyźni 150 USD od zawodnika kobiety 100 USD od zawodniczki
MŚ oldbojów	70 Euro od zawodnika +
MŚ 10-18 lat	70 Euro od zawodnika *
Dodatkowi zawodnicy MŚ	140 Euro od zawodnika
MŚ szachy szybkie 10-18 lat	70 Euro od zawodnika *
MŚ amatorów	30 Euro od zawodnika + dwóch zawodników nominowanych przez federację bez opłaty

Oznaczenia

- * z wyjątkiem obrońcy tytułu
- + otrzymuje federacja organizatora

- 7.2. Prezydenci kontynentów powinni przekazać skarbnikowi FIDE nazwiska zawodników, którzy mają imienne prawo udziału w MŚ z uwagi na uzyskany rezultat w mistrzostwach kontynentalnych od 10 do 20 lat. Prezydenci kontynentów powinni wydać takim zawodnikom odpowiednie zaświadczenia, które będą przedstawione organizatorom i które potwierdzą ich imienne prawo do udziału w zawodach.
- 7.3. Wpisowe musi być wpłacone do FIDE przed rozpoczęciem turnieju. 20% wpisowego za udział w zawodach FIDE (z wyjątkiem indywidualnych MŚ, Pucharu świata i olimpiady) zostaje przekazanych federacji organizującej zawody (50% jeśli ta federacja należy do organizacji CACDEC, czyli krajów rozwijających się).
- 7.4. Jeżeli zawodnik (drużyna) zarejestrował swój udział w rozgrywkach FIDE, ale wycofał się z zawodów w okresie 14 dni przed ich rozpoczęciem, względnie nie zjawił się na pierwszej rundzie, to wpisowe nie podlega zwrotowi, z wyjątkiem sytuacji, gdy przytoczy uzasadnione powody rezygnacji ze startu.
- 7.5. Federacja organizatora MŚ do 10-18 lat ma prawo zgłoszenia po 7 zawodników w każdej kategorii wiekowej bez wpłaty wpisowego. Dalsze zgłoszenia zawodników, ponad ten limit, wymagają wpłaty wpisowego w wysokości odpowiadającej dodatkowym zawodnikom. W przypadku zawodów o MŚ, organizowanych przez federacje należące do pierwszej i drugiej kategorii szachowych krajów rozwijających się, nie muszą one wносить żadnego wpisowego za udział swoich zawodników.

8. Zaległości w opłatach

- 8.1. Federacja krajowa, która zalega z opłatami na rzecz FIDE przez okres jednego roku, zostaje pozbawiona usług ze strony Sekretariatu FIDE i nie może wystę-

pować do FIDE o przyznanie organizacji jakiegokolwiek oficjalnej imprezy.

- 8.2. Federacja krajowa, która ma dwuletnie zaległości w opłatach, zostaje czasowo wykluczona z FIDE.
- 8.3. Zawodnicy federacji, która została pozbawiona usług ze strony Sekretariatu FIDE, a którzy chcą wziąć udział we indywidualnych zawodach FIDE (MŚ i mistrzostwa kontynentów) muszą płacić podwójne wpisowe. Ten przepis umożliwia uczestnictwo w indywidualnych rozgrywkach FIDE zawodnikom z federacji pozbawionej usług.
- 8.4. FIDE ma prawo domagania się od federacji kontynentalnych, aby nie dopuściły do kontynentalnych rozgrywek drużynowych federacji krajowych, które zostały pozbawione usług Sekretariatu FIDE z uwagi na jednoroczne zaległości w opłatach. Pismo w tej sprawie powinno być wysłane do Kontynentów w ciągu trzech miesięcy od daty zawieszenia dokonanego przez Prezydium FIDE. Zawodnicy federacji krajowych, które są czasowo wykluczone z FIDE, nie mogą uczestniczyć w żadnych rozgrywkach kontynentalnych, z chwilą zatwierdzenia tej decyzji przez Generalne Zgromadzenie FIDE.

Kontynenty mogą domagać się, aby FIDE, aby pozbawiła federację krajową swoich usług, jeśli ta federacja ma zaległości w opłatach na rzecz kontynentu. Żądanie musi potwierdzone przez Prezydium Kontynentu i skierowane do Sekretariatu FIDE.

Rankingi zawodników federacji wykluczonych z FIDE są usunięte z listy rankingowej FIDE (pierwszej publikowanej po podjętej decyzji), a usługi Sekretariatu i inne wstrzymane zostają po trzech miesiącach od chwili otrzymania decyzji przez Sekretariat FIDE.

9. Opłaty rankingowe

- 9.1. Opłaty rankingowe są określane dla każdej federacji krajowej na bazie liczby „aktywnych” zawodników publikowanych na liście rankingowej FIDE
- 9.2. Roczna opłata rankingowa wynosi 3 Euro od zawodnika. Jeżeli 75% sprawozdań turniejowych jest przesłanych do FIDE w zaaprobowanej formie elektronicznej, to federacja ma 50% rabat. Maksymalna łączna kwota opłaty rankingowej przypadająca na federację wynosi 2.700 Euro (przed rabatem). Pierwsza setka graczy każdej federacji jest zwolniona z opłat rankingowych.

10. Rachunki wystawiane federacjom

- 10.1. W styczniu i lipcu każdego roku, Sekretariat FIDE wystawia rachunki wszystkim federacjom krajowym za wszystkie usługi wykonane w poprzedzających sześciu miesiącach. W styczniowym rachunku jest ujęta dodatkowo roczna opłata członkowska. Każda federacja regulująca rachunek odpowiednio do 15 marca lub 15 września otrzymuje 5% rabat.
- 10.2. Federacje krajów rozwijających się (CACDEC) należące do pierwszej i drugiej grupy, wszystkie opłaty za udział w turniejach FIDE, za tytuły, za ranking FIDE oraz za wpisowe do mistrzostw świata mają ujęte w ramach rocznej opłaty członkowskiej.
- 10.3. Federacje, które opóźniają się z opłatami, będą płaciły kary w wysokości 10% kwoty, naliczanej rok rocznie, od daty wystawienia rachunku.

11. Opłaty za wnioski na tytuły FIDE

- 11.1. Przy składaniu wniosku o tytuł FIDE wymaga federacja jest zobowiązana do wniesienia odpowiedniej opłaty. Jeżeli wniosek jest złożony przynajmniej 60 dni przed rozpoczęciem dorocznego Kongresu FIDE, to wysokości opłat są następujące:

Arcymistrz (GM i WGM)	330 Euro
Mistrz międzynarodowy (IM i WIM)	165 Euro
Mistrz FIDE (FM i WFM)	70 Euro
Kandydat na mistrza FIDE (CM i WCM)	50 Euro
Arbiter międzynarodowy FIDE	100 Euro
Arbiter FIDE	50 Euro
Międzynarodowy Organizator	100 Euro
Instruktor FIDE	100 Euro
Trener FIDE	200 Euro
Trener Senior FIDE	300 Euro

- 11.2. Wnioski na tytuły, które dotarły do Sekretariatu FIDE w okresie 60 dni przed Kongresem FIDE pociągają za sobą opłatę o 50% wyższą, a te które zostały złożone w trakcie Kongresu FIDE, po rozpoczęciu obrad Komitetu ds. Tytułów i Rankingu, wymagają wniesienia podwójnej opłaty.
- 11.3. Raz na dwa lata posiadacze tytułów Instruktora FIDE, Trenera FIDE oraz Trenera Seniora FIDE muszą odnawiać licencje. Opłata licencyjna wynosi:

Instruktor FIDE	60 Euro
Trener FIDE	120 Euro
Trener Senior FIDE	180 Euro

12. Rejestracyjne opłaty za organizację turniejów

- 12.1. Rejestracyjne opłaty turniejowe od federacji, na terenie których zarejestrowane turnieje mają miejsce, będą ściągane corocznie, w ramach rachunku wystawianego przez FIDE.
- 12.2. Rejestracyjne opłaty są obliczane następująco:

Turnieje kategorii 0 - III	30 Euro
Turnieje kategorii IV I V	60 Euro
Turnieje kategorii VI I VII	90 Euro
Turnieje kategorii VIII do X	120 Euro

Opłaty za turnieje wyższych kategorii

są obliczane przez pomnożenie kwoty 30 Euro przez kategorię turnieju, np. XIII kategoria - 390 Euro.

Turnieje grane systemem szwajcarskim:

opłata równa liczbie zawodników pomnożonej przez 1 Euro.

Turniej drużynowe:

opłata równa liczbie zawodników pomnożonej przez 1 Euro (nie ma ograniczeń kwoty).

Mecze - analogiczne opłaty, jak opłaty za kategorie.

Turnieje grane systemem scheveningen

są opłacane, jak turnieje drużynowe

- 12.3. Suma rocznych opłat rejestracyjnych, wnoszonych przez federację krajową, nie może przekroczyć kwoty 5.200 Euro. Jednakże wszystkie opóźnione sprawozdania turniejowe są dodatkowo opłacane, poza tym limitem.

- 12.4. Federacja krajowa, która nie nadeśle sprawozdania z turnieju zarejestrowanego zgodnie z art. 1.9. (rozdz. B.01 Handbook FIDE) Regulaminu nadawania międzynarodowych tytułów FIDE, będzie obciążona karą kwotą 70 Euro za każdy taki turniej, a ponadto będzie ponosiła dodatkowe opłaty rankingowe, wynikające z przepisu dotyczącego 20% sprawozdań, nadesłanych w okresie 6 miesięcy.
- 12.5. Turnieje przesłane do oceny rankingowej z federacji krajowych, pozbawionych usług ze strony Sekretariatu FIDE, będą zwracane do federacji krajowej. Jest przewidziany trzymiesięczny okres wejścia w życie decyzji FIDE o zaprzestaniu usług Sekretariatu.

13. Publikacje

Publikacje FIDE są na ogół przeznaczone na sprzedaż dla stowarzyszonych oraz innych organizacji. Wątpliwości odnośnie ceny wydawnictw powinny być zgłaszane do Sekretariatu FIDE.

14. Opcje i oferty organizacji rozgrywek FIDE

- 14.1. Wniosek o organizację imprezy FIDE (posiedzenie lub zawody) powinien być przygotowany na odpowiednim formularzu i wraz kwotą depozytu złożony do Generalnego Zgromadzenia FIDE z dwuletnim wyprzedzeniem. Wyjątkiem jest olimpiada, w której obowiązuje czteroletnie wyprzedzenie oraz mistrzostwa świata, w których obowiązuje specyficzny regulamin.
- 14.2. Federacja, której zagwarantowano pierwszą opcję na organizację imprezy, powinna wpłacić kwotę depozytu przed zakończeniem Generalnego Zgromadzenia FIDE przyznającego tę opcję, gdyż w innym przypadku

będzie to oznaczało rezygnację z opcji. Federacja krajowa, która otrzymała drugą opcję ma wtedy możliwość wpłacenia określonego depozytu w ciągu 30 dni.

- 14.3. Federacja, której zagwarantowano opcję musi w określonym czasie złożyć na ręce prezydenta FIDE ofertę organizacji imprezy, na którą opcja została przyznana. W innym przypadku będzie to oznaczało rezygnację z opcji i kwota depozytowa przepada na rzecz FIDE
- 14.4. Oferty nadesłane niezgodnie z przepisami nie będą rozpatrywane.
- 14.5. Oferta zorganizowania imprezy FIDE (posiedzenie lub zawody) powinna być przygotowana na odpowiednim formularzu i złożona wraz z odpowiednim depozytem. Jeśli oferta zostaje odrzucona, to depozyt zostaje zwrócony federacji lub też może pozostać na koncie FIDE, jako kaucja tej federacji.
- 14.6. W przypadku akceptacji oferty federacja krajowa jest zobowiązana do zorganizowania imprezy zgodnie z przedstawioną ofertą lub traci złożony depozyt.
- 14.7. Jeśli impreza została zakończona z powodzeniem, to depozyt zostaje zwrócony federacji lub też może pozostać na koncie FIDE, jako kaucja tej federacji.

15. Kwoty depozytu przy organizacji imprez FIDE

15.1. Co dwa lata Generalne Zgromadzenie FIDE określa wielkość kwoty, którą federacja organizatora musi przekazać do FIDE za prawo organizacji posiedzeń FIDE, turniejów i meczów.

15.2. Kwoty depozytowe są następujące

Kongres (Generalne Zgromadzenie FIDE lub Rada Wykonawcza FIDE)	10.000 Euro
Posiedzenie Prezydium FIDE	5.000 Euro
Drużynowe MŚ	10.000 Euro
Olimpiada (patrz również art. 16)	10.000 Euro
MŚ do 8, 10, 12, 14, 16 i 18 lat (patrz art. 17)	30.000 Euro
MŚ do 20 lat	10.000 Euro
MŚ oldbojów	10.000 Euro
Drużynowe MŚ do 20 lat	5.000 Euro
MŚ w grze szybkiej	10.000 Euro
MŚ amatorów	5.000 Euro

16. Olimpiady

16.1. Zatwierdzenie oferty organizacji olimpiady przez Generalne Zgromadzenie FIDE jest uwarunkowane natychmiastową wpłatą, w terminie do zakończenia danej sesji Generalnego Zgromadzenia FIDE, depozytu w wysokości 10.000 Euro, dokonaną przez federację krajową organizatora. Ponadto FIDE musi otrzymać gwarancje bankowe na kwotę 1.000.000 (jeden milion) Euro lub wymieniona kwota musi znaleźć się na koncie w formie zamrożonego depozytu, przy czym wpłaty (gwarancje) następują ratami:

(a) pierwsza transza (gwarancja lub zamrożony depozyt) w wysokości 150.000 Euro musi wpłynąć

- nie później, niż 30 dni po zakończeniu Generalnego Zgromadzenia, zatwierdzającego ofertę;
- (b) druga transza (gwarancja lub zamrożony depozyt) w wysokości 300.000 Euro musi wpłynąć nie później, niż w okresie roku od zakończenia Generalnego Zgromadzenia, zatwierdzającego ofertę, ale przed rozpoczęciem kolejnej sesji Zgromadzenia Generalnego FIDE;
 - (c) trzecia transza (gwarancja lub zamrożony depozyt) w wysokości 300.000 Euro musi wpłynąć nie później, niż w okresie dwóch lat od zakończenia Generalnego Zgromadzenia, zatwierdzającego ofertę, ale przed rozpoczęciem kolejnej sesji Zgromadzenia Generalnego FIDE;
 - (d) czwarta transza (gwarancja lub zamrożony depozyt) w wysokości 250.000 Euro, musi wpłynąć nie później, niż w okresie trzech lat od zakończenia Generalnego Zgromadzenia, zatwierdzającego ofertę, ale przed końcem kolejnej sesji Zgromadzenia Generalnego FIDE. Wtedy gwarancja lub zamrożony depozyt osiągnie kwotę miliona Euro.
- 16.2. Gwarancje bankowe lub zamrożony depozyt przekazane do FIDE, zgodnie z art. 16.1, muszą być zweryfikowane i zaakceptowane przez bank FIDE, którym jest obecnie UBS, Szwajcaria.
- 16.3. W dowolnym czasie depozyt w postaci gwarancji bankowych lub zamrożonego depozytu lub dowolna część tych gwarancji lub depozytu może przepaść na rzecz FIDE, jeżeli oferent (federacja krajowa) nie dotrzyma terminów płatności, wyszczególnionych w art. 16.1, lub też nie wypełni swoich zobowiązań odnośnie organizacji olimpiady,
- 16.4. Federacja, która otrzymała organizację olimpiady, przekazuje na rzecz FIDE opłatę w wysokości 350.000 USD (poczynając od 2008 roku).

- 16.5. Wszystkie federacje, z wyjątkiem federacji krajów rozwijających się (członków CACDEC) płacą minimum 25 USD dziennie za każdego oficjalnego członka drużyny. Będą jeszcze ustalone kryteria ewentualnego zwolnienia innych federacji z tych opłat.

