



CZĘŚĆ B

REGULAMINY TURNIEJOWE

B.I

PRZEPISY TURNIEJOWE FIDE

Fédération Internationale des Échecs – Handbook FIDE - C05

Obowiązujące od 1 lipca 2011 roku
Aneksy obowiązujące od 1 lipca 2012 roku

Przekład z angielskiego Andrzej Filipowicz.

Zatwierdzone na Kongresie FIDE w 1986 r. oraz Radę Prezydencką FIDE 2007 r. Aktualizowane na Kongresach FIDE w latach 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 i 2010 oraz na Radzie Wykonawczej FIDE 2011.

Tekst angielski jest oryginalną wersją "Przepisów Turniejowych FIDE" i obowiązuje w przypadku jakichkolwiek wątpliwości odnośnie brzmienia poszczególnych artykułów.

Wprowadzenie

Wszystkie międzynarodowe zawody szachowe powinny być przeprowadzone zgodnie z "Przepisami gry FIDE". Przepisy turniejowe FIDE powinny być stosowane w ścisłej harmonii z tymi przepisami we wszystkich oficjalnych rozgrywkach Międzynarodowej Federacji Szachowej. Zaleca się stosowanie tych przepisów we wszystkich turniejach poddanych ocenie rankingowej FIDE z ewentualnymi korektami, gdy zachodzi taka konieczność. Organizatorzy, uczestnicy i sędziowie turniejów są zobowiązani do zapoznania się z tymi przepisami przed rozpoczęciem rozgrywek.

1. Ogólne zalecenie

Jeżeli w jakimkolwiek turnieju wystąpią zdarzenia nieobjęte wewnętrznymi przepisami, to niniejsze "Przepisy turniejowe FIDE" powinny być wiążące dla danego turnieju.

2. Główny Organizator - Dyrektor Turnieju

[ang. The Chief Organiser - CO]

Narodowa federacja albo inna jednostka administracyjna odpowiedzialna za organizację zawodów może powierzyć techniczną stronę organizacji Głównemu Organizatorowi - Dyrektorowi Turnieju. Dyrektor Turnieju, wspólnie z federacją, po ewentualnej konsultacji z



FIDE, jeśli pojawia się taka konieczność, powinien powołać Komitet Organizacyjny, który odpowiada za wszystkie sprawy finansowe, techniczne i organizacyjne zawodów.

Poniższe przepisy mogą być również pomocne dla Dyrektora Turnieju, który we współpracy z Sędzią Głównym (zobacz art. 4) powinien zapewnić bezproblemowy przebieg zawodów.

3. Zaproszenie, rejestracja i funkcje

- (a) Zaproszenie na zawody FIDE powinno być przygotowane i wysłane najszybciej, jak to jest tylko możliwe.
- (b) Dyrektor Turnieju, za pośrednictwem właściwych federacji krajowych, jest zobowiązany do rozesłania zaproszeń do wszystkich uczestników uprawnionych do udziału w zawodach. W przypadku mistrzostw świata, tekst zaproszenia powinien najpierw być zaaprobowany przez Prezydenta FIDE, a w rozgrywkach kontynentalnych - przez Prezydenta danego kontynentu.
- (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 lub w informacyjnej broszurze 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) Czas ewentualnego spóźnienia na rundę (dla turniejów organizowanych przez FIDE wynosi zero minut, czyli trzeba być przy szachownicy w chwili rozpoczęcia rundy).
- (7) Specjalne warunki dotyczące składania ofert remisowych, jeśli są przewidziane jakiegokolwiek ograniczenia.
- (8) Warunki finansowe: koszty podróży, pobytu, okres, w którym zakwaterowanie i wyżywienie jest na koszt organizatorów albo koszt takiego zakwaterowania, koszt oraz warunki pobytu osób towarzyszących zawodnikom, uzgodnienia 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.
- (9) Objaśnienie sposobu dotarcia do miejscowości, w której odbywa się turniej. Środki lokomocji i ewentualnie ułatwienia dojazdu na turniej.
- (10) Przewidywana liczba uczestników, nazwiska zaproszonych graczy i nazwisko Sędziego Głównego (ang. Chief Arbiter - CA)
- (11) Strona internetowa turnieju. Dane dotyczące organizatorów, sposoby kontaktowania się i nazwisko dyrektora turnieju.
- (12) Obowiązki zawodników w stosunku do mediów, publiczności, sponsorów i przedstawicieli rządu itp.