**17. Mistrzostwa świata 10-18 lat
oraz mistrzostwa świata do 20 lat**

- 17.1. Prezydent FIDE lub jego reprezentant powinien dokonać inspekcji proponowanego miejsca gry (na koszt organizatorów, płacących podróż i pobyt) i otrzymać pełne gwarancje organizacji mistrzostw od federacji krajowej i sponsorów przed przyznaniem prawa goszczenia mistrzostw. Gwarancje powinny obejmować następujące kwestie:
- (a) koszty zakwaterowania i wyżywienia,
 - (b) specyficzny rodzaj posiłków, które powinny być podawane zawodnikom, którzy muszą przestrzegać diety oraz ogólnie jakość i obfitość posiłków,
 - (c) przygotowanie i koszty lokalnego transportu,
 - (d) ułatwienia zapewniające zawodnikom komfort przebywania na sali turniejowej i w hotelu czy innym miejscu pobytu.
- 17.2. W dowolnym czasie, po przyznaniu prawa organizacji rozgrywek juniorów, Prezydent FIDE może podjąć specjalne kroki w celu anulowania tego prawa, jeśli okaże się w sposób ewidentny, że gwarancje dane przez organizatorów i sponsorów zostały naruszone w poważnym stopniu. Takie kroki mogą pociągnąć za sobą również przepadek depozytu wpłaconego do FIDE.
- 17.3. Federacje organizujące mistrzostwa świata 10-18 lat muszą gwarantować wpisowe od uczestników do FIDE w wysokości 60.000 Euro. Ten warunek może być spełniony przez podniesienie depozytu do 60.000 Euro lub też drogą gwarancji bankowych na tę kwotę. W przypadku, gdy kwota wpisowego od uczestników

okaże się mniejsza od 60.000 Euro, to FIDE wyrówna sobie ubytek ze złożonego depozytu.

18. Testowanie zegarów elektronicznych

- zgłoszenie zegara do testowania 2.500 Euro,
- wynagrodzenie ekspertów 200 Euro dla każdego,
- wystąpienie o ponowne testowanie zegara 1.000 Euro
- wynagrodzenie ekspertów przy ponownym testowaniu 200 Euro dla każdego.

19. Opłaty za rozgrywki kontynentalne

Zgromadzenie Generalne Delegatów Kontynentu lub Prezydenci Kontynentów podejmują wszystkie decyzje odnośnie opłat w rozgrywkach kontynentalnych.

20. Stały fundusz FIDE

- 20.1. Zgodnie z aktem notarialnym z 9 maja 1929 roku został ustanowiony Stały Fundusz FIDE, który jest administrowany niezależnie od FIDE. Aktywa i zobowiązania Stałego Funduszu nie są częścią działalności finansowej FIDE. Funduszem zajmują się trzej administratorzy, mianowicie: kieruje administrator wyznaczony przez Szwajcarską Federację Szachową, a pozostali dwaj administratorzy są wyznaczeni przez Włoską i Brytyjską Federację Szachowe. Zyski z funduszu są przekazywane do FIDE i są przeznaczone na bieżącą działalność federacji.
- 20.2. Dotacje i wpłaty dla FIDE kierowane do Stałego Funduszu muszą być wpłacane na konto funduszu. □





C.IV

REGULAMIN

KLASYFIKACYJNO-RANKINGOWY

POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Gra bezpośrednia

W regulaminie, ze względu na tematykę, wyodrębniono następujące rozdziały:

- A - Postanowienia ogólne
- B - Przepisy klasyfikacyjne

A. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Regulamin Klasyfikacyjno-rankingowy PZSzach ustala:

- warunki i tryb postępowania przy zdobywaniu i nadawaniu kategorii oraz tytułów szachowych,
- warunki i tryb postępowania PZSzach w zakresie nadawania tytułów międzynarodowych oraz obsługi rankingu FIDE.

Dla potrzeb niniejszego Regulaminu zdefiniowano podstawowe elementy oceny zawodów szachowych, na bazie których został on opracowany, a mianowicie:

- Kategoria szachowa
Kategoria szachowa jest wykładnikiem maksymalnego wyniku sportowego, osiągniętego przez ocenianego zawodnika.
- Ocena rankingowa
Ocena rankingowa (zwana dalej „rankingiem” jest wykładnikiem uśrednionego na drodze statystycznej poziomu gry, osiągniętego przez ocenianego zawodnika w ocenianym okresie, niezależnie od posiadanej kategorii szachowej.

Kodeks Szachowy 2002

Komplet materiałów dotyczących tytułów i rankingu FIDE można znaleźć w rozdziale: Regulaminy klasyfikacyjne FIDE:

- B.01 Przepisy FIDE - Tytuły międzynarodowe,
- B.02 Przepisy FIDE - System rankingowy,
- B.03 Przepisy FIDE - Rejestracja turniejów międzynarodowych.

A.1. PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA SYSTEMU RANKINGOWEGO

Punktacja rankingowa, na bazie której oparte zostały zasady Regulaminu Klasyfikacyjno-rankingowego, jest systemem numerycznym o arbitralnie ustalonej podstawie punktacji $R = 1000$ oraz wielkości przedziałów odpowiadających podziałowi na kategorie i wynoszących 200 p.

A.1.1. Szachiści zrzeszeni w klubach i Wojewódzkich Związkach Szachowych będących członkami PZSzach, a za jego pośrednictwem w Międzynarodowej Federacji Szachowej (FIDE) mają, względnie mogą mieć nadaną przez PZSzach i FIDE punktację rankingową (ranking) za uzyskane wyniki sportowe w grze bezpośredniej.

A.1.2. Rozróżnia się następujące rodzaje punktacji rankingowej (rankingu)::

- A.1.2.1. - ranking międzynarodowy,
- ranking krajowy,

- A.1.2.2. - ranking kobiecy,
- ranking męski.

A.1.3 Ranking międzynarodowy jest prowadzony przez Administratora Rankingu FIDE i prezentowany w formie Listy Rankingowej FIDE (FIDE Rating List – FRL).cztery razy w roku: 1 stycznia, 1 kwietnia, 1 lipca i 1 października.

A.1.4 Rankingi krajowe kobiecy i męski mają identyczną pozycję wyjściową. W obu przypadkach zawodnicy niesklasyfikowani od rankingu $R = 1000$ by dojść do arbitralnie ustanowionych przedziałów wynoszących u mężczyzn 200 punktów, a u kobiet od 100 do 200 punktów, co różnicuje kategorie kobiece i męskie.

A.1.5. Zawodnicy nie objęci punktacją rankingową FIDE mają stałą punktację rankingową przyjmowaną do wszystkich obliczeń.

Kodeks Szachowy 2002

A.1.6. Zawodnik ma tylko jedną punktację rankingową tj. ranking FIDE a w przypadku jego braku stałą punktację PZSzach.

A.2. KATEGORIE I TYTUŁY SZACHOWE

A.2.1. Kategorie i tytuły szachowe nadawane w grze bezpośredniej dzielą się na:

- A.2.1.1. - kategorie i tytuły kobiece,
- kategorie i tytuły męskie,
- A.2.1.2. - tytuły międzynarodowe,
- kategorie i tytuły krajowe centralne,
- kategorie krajowe okręgowe.

A.2.2. Wszystkie kategorie międzynarodowe, a ponadto kategoria mistrza krajowego oraz kandydata na mistrza krajowego są nadawane w formie tytułu.

A.2.3. Szachiści zrzeszeni w klubach i WZSzach, będących członkami PZSzach, a za jego pośrednictwem FIDE, mają względnie mogą mieć nadane – za wypełnienie odpowiednich norm punktowych – następujące kategorie (jednakowe dla kobiet i dla mężczyzn):

Tabela nr 1

Kategoria szachowa (tytuł)	Oznaczenie kategorii		Punktacja rankingowa	
			Kobiety	Mężcz.
A. Tytuły międzynarodowe				
Arcymistrz międzynarodowy	WGM	GM	2300	2500
Mistrz międzynarodowy	WIM	IM	2200	2400
Mistrz FIDE	WFM	FM	2100	2300
B. Tytuły i kategorie krajowe centralne				
Mistrz krajowy	M		2100	2300
Kandydat na mistrza	K		2000	2200
Kategoria pierwsza	I		1800	2000
C. Kategorie krajowe okręgowe				
Kategoria druga	II		1600	1800
Kategoria trzecia	III		1400	1600
Kategoria czwarta	IV		1250	1400
Kategoria piąta	V		1100	1200

Kodeks Szachowy 2002

Uwaga:

- (a) Wyłuszczoneym drukiem zaznaczono wielkość **rankingu FIDE**. Liczba jest umownym poziomem siły gry zawodnika z danym tytułem i jednocześnie wymaganym rankingiem do nadania tego tytułu (w przypadku tytułów międzynarodowych oraz tytułów krajowych jest to punktacja rankingowa FIDE).
- (b) Dla polskich tytułów i kategorii, wielkości rankingu podane w tabeli są stałe dla wszystkich zawodników nie mających rankingu FIDE. Są przyjmowane jako podstawa do wszystkich obliczeń.
- (c) Zawodnika z tytułem międzynarodowym, nie mającego rankingu FIDE, przyjmuje się do celów klasyfikacyjnych z rankingiem PZSzach równym rankingowi mistrza krajowego.
- (d) Zawodnicy i zawodniczki z jedną lub dwiema normami na tytuł kandydata na mistrza, co oznacza się jako kategorie I+ (I++), ale nie mający rankingu FIDE, otrzymują rankingi 2100 (mężczyźni) i 1900 (kobiety).

A.2.3.1. Wszyscy szachiści, kobiety i mężczyźni, nie mający nadanej przynajmniej V kategorii są szachistami niesklasyfikowanymi z rankingiem R=1000 p.

A.2.3.2. Dla rozróżnienia uzyskanych i nadanych norm na kategorie (tytuły) krajowe wprowadzone zostały następujące oznaczenia:

- I norma na I kategorię II+
- I norma na tytuł kandydata na mistrza I+
- II norma na tytuł kandydata na mistrza I++
- I norma na tytuł mistrza krajowego k+
- II norma na tytuł mistrza krajowego k++

A.2.4 Postanowienia niniejszego regulaminu regulują wyłącznie warunki oraz tryb zdobywania i nadawania kategorii szachowych za wyniki sportowe w grze bezpośredniej

A.2.4.1. Uzyskiwanie kategorii szachowych w grze korespondencyjnej i w kompozycji szachowej

normują odrębne przepisy wydane przez Komisję Szachowej Gry Korespondencyjnej i Komisję Kompozycji Szachowej PZSzach.

Poza ustaleniami w p. A.2.4.2, kategorie te nie mają zastosowania w grze bezpośredniej.

- A.2.4.2. Kategorie krajowe okręgowe uzyskane w grze korespondencyjnej są ważne, w drodze wyjątku, także w grze bezpośredniej, ale pod warunkiem wpisania ich do legitymacji szachowej przez właściwą Komisję Klasyfikacji i Ewidencji WZSzach.

A.3. PUNKTACJA RANKINGOWA

- A.3.1. Dla potrzeb niniejszego regulaminu przyjmuje się:

A.3.1.1. Dla zawodników zagranicznych mających ranking FIDE, przyjmuje się do celów klasyfikacyjnych rankingi publikowane na aktualnie obowiązującej Liście Rankingowej FIDE.

A.3.1.2. Dla zawodników zagranicznych nie mających rankingu FIDE, do kategorii pierwszej włącznie, przyjmuje się ranking według tabeli nr 1, w p. A.2.3.

A.3.1.3. Dla zawodników zagranicznych nie mających rankingu FIDE, a należących do federacji prowadzących klasyfikację opartą na podobnych systemie jak w FIDE lub PZSzach, przyjmuje się w celach klasyfikacyjnych ich rankingi publikowane na listach macierzystych federacji.

Ustalenie powyższe ma moc obowiązującą w turniejach rozgrywanych systemem szwajcarskim w przypadkach, gdy lista startowa uczestników została sporządzona w oparciu o te rankingi.

A.3.1.4. Dla zawodników zagranicznych z tytułami międzynarodowymi lub potwierdzonymi tytułami krajowymi, ale nie mających rankingu FIDE i będących członkami federacji, które nie prowadzą

klasyfikacji zgodnie z wymaganiami p. A.3.1.3, przyjmuje się następujące stałe rankingi:

- dla kobiet - 2000 p.
- dla mężczyzn - 2200 p.

A.3.1.5 W przypadkach wątpliwych lub wyraźnie odbiegających od przytoczonych ustaleń prawo weryfikacji punktacji rankingowej zawodników zagranicznych ma przewodniczący Komisji Klasyfikacji i Rankingu.

A.3.2. Szachista uczestniczący w zawodach zachowuje przez cały czas trwania turnieju ranking obowiązujący w I rundzie, a w przypadku turniejów szwajcarskich w momencie ostatecznego ustalenia numerów startowych. Ranking ten winien być przyjmowany we wszystkich sytuacjach przewidzianych przepisami klasyfikacyjnymi.

A.3.3. Znając rankingi wszystkich uczestników turnieju wyznacza się średni ranking turnieju.

Średni ranking turnieju R_s oblicza się dzieląc sumę rankingów wszystkich uczestników turnieju przez liczbę uczestników turnieju:

Wzór 1

$$R_s = \frac{1}{n + 1} \sum_{i=1}^{n+1} R_i$$

gdzie:

$\sum_{i=1}^{n+1} R_i$ jest sumą rankingów wszystkich zawodników biorących udział w zawodach. W przypadku rozgrywek drużynowych i szwajcarskich oznacza to sumę rankingów ocenianego zawodnika i jego przeciwników.

n - liczba rozegranych partii (w praktyce jest to również liczba przeciwników ocenianego zawodnika).

Uwaga: Otrzymany średni ranking turnieju zaokrągla się do liczby całkowitej, zawsze na korzyść zawodnika ocenianego, tj. „w górę”

A.4. OBLICZANIE WYNIKU RANKINGOWEGO UZYSKANEGO W ZAWODACH

A.4.1. Komisja Klasyfikacji i Rankingu PZSzach dokonuje obliczeń rankingowych do celów klasyfikacyjnych na podstawie nadesłanych lub uzyskanych przez Komisję wyników sportowych zawodów, przedstawionych zgodnie z wymogami punktu A.5.

A.4.2. Do wyliczeń wielkości rankingu przyjmowane są rankingi zawodników, zgodnie z postanowieniami zawartymi w rozdziale A.3 niniejszego regulaminu.

A.4.3. Do obliczeń rankingowych nie bierze się pod uwagę rezultatów partii nie granych tj. przegranych i wygranych walkowerem oraz obustronnego walkoweru, względnie zweryfikowanych bez gry.

A.4.4. Do obliczeń klasyfikacyjnych można przyjąć jako przegraną bez gry partię brakującą do limitu partii na daną kategorię z hipotetycznym zawodnikiem mającym ranking równy średniemu rankingowi przeciwników ocenianego zawodnika.

A.4.5. Wynik rankingowy R osiągnięty w ocenianych zawodach, obliczany jest na podstawie wzoru:

Wzór 2

$$R = \frac{1}{n+1} [400(W - P) + \sum_{i=1}^{n+1} R_i]$$

gdzie:

- R_i - ranking i-tego zawodnika
- n - liczba przeciwników w turnieju, czyli liczba rozegranych partii
- W - suma wygranych partii w zawodach (bez wygranych walkowerem) lub ogólna suma zdobytych punktów w ocenianych zawodach (również bez punktów zdobytych bez gry),
- P - suma przegranych partii w zawodach lub ogólna suma punktów straconych w ocenianych zawodach (bez przegranych walkowerem i punktów straconych bez gry).

A.4.5.1. Wzór 2 jest wzorem zalecanym przez Komisję Klasyfikacji i Rankingu do dokonywania wszelkich obliczeń rankingowych na kategorie i tytuły krajowe.

A.4.6. Wynik rankingowy R obliczony na podstawie wzoru 2 zaokrągla się do najbliższej liczby całkowitej.

A.4.6.1. Końcówka $0.5 = 1$

A.4.7. Wynik rankingowy R może zostać wyznaczony również na podstawie następującej zależności:

Wzór 3

$$R_u = R_s + \Delta R$$

gdzie:

R_s – wartość wyliczona według wzoru 1, w p. A.3.4

Wzór 4

$$\Delta R = \frac{400}{n+1} (W - P)$$

A.4.7.1. Wielkości ΔR , w zależności od osiągniętego wyniku punktowego w zawodach (W-P) i liczby rozegranych partii, są zestawione w tabeli numer 2.

Tabela nr 2

W-P	n- liczba rozegranych partii														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	200	133	100	80	67	57	50	44	40	36	33	31	29	27	25
2		267	200	160	133	114	100	89	80	73	67	62	57	53	50
3			300	240	200	171	150	133	120	109	100	92	86	80	75
4				320	267	229	200	178	160	145	133	123	114	107	100
5					333	286	250	222	200	182	167	156	143	133	125
6						343	300	267	240	218	200	185	171	160	150
7							350	311	280	255	233	215	200	187	175
8								356	320	291	267	246	229	213	200
9									360	327	300	277	257	240	225
10										364	333	308	286	267	250
11											367	338	314	293	275
12												369	343	320	300
13													371	347	325
14														373	350
15															375

Uwaga: W przypadku, gdy różnica (**W-P**) ma znak ujemny tj., gdy suma punktów zdobytych jest mniejsza od sumy punktów straconych (bez przegranych i wygranych walkowerem), to wielkości ΔR odczytane z tabeli nr 2 winny być stosowane ze znakiem ujemnym.

A.5. SPRAWOZDAWCZOŚĆ TURNIEJOWA

Wymagania podstawowe

A.5.1. Podstawą przeprowadzenia oceny klasyfikacyjnej przez Komisję Klasyfikacji i Rankingu PZSzach są materiały z rozegranych zawodów, zawierające:

A.5.1.1. Pisemny wniosek sędziego głównego lub organizatora turnieju, skierowany do właściwej Komisji Klasyfikacji i Rankingu WZSzach lub PZSzach, w celu nadania kategorii szachowej

5.1.1.1 Wnioski dotyczące nadania centralnych kategorii szachowych lub norm na te kategorie powinny być przesyłane do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach drogą służbową, tzn. za pośrednictwem KKiR WZSzach, na którego terenie działania turniej został przeprowadzony.

5.1.1.2. Z zawodów objętych Kalendarzem Sportowym PZSzach (wyłączając rozgrywki wojewódzkie) i turniejów zgłoszonych do oceny rankingowej mogą być przesyłane bezpośrednio do KKiR PZSzach przez sędziego głównego turnieju (organizatora).

5.1.1.3 W wyjątkowych przypadkach dopuszcza się złożenie wniosku o nadanie centralnych kategorii szachowych w imieniu zawodnika przez macierzysty klub lub WZSzach. Złożenie takiego wniosku winno być dostatecznie umotywowane.

A.5.1.2. Wniosek zawodnika (trenera lub kierownika ekipy) z zawodów rozegranych za granicą lub na terenie działania innego WZSzach, złożony bezpośrednio do właściwej Komisji Klasyfikacji i Rankingu. Tabela turniejowa lub karta startowa zawodnika przesłana do oceny klasyfikacyjnej lub rankingowej winne być podpisane i poświadczane przez sędziego głównego lub organizatora turnieju.

A.5.2. Podstawowym warunkiem rozpatrzenia wniosków sędziego jest dołączenie do sprawozdania tabeli turniejowej. W przypadku turniejów szwajcarskich lub rozgrywek drużynowych należy dołączyć karty startowe zawodników, którzy wypełnili normy na wyższe kategorie szachowe. Do wniosków skierowanych do KKiR PZSzach, musi być dołączone sprawozdanie sędziego głównego wg wzoru opracowanego przez Kolegium Sędziów PZSzach.

A.5.2.1. Tabela turniejowa musi zawierać nazwę turnieju, datę rozpoczęcia i zakończenia rozgrywek, nazwiska i imiona uczestników, daty urodzenia, wylosowane numery startowe, przynależność klubową zawodników (kraj w przypadku zawodników zagranicznych), posiadane przez zawodników kategorie szachowe, aktualną dla danego turnieju punktację rankingową (ustaloną zgodnie z p. A.3.2 niniejszego regulaminu), tj. obowiązującą w dniu I rundy, wyniki sportowe uzyskane przez zawodników oraz tempo gry obowiązujące w turnieju.

5.2.1.1. W odpowiednich rubrykach należy podać wyniki uzyskane w poszczególnych rundach turnieju, sumę punktów zdobytych oraz odnotować (zaznaczyć w sposób nie budzący wątpliwości znakami „+” lub „-”) oddane, względnie otrzymane walkowery lub obustronne walkowery.

5.2.1.2. Tabela turniejowa dla turnieju szwajcarskiego musi być sporządzona w kolejności numerów startowych i podawać wyniki osiągnięte przez wszystkich zawodników w poszczególnych rundach oraz dodatkowo zawierać informacje o przeciwniku i kolorze bierka w danej rundzie. Tabela turniejowa turnieju kołowego musi być sporządzona w kolejności miejsc zajętych przez zawodników w klasyfikacji końcowej, z zaznaczeniem numerów startowych.

- A.5.2.2. Każdy wniosek o nadanie normy (pierwszej lub drugiej) na I kategorię szachową musi zawierać datę urodzenia zawodnika.
- A.5.2.3. Sprawozdanie z turnieju przewidzianego do oceny rankingowej FIDE musi zawierać wypełnione druki przewidziane Regulaminem FIDE B.02 tj. listę startową, tabelę turniejową, protokoły rundowe i karty segmentowe oraz ewentualnie wnioski o zdobyciu normy na tytuł międzynarodowy w oparciu o Regulamin FIDE B.01.

Do sprawozdania powinna być dołączona dyskietka z plikami komputerowymi sprawozdania.
- A.5.2.4. Sprawozdanie sędziego dołączone do wniosku klasyfikacyjnego, oprócz informacji ustalonych we wzorcu, winno zawierać omówienie tych wszystkich przypadków, dotyczących organizacji zawodów i ich przebiegu, które zdaniem sędziego miały wpływ na wyniki sportowe zawodów lub kolidują z postanowieniami niniejszego regulaminu.
- A.5.2.5. Przed rozpoczęciem turnieju sędzia główny ma obowiązek poinformowania zainteresowanych zawodników o sposobie wręczenia im ich kart startowych do oceny rankingowej (również klasyfikacyjnej).
- A.5.3. Dokumentacja turniejowa zawierająca wnioski dla celów klasyfikacyjnych lub rankingowych powinna być przesłana do odpowiedniej Komisji Klasyfikacji i Rankingu nie później niż 14 dni od daty rozegrania ostatniej rundy.
 - A.5.3.1. Część dokumentacji, dotycząca obsługi rankingów FIDE, powinna być przesłana do KKiR PZSzach nie później niż w ciągu 7 dni, licząc od daty rozegrania ostatniej rundy.
 - A.5.3.2. Wnioski złożone po upływie roku od daty rozegrania ostatniej rundy, jako przedawnione, nie mogą być rozpatrywane w celach klasyfikacyjnych.

B. PRZEPISY KLASYFIKACYJNE

B.1. NADAWANIE TYTUŁÓW I KATEGORII

- B.1.1. Tytuły międzynarodowe dla kobiet i mężczyzn: WGM (arcymistrzyni), WIM (mistrzyni międzynarodowa), WFM (mistrzyni FIDE), W-HGM (arcymistrzyni honorowa), GM (arcymistrz), IM (mistrz międzynarodowy), FM (mistrz FIDE) i H-GM (arcymistrz honorowy) nadaje Kongres lub prezydent FIDE po pozytywnym zaopiniowaniu przez Komisję Kwalifikacyjną FIDE wniosku macierzystej federacji zawodnika.
- B.1.2. Tytuły krajowe i kategorie centralne oraz normy na tytuły i na kategorie centralne dla kobiet i mężczyzn nadaje Komisja Klasyfikacji i Rankingu PZSzach.
- B.1.3. Wszystkie pozostałe kategorie krajowe nadają Komisje Klasyfikacji i Rankingu Wojewódzkich Związków Szachowych, odpowiednio dla ich terenu działania.
- B.1.4. Dla celów klasyfikacyjnych turnieje dzielą się na:
 - B.1.4.1. męskie,
 - B.1.4.2. kobiece,
 - B.1.4.3. mieszane.
- B.1.5. Kategorie szachowe (tytuły) kobiece nadaje się zawodniczkom za wyniki osiągnięte w turniejach kobiecych lub turniejach mieszanych.
- B.1.6. Kategorie szachowe (tytuły) męskie nadaje się zawodnikom za wyniki osiągnięte w turniejach męskich lub turniejach mieszanych.
- B.1.7. Kategorie szachowe (tytuły) mogą zostać nadane za jednorazowe lub dwukrotne wypełnienie normy punktowej (rankingowej) przewidzianej niniejszym regulaminem lub za osiągnięcie określonego wyniku sportowego w zawodach szczebla ponad okręgowego z cyklu mistrzostw Polski. Kryteria nadawania tytułów (norm) za wynik sportowy są sprecyzowane w niniejszym regulaminie lub mogą znajdować się regulaminach imprez za zgodą Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach.

- B.1.8. Uzyskany w turnieju wynik rankingowy może zostać użyty do nadania dwu norm (na różne kategorie), o ile będzie spełniał wymagania Regulaminu w odniesieniu do każdej z tych norm oddzielnie.

B.2. WARUNKI UZYSKANIA KATEGORII (TYTUŁÓW)

- B.2.1. Wypełnienie normy na tytuł międzynarodowy może nastąpić wyłącznie w turnieju międzynarodowym lub w mistrzostwach Polski, o ile zostały zgłoszone do FIDE i spełniają określone warunki ogłoszone przez Międzynarodową Federację Szachową.
- B.2.2. Warunkiem nadania każdej z centralnych kategorii szachowych jest dwukrotne wypełnienie normy punktowej (rankingowej) na tę kategorię.
- B.2.2.1. Dla uzyskania każdej okręgowej kategorii szachowej wystarcza jednorazowe wypełnienie normy punktowej (rankingowej).
- B.2.3. W turniejach klasyfikacyjnych, w których ustalona została możliwość zdobycia normy na kategorię centralną nie dopuszcza się rozgrywania więcej niż trzech rund dziennie.
- B.2.4. Centralne kategorie mogą być zdobywane wyłącznie w turniejach indywidualnych jednokołowych (nie dotyczy to zawodów półfinałowych mistrzostw polski juniorów), turniejach szwajcarskich oraz turniejach drużynowych jedno lub dwukołowych.
- B.2.4.1. W przypadku rozgrywania turnieju składającego się z eliminacji i finału można składać wniosek obejmujący obie fazy turnieju łącznie.
- B.2.4.2. W turniejach indywidualnych dwukołowych można uzyskiwać normy na okręgowe kategorie szachowe.
- B.2.5. Turniej szachowy o założeniach wyłącznie klasyfikacyjnych musi bezwzględnie spełniać warunek, że każdy z uczestników ma ustanowioną normę klasyfikacyjną na wyższą kategorię szachową lub podlega ocenie rankingowej FIDE.

- B.2.5.1. W ocenie klasyfikacyjnej turnieju wyniki zawodników podnoszących w sposób sztuczny średni ranking turnieju mogą zostać pominięte.
- B.2.6. Czas trwania indywidualnego turnieju klasyfikacyjnego, czyli każdego indywidualnego turnieju, w którym zostały ustanowione normy na zdobycie kategorii, nie może przekraczać 90 dni kalendarzowych.

B.2.7. Normy na tytuł mistrza krajowego (m)

Wypełnienie normy na tytuł mistrza krajowego zostanie zaliczone po spełnieniu następujących warunków:

- B.2.7.1. Zawody objęte są Centralnym Kalendarzem Sportowym PZSzach (łącznie z finałami mistrzostw okręgu), są turniejem międzynarodowym lub ogólnopolskim podlegającym ocenie rankingowej FIDE.
- B.2.7.2. W zawodach uczestniczy minimum połowa zawodników utytułowanych (przynajmniej kandydat na mistrza krajowego) poza zawodnikiem ocenianym oraz minimum $\frac{2}{3}$ przeciwników ocenianego zawodnika ma ranking FIDE, a średni ranking zawodów wynosi nie mniej niż:
- dla kobiet 2050 p.
 - dla mężczyzn 2150 p.
- 2.7.2.1. W turniejach drużynowych i granych systemem szwajcarskim ma zastosowanie wyłącznie do zawodnika ocenianego i jego przeciwników.
- 2.7.2.2. Warunki te zostają zniesione dla półfinałów i finałów indywidualnych mistrzostw Polski kobiet i mężczyzn, finałów mistrzostw Polski do 20 i juniorów do 18 lat, a także dla rozgrywek I i II ligi seniorów i juniorów.
- B.2.7.3. Tytuł mistrza krajowego może być nadany wyłącznie zawodnikowi, który po wypełnieniu dwóch norm punktowych, ma w okresie ich ważności, co najmniej ranking FIDE R=2300 p. (mężczyźni), względnie

R=2100 p. (kobiety) na aktualnej liście rankingowej FIDE.

B.2.8. Normy na tytuł kandydata na mistrza krajowego (k)

Wypełnienie normy na tytuł kandydata na mistrza krajowego zostanie zaliczone po spełnieniu następujących warunków:

B.2.8.1. W zawodach uczestniczy minimum połowa zawodników mających kategorie centralne.

2.8.1.1. W turniejach mieszanych w przypadku normy na tytuł kandydatki na mistrzynię krajową dla kobiety warunek ten wypełnia mężczyzna mający nadaną I normę na I kategorię szachową.

2.8.1.2. W turniejach drużynowych i szwajcarskich warunek B.2.8.1 dotyczy wyłącznie przeciwnika ocenianego zawodnika.

B.2.8.2. Tytuł kandydata na mistrza krajowego może być nadany wyłącznie zawodnikowi, który po wypełnieniu dwóch norm punktowych, ma w okresie ich ważności, przynajmniej ranking FIDE R = 2200 p. (mężczyźni), względnie R=2001 p. (kobiety) na aktualnej liście rankingowej FIDE.

B.2.9. Tempo gry. Sumaryczny czas przeznaczony na partię.

Liczba rund dziennie.

Warunkiem koniecznym do nadania wypełnionych norm punktowych (rankingowych) na kategorie (tytuły) jest odpowiednie tempo gry, właściwy sumaryczny czas przeznaczony na partię i określona liczba rund w jednym dniu. Muszą być spełnione wymagania przedstawione w tabeli 3.

Tabela nr 3

Norma na tyt. / kat.	Tempo gry	Sumaryczny czas gry	Liczba rund dziennie
M	40 posunięć na 1,5 godz. + 0,5 godz. do zakończenia	4 godz.	2
K	30 posunięć na 1 godz. + 0,5 godz. do zakończenia	3 godz.	3
I	30 posunięć na 1 godz. + 0,5 godz. do zakończenia	3 godz.	3
II	1 godz. dla zawodnika na całą partię	2 godz.	4
III	1 godz. dla zawodnika na całą partię	2 godz.	4
IV	0,5 godz. dla zawodnika na całą partię	1 godz.	6
V	0,5 godz. dla zawodnika na całą partię	1 godz.	6

B.2.9.1. Wielkości podane w tabeli nr 3 określają minimalne dopuszczalne tempo gry i minimalny sumaryczny czas trwania partii oraz jednocześnie maksymalne dopuszczalne liczby rund w jednym dniu.

B.2.9.2. Ewentualne odstępstwa od powyższych postanowień mogą mieć miejsce po uzyskaniu zgody KKiR PZSzach dla kategorii centralnych lub zgody właściwej Komisji Klasyfikacji i Rankingu WZSzach dla kategorii okręgowych.

2.9.2.1. Uzyskanie wymaganej zgody, w oparciu o odpowiednio umotywowany wniosek organizatora turnieju, musi nastąpić przed rozpoczęciem zawodów.

B.2.10. Limit partii

Warunkiem nadania normy klasyfikacyjnej jest uzyskanie odpowiedniego wyniku przy jednoczesnym rozegraniu określonej minimalnej liczby partii w jednym turnieju:

- dla normy mistrza krajowego - min 9 partii
- dla normy kandydata na mistrza - min 9 partii
- dla normy na I kategorię - min 9 partii
- dla normy na II kategorię - min 7 partii
- dla normy na III kategorię - min 7 partii
- dla normy na IV kategorię - min 6 partii
- dla normy na V kategorię - min 6 partii

B.2.10.1. Można nadać kategorię (lub zaliczyć jednorazowe wypełnienie normy na tę kategorię) zawodnikowi, który rozegrał mniej partii niż wynika to z postanowień p.B.2.10, ale pod warunkiem, że uzyskał w nich tyle punktów, ile musiałby uzyskać z wymaganej minimalnej liczby partii. Przyjmuje się wtedy, że w partiach brakujących do wymaganego limitu miałby on rywali o rankingu równym średniemu rankingowi przeciwników z danego turnieju.