- (13) Ostateczny termin potwierdzenia udziału przez zaproszonych zawodników oraz miejsce i termin, w którym mają zgłosić przyjazd na turniej.
P.S. W swojej odpowiedzi zawodnik może, jeśli ma takie życzenie, wspomnieć o wymogach medycznych, żywieniowych i religijnych.
 - (14) Względy bezpieczeństwa.
 - (15) Pewne obostrzenia medyczne, jak zalecane albo wymagane szczepienia w odpowiednim terminie przed przybyciem na turniej.
 - (16) Propozycje turystyczne oraz odnośnie dodatkowych imprez, dostęp do Internetu itp.
- (d) 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.
 - (e) Organizator powinien zapewnić na zawodach FIDE opiekę medyczną i lekarstwa dla wszystkich zawodników, oficjalnych sekundantów, sędziów oraz oficjalnych przedstawicieli FIDE, a także ubezpieczyć ich od wypadków losowych i konieczności korzystania z usług medycznych, włączając w to zabiegi chirurgiczne, ale bez uwzględnienia przewlekłych dolegliwości i chorób. Komitet organizacyjny powinien wyznaczyć oficjalnego lekarza dyżurnego na czas trwania turnieju.

4. Sędzia Główny (ang. Chief Arbiter - CA)

- (a) Sędzia Główny w oficjalnych rozgrywkach w cyklu mistrzostw świata jest wyznaczony przez Prezydenta FIDE, a w przypadku rozgrywek kontynentalnych - przez Prezydenta kontynentu, przy czym w obu przypadkach kandydatura jest konsultowana z Dyrektorem Turnieju. Sędzia Główny powinien mieć tytuł sędziego klasy międzynarodowej (IA) kat "A" lub "B" i 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 i pozostałych członków Komitetu Organizacyjnego.
- (b) 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.
- (c) Przed rozpoczęciem zawodów sędzia główny,
 - (1) może sporządzić dodatkowe przepisy regulaminowe i techniczne, po konsultacji z Dyrektorem Turnieju
 - (2) musi sprawdzić całokształt warunków gry, czyli strefę rozgrywek, salę gry, oświetlenie, ogrzewanie, klimatyzację, wentylację, źródła ewentualnego hałasu itp.
 - (3) powinien domagać się od Dyrektora Turnieju zapewnienia niezbędnego wyposażenia sali turniejowej, przygotowania właściwego sprzętu turniejowego, niezbędnej liczby sędziów asystentów i personelu pomocniczego oraz dopilnować, aby sędziowie asystenci mieli zapewnione odpowiednie warunki pracy. Wyłącznie Sędzia Główny jest uprawniony do stwierdzenia, że warunki gry spełniają regulaminowe wymogi FIDE.
- (d) Po zakończeniu zawodów Sędzia Główny jest zobowiązany do napisania odpowiedniego sprawozdania.



5. Kojarzenia

- (a) Ceremonia losowania przed pierwszą rundą kołowego turnieju powinna być przygotowana przez Dyrektora Turnieju, jeśli jest 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 Sędzim Głównym.
- (b) Losowanie powinno być przeprowadzone przynajmniej na 12 godzin (włączając jedną noc) przed rozpoczęciem pierwszej rundy. Wszyscy uczestnicy zawodów powinni być obecni na losowaniu. Zawodnik, który nie przybył na czas na losowanie może być włączony do turnieju tylko za zgodą Sędziego Głównego. Kojarzenia pierwszej rundy powinny być ogłoszone natychmiast po losowaniu.
- (c) Jeśli zawodnik wycofał się, został usunięty z turnieju po losowaniu, ale przed rozpoczęciem pierwszej rundy lub są dostępni rezerwowi zawodnicy, wtedy kojarzenia nie ulegają zmianie. Jakikolwiek 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 pro-ponowane zmiany mogą powodować jedynie nieznaczne korekty kojarzenia już ogłoszonego.
- (d) W kojarzeniach turniejów kołowych należy korzystać z tablic Bergera (Aneks 1), z ewentualną korektą kolejności rund w turniejach dwukołowych.
- (e) Jeżeli kojarzenie par podlega specjalnym wymaganiom regulaminowym, np. warunkiem, aby gracze tej samej federacji, jeśli to możliwe, nie spotykali się w ostatnich trzech rundach, to należy natychmiast poinformować o tym zawodników, ale nie później niż przed rozpoczęciem pierwszej rundy.
- (f) W przypadkach specjalnych wymagań regulaminowych, procedurę sztucznego losowania turniejów kołowych można przeprowadzić na podstawie tabel Varmy, przedstawionych w Aneksie 2, które mogą mieć zastosowanie w turniejach z udziałem od 9 do 24 zawodników.
- (g) W przypadku kojarzenia turnieju szwajcarskiego, należy korzystać z systemu kojarzenia i programu, które zostały uprzednio ogłoszone.

6. Przygotowanie sali gry

- (a) Standard oświetlenia powinien być podobny do używanego na egzaminach. Oświetlenie nie powinno powodować powstawania cieni na szachownicy oraz odbłasków światła na bierkach. Szczególną uwagę trzeba zwrócić na promienie słoneczne, szczególnie, gdy światło słoneczne zmienia położenie w trakcie partii.
- (b) Jeśli jest taka możliwość, to sala gry powinna być wyłożona wykładziną, chodnikiem lub dywanami. Jeśli nie ma takich możliwości, to należy prosić zawodników, aby unikali obuwia z twardymi podeszwami.
- (c) Wszystkie miejsca, do których zawodnicy mają dostęp w trakcie partii powinny być starannie i wielokrotnie kontrolowane.



- (d) W turniejach wysokiej rangi na jednego zawodnika powinno przypadać 4,5 metra kwadratowego. Dla turniejów niższej rangi 2 metry kwadratowe mogą być wystarczające. Żadne partie nie powinny być usytuowane blisko drzwi. Odstępy pomiędzy rzędami graczy powinny mieć minimum 2,5 metra. Należy unikać długich rzędów stołów i przewidywać odstępy. Jeśli jest taka możliwość, to zawodnicy powinni grać przy oddzielnych stołach.
- (e) Minimalna długość stołu powinna być równa dwukrotnej długości szachownicy, a szerokość większa o 15 cm do 20 cm od szachownicy. Zalecane wymiary stołu: długość 100 do 120 cm, a szerokość 80 cm do 83 cm. Wysokość stołu powinna wynosić 74 cm. Krzesła dla zawodników powinny być wygodne, przy czym w odniesieniu do dzieci wymagane są dodatkowe udogodnienia. Przesuwanie krzeseł nie powinno powodować hałasu.
- (f) Warunki gry dla obu zawodników w każdej partii muszą być identyczne. Jeśli to możliwe, to warunki dla wszystkich zawodników, powinny być identyczne.

7. Sprzęt szachowy - standard FIDE

- (a) W mistrzostwach świata i kontynentu, jeśli jest to możliwe, to należy stosować drewniane szachownice. W innych turniejach, rejestrowanych przez FIDE, zalecane są szachownice drewniane, wykonane z tworzyw sztucznych lub kartonu. We wszystkich przypadkach szachownice powinny być sztywne. Za zgodą Sędziego Głównego można używać szachownic wykonanych z kamienia albo marmuru, ale w wyraźnie różniącymi się polami jasnymi i ciemnymi, Naturalne drewno, z brzozy, klonu, jesionu daje kontrast w stosunku do drewna z orzecha, hinduskiego teaku, buku, itp. i może być użyte do wykonania szachownic, gdyż zachowuje matowe powierzchnie bez odbłasków. Połączenie kolorów, takich jak brązowy, zielony, lekki brąz z kolorami białym, beżowym, kości słoniowej można stosować dla pól szachownicy. Bok kwadratu każdego pola szachownicy powinien mieć długość odpowiadającą dwukrotnej średnicy podstawy pionka. Praktycznie bok kwadratu powinien wynosić 5,5 cm. Wygodny stół o odpowiedniej wysokości może mieć szachownicę wpuszczoną w głąb, czyli na tym samym poziomie co powierzchnia stołu. Jeżeli szachownicę układamy na stole, to powinna być odpowiednio umocowana, aby nie przesuwała się w trakcie gry.
- (b) Mechaniczne zegary używane do kontroli czasu muszą mieć tzw. chorągiewkę, dokładnie sygnalizującą upływanie każdej godziny. Chorągiewka powinna być tak umieszczona, aby jej opadnięcie było widoczne dla sędziów i zawodników, co umożliwia kontrolę czasu. Tarcze zegarów nie powinny dawać odbłasków, bo to utrudnia obserwację. Zegary powinny cicho pracować, aby nie przeszkadzać zawodnikom w trakcie gry.
- (c) Elektroniczne zegary muszą funkcjonować zgodnie z Przepisami gry FIDE:
 - (1) Na wyświetlaczu powinien być zawsze pokazany czas, który zawodnik może wykorzystać zakończenie kolejnego posunięcia.
 - (2) Wyświetlacze muszą być widoczne z odległości przynajmniej 3 metrów.
 - (3) Zawodnik musi widzieć, który zegar jest włączony przynajmniej z odległości 10 metrów.
 - (4) W przypadku przejścia kontroli czasu, symbol na wyświetlaczu zegara musi wyraźnie wskazywać, który z zawodników pierwszy przeszedł tę kontrolę.