B.2.10.2. W zawodach, w których rozegrano więcej partii, niż minimum wymagane do oceny klasyfikacyjnej, można pominąć partie wygrane z zawodnikami, których udział w zawodach pogarsza średni ranking. Jednakże liczba partii przedstawionych do oceny klasyfikacyjnej nie może być mniejsza niż wymagana w p. B.2.10.

B.2.10.3. Jeżeli turniej składa się z większej liczby rund niż wymagane minimum dla poszczególnych kategorii to zawodnik, po uzyskaniu normy (po rozegraniu minimalnej liczby partii), ma prawo przed zakończeniem rozgrywek, zgłosić sędziemu ten fakt i dokonać zastrzeżenia by pozostałe partie grane przez niego w turnieju nie były już brane pod uwagę przy ustalaniu normy. Zgłoszenie normy wraz z

zastrzeżeniem musi być dokonane w formie pisemnej, a później dołączone do wniosku o nadanie normy na kategorię. Możliwość ta nie dotyczy indywidualnych turniejów kołowych.

B.2.10.4. Jeżeli turniej drużynowy składa się ze zbyt małej liczby rund i nie pozwala na wypełnienie warunku rozegrania wymaganej liczby partii (zgodnie z wymaganiami p. B.2.10), to przy wielostopniowości danego cyklu rozgrywek, o ile wielostopniowość ma miejsce w jednym cyklu, można połączyć w jedną grupę turniejową rozgrywki z dwu stopni tego samego cyklu.

2.10.4.1 W tym przypadku warunkiem nadania kategorii (normy) jest obliczenie normy na podstawie wszystkich rozegranych partii, spełniających regulaminowy warunek odnośnie wymaganej liczby partii.

2.10.4.2 Mogą tu mieć zastosowanie postanowienia p. B.2.10.2 i p. B.2.10.3.

2.10.4.3 Postanowienia p. B.2.10.4 nie mogą mieć zastosowania, gdy zawodnik z jakichkolwiek przyczyn nie rozegrał wszystkich partii przewidzianych terminarzem w podstawowym cyklu rozgrywek, a ich rozegranie wypełniało wymagania regulaminowe, co do liczby partii.

B.3. WYNIK SPORTOWY JAKO NORMA KLASYFIKACYJNA

B.3.1. Zaliczenie wyniku sportowego jako normy klasyfikacyjnej będzie następowało na podstawie Komunikatu Komisji Klasyfikacji i Rankingu, który jest wydawany w oparciu o wnioski odpowiednich pionów PZSzach, tj. sportowego i szkolenia.

B.3.2. W Komunikatach są zamieszczane wszystkie normy, kategorie i tytuły, które zostały nadane za wyniki na mistrzostwach świata, Europy, Polski seniorów i juniorów.

- B.3.3. Do momentu ogłoszenia nowego komunikatu obowiązują dane z poprzedniego komunikatu.
- B.3.4. Zalicza się dwukrotne wypełnienie normy na tytuł kandydata na mistrza, jeżeli zawodnik nie mający nadanej normy kandydackiej wypełni jednorazowo normę na tytuł mistrza krajowego
- B.3.5. Zalicza się dwukrotne wypełnienie normy na pierwszą kategorię, jeżeli zawodnik nie mający nadanej normy na I kategorię wypełni jednorazowo normę na tytuł kandydata mistrza krajowego.

B.4. OKRES WAŻNOŚCI NORM NA KATEGORIE CENTRALNE

- B.4.1. Dla uzyskania tytułu mistrza krajowego zawodnik powinien powtórzyć wypełnioną pierwszą normę w ciągu następnych 5 lat.
 - B.4.1.1. Nadanie tytułu może nastąpić po spełnieniu warunku p. B.2.7.3
 - B.4.1.2. Pierwsza norma na tytuł mistrza krajowego jest ważna w roku zdobycia i przez następnych 5 lat kalendarzowych.
 - 4.1.2.1. Ważność pierwszej normy jest przedłużana automatycznie na okres, w którym zawodnik ma na liście rankingowej FIDE (w części zawodnicy aktywni) ranking uprawniający do nadania tytułu mistrza krajowego (po zdobyciu drugiej normy), lecz nie dłużej niż przez trzy lata.
 - 4.1.2.2. Ważność pierwszej normy jest przedłużana automatycznie na cały okres ważności drugiej normy.
 - B.4.1.3. Zawodnik mający dwie normy na tytuł mistrza krajowego, lecz nie spełniający wymagań p. B.2.7.3, traci je po upływie okresu ważności drugiej normy (tj. po 5 latach).
- B.4.2. Dla uzyskania tytułu kandydata na mistrza krajowego zawodnik powinien powtórzyć wypełnioną pierwszą normę w ciągu następnych 5 lat.

- B.4.2.1. Nadanie tytułu może nastąpić po spełnieniu warunku p. B.2.8.2
- B.4.2.2. Pierwsza norma na tytuł kandydata na mistrza krajowego jest ważna w roku zdobycia i przez następnych 5 lat kalendarzowych.
 - 4.2.2.1. Ważność pierwszej normy jest przedłużana automatycznie na okres, w którym zawodnik ma na liście rankingowej FIDE (w części zawodnicy aktywni) ranking uprawniający do nadania tytułu kandydata na mistrza krajowego (po zdobyciu drugiej normy), lecz nie dłużej niż przez trzy lata.
 - 4.2.2.2. Ważność pierwszej normy przedłużana jest automatycznie na cały okres ważności drugiej normy.
- B.4.2.3. Zawodnik mający jedną lub dwie normy na tytuł kandydata na mistrza krajowego, traci je w następujących przypadkach:
 - 4.2.3.1. Jeżeli w całym okresie ważności pierwszej normy nie wypełnił drugiej normy.
 - 4.2.3.2. Jeżeli w okresie ważności drugiej normy nie spełnił wymagań p. B.2.8.2.
- B.4.3. Dla uzyskania I kategorii szachowej zawodnik powinien powtórzyć wypełnioną pierwszą normę w ciągu następnych 5 lat.
 - B.4.3.1. Pierwsza norma na pierwszą kategorię (kat. II+) jest ważna w roku zdobycia i przez następnych 5 lat kalendarzowych.
- B.4.4. W okresie posiadania przez zawodnika nadanych dwóch norm, zarówno na tytuł mistrza krajowego jak i na tytuł kandydata na mistrza krajowego, nie będą nadawane ani rejestrowane kolejne równoważne normy.

B.5. ZGŁOSZENIA TURNIEJÓW**TRYB ZATWIERDZANIA WNIOSKÓW KLASYFIKACYJNYCH**

B.5.1. Dla wszystkich imprez i turniejów, nie objętych Centralnym Kalendarzem Sportowym PZSzach, a w których ustalone zostały normy na zdobycie centralnych kategorii, wprowadza się obowiązek zgłoszenia tych zawodów przed ich rozpoczęciem do KKiR PZSzach.

B.5.1.1. Zgłoszenie turnieju winno zawierać następujące podstawowe informacje:

- datę rozpoczęcia turnieju,
- datę zakończenia turnieju,
- adres sali gry,
- terminarz rozgrywek,
- skład uczestników turnieju (dot. turniejów kołowych),
- nazwisko sędziego zawodów lub organizatora (adres i telefony kontaktowe).

B.5.1.2. Z imprez na szczeblu Wojewódzkiego Związku Szachowego z obowiązku zgłoszenia wyłączone zostają rozgrywki o drużynowe mistrzostwo województw wszystkich klas rozgrywkowych i finały indywidualnych mistrzostw województw.

B.5.2. Wnioski klasyfikacyjne, uzyskane w turniejach nie zgłoszonych do KKiR lub tych, których charakter zdecydowanie różnił się w stosunku do informacji przedstawionych w zgłoszeniu, nie będą rozpatrywane w części dotyczącej norm na tytuły, a sprawa uznania norm na kategorie i tytuły szachowe uzależniona zostanie od decyzji Komisji. Komisja może odrzucić wniosek podając jako przyczynę „brak zgłoszenia turnieju”.

B.5.3. Komisja KKiR PZSzach, rozpatrująca wniosek klasyfikacyjny o nadanie kategorii, zatwierdza wniosek lub go odrzuca w formie uchwały ogłaszanej w komunikacie klasyfikacyjnym

wydawanym przez Komisję lub ogłaszanym w oficjalnym Biuletynie PZSzach.

- B.5.3.1. Odrzucenie wniosku klasyfikacyjnego wymaga krótkiego uzasadnienia w tekście uchwały.
- B.5.3.2. Odwołanie od decyzji KKiR odrzucającej wniosek winno być złożone w terminie 6 miesięcy od daty posiedzenia Komisji, na którym wniosek został odrzucony.
- B.5.4. Uchwała zatwierdzająca wniosek i nadająca tym samym kategorię lub normę na tę kategorię winna zawierać datę, od której obowiązuje nadana kategoria.
- B.5.5. O ile Komisja na swym posiedzeniu nie postanowi inaczej, za datę nadania kategorii (normy) ustala się:
 - B.5.5.1. W przypadku centralnych kategorii i norm na te kategorie datę posiedzenia KKiR PZSzach, na którym podjęto uchwałę o nadaniu wnioskowanej kategorii (normy).
 - B.5.5.2. W przypadku okręgowych kategorii szachowych datę zakończenia zawodów, o ile wniosek klasyfikacyjny został złożony w terminie przewidzianym postanowieniami niniejszego regulaminu.
 - 5.5.2.1. W przypadku wniosku opóźnionego, datą nadania kategorii jest data podjęcia uchwały o jej nadaniu przez KKiR.

B.6. OBLICZANIE NORM KLASYFIKACYJNYCH

- B.6.1. Przyjmuje się jako zasadę, że dla zdobycia normy na jakąkolwiek kategorię zawodnik musi osiągnąć wynik procentowy nie mniejszy niż 30%.
- B.6.2. Uznaje się, że zawodnik wypełnił normę na daną kategorię, jeżeli osiągnięty przez niego wynik rankingowy R jest co najmniej równy wymaganemu dla danej kategorii $R_{\min}$ i jeżeli jednocześnie zostały spełnione warunki (dla uzyskania danej normy) przewidziane postanowieniami niniejszego regulaminu

- B.6.2.1. Zestawienie rankingowych norm klasyfikacyjnych oraz wymaganych liczby partii, niezbędnych dla osiągnięcia norm przedstawiono w tabeli nr 4. W przypadku normy klasyfikacyjnej na tytuł mistrza krajowego i kandydata na mistrza podana została również norma w oparciu o ranking FIDE.

Tabela nr 4

Norma Klasyfikacyjna	Rankingowa norma klasyfikacyjna				Liczba partii
	PZSzach $R_{\min}$ dla		FIDE $R_{\min}$ dla		
	kobiet	mężczyzn	kobiet	mężczyzn	
na tytuł mistrza	2200	2400	2200	2400	9
na tytuł kandydata	2000	2200	2000	2200	9
na I kategorię	1800	2000			9
na II kategorię	1600	1800			7
na III kategorię	1350	1550			7
na IV kategorię	1150	1300			6
na V kategorii	1000	1050			6

- B.6.3. Liczbę punktów niezbędnych do osiągnięcia w danym turnieju klasyfikacyjnej normy punktowej dla danej kategorii, a tym samym dla wypełnienia normy na tę kategorię, można ustalić na podstawie następujących wzorów:

Wzór 5

$$N = \frac{n}{2} + \frac{1}{800} [(n + 1)R_{\min} - \sum_{i=1}^{n+1} R_i]$$

Wzór 6

$$N = \frac{n}{2} + \frac{n + 1}{800} (R_{\min} - R_s)$$

gdzie:

- N – obliczona punktowa norma klasyfikacyjna,
 n – liczba rozegranych partii,
 R_{min} – rankingowa norma klasyfikacyjna.

Liczba N po zaokrągleniu musi być taka, aby ustanowiona klasyfikacyjna norma punktowa spełniała postanowienia niniejszego regulaminu, a w szczególności, aby obliczony wg wzoru 2 wynik rankingowy R był co najmniej równy rankingowej normie klasyfikacyjnej.

- B.6.3.1. W celu określenia klasyfikacyjnej normy punktowej na tytuł mistrza krajowego i kandydata na mistrza, obliczanej w oparciu o ranking FIDE korzysta się z wzoru na obliczanie osiągniętego wyniku rankingowego (tzw. Performance Rating) i wartości D_p zestawionych w Tabeli nr 5.

$$R_p = R_a + D_p$$

Tabela nr 5

Wielkość D_p jako funkcja liczby rozegranych partii i różnicy (W-P)

W-P	n – liczba rozegranych partii													
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	87	72	57	50	43	43	36	36	29	29	29	21		
2	193	149	125	102	87	80	72	65	57	50	50	50		
3	322	240	193	158	141	125	110	102	87	80	80	72		
4		366	273	230	193	166	149	133	125	102	102	95		
5			401	309	251	220	193	175	158	133	133	125		
6				422	322	273	240	211	193	158	158	149		
7					444	351	296	262	230	193	193	175		
8						444	366	309	273	230	230	211		
9							470	383	322	262	262	240		
10								470	401	309	309	273		
11									501	351	351	322		
12										422	422	366		
13											501	422		
14													538	

B.6.3.2. Klasyfikacyjna norma punktowa na tytuł mistrza krajowego, obliczana na podstawie rankingu FIDE, musi spełniać dodatkowy warunek – spośród uczestników turnieju przynajmniej 80% musi mieć ranking FIDE. W innym przypadku, wynik może być rozpatrywany wyłącznie na podstawie obliczeń klasyfikacyjnej normy punktowej w oparciu o wielkości i regulaminy rankingu PZSzach.

B.6.4. Uzyskanie rankingu FIDE traktuje się jak jednokrotne wypełnienie normy na pierwszą kategorię szachową.

B.7. NADAWANIE TYTUŁÓW MIĘDZYNARODOWYCH FIDE

B.7.1. Zasady nadawania tytułów międzynarodowych FIDE

B.7.1.1. Podstawą nadania zawodnikowi tytułu międzynarodowego przez Komisję Kwalifikacyjną lub prezydenta FIDE jest pisemny, udokumentowany wniosek federacji narodowej, do której zawodnik należy.

B.7.1.2. W oparciu o wniosek właściwej federacji, prezentujący uzyskane przez zawodnika wyniki sportowe względnie osiągnięcia rankingowe, spełniające normy punktowe lub rankingowe, FIDE nadaje następujące tytuły międzynarodowe:

- **GM i WGM** - arcymistrza i arcymistrzyni
- **IM i WIM** - mistrza międzynarodowego i mistrzyni międzynarodowej
- **FM i WFM** - mistrza i mistrzyni FIDE
- **Zawodnika klasy FIDE**

B.7.1.2.1. Tytuły te obowiązują od daty nadania i ważne są dożywotnio.

B.7.2. Wniosek o nadanie tytułu międzynarodowego przez Polski Związek Szachowy

B.7.2.1. W imieniu zawodników zrzeszonych w PZSzach działa Komisja Klasyfikacji i Rankingu, która:

- rejestruje wszystkie normy na tytuły międzynarodowe wypełnione przez zawodników polskich oraz uwierzytelnione przez sędziego głównego turnieju tabele turniejowe i wymagane przez FIDE druki (tzw. Certificate of Title Result), które są załączone do regulaminu FIDE B.01.
- rejestruje wszystkie wnioski na tytuły międzynarodowe wraz z datą ich wysłania,
- rejestruje i ogłasza w Komunikatach Komisji wszystkie nadane przez FIDE tytuły międzynarodowe.

B. 7.2.1.1. Obowiązek zgłoszenia do FIDE turniejów, w których mogą być wypełnione normy na tytuły międzynarodowe spoczywa na Biurze PZSzach. Na podstawie zgłoszeń organizatorów wraz z dowodami opłat wypełniany jest druk o nazwie Report Form for the Registration of International Competition i przesyłany do Sekretariatu FIDE.

B.7.2.2. Warunkiem niezbędnym do złożenia przez PZSzach wniosku o nadanie tytułu międzynarodowego jest posiadanie przez zawodnika:

- **tytułu mistrza krajowego** - na GM i IM oraz na WGM i WIM,
- **tytułu kandydata na mistrza** - na WFM i FM,
- **rankingu FIDE** - na zawodnika klasy FIDE.