- (5) W zegarach z bateriami powinien być wskaźnik poziomu rozładowania się baterii.
 - (6) Pojawienie się wskaźnika niskiego poziomu mocy baterii powinno oznaczać, że bateria będzie nadal działała niezawodnie przez przynajmniej 10 godzin.
 - (7) Szczególna uwaga powinna być zwrócona na prawidłową informację o przekroczeniu kontroli czasu.
 - (8) Niezależnie czy mamy do czynienia z kumulacją czy brakiem kumulacji dodatkowego czasu na każde posunięcie, taki czas nie powinien być dodawany po przejściu ostatniej kontroli czasu.
 - (9) W przypadku kar, związanych ze zmniejszeniem lub zwiększeniem czasu do namysłu i wymaganą korektą licznika posunięć, to takie czynności na zegarze muszą być możliwe do wykonania w ciągu 60 sekund.
 - (10) Zegar musi posiadać zabezpieczenie przed możliwością usunięcia lub zmiany danych za pomocą prostych manipulacji.
 - (11) Do zegarów powinna być załączona instrukcja obsługi. Elektroniczne zegary szachowe używane do rozgrywek FIDE powinny otrzymać homologację Komisji Technicznej FIDE.
- (d) W czasie całego turnieju powinien być używany jeden rodzaj zegarów.

8. Gra turniejowa

- (a) Wszystkie partie muszą być grane w sali gry w dniach i godzinach określonym przez organizatora w programie zawodów, chyba że Sędzia Główny podejmie inną decyzję.
- (b) Specjalne pomieszczenie poza salą gry musi przeznaczone na palarnię, o ile palenie jest w ogóle dozwolone. To pomieszczenie musi być łatwo dostępne z sali gry. Jeżeli lokalne przepisy całkowicie zabraniają palenia w miejscu rozgrywek, to zawodnicy i oficjalne osoby muszą mieć zapewnione dogodne wyjście poza teren rozgrywek.
- (c) W przypadku stosowania mechanicznych zegarów, wskazówki powinny być tak nastawione, aby pierwsza kontrola czasu przypadała na godz. 6:00.
- (d) W turniejach FIDE z udziałem ponad 30 zawodników, na sali gry powinien znajdować się duży cyfrowy zegar odliczający liczbę minut i sekund, które pozostały do rozpoczęcia rundy. W turniejach FIDE, w których bierze udział mniej, niż 30 zawodników, wystarczą stosowne ogłoszenia, że do rozpoczęcia gry pozostaje 5 minut, a potem jedna minuta.
- (e) Po zakończeniu partii sędzia lub zawodnicy, powinni umieścić króle w centrum szachownicy w celu wskazania wyniku partii i dopiero później ustawić pozostałe bierki. W przypadku zwycięstwa białych króle powinny stać na polach e4 i d5 (białe pola w centrum), a w przypadku zwycięstwa czarnych - na polach d4 i e5 (czarne pola w centrum). Gdy partia kończy się remisem, to króle powinny zajmować pola d4 i d5 lub pola e4 i e5.
- (f) Kiedy nie ma wątpliwości, że wynik partii został ustalony wcześniej, to Sędzia Główny powinien nałożyć na zawodników odpowiednie kary.
- (g) Słownik terminów szachowych w kilku językach powinien być dostępny dla sędziego.



9. Partie nierozegrane

- (a) Jeżeli zawodnik przegrał partię walkowerem z nieistotnych powodów, to powinien być usunięty z turnieju, chyba że główny sędzia podejmie inną decyzję.
- (b) W przypadku, gdy zawodnik wycofa się lub zostaje usunięty z turnieju kołowego, to skutki powinny być następujące:
 - 1. 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 przez niego oraz przeciwko niemu 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 "-".
 - 2. 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 klasyfikacji turnieju. Partie nierozegrane przez danego zawodnika są oznaczone, jak w poprzednim ustępie.
- (c) 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 dla celów rankingowych i są brane pod uwagę w końcowej klasyfikacji turnieju. Ocena rankingowa obejmuje tylko partie rozegrane przy szachownicy.
- (d) Art. 9(b) i (c) dotyczą także turniejów drużynowych, zarówno nierozegrane mecze, jak i nierozegrane partie w meczach powinny być analogicznie zaznaczone.

10. 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 dobitek lista kar sprecyzowana w "Przepisach Gry FIDE" lub w regulaminie zawodów nie odpowiada zaistniałej sytuacji, to Sędzia Główny albo Dyrektor Turnieju mają prawo nałożyć kary według swojego uznania. Sędzia lub Dyrektor powinni 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). Dyrektor Turnieju powinien dopilnować, aby Komisja Odwoławcza została powołana lub wybrana przed rozpoczęciem pierwszej rundy, zwykle w momencie losowania. Zaleca się, aby Komisja Odwoławcza składała się z przewodniczącego, przynajmniej dwóch członków i dwóch członków rezerwowych. Zaleca się też, aby przewodniczący, członkowie i rezerwowi członkowie należeli do różnych federacji. Żaden członek Komisji Odwoławczej zamieszany w konflikt nie może być sędzią we własnej sprawie. Komisja Odwoławcza powinna mieć nieparzystą liczbę członków głosujących. Członkowie Komisji Odwoławczej powinni liczyć przynajmniej 21 lat.
- (c) Zawodnik może odwołać się od dowolnej decyzji Sędziego Głównego lub Dyrektora Turnieju lub ich asystentów pod warunkiem, że odwołanie zostanie złożone w formie pisemnej w terminie określonym w regulaminie zawodów i będzie wpłacona odpowiednia kaucja. Wysokość kaucji oraz termin składania protestów powinien być



podany z odpowiednim wyprzedzeniem. Decyzje Komisji Odwoławczej są ostateczne. Kaucja zostaje zwrócona, jeżeli protest został uwzględniony, jednakże może być również zwrócona w przypadku odrzucenia protestu, jeśli zdaniem Komisji okazał się uzasadniony.

11. Przekaz telewizyjny, fotografowanie i filmowanie

- (a) Kamery telewizyjne mogą być ustawione na sali gry 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 lub innego sprzętu nie przeszkadzała zawodnikom w czasie partii.
- (b) Zdjęcia na sali gry mogą wykonywać tylko akredytowani dziennikarze. 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 Sędzia Główny podejmie inną decyzję.

12. 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 do rezygnacji z udziału lub wycofania się z turnieju.
- (b) Wszyscy uczestnicy zawodów powinni być stosownie ubrani,
- (c) Zawodnik, który nie chce kontynuować partii i opuszcza salę gry bez poddania partii czy powiadomienia sędziego, postępuje nie fair. Sędzia Główny może ukarać takiego zawodnika za niesportowe zachowanie.
- (d) Zawodnik nie może rozmawiać o swojej partii w jej trakcie.
- (e) Wszystkie reklamacje dotyczące zachowania zawodników lub kapitanów powinny być zgłaszane sędziemu. Zawodnik nie ma prawa zgłaszania ich bezpośrednio przeciwnikowi.

13. 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, z którymi grają, a po zakończeniu meczu podpisanie protokołu z wynikiem meczu itp.
- (b) Rozmowa kapitana z jakimkolwiek zawodnikiem z jego drużyny, powinna odbywać się za pośrednictwem sędziego lub w jego obecności w języku zrozumiałym dla sędziego.
- (c) 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". Przykładowo, 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. Kapitan nie może przekazywać zawodnikowi żadnych informacji odnośnie pozycji na szachownicy oraz czasu do namysłu, ani konsultować się z innymi osobami oceny aktualnej pozycji, ani też używać w tym celu komputera. Kapitan powinien powstrzymać się od

jakiegokolwiek interwencji w trakcie gry.