B.7.2.3. Po spełnieniu przez zawodnika wszystkich warunków FIDE i PZSzach wymaganych do otrzymania tytułu międzynarodowego, Komisja

Kodeks Szachowy 2002

Klasyfikacji i Rankingu PZSzach formułuje odpowiedni wniosek do FIDE zawierający:

- dane personalne zawodnika,
- aktualny ranking FIDE zawodnika,

a w przypadku wniosków o nadanie tytułów GM, WGM, IM i WIM dodatkowo:

- druk Title Application zawierający opis turniejów i charakterystykę wypełnionych w nich norm,
- tabele turniejów lub certyfikaty z turniejów szwajcarskich, w których zawodnik wypełnił normy.

Załączniki te winny być odpowiednio certyfikowane przez sędziego głównego turnieju. KKiR zatwierdza wniosek na posiedzeniu Zarządu PZSzach, a następnie wysyła wniosek do Sekretariatu FIDE tak, aby dotarł on do adresata nie później niż 2 miesiące przed terminem Kongresu FIDE, posiedzenia Rady Wykonawczej lub Prezydium FIDE.

B. 7.2.3.1. Procedurę wnoszenia opłat za nadane tytuły międzynarodowe reguluje obowiązujący Komunikat Organizacyjno-Finansowy PZSzach.

B.7.2.4. PZSzach, podobnie jak i inne federacje, pośredniczy pomiędzy zawodnikami uprawnionymi do otrzymania FM, WFM lub zawodnika klasy FIDE, a Sekretariatem FIDE rejestrującym w imieniu prezydenta FIDE otrzymane wnioski o nadawanie tytułów.

B.7.2.4.1. Zawodnik wnioskujący o nadanie tytułu wnosi opłatę zgodnie z Komunikatem Organizacyjno-Finansowym PZSzach.

B.7.3. Spływ dokumentacji o nadanie tytułu międzynarodowego.

B.7.3.1. Organizator międzynarodowego turnieju w kraju, w którym przewidziane są normy na tytuły międzynarodowe, jest zobowiązany do zgłoszenia turnieju do Biura PZSzach, co najmniej dwa miesiące przed rozpoczęciem imprezy. W zgłoszeniu powinny znaleźć się następujące dane:

- nazwa jednostki organizującej turniej (organizator),
- nazwa turnieju,
- miejsce rozgrywek (miejscowość),
- termin turnieju (data pierwszej i ostatniej rundy),
- przewidywana liczba uczestników,
- liczba rund,
- tempo gry,
- poziom i rodzaj turnieju: GM (z normą arcymistrza), IM (z normą mistrza międzynarodowego), Rating (podlegający ocenie rankingowej), Swiss System (grany systemem szwajcarskim), Team Tournament (turniej drużynowy), Scheveningen (turniej grany systemem Scheveningen, Individual Match (mecz), Team Match (mecz drużynowy),
- projektowana kategoria turnieju,
- sposób doboru uczestników: otwarty, zaproszenia, kwalifikacja, reprezentanci i inne,
- nazwisko sędziego głównego,
- dane organizatora: adres, telefon, faks.

Kopia zgłoszenia powinna być przesłana do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach.

- przesłania w terminie zgodnym z p. A.5.3.1, wymaganej dokumentacji.

B.7.3.2. Zawodnik uczestniczący w turnieju międzynarodowym za granicą, w przypadku

Kodeks Szachowy 2002

wypełnienia normy, jest zobowiązany, we własnym interesie, do:

- uzyskania od organizatora turnieju tabeli lub druku certyfikatu, podpisanych przez sędziego głównego,
- przesłania tych dokumentów pod adresem Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach, bezzwłocznie po powrocie do kraju.

B.7.3.3. W przypadku wypełnienia przez zawodnika wymaganej regulaminami liczby norm na tytuł międzynarodowy, zawodnik lub występujący w jego imieniu klub winni bezzwłocznie wystąpić z pismem do KKiR PZSzach o skompletowanie i złożenie odpowiedniego wniosku do FIDE oraz jednocześnie przedstawić szczegółowe dane personalne zawodnika (data i miejsce urodzenia oraz aktualny adres), niezbędne do formułowania wniosku do FIDE.

C. OBSŁUGA RANKINGU FIDE

C.1. W celu umożliwienia Administratorowi Rankingu FIDE dokonywania właściwych i rzetelnych obliczeń rankingu FIDE dla zawodników polskich i zagranicznych, uczestniczących w turniejach rozgrywanych w Polsce, Komisja Klasyfikacji i Rankingu PZSzach przesyła na adres Sekretariatu FIDE wyniki turniejów podlegających międzynarodowej ocenie rankingowej, a więc spełniających warunki regulaminu B.02 „Przepisy FIDE – System rankingowy”

C.1.1. KKiR PZSzach przesyła do oceny rankingowej FIDE pełne wyniki następujących imprez:

- finał i półfinały MP kobiet i mężczyzn,
- I i II liga seniorów i juniorów,
- turnieje rozgrywane systemem kołowym w obsadzie krajowej i międzynarodowej, jeżeli co najmniej $\frac{1}{3}$ jego uczestników, a nie mniej niż 4, ma ranking FIDE,

- mecze międzypaństwowe i międzynarodowe,
 - międzynarodowe turnieje formuły open.
- C.1.2. Turnieje, o których mowa w p. C.1.1, powinny być zgłoszone do FIDE w terminie przewidzianym regulaminami FIDE.
- C.1.3. W regulaminie zawodów powinno być jednoznacznie określone czy turniej podlega międzynarodowej ocenie rankingowej.
- C.2. Uprawnienia sędziów do prowadzenia turniejów podlegających ocenie rankingowej oraz obowiązki z tego wynikające regulują postanowienia Kolegium Sędziów PZSzach.
- C.2.1. Sprawozdania sędziowskie z zawodów podlegających ocenie rankingowej FIDE muszą być zgodne z następującymi przepisami FIDE:
- B.01.07. Sprawozdania z turniejów z normami na tytułu międzynarodowe
 - B.02.11. Sprawozdania sędziowskie
- C.3. KKiR PZSzach, wraz z dokumentacją zmian rankingowych zawodników z rankingiem FIDE, przesyła do FIDE udokumentowane wnioski o wprowadzenie na listę rankingową FIDE nowych zawodników polskich.
- C.3.1. Wnioski dotyczą zawodników bez rankingu FIDE, którzy rozegrali przynajmniej 9 partii z zawodnikami mającymi ranking FIDE i uzyskali ranking (wejściowy) równy lub wyższy od R = 2001 p.
- C.3.2. W celu uzyskania początkowego, czyli „wejściowego” rankingu można brać pod uwagę jedynie turnieje, w których zawodnik bez rankingu rozegrał przynajmniej 4 partie z przeciwnikami mającymi ranking FIDE. Warunek 9 partii z zawodnikami z rankingiem FIDE może zostać spełniony w kilku turniejach, z zastrzeżeniem, że turnieje zostały rozegrane w tym samym lub trzech następnych okresach obliczeniowych.

- C.3.3. Zawodnik bez rankingu FIDE, po rozegraniu 4 partii z zawodnikami z rankingiem FIDE i uzyskaniu oceny równej lub wyższej od R=2001, otrzymuje swój numer identyfikacyjny „ID Code” lub „ID Number” i podlega ocenie rankingowej w każdych zawodach, w których został spełniony warunek 4 partii, bez względu na uzyskaną ocenę rankingową rezultatu.
- C.4. W celu właściwej obsługi rankingu FIDE, KKiR PZSzach jest zobowiązana do:
- terminowego przesyłania pod adresem Sekretariatu FIDE rezultatów turniejów, które we właściwym terminie zostały nadesłane do komisji przez sędziego turnieju,
 - rejestrowania wyników turniejów wysyłanych do oceny rankingowej FIDE,
 - rejestrowania zawodników proponowanych do wprowadzenia na listę Rankingową FIDE,
 - reklamowania u Administratora Rankingu FIDE błędnych wyliczeń rankingu FIDE, dotyczących zawodników polskich.

D. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- D.1. Niniejszy „Regulamin Klasyfikacyjno-Rankingowy. Gra bezpośrednia” zastąpił obowiązujący dotychczas „Regulamin Klasyfikacyjno-Rankingowy. Gra bezpośrednia” wydany w Warszawie, w 1998 r. Decyzją Zarządu Polskiego Związku Szachowego z dnia 19 września 2000 r., niniejszy regulamin obowiązuje od dnia 1 lipca 2001 r.
- D.2. Interpretacja postanowień regulaminu należy do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach. Odwołania od interpretacji ww. komisji należy składać do Zarządu PZSzach, którego decyzje są ostateczne i nie podlegają dalszemu zaskarżeniu.
- D.3. Zmiana postanowień niniejszego Regulaminu, w całości czy w części, może nastąpić wyłącznie na mocy uchwały Zarządu Polskiego Związku Szachowego. □



C.V

REGULAMIN

KLASYFIKACJI SPORTOWEJ

Gra bezpośrednia

Regulamin Klasyfikacji Sportowej w szachach dla gry bezpośredniej (zwany dalej „Regulaminem”) jest dokumentem ustalającym warunki i sposób postępowania przy zdobywaniu i nadawaniu klas sportowych w szachach.

Każdy wniosek o nadanie klasy sportowej w szachach należy rozpatrywać w oparciu o niniejszy Regulamin.

Sprawy klasyfikacji sportowej na szczeblu centralnym prowadzi Komisja Klasyfikacji i Rankingu PZSzach, która również prowadzi Centralną Kartotekę i rejestry zawodników mających zdobyte centralne klasy sportowe.

Sprawy klasyfikacji sportowej na szczeblu działania województw prowadzą wojewódzkie Komisje Klasyfikacji i Rankingu, które również winny prowadzić rejestry i kartoteki okręgowe zawodników mających zdobyte klasy sportowe, zarówno okręgowe, jak i centralne.

1. KLASY SPORTOWE W SZACHACH

Klasa sportowa w szachach jest wykładnikiem aktualnie prezentowanego poziomu sportowego zawodnika.

Klasy sportowe ze względu na zastosowanie we wszystkich dyscyplinach sportu stanowią w miarę obiektywne kryterium, umożliwiające porównywanie osiągnięć sportowych w szachach z osiągnięciami w innych dyscyplinach sportu.

- 1.1 Klasyfikacja sportowa w szachach stanowi podstawę oceny poziomu sportowego zawodników i sekcji szachowych przez władze sportowe klubu, województwa i Urzędu Kultury Fizycznej i Turystyki.
- 1.2 Szachiści, zrzeszeni w klubach będących członkami Polskiego Związku Szachowego, a za jego pośrednictwem członkami FIDE, mają, względnie mogą mieć nadane za wypełnienie odpowiednich norm, następujące klasy sportowe w szachach:

Tabela nr 1

Nazwa klasy sportowej	Oznaczenie klasy sportowej
A. Klasy sportowe centralne – mistrzowska międzynarodowa – mistrzowska – pierwsza	MM M I
B. Klasy sportowe okręgowe – druga – trzecia	II III

2. NADAWANIE KLAS SPORTOWYCH

- 2.1. Klasy sportowe w szachach nadawane są za uzyskanie przez zawodnika określonej normy klasyfikacyjnej, tj.:
- zajęcie wyznaczonego miejsca w zawodach o mistrzostwo okręgu, Polski, Europy i świata,
 - wypełnienie normy na tytuł szachowy,
 - uzyskanie w zawodach szachowych odpowiedniego wyniku rankingowego,
 - posiadanie odpowiedniej oceny rankingowej na Liście rankingowej FIDE, zgodnie z normami klasyfikacyjnymi określonymi w aneksie nr 1.
- 2.2. Klasy sportowe: mistrzowską międzynarodową, mistrzowską i pierwszą, tzn. klasy sportowe centralne, nadaje Komisja Klasyfikacji i Rankingu PZSzach i ogłasza je w komunikatach, wydawanych po posiedzeniach Komisji.

- 2.3. Klasy sportowe: drugą i trzecią, tzn. klasy sportowe okręgowe nadają Komisje Klasyfikacji i Rankingu WZSzach i ogłaszają je w komunikatach.
- 2.4. Dla celów klasyfikacji sportowej turnieje szachowe dzielą się tak samo jak dla celów klasyfikacyjnych na:
 - 2.4.1. Turnieje kobiece, tj. z udziałem wyłącznie kobiet,
 - 2.4.2. Turnieje męskie, tj. z udziałem wyłącznie mężczyzn,
 - 2.4.3. Turnieje mieszane, tj. z udziałem zarówno mężczyzn jak i kobiet.
- 2.5. Klasy sportowe nadaje się zawodniczkom za wyniki osiągnięte w turniejach kobiecych lub turniejach mieszanych.
- 2.6. Klasy sportowe nadaje się zawodnikom za wyniki osiągnięte w turniejach męskich lub turniejach mieszanych.

3. WARUNKI UZYSKANIA KLAS SPORTOWYCH

- 3.1. W turniejach, w których istnieje możliwość wypełnienia normy na klasę sportową centralną i klasę II dopuszcza się rozgrywanie trzech rund w jednym dniu.
- 3.2. Klasy sportowe centralne i klasa II mogą być zdobywane wyłącznie w turniejach indywidualnych jednokołowych, turniejach szwajcarskich oraz turniejach drużynowych jedno- i dwukołowych.
- 3.3. Klasa sportowa trzecia może być nadawana również za wyniki uzyskane w turniejach indywidualnych dwukołowych oraz w turniejach, w których grane są po cztery rundy dziennie.
- 3.4. Wypełnienie norm na klasy sportowe centralne, za zajęte przez zawodników miejsca w MŚ lub ME, zalicza się po spełnieniu warunków regulaminowych FIDE, na podstawie wniosku klasyfikacyjnego Pionu Sportowego PZSzach.
- 3.5. Wypełnienie norm na klasy sportowe: mistrzowską międzynarodową i mistrzowską, na podstawie rankingu FIDE, zalicza się zawodnikowi znajdującemu się na ogłoszonej Liście Rankingu FIDE na dzień:
 - 1 stycznia, z ważnością do końca tego roku,
 - 1 kwietnia, z ważnością do końca tego roku,

- 1 lipca, z ważnością do końca następnego roku,
- 1 października, z ważnością do końca następnego roku.

Warunkiem oceny jest uwzględnienie w obliczeniach minimum 9 partii na danej liście.

- 3.6. Wypełnienie norm na klasę sportową mistrzowską międzynarodową w turniejach międzynarodowych o poziomie odpowiadającym VII i wyższym kategoriom FIDE, zalicza się po uzyskaniu normy arcymistrza, na podstawie wniosku klasyfikacyjnego Pionu Sportowego PZSzach.
- 3.7. Wypełnienie norm rankingowych na klasę sportową mistrzowską w turniejach krajowych i międzynarodowych, o poziomie odpowiadającym III i wyższym kategoriom FIDE, względnie o poziomie od I kategorii FIDE, ale z ustaloną normą na tytuł mistrza międzynarodowego, zalicza się po uzyskaniu wyniku rankingowego FIDE, obliczonego zgodnie z p. 6.2.2. niniejszego Regulaminu, na podstawie wniosku klasyfikacyjnego:
- sędziego głównego zawodów rozegranych w Polsce,
 - zainteresowanego zawodnika, z turnieju rozegranego za granicą.
- 3.7.1. Wniosek winien być opracowany wg wzoru stanowiącego Aneks nr 1. do niniejszego Regulaminu.
- 3.8. Wypełnienie norm na klasę sportową mistrzowską, pierwszą i drugą, za wynik procentowy w meczach międzypaństwowych, zalicza się na podstawie wniosku klasyfikacyjnego Pionu Sportowego PZSzach.
- 3.9. Wypełnienie norm rankingowych na klasy sportowe: pierwszą, drugą i trzecią w turniejach krajowych i zagranicznych zalicza się po uzyskaniu wyniku rankingowego PZSzach, obliczonego zgodnie z p. 6.3. niniejszego Regulaminu, na podstawie wniosku klasyfikacyjnego:
- sędziego głównego zawodów rozegranych w Polsce,
 - zainteresowanego zawodnika, z turnieju granego za granicą.
- 3.10. Wypełnienie norm na klasy sportowe za zajęte miejsce w mistrzostwach Polski, województwa czy miasta albo w turniejach kadry, turniejach międzynarodowych itp., zalicza się na

podstawie wniosku klasyfikacyjnego sędziego głównego zawodów.

3.11. Tempo gry. Czas przeznaczony na partię.

- 3.11.1. Warunkiem uznania zawodów jako klasyfikacyjnych, z możliwością zdobywania klasy sportowej mistrzowskiej międzynarodowej i klasy sportowej mistrzowskiej, jest ustalenie tempa gry zgodnego z regulaminem FIDE B.01 Tytuły międzynarodowe.
- 3.11.2. Dla uzyskania klasy sportowej I i klasy sportowej II, tempo gry nie może być szybsze niż tempo gry dla wypełnienia norm na kategorie centralne odpowiednio dla kandydata na mistrza i kategorię pierwszą.
- 3.11.3. Klasa sportowa III może być zdobyta w zawodach, w których maksymalne tempo gry jest nie szybsze niż dla wymagane dla II kategorii szachowej

3.12. Limit partii

Warunkiem uzyskania klasy sportowej w oparciu o normę, wynikającą z obliczeń rankingowych jest rozegranie w turnieju określonej minimalnej liczby partii:

- dla klas sportowych centralnych i klasy sportowej II – minimum 9 partii,
- dla klasy sportowej III – minimum 7 partii.

3.13. Walkowery

- 3.13.1. Wyniki zawodnika, który wycofał się z turnieju lub został z niego skreślony zanim rozegrał przynajmniej połowę partii liczą się dla celów ustalania norm na klasy sportowe jego przeciwnikom.
- 3.13.2. Partie nie grane (wygrane bądź przegrane walkowerem), niezależnie od przyczyn, nie są brane pod uwagę dla celów ustalania norm na klasy sportowe.

4. TRYB NADAWANIA KLAS SPORTOWYCH

Niezbędnymi dokumentami, stanowiącymi podstawę nadania klasy sportowej w szachach (gra bezpośrednia) są:

- aktualna Lista Rankingowa FIDE,
- wniosek sędziego głównego z zawodów rozgrywanych w kraju,
- wniosek zainteresowanego zawodnika (trenera lub kierownika ekipy) z zawodów rozgrywanych poza granicami kraju,
- wniosek Pionu Sportowego PZSzach z oficjalnych zawodów mistrzowskich międzynarodowych takich jak: Olimpiady, MŚ i ME oraz mecze międzypaństwowe.
- wniosek Pionu Młodzieżowego PZSzach z oficjalnych zawodów mistrzowskich międzynarodowych takich jak: mistrzostwa świata i Europy juniorów.

4.1. Wnioski dotyczące nadania centralnych klas sportowych powinny być przysyłane wyłącznie do KKiR PZSzach, z zachowaniem drogi służbowej, tzn. za pośrednictwem Komisji Klasyfikacji i Rankingu WZSzach, na którego terenie działania został rozegrany oceniany turniej.

4.1.1. Z zawodów rozegranych za granicą oraz rozgrywanych w kraju zawodów międzynarodowych, ogólnopolskich i objętych Kalendarzem PZSzach, wnioski o nadanie centralnych klas sportowych mogą być przysyłane bezpośrednio do KKiR PZSzach.

4.1.2. W wyjątkowych okolicznościach dopuszcza się złożenie wniosku o nadanie centralnej klasy sportowej, w imieniu zawodnika, przez jego macierzysty klub lub WZSzach. Wniosek złożony w tym trybie musi być dostatecznie udokumentowany.

4.2. Niezbędnym dokumentem, który warunkuje rozpatrzenie wniosku o nadanie centralnej klasy sportowej, jest tabela turniejowa (wyników). W przypadku turniejów rozgrywanych systemem szwajcarskim i rozgrywek drużynowych należy dołączyć karty startowe zawodników. Wniosek o nadanie central-

nej klasy sportowej winien stanowić załącznik do podstawowego dokumentu, jakim jest sprawozdanie sędziego głównego zawodów.

- 4.2.1. Tabela turniejowa powinna spełniać wymagania zawarte w p. A.5.2.1. Regulaminu Klasyfikacyjno – Rankingowego.
- 4.2.2. Sprawozdanie sędziowskie winno być zgodne z wymaganiami ustalonymi przez Kolegium Sędziów PZSzach i spełniać wymagania p. A.5.2.5. Regulaminu Klasyfikacyjno – Rankingowego.
- 4.3. Wniosek o nadanie klasy sportowej powinien być złożony w terminie przewidzianym regulaminem zawodów, lecz nie później niż 30 dni od daty zakończenia zawodów.
- 4.4. Wnioski o nadanie klasy sportowej złożone w terminie uniemożliwiającym rozpatrzenie wniosku w danym roku kalendarzowym, w którym zawody zostały zakończone, traktowane będą jako przedawnione i nie będą rozpatrywane przez Komisję Klasyfikacji i Rankingu właściwą dla danego wniosku.
 - 4.4.1. Dla wniosków o nadanie centralnej klasy sportowej ostateczne rozpatrzenie wniosku za dany rok kalendarzowy nie może nastąpić później niż na pierwszym posiedzeniu Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach w nowym roku kalendarzowym.

5. PUNKTACJA RANKINGOWA

Przy obliczaniu uzyskanych wyników rankingowych na klasy sportowe stosuje się punktację rankingową PZSzach i FIDE.

- 5.1. Dla potrzeb niniejszego Regulaminu, w przypadku ustalania wyniku rankingowego na klasy sportowe: mistrzowską międzynarodową i mistrzowską, mają zastosowanie przepisy zawarte w „Regulaminach klasyfikacyjnych FIDE B.01 i B.02”.
- 5.2. Dla potrzeb niniejszego Regulaminu, w przypadku ustalania wyniku rankingowego na klasy sportowe: pierwszą, drugą i trzecią, mają zastosowanie odpowiednie przepisy zawarte w Regulaminie Klasyfikacyjno Rankingowym.

6. NORM KLASYFIKACYJNE NA KLASY SPORTOWE

- 6.1. Przyjmuje się generalną zasadę, że aby zdobyć normę klasyfikacyjną na którąkolwiek klasę sportową zawodnik musi osiągnąć wynik procentowy wynoszący przynajmniej 30% możliwych do zdobycia punktów.
- 6.2. Uznaje się, że zawodnik wypełnił normę klasyfikacyjną na daną klasę sportową, jeżeli osiągnięty przez niego wynik rankingowy R jest przynajmniej równy wymaganemu $R_{\min}$ dla danej klasy sportowej, przy rozegraniu wymaganej liczby partii zgodnie z p. 3.13 niniejszego Regulaminu.
- 6.2.1. Normę klasyfikacyjną na klasę sportową mistrzowską międzynarodową ustala się na podstawie przepisów FIDE B.01 „Przepisy FIDE – Tytuły międzynarodowe”. Odpowiada ona normie na tytuł arcymistrza.
- 6.2.2. Normę klasyfikacyjną na klasę sportową mistrzowską ustala się na podstawie:
- przepisów FIDE B.01 „Przepisy FIDE – Tytuły międzynarodowe”. Odpowiada ona normie punktowej na tytuł mistrza międzynarodowego,
 - przepisów FIDE B.02 „System rankingowy” – osiągniętego w turnieju wyniku rankingowego (tzw. Performance Rating) wg. wzoru:

$$R = R_c + D_p \quad (1)$$

gdzie:

- R – uzyskany wynik rankingowy (Performance Rating),
 R_c – średni ranking (FIDE) turnieju (przeciwników),
 D_p – przyrost punktowy, zależny od uzyskanego wyniku w turnieju.

- 6.2.2.1. Wartości D_p w zależności od osiągniętego wyniku ($W - P$) i liczby rozegranych partii

Kodeks Szachowy - luty 2004

zestawione zostały w Tabeli nr 5 w p. B.6.3.1 Regulaminu Klasyfikacyjno – Rankingowego.

- 6.2.3. Normy klasyfikacyjne na klasy: pierwszą, drugą i trzecią ustalane są w oparciu o wymagania Regulaminu Klasyfikacyjno – Rankingowego na podstawie osiągniętego w turnieju wyniku rankingowego, obliczanego wg wzoru:

$$R = \frac{1}{n+1} 400 (W - P) + \sum_{i=1}^{n+1} R_i \quad (2)$$

gdzie:

- R_i – ranking i-tego zawodnika,
 n – liczba rozegranych partii w turnieju,
 W – suma uzyskanych punktów w zawodach (liczba zwycięstw bez wygranych walkowerem),
 P – suma straconych punktów w zawodach (liczba partii przegranych bez przegranych walkowerem)

- 6.2.3.1. Wynik rankingowy R może być obliczony również na podstawie zależności:

$$R = R_s + \Delta R \quad (3)$$

której sposób wyznaczania opisany został w p. A.4.7. Regulaminu Klasyfikacyjno Rankingowego.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1. Regulamin niniejszy został opracowany na bazie Regulaminu z dnia 10 września 1994 roku i został uchwalony decyzją Zarządu PZSzach na zebraniu w dniu 4 sierpnia 2001 r. z mocą obowiązującą od dnia ogłoszenia.
- 7.2. Traci moc prawną Regulamin Klasyfikacji Sportowej – Gra bezpośrednia – z dnia 10 września 1994 roku
- 7.3. Interpretacja postanowień niniejszego Regulaminu należy do Komisji Klasyfikacji i Rankingu PZSzach.

Kodeks Szachowy - luty 2004

- 7.3.1. Odwołania, co do interpretacji Komisji należy składać do Zarządu PZSzach, którego decyzje są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.
- 7.4. Zmiany postanowień niniejszego Regulaminu mogą nastąpić wyłącznie na mocy uchwały Zarządu PZSzach.

***Aneks nr 1
do Regulaminu Klasyfikacji Sportowej***

W Z Ó R

inż. Janusz Kowal
ul. Nowa 5 m. 4
03-146 WARSZAWA

Warszawa, dnia 1994.08.05.

Komisja Klasyfikacji i Rankingu
Polskiego Związku Szachowego

Proszę o nadanie mi klasy sportowej mistrzowskiej za wynik uzyskany w Turnieju Międzynarodowym w Budapeszcie rozegranym w terminie 1994.07.21.– 07.31.

**IV Turniej o Puchar Pesztu
Turniej IV kat. FIDE ($R_c = 2337$)
 $R_c = 2337$
Uzyskany wynik: 7.5 p. z 11 partii
 $(W - P) = 7.5 - 3.5 = 4$
odczyt z Tabeli $D_p = + 134$
 $R = R_c + D_p = 2337 + 134 = 2471 > 2450$**

Tabela turniejowa w załączeniu.

(-) Janusz Kowal

Aneks nr 2
do Regulaminu Klasyfikacji Sportowej

NORMY NA KLASY SPORTOWE W SZACHACH

RODZAJ ZAWODÓW	Klasa MM	Klasa M	Klasa I	Klasa II	Kla- sa III
Mistrzostwa świata – indywidualne	Awans do finałów MŚ				
Olimpiada Szachowa – drużynowe mistrz. świata ^{x)} – kobiety – mężczyźni	1–8 1–12	8–16 13–20			
Drużynowe mistrz. Europy ^{x)} – kobiety – mężczyźni	1–5 1–8	6–8 9–12			
Turnieje międzynarodowe a) od VII kat. FIDE – kobiety – mężczyźni b) od III kat. FIDE – kobiety – mężczyźni	norma WGM norma GM	 1 2250 1 2450	 2–5 2–5		
Mistrzostwa świata do 20 lat		1–4	5–10		
Mistrzostwa Europy do 20 lat		1–3	4–8		
MP kobiet i mężczyzn – finały indywidualne		1–2	3–8		

RODZAJ ZAWODÓW	Klasa MM	Klasa M	Klasa I	Klasa II	Klasa III
Drużynowe mistrz. Polski ^{x)} – liga I – liga II			1–3 1		
Turnieje ogólnopolskie i międzynarodowe (za wynik rankingowy) – kobiety – mężczyźni			2050 2250	1850 2050	1700 1900
Lista rankingowa FIDE ^{xx)} – kobiety – mężczyźni	2300 2500	2200 2400			
Lista Ocen Klasyfikacyjnych PZSzach ^{xx)} – kobiety – juniorki do 12 lat – mężczyźni – juniorzy do 12 lat			2001 2201	1801 1600 2001 1800	
Mistrzostwa świata juniorów – do 18 lat – do 16 lat – pozostałe		1–2 1	3–8 2–6 1–3		
Mistrzostwa Europy juniorów – do 18 lat – do 16 lat		1	2–6 1–5		

Normy dotyczą zajętego miejsca lub uzyskanego rankingu w zawodach.

Uwaga: ^{x)} oznacza, że zawodnik musi rozegrać przynajmniej 50% partii.
^{xx)} oznacza, że ocena rankingowa musi być wyliczona na podstawie rozegrania minimum 9 partii. †





C.VI

REGULAMIN EWIDENCYJNY

REJESTRACJA CZŁONKA ZWIĄZKU

Gra bezpośrednia

Regulamin PZSzach, dotyczący ewidencji i zmian barw klubowych w grze bezpośredniej, jest dokumentem ustalającym zasady, warunki i tryb postępowania przy ewidencjonowaniu klubów i zawodników oraz przy zmianie barw klubowych zawodników.

Sprawy ewidencyjne i zmiany barw klubowych na szczeblu wojewódzkim prowadzi Komisja Ewidencji właściwego WZSzach. Sprawy ewidencji i zmiany barw klubowych na szczeblu centralnym prowadzi Komisja Ewidencji PZSzach, która również prowadzi centralną kartotekę i rejestry zarówno klubów jak i zawodników.

1. EWIDENCJA KLUBÓW I STOWARZYSZEŃ SZACHOWYCH (REJESTRACJA CZŁONKA ZWIĄZKU)

Ewidencję klubów i stowarzyszeń, czyli Centralną Kartotekę (rejestr) klubów, sekcji szachowych oraz organizacji przyjętych w poczet członków Polskiego Związku Szachowego, prowadzi Komisja Ewidencji PZSzach. Ewidencjonowanie klubów obejmuje wszystkie czynności rejestracyjne, które muszą być dokonane przez kluby, Wojewódzkie Związki Szachowe i Polski Związek Szachowy, od chwili formalnego zgłoszenia klubu, aż do momentu zwrotu pod adresem klubu potwierdzonej „Deklaracji zgłoszenia klubu”.

Kodeks Szachowy 2002

Centralna Kartoteka Klubów dzieli się na dwie części:

- członkowie zwyczajni (kluby i stowarzyszenia mające osobowość prawną)
- członkowie wspierający (inne jednostki organizacyjne prowadzące działalność w dyscyplinie szachy)

- 1.1. Kluby, zrzeszone w PZSzach, a za jego pośrednictwem w FIDE, mają prawo uczestniczyć w mistrzowskich rozgrywkach drużynowych wszystkich szczebli, od najniższej klasy mistrzostw okręgu do rozgrywek I ligi i klubowego pucharu Europy.
- 1.2. Warunkiem dopuszczenia klubu do mistrzowskich rozgrywek drużynowych wszystkich szczebli jest uzyskanie przez klub członkostwa PZSzach.
- 1.3. Klub, ubiegający się o członkostwo PZSzach, dokonuje formalnego zgłoszenia na druku „Deklaracji zgłoszenia klubu” oraz wnosi jednorazową opłatę na konto PZSzach. Wysokość opłaty rejestracyjnej jest ustalana przez Zarząd PZSzach i ogłaszana w komunikacie organizacyjno-finansowym, obowiązującym w danym okresie.
 - 1.3.1. Druki Deklaracji Zgłoszenia Klubu są dwóch rodzajów:
 - Zgłoszenie klubu członka zwyczajnego
 - Zgłoszenie klubu członka wspierającego
 - 1.3.2. Klub, po wypełnieniu i podpisaniu trzech egzemplarzy „Deklaracji”, przesyła ją do macierzystego WZSzach. Do deklaracji klubu musi być załączona kopia rejestracji sądowej, a w przypadku UKS – rejestracji w Urzędzie Wojewódzkim (nie dotyczy członka wspierającego).
 - 1.3.3. Licencjonowany WZSzach, jako przedstawiciel PZSzach na terenie danego województwa, rejestruje klub w Wojewódzkim Rejestrze Klubów, a następnie dokonuje odpowiedniej adnotacji na wszystkich trzech egzemplarzach „Deklaracji” i przesyła ją do zatwierdzenia przez PZSzach.