- (d) Zawodnicy są poddani analogicznym ograniczeniom. Chociaż w drużynowych rozgrywkach istnieje pewien element lojalności zespołowej, wykraczający poza wynik indywidualny, to jednak partia szachowa jest w zasadzie grą pomiędzy dwoma zawodnikami. Dlatego zawodnik powinien sam mieć ostatnie słowo odnośnie partii, którą rozgrywa. Chociaż rady kapitana drużyny powinny istotnie zaważyć na jego decyzji, to 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.
- (e) 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

ANEKSY DO PRZEPISÓW TURNIEJOWYCH FIDE

Zaktualizowane na Kongresie FIDE 2011.
Obowiązujące od 1 lipca 2012

Annex 1: Tablice Bergera dla turniejów kołowych

W przypadku nieparzystej liczby uczestników najwyższy numer jest wolny.

3 lub 4 zawodników:

Rd 1: 1-4, 2-3.
Rd 2: 4-3, 1-2.
Rd 3: 2-4, 3-1.

Rd 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.
Rd 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Rd 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.
Rd 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Rd 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

5 lub 6 zawodników:

Rd 1: 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 2: 6-4, 5-3, 1-2.
Rd 3: 2-6, 3-1, 4-5.
Rd 4: 6-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-6, 4-2, 5-1.

13 lub 14 zawodników:

Rd 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Rd 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.
Rd 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.
Rd 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.
Rd 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.
Rd 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Rd 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.
Rd 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Rd 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.
Rd 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Rd 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

7 lub 8 zawodników:

Rd 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Rd 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2.
Rd 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.
Rd 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7.
Rd 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 lub 10 zawodników:

Rd 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Rd 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.
Rd 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.
Rd 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.
Rd 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.
Rd 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Rd 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

15 lub 16 zawodników:

Rd 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.
Rd 2: 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.
Rd 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.
Rd 4: 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.
Rd 6: 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Rd 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.
Rd 8: 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Rd 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.
Rd 10: 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Rd 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.
Rd 12: 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Rd 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.
Rd 14: 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Rd 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

11 lub 12 zawodników:

Rd 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Rd 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.
Rd 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Rd 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.
Rd 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.

W przypadku dwukołowych turniejów zaleca się zamianę kolejności dwóch ostatnich rund w pierwszym kole. Dzięki temu unika się grania trzech kolejnych partii tym samym kolorem.



Annex 2: Tabele Varmy

Wytyczne odnośnie procedury "sztucznego losowania" numerów w turniejach kołowych.

1. Sędzia powinien wcześniej przygotować czyste koperty, zawierające różne zestawy numerów A, B, C i D, jak zaznaczono w punkcie 5. Koperty z tymi zestawami powinny być umieszczone w większej kopercie, na której podano liczbę numerów zawodników, znajdujących się w małych kopertach.
2. Kolejność, w której zawodnicy ciągną losy, przedstawia się następująco: zawodnicy z federacji, mającej największą liczbę uczestników losują jako pierwsi. Jeżeli dwie lub więcej federacji ma tę samą liczbę uczestników, to losowanie odbywa się w kolejności alfabetycznej biorąc 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. Pozostali zawodnicy z tej samej federacji powinni również losować numery z tej samej koperty. Numery, które pozostaną są do dyspozycji innych zawodników.
4. Zawodnicy z następnej federacji wybierają kolejną kopertę i cała procedura powtarza się dopóki wszyscy uczestnicy turnieju nie wylosują swoich numerów.
5. **Tabela Varmy dla turniejów z udziałem 9 do 24 zawodników:**

Liczba 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

Aneks 3. Regulaminy tie-breaków (wartościowania punktów)

Wybór systemu tie-breaka (wartościowania punktów)

System wartościowania punktów używany w turnieju powinien zostać określony i przedstawiony zawodnikom przed rozpoczęciem turnieju. Jeżeli wszystkie przewidziane w regulaminie turnieju tie-breaki nie przyniosą rozstrzygnięcia, to kolejność zawodników może być określona drogą losowania. Najlepszym rozwiązaniem w tej sytuacji jest rozegranie barażu (play off), chociaż nie zawsze jest to możliwe. Przykładowo taka sytuacja może mieć miejsce, gdy organizatorzy odczuwają niedobory czasu.