- 1.3.4. PZSzach przyjmuje w poczet członków klub po weryfikacji danych otrzymanych z WZSzach, dokonuje odpowiedniej adnotacji na „Deklaracji”. Jeden egzemplarz włączony zostaje do Centralnej Kartoteki Klubów Polskiego Związku Szachowego. Pozostałe dwa egzemplarze PZSzach zwraca do WZSzach. Jeden z tych egzemplarzy WZSzach pozostawia w swojej kartotece, a drugi odsyła do klubu. Datą uzyskania członkostwa jest data potwierdzenia przez PZSzach „Deklaracji...”.
- 1.3.5. Kluby, WZSzach i PZSzach są zobowiązani przechowywać potwierdzone „Deklaracje...”, które stanowią dowód członkostwa klubu w PZSzach.
- 1.3.6. Zmiana nazwy klubu powoduje obowiązek nadesłania nowej „Deklaracji” oraz dowodu wniesienia na konto PZSzach opłaty określonej w aktualnie obowiązującym Komunikacie Organizacyjno-Finansowym PZSzach.
- 1.3.7. Zmiana nazwy „częściowa” polegająca na dodaniu do istniejącej części nazwy sponsora wymaga nadesłania pisemnego zgłoszenia.
- 1.4. PZSzach i Wojewódzkie Związki Szachowe prowadzą „Wojewódzkie Rejestry Klubów”. Rejestry powinny być prowadzone według daty rejestracji.
- 1.5. Każdy WZSzach prowadzi odrębne oznakowanie „Deklaracji zgłoszenia klubu”, składające się z symbolu literowego województwa i kolejnego numeru ewidencyjnego, według kolejności zgłoszeń, np. WM-001.

Symbole literowe dla poszczególnych województw są przedstawione w tabelce.

Kod	Województwo
DS	Dolnośląskie
KP	Kujawsko-Pomorskie
LU	Lubelskie
LB	Lubuskie
LD	Łódzkie
MP	Małopolskie
MA	Mazowieckie
OP	Opolskie
PK	Podkarpackie
PL	Podlaskie
PO	Pomorskie
SL	Śląskie
SK	Świętokrzyskie
WM	Warmińsko-Mazurskie
WP	Wielkopolskie
ZP	Zachodnio-Pomorskie

- 1.6. Rejestr Klubów powinien zawierać następujące rubryki:
 - symbol literowy i numer kolejny WZSzach, - pełna nazwa klubu,
 - adres klubu z kodem pocztowym, telefonem itp.,
 - data rejestracji w PZSzach,
 - numer rejestru sądowego lub wpisu w Urzędzie Wojewódzkim,
 - data skreślenia klubu z członkostwa w PZSzach.
- 1.7. Klub zobowiązany jest do corocznego wnoszenia składki członkowskiej. Szczegóły dotyczące wysokości składki, terminu i sposobu wniesienia tej składki są określone w komunikacie organizacyjno - finansowym PZSzach. Zwłoka w opłaceniu składki upoważnia Komisję do wniesienia wniosku o zawieszenie klubu.
- 1.8. Klub, który prawomocną decyzją swojego zarządu podjął uchwałę o likwidacji działalności klubu i rezygnuje z członkostwa PZSzach jest zobowiązany do bezzwłocznego zgłoszenia tej decyzji na specjalnym druku „Likwidacja działalności klubu” do WZSzach i PZSzach.

- 1.8.1. Klub, po wypełnieniu i podpisaniu druku "Likwidacja działalności klubu", przesyła ją do macierzystego WZSzach.
- 1.8.2. WZSzach odnotowuje w rejestrze klubów datę skreślenia klubu z członkostwa PZSzach, dokonuje odpowiedniej adnotacji na otrzymanym z klubu egzemplarzu „Deklaracji” oraz na egzemplarzu WZSzach, a następnie przesyła obydwa egzemplarze tej deklaracji do PZSzach.
- 1.8.3. PZSzach odnotowuje, na podstawie decyzji Zarządu PZSzach, w rejestrze klubów datę skreślenia klubu z członkostwa PZSzach dokonuje odpowiednich adnotacji na wszystkich egzemplarzach „Deklaracji” i włącza jeden egzemplarz do zbioru deklaracji klubów wyrejestrowanych z Centralnej Kartoteki PZSzach. Pozostałe dwa egzemplarze „Deklaracji” zwraca do WZSzach.
- 1.9 PZSzach i WZSzach podejmują decyzję o rejestracji w terminie 30 dni od otrzymania wniosku klubu. Od tej decyzji można w terminie 30 dni odwołać się do Organu nadrzędnego Związku
- 1.10 Niekompletnie lub nieczytelnie wypełniona Deklaracja zgłoszenia klubu jest wystarczającym powodem odmowy rejestracji klubu.
- 1.11. Regulamin zatwierdzono na posiedzeniu Zarządu w dniu 12.11.1999 r. Regulamin obowiązuje z dniem 1.01.2000 r.

2. KARTY ZGŁOSZENIA I LIKWIDACJI KLUBU

Wzory kart zgłoszenia i likwidacji klubu są następujące:

POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY ul. Czerniakowska 126a, 00-454 Warszawa		Nr ewidencyjny PZSzach:	
DEKLARACJA ZGŁOSZENIA KLUBU / STOWARZYSZENIA CZŁONEK ZWYCZAJNY ZWIĄZKU		Nr ewidencyjny WZSzach:	
KLUB / STOWARZYSZENIE:			
Zarejestrowany z dniem		pod numerem	
W			
Adres klubu			
Kod Pocztowy		Miasto	Województwo
Tel. (nr kier.)		Fax (nr kier.)	
E-mail (URL)			
Wypełnia klub	Oświadczam, że po zapoznaniu się ze statutem Polskiego Związku Szachowego klub wnosi o przyjęcie w poczet członków Polskiego Związku Szachowego i zobowiązuje się do prowadzenia działalności zgodnie ze statutem Związku. pieczęć klubu (podpis i pieczętka podpisującego) Data zgłoszenia		
Wypełnia WZSzach	Związek Szachowy zarejestrował zgłoszenie klubu do Polskiego Związku Szachowego. Przew. Komisji Ewidencji WZSzach pieczęć WZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data rejestracji		
Wypełnia PZSzach	Polski Związek Szachowy przyjął klub w poczet członków zwyczajnych Związku Przew. Komisji Ewidencji PZSzach pieczęć PZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data decyzji		

POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY ul. Czerniakowska 126a, 00-454 Warszawa		Nr ewidencyjny PZSzach:	
DEKLARACJA ZGŁOSZENIA KLUBU / STOWARZYSZENIA CZŁONEK WSPIERAJĄCY ZWIĄZKU		Nr ewidencyjny WZSzach:	
KLUB / STOWARZYSZENIE:			
Zarejestrowany z dniem		pod numerem	
w			
Adres klubu			
Kod Pocztowy		Miasto	Województwo
Tel. (nr kier.)		Fax (nr kier.)	
E-mail (URL)			
Wypełnia klub	Oświadczam, że po zapoznaniu się ze statutem Polskiego Związku Szachowego klub wnosi o przyjęcie w poczet członków Polskiego Związku Szachowego i zobowiązuje się do prowadzenia działalności zgodnie ze statutem Związku. pieczęć klubu (podpis i pieczętka podpisującego) Data zgłoszenia		
Wypełnia WZSzach	Związek Szachowy zarejestrował zgłoszenie klubu do Polskiego Związku Szachowego. Przew. Komisji Ewidencji WZSzach pieczęć WZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data rejestracji		
Wypełnia PZSzach	Polski Związek Szachowy przyjął klub w poczet członków zwyczajnych Związku Przew. Komisji Ewidencji PZSzach pieczęć PZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data decyzji		

POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY ul. Czerniakowska 126a, 00-454 Warszawa		Nr ewidencyjny PZSzach:	
DEKLARACJA LIKWIDACJI KLUBU / STOWARZYSZENIA		Nr ewidencyjny WZSzach:	
KLUB / STOWARZYSZENIE:			
Zarejestrowany z dniem		pod numerem	
W			
Adres klubu			
Kod Pocztowy		Miasto	Województwo
Tel. (nr kier.)		Fax (nr kier.)	
E-mail (URL)			
Wypełnia klub	Oświadczam, że ww. Organizacja podjęła zgodnie ze swoim statutem decyzję o likwidacji działalności*) i wnosi o wykreślenie z listy członków Polskiego Związku Szachowego*). pieczęć klubu (podpis i pieczętka podpisującego) Data zgłoszenia		
Wypełnia WZSzach	Związek Szachowy Związek Szachowy zarejestrował likwidację klubu. Przew. Komisji Ewidencji WZSzach pieczęć WZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data rejestracji		
Wypełnia PZSzach	Polski Związek Szachowy wykreślił klub z listy członków zwyczajnych Związku Przew. Komisji Ewidencji PZSzach pieczęć PZSzach (podpis i pieczętka podpisującego) Data decyzji		

3. EWIDENCJA ZAWODNIKÓW

Ewidencję zawodników, czyli Centralną Kartotekę (rejestr) zawodników, należących do klubów będących członkami PZSzach, prowadzi Komisja Ewidencji PZSzach. Ewidencjonowanie zawodników obejmuje wszystkie czynności rejestracyjne, które muszą być dokonane przez kluby, Wojewódzkie Związki Szachowe i PZSzach, od chwili formalnego zgłoszenia zawodnika, aż do momentu zwrotu pod adresem klubu (sekcji szachowej) potwierdzonej „**Karty zgłoszenia zawodnika**”.

- 3.1. Zawodnik, zamierzający uprawiać wyczynowo grę w szachy, a więc uczestniczyć w zawodach mistrzowskich i zdobywać kategorie czy tytuły szachowe, jest zobowiązany zapisać się do klubu będącego członkiem PZSzach. Zawodnik zgłaszający się do klubu, który nie dopełnił formalności zgłoszenia na formularzu „Deklaracja zgłoszenia klubu” do PZSzach i nie jest członkiem PZSzach, nie będzie potwierdzony, ani przez WZSzach, ani przez Polski Związek Szachowy.
 - 3.1.1. Zawodnik ma prawo do tymczasowego członkostwa w Wojewódzkim Związku Szachowym, działającym na terenie jego stałego miejsca zamieszkania.
- 3.2. Zawodnik, ubiegający się o członkostwo w klubie (sekcji szachowej) będącym członkiem PZSzach, dokonuje formalnego zgłoszenia na „**Karcie zgłoszenia zawodnika**” (drukowanej i rozprowadzanej wyłącznie przez PZSzach).
 - 3.2.1. Zawodnik wypełnia „**Kartę zgłoszenia zawodnika**” osobiście i podpisuje na odwrotnej stronie odcinka I. W przypadku zgłoszenia zawodnika do lat 18 bezwzględnie konieczna jest zgoda rodziców poświadczona podpisem w odpowiedniej rubryce odcinka I.
 - 3.2.2. Upoważniony członek władz klubu, po sprawdzeniu zgodności zapisu na karcie zgłoszeniowej z dowodem osobistym, legitymacją szkolną lub metryką urodzenia, wypełnia pismem maszynowym (lub ręcznym

- drukowanym) odcinki I – IV i potwierdza zgłoszenie zawodnika przez klub swoim podpisem i pieczęcią klubową na odcinkach I, III i IV a następnie przesyła **„Kartę zgłoszenia zawodnika”** do potwierdzenia przez WZSzach.
- 3.2.3. WZSzach sprawdza dane zawarte w „Karcie...” z kartoteką okręgową zawodników. Po stwierdzeniu prawidłowości zgłoszenia wpisuje zawodnika do rejestru WZSzach i nadaje mu kolejny numer ewidencyjny. Następnie na „Karcie..” potwierdza zgłoszonego zawodnika do klubu. Do kartoteki WZSzach. zostają włączone odcinki III i IV „Karty...”, a odcinki I i II powinny zostać zwrócone do klubu.
- 3.2.4. W przypadku zawodnika objętego rejestracją w Centralnej Kartotece PZSzach (zawodnicy od I kategorii), WZSzach, po potwierdzeniu „Karty...”, wysyła wszystkie odcinki do potwierdzenia przez PZSzach.
- 3.2.5. PZSzach sprawdza dane zawarte w „Karcie...” z centralną kartoteką PZSzach i po stwierdzeniu prawidłowości zgłoszenia wpisuje zawodnika do rejestru PZSzach, potwierdzając na „Karcie...” zgłoszenie zawodnika do klubu. Następnie włącza IV odcinek tej karty do Centralnej Kartoteki PZSzach, a pozostałe odcinki zwraca do WZSzach, który powinien odcinek I i II przekazać do klubu.
- 3.2.6. **„Kartę zgłoszenia zawodnika”** należy wypełnić czytelnie pismem maszynowym lub ręcznie pismem drukowanym. W przypadku nieczytelnego lub niekompletnego wypełnienia „Karty...” zostanie ona anulowana i zwrócona do klubu celem ponownego wypełnienia lub uzupełnienia brakujących danych.
- 3.2.7. PZSzach, WZSzach i klub są zobowiązani przechowywać potwierdzone odcinki „Karty zgłoszenia zawodnika” stanowiące dokument przynależności klubowej zawodnika.

- 3.2.8. Zawodnik i klub ponoszą pełną odpowiedzialność i konsekwencje wynikające z podania w „Karcie zgłoszenia zawodnika” niewłaściwych danych personalnych zawodnika, zwłaszcza, jeżeli na skutek tego nastąpiło potwierdzenie zawodnika wbrew obowiązującym przepisom.
- 3.2.9. Zmiana nazwiska zawodnika lub miejsca stałego zamieszkania powoduje konieczność pilnej wymiany **„Karty zgłoszenia zawodnika”** na nową.
- 3.2.10. Zawodnik mieszkający na stałe za granicą może być, za zgodą PZSzach, potwierdzony do klubu szachowego w Polsce, po przedstawieniu zgody federacji szachowej właściwej dla miejsca zamieszkania i wpłaceniu na konto PZSzach, przez klub przejmujący zawodnika, kwoty ustalonej przez Zarząd PZSzach.
- 3.3. PZSzach i Wojewódzkie Związki Szachowe prowadzą:
– kartoteki „Kart zgłoszenia zawodnika”,
– książkowe rejestry zawodników.
Kartoteki powinny być prowadzone alfabetycznie, a rejestry według kolejności zgłoszeń.
- 3.4. Każdy WZSzach ma odrębne oznakowanie „Kart zgłoszenia zawodnika”, składające się z symboli literowych oraz numeru porządkowego WZSzach, np. PK–102,
- 3.5. Numer ewidencyjny, zajęty przez zawodnika, nie może być nadany innemu zawodnikowi w przypadku przejścia tego zawodnika do klubu w innym WZSzach lub zaprzestania uprawiania gry w szachy. Zawodnik utrzymuje posiadany numer ewidencyjny w przypadku zmiany barw klubowych w ramach tego samego okręgu. Jedynie zmiana przynależności klubowej do innego okręgu powoduje zmianę numeru ewidencyjnego zawodnika na kolejny numer w nowym WZSzach.

- 3.6. Rejestr zawodników powinien obejmować następujące dane:
- kolejny numer ewidencyjny,
 - nazwisko i imię zawodnika,
 - data i miejsce urodzenia,
 - adres zawodnika wraz z kodem pocztowym,
 - data potwierdzenia do klubu,
 - nazwa klubu, do którego zawodnik został potwierdzony,
 - nazwa klubu, do którego zawodnik należał poprzednio,
 - zmiany przynależności klubowej.
- 3.7. Dokumentem stwierdzającym przynależność klubową zawodnika jest wyłącznie „**Karta zgłoszenia zawodnika**”. Dlatego w rozgrywkach drużynowych kapitan zespołu jest zobowiązany okazać sędziemu na odprawie przed każdym meczem (od I ligi do najniższej klasy okręgowej), zbiór kart zgłoszeniowych, pod rygorem niedopuszczenia zawodników do zawodów. Karty zgłoszeń zawodników potwierdzonych okresowo na czas służby wojskowej lub stacjonarnych studiów wyższych ważne są wyłącznie z dokumentem potwierdzającym aktualność potwierdzenia okresowego (książeczka wojskowa, legitymacja studencka).
- 3.8. PZSzach wycofuje z centralnej kartoteki IV odcinki „Karty zgłoszenia zawodników”, którzy zmarli lub wyjechali na stałe z kraju (na podstawie zawiadomienia z WZSzach).
- 3.9. Jeżeli zawodnik wypełnił II normę na I kategorię szachową, to WZSzach jest zobowiązany do bezzwłocznego nadesłania pod adresem PZSzach jego pełnej (4–odcinkowej) „Karty...” w celu jej potwierdzenia.

4. ZMIANY BARW KLUBOWYCH

- 4.1. Zawodnik może wystąpić o zwolnienie z klubu w dowolnym terminie. Zawodnik, po uzyskaniu zwolnienia z dotychczasowego klubu, w normalnym trybie lub w przypadku zawieszenia działalności tego klubu, może zostać niezwłocznie, po wniesieniu odpowiednich opłat, zarejestrowany do nowego. W przypadku skreślenia, zawodnik otrzymuje takie same prawa po zakończeniu okresu karencji.

- 4.2. W sprawach ewidencji, zmiany barw klubowych, karencji i ekwiwalentów przysługuje prawo odwołania się od decyzji wojewódzkiego związku szachowego do Komisji Ewidencji PZSzach. Z kolei, od decyzji Komisji Ewidencji PZSzach przysługuje prawo odwołania do Zarządu PZSzach. Decyzje Zarządu PZSzach są ostateczne.
- 4.3. Klub, występujący o potwierdzenie (rejestrację) zawodnika, zobowiązany jest wnieść opłatę rejestracyjną na konto PZSzach. Wysokość tej opłaty, zróżnicowana w zależności od kategorii zawodnika, jest publikowana w corocznym komunikacie organizacyjno finansowym PZSzach. Ponadto dodatkowo trzeba wnieść 20% tej opłaty na konto WZSzach, w ramach którego prowadzi działalność poprzedni klub tego zawodnika. Kopie dowodów opłat powinny być załączone do „Karty zgłoszenia zawodnika”.
- 4.3.1. Jeżeli zainteresowane kluby nie dojdą do porozumienia odnośnie wysokości ekwiwalentu za wyszkolenie, w ciągu miesiąca od dnia, w którym klub odpowiedział zawodnikowi na podanie o zwolnienie z klubu, a zawodnik nie wycofał tego podania, to automatycznie rozpoczyna on okres karencji, liczonej od dnia odpowiedzi klubu.
- 4.3.2. W przypadku rejestracji zawodnika po odbyciu regulaminowej karencji, klub występujący o potwierdzenie zawodnika powinien dokonać opłaty rejestracyjnej na konto PZSzach oraz ekwiwalentu za wyszkolenie dla poprzedniego klubu, w wysokości ustalonej komunikatem organizacyjno finansowym dla kategorii tego zawodnika i dodatkowo 20% opłaty rejestracyjnej na konto właściwego WZSzach.
- 4.3.3. Wysokość ekwiwalentu za wyszkolenie zawodnika, w przypadku skrócenia karencji, ustala odrębnie organ podejmujący decyzję o skróceniu karencji.

- 4.4. Zawodnik lub klub, działający w jego imieniu, może wystąpić do PZSzach z odwołaniem od decyzji wojewódzkiego związku szachowego w sprawie skrócenia karencji.
- 4.5. Klub zwalnający (skreślający) zawodnika jest zobowiązany do wydania II odcinka zwolnienia „Karty zgłoszenia zawodnika”. Klub, który odmawia wydania (nie wyda) odcinka zwolnienia zawodnika, będzie ponosić konsekwencje wynikające z przekroczenia przepisów ewidencyjnych PZSzach i może być ukarany przez PZSzach karą pieniężną.
- 4.5.1. Jeżeli do pisma zawodnika nie jest dołączone pismo klubu, do którego zawodnik zamierza się przenieść, klub zobowiązany jest również do udzielenia w terminie odpowiedzi na pismo o zwolnienie. Brak takiego pisma nie zwalnia klubu przejmującego zawodnika od zapłacenia ekwiwalentu za jego wyszkolenie oraz uzgodnienia z klubem przekazującym warunków przejścia zawodnika.
- 4.5.2. Klub, po wypełnieniu i podpisaniu II odcinka zwolnienia przez zawodnika i przedstawiciela klubu, przesyła go do macierzystego WZSzach. Klub jest zobowiązany do wydania II odcinka „Karty...” zwalnianemu zawodnikowi, jeżeli wyraża on gotowość osobistego złożenia tego odcinka w macierzystym WZSzach.
- 4.5.3. WZSzach po sprawdzeniu prawomocności udzielanego zwolnienia, odnotowuje ten fakt w rejestrze zawodników okręgu oraz wycofuje III odcinek nieaktualnej już „Karty zgłoszenia zawodnika” z kartoteki WZSzach, a następnie:
- przechowuje II odcinek zwolnienia zawodnika z nowym III i IV odcinkiem „Karty...”, jeżeli zawodnik został potwierdzony do nowego klubu na terenie działania tego województwa.
 - przesyła II odcinek zwolnienia do właściwego WZSzach, któremu podlega nowy klub zawodnika. WZSzach jest zobowiązany do wydania II odcinka „Karty...” zwalnianemu zawodnikowi, jeżeli

- wyraża on gotowość osobistego złożenia go w nowym okręgu,
- jeżeli barwy klubowe zmienia zawodnik podlegający centralnej ewidencji PZSzach, to właściwy WZSzach przesyła II odcinek zwolnienia wraz z nową „Kartą zgłoszenia zawodnika” do potwierdzenia przez PZSzach.
- 4.5.4. PZSzach, po sprawdzeniu prawomocności udzielanego zwolnienia, włącza II odcinek zwolnienia wraz z nowym potwierdzonym I odcinkiem „Karty zgłoszenia zawodnika” do centralnej kartoteki PZSzach.
- 4.5.5. Zmiana przynależności klubowej zawodnika może być dokonana przez WZSzach i PZSzach tylko w oparciu o:
- II odcinek zwolnienia z klubu przekazującego,
 - dokument wpłaty na konto PZSzach ustalonego ekwiwalentu za wyszkolenie zawodnika,
 - egzemplarz umowy pomiędzy klubem przejmującym i klubem przekazującym, w sprawie warunków zmiany barw klubowych zawodnika,
 - „Kartę zgłoszenia zawodnika” do klubu przejmującego. WZSzach i PZSzach są zobowiązani traktować „Kartę zgłoszenia zawodnika” zmieniającego przynależność klubową, do której nie został dołączony II odcinek zwolnienia z klubu przekazującego, jako niekompletną i odesłać bez rozpatrzenia, chyba że klub przekazujący naruszył przepisy ewidencyjne PZSzach i nie wydał w przepisowym terminie tego odcinka zwolnienia. W przypadku zagubienia II odcinka "Karty..." niezbędne jest stwierdzenie na piśmie klubu udzielającego zawodnikowi zwolnienia (skreślenia).
- 4.5.6. W przypadku zaginięcia II odcinka zwolnienia, albo „Karty zgłoszenia zawodnika”, klub jest zobowiązany, na żądanie WZSzach lub PZSzach, do wystawienia i niezwłocznego przekazania duplikatów tych dokumentów.

- 4.5.7. Oryginał zgłoszenia do macierzystego klubu, na okres zwolnienia okresowego, powinien być przekazany do depozytu Komisji Ewidencji PZSzach, w przypadku zawodników kategorii centralnej lub do depozytu WZSzach dla pozostałych zawodników.
- 4.5.8. Okresowa zmiana barw klubowych kończy się z dniem zakończenia zasadniczej służby wojskowej, uzyskania absolutorium na studiach wyższych lub skreślenia z listy studentów. Powrót zawodnika do klubu macierzystego, po ustaniu przyczyn okresowego zwolnienia, nie wymaga wystawienia nowej „Karty zgłoszenia zawodnika”, jeżeli klub macierzysty ma potwierdzoną „Kartę...” z okresu przed udzieleniem zwolnienia okresowego. Powyższe nie zwalnia jednak klubu z obowiązku udokumentowania przynależności zawodnika na każdych zawodach, w oparciu o posiadaną „Kartę zgłoszenia zawodnika” do klubu. W przypadku zagubienia lub utraty tej karty, zawodnik może reprezentować klub dopiero po wystawieniu duplikatu „Karty...” i potwierdzeniu jej przez WZSzach (i PZSzach dla zawodników od I kategorii). Klub, do którego powrócił zawodnik po ustaniu przyczyn potwierdzenia okresowego, powinien bezzwłocznie powiadomić o powyższym macierzysty WZSzach, a w przypadku zawodników kategorii centralnych, również Komisję Ewidencji PZSzach.
- 4.5.9. Klub jest zobowiązany do wyrażenia zgody na centralne szkolenie zawodnika przez PZSzach.
- 4.6. Zawodnicy skreśleni przez klub powinni odbyć roczną karencję. Po tym okresie są traktowani na równych prawach z zawodnikami, którzy otrzymali zwolnienie w normalnym trybie. Zawodnicy zwolnieni z klubu powinni w ciągu 12 miesięcy uzyskać członkostwo nowego klubu lub tymczasowe w WZSzach. Zawodnik potwierdzony tymczasowo do WZSzach ma prawo, w dowolnym momencie, zapisać się do nowego klubu. Dokumentacja rejestracyjna zawodnika musi również zawierać dowody wpłat na konto poprzedniego klubu, WZSzach i PZSzach.

- 4.6.1. W przypadku tymczasowej przynależności do WZSzach, bez przynależności klubowej, opłata licencyjna wynosi 200% ustalonej stawki na dany okres.
- 4.7. Dokonanie zmiany barw klubowych przez zawodnika w okresie krótszym niż 12 miesięcy od ostatnio dokonanej zmiany barw klubowych powoduje podniesienie opłat rejestracyjnych o 50%

5. LEGITYMACJA SZACHOWA

- 5.1. Legitymacja szachowa jest osobistym dokumentem zawodnika zrzeszonego w klubie będącym członkiem PZSzach, stwierdzającym posiadaną przez niego kategorię szachową i klasę sędziowską.
- 5.2. W legitymacji szachowej wpisywana jest przynależność klubowa oraz adnotacja ewidencyjna WZSzach. Adnotacje te mają charakter informacyjny i nie stanowią wiążącego dokumentu przynależności klubowej, którym jest wyłącznie „Karta zgłoszenia zawodnika”.
- 5.3. Zawodnik jest zobowiązany posiadać legitymację szachową i przedstawiać ją na każde żądanie PZSzach, WZSzach oraz kierownika zawodów i sędziego głównego turnieju, w którym uczestniczy.
- 5.4. Posiadacz legitymacji szachowej powinien we własnym interesie dbać o aktualność wpisów i poświadczeń w legitymacji.
- 5.5. Legitymację szachową wystawia WZSzach wyłącznie na podstawie potwierdzonej „Karty zgłoszenia zawodnika” do klubu.
 - 5.5.1. WZSzach, po wklejeniu zdjęcia zawodnika i wpisaniu jego imienia, nazwiska, daty i miejsca urodzenia oraz adresu z kodem, dokonuje wpisu o przynależności zawodnika do WZSzach.

- 5.5.2. Legitymacja bez zdjęcia zawodnika nie jest ważna.
- 5.5.3. Po sprawdzeniu prawidłowości zapisów w legitymacji z „Kartą zgłoszenia zawodnika”, należy przyłożyć pieczęć okrągłą WZSzach na prawym dolnym rogu zdjęcia zawodnika, dokonać wpisu numeru ewidencyjnego zawodnika i po podpisaniu przez członka Komisji Ewidencji WZSzach, przekazać ją do klubu.
- 5.5.4. Wpisu o przynależności klubowej zawodnika dokonuje upoważniony przedstawiciel klubu.
- 5.5.5. WZSzach jest upoważniony do wpisywania w legitymacji:
- zdobytych przez zawodnika V, IV, III i II kategorii,
 - uzyskanych uprawnień sędziego szachowego III i II klasy.
- 5.5.6. Wpisy w legitymacji szachowej o zdobyciu kategorii centralnych (od I wzwyż) dokonuje wyłącznie Komisja Ewidencji PZSzach, ale tylko tym zawodnikom, których karty zgłoszenia znajdują się w centralnej karcie PZSzach. Nie dokonuje się wpisów wypełnionych norm na kategorie i tytuły szachowe.
- 5.5.7. Wpisy w legitymacji szachowej o uzyskaniu uprawnień sędziego szachowego klasy centralnej (od I wzwyż) dokonuje wyłącznie Kolegium Sędziów PZSzach.
- 5.5.8. Legitymacja szachowa jest ważna na terenie całego kraju i nie zachodzi potrzeba jej wymiany przy zmianie barw klubowych, nawet przy zmianie WZSzach. Przy zmianie barw klubowych wymagane jest dokonanie przez kluby i Wojewódzkie Związki Szachowe odpowiednich adnotacji ewidencyjnych.
- 5.6. Dodatkowym dokumentem zawodnika mogącym służyć jako dokument potwierdzający tożsamość zawodnika lub przynależność klubową jest tzw. wkładka do legitymacji szachowej. Dopuszczenie tego dokumentu, jako dowodu, winno wynikać z regulaminu rozgrywek.

- 5.6.1. Na IV stronie wkładki przewidziane są rubryki do wklejania dowodów opłat licencyjnych.

6. OCENA ROCZNA STANU LICZBOWEGO I JAKOŚCIOWEGO KLUBÓW I ZAWODNIKÓW

- 6.1. Wszystkie Wojewódzkie Związki Szachowe są zobowiązane do opracowania rocznej oceny stanu liczbowego i jakościowego klubów i zawodników na dzień 31 grudnia każdego roku.
- 6.2. Ocenę należy opracować według wzoru, który stanowi załącznik do niniejszego regulaminu i przesłać do Komisji Ewidencji PZSzach w terminie do 15 stycznia każdego roku.
- 6.3. Komisja Ewidencji PZSzach, w oparciu o oceny otrzymane z WZSzach, opracowuje corocznie „Raport o stanie liczbowym i jakościowym klubów i zawodników w PZSzach” a następnie publikuje go w komunikacie Komisji.

Pieczętka WZSzach

....., 15 stycznia 20.. r.

OCENA ROCZNA				
stanu liczbowego i jakościowego klubów i zawodników				
.....Związku Szachowego		za rok		
Lp.	Wyszczególnienie	Stan na 31.12 roku		Roczny
		poprzedniego	ocenianego	przyrost
A.	Liczba zgłoszonych klubów - ogółem			
B.	Liczba drużyn - ogółem			
	w tym: I liga			
	II liga			
	klasa okręgowa			
	pozostałe klasy			
C.	Liczba zawodników - ogółem, w tym:			
	1) według grup i wieku			
	a) seniorzy			
	b) seniorki			
	c) juniorzy			
	d) juniorki			
	2) według kategorii szachowych			
	a) arcymistrz			
	b) mistrz międzynarodowy			
	c) mistrz FIDE			
	d) mistrz krajowy			
	e) kandydat na mistrza			
	f) I kategoria			
	g) II kategoria			
	h) III kategoria			
	i) IV kategoria			
	j) V kategoria			
	k) bez kategorii			
	3) według klas sportowych			
	a) mistrz. międzynarodowa			
	b) mistrzowska			
	c) I klasa			
	d) II klasa			
	e) III klasa			
	f) bez klasy			
Przewodniczący KE Wszach		Prezes WZSzach		
(pieczętka i podpis)		(pieczętka i podpis)		

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1 Niniejszy Regulamin uchwalony został na posiedzeniu Zarządu PZSzach 1 lipca 1994 r. i wszedł w życie z dniem ogłoszenia.
- 7.2. Traci moc „Regulamin ewidencyjny i zmiany barw klubowych (gra bezpośrednia) w PZSzach” – Ldz. 960/84 z dn. 1985.12.21.
- 7.3. Interpretacja postanowień niniejszego Regulaminu należy do Komisji Ewidencji PZSzach. Odwołania od interpretacji KE należy składać do Zarządu Polskiego Związku Szachowego.
- 7.4. Zmiana postanowień niniejszego Regulaminu może nastąpić wyłącznie na mocy uchwały Zarządu PZSzach.
- 7.5. O upływie określonych w regulaminie terminów decyduje data stempla pocztowego.
- 7.6 Druki ewidencyjne, wymienione w niniejszym Regulaminie, takie jak: Deklaracja zgłoszenia klubu, Karta zgłoszenia zawodnika i Legitymacja szachowa, drukowane są i rozprowadzane wyłącznie przez Biuro PZSzach, za opłatą wymienioną w komunikacie organizacyjno finansowym.