1. Baraże (play-off)

- 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.
- c. Wszystkie możliwe sytuacje powinny być ujęte w regulaminie.
- d. Zaleca się, aby baraże (play-offs) były grane jedynie w przypadkach rywalizacji o pierwsze miejsce w mistrzostwach lub o miejsca kwalifikujące do kolejnego etapu rozgrywek.
- e. Kiedy baraże decydują również o dodatkowych miejscach, poszczególne pozycje powinny być określone zgodnie z wynikami play-off. 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 baraż rozstrzygnął losy pierwszej lokaty, a dwóch zawodników nadal dzieli miejsca po barażu, to fundusz nagród pieniężnych przypadający na te miejsca powinien być równo podzielony. Przykładowo - czterej zawodnicy dzielą I miejsce. Rozegrano baraż systemem pucharowym. Zawodnicy, który przegrali w półfinałach dzielą III i IV nagrody.
- g. W sytuacjach, gdy czas na baraże jest ograniczony z uwagi na termin oficjalnego zakończenia zawodów, to partie ostatniej rundy turnieju pomiędzy zawodnikami, którzy potencjalnie mogą wystąpić w barażach, można rozpocząć wcześniej, niż inne partie tego turnieju.
- 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 barażu powinna mieć oddzielnego sędziego. W przypadku konfliktu, ewentualny protest powinien być kierowany do Sędziego Głównego. Jego decyzja jest ostateczna.
- j. Dobór kolorów we wszystkich barażach powinien następować w drodze losowania we wszystkich poniższych przypadkach.
- k. Przykład barażu, gdy czas na jego rozegranie barażu jest nieco ograniczony.
 1. Jeżeli 2 zawodników dzieli pierwsze miejsce, to
 - a. grany jest baraż złożony z dwóch partii z tempem gry P-3' wraz z dodatkiem 2 sekundy na posunięcie od pierwszego posunięcia. Jeżeli mecz nie przynosi rozstrzygnięcia, to
 - b. kontynuuje się grę do pierwszej wygranej. Po każdej nieparzystej partii następuje zmiana koloru.
 2. Jeżeli 3 zawodników musi rozegrać baraż, to
 - a. Rozgrywany jest turniej kołowy tempem, jak w 1(a). Jeżeli ten turniej nie przynosi rozstrzygnięcia i nadal trzech zawodników dzieli I miejsce, to
 - b. Należy przyjąć inny typ tie-breaku (patrz G) i po usunięciu najniżej



sklasyfikowanego zawodnika. Następnie należy postąpić, jak w punkcie 1a.

3. Jeżeli 4 zawodników musi rozegrać baraż, to należy wybrać system pucharowy, a pary ustalić drogą losowania. Następnie należy rozegrać dwupartiowe mecze systemem pucharowym tempem, jak w punkcie 1a.
4. Jeżeli 5 lub więcej zawodników musi wziąć udział w barażu, to należy ustalić ich kolejność wg kolejnego kryterium tie-breaka (patrz G) i w ten sposób ustalić pierwszą czwórkę, która weźmie udział w barażu.
5. Można zastrzec sobie prawo dokonania koniecznych zmian w procedurze rozgrywania baraży.
6. Kiedy tylko dwaj zawodnicy mają rozegrać baraż i czas na to pozwala, to za zgodą Sędziego Głównego i Dyrektora Turnieju, to można przeprowadzić baraż innym, wolniejszym tempem gry.

2. Inne, powszechnie używane systemy Tie-breaka (wartościowania punktów)

We wszystkich omawianych systemach zawodnicy zostaną uszeregowani w kolejności malejącej odpowiadającej wybranemu systemowi.

Lista systemów jest podana w kolejności alfabetycznej dostosowanej do nazw angielskich:

A. Objasnienie systemów wartościowania punktów

(a) Średni ranking przeciwników (ang. skrót ARO)

Jest to iloraz sumy rankingów przeciwników i liczby rund.

(a1) Zredukowany średni ranking przeciwników Jest to iloraz sumy rankingów przeciwników i ich liczby, z pominięciem jednego lub więcej zawodników z najniższymi rankingami. (ang. Average Rating of Opponents Cut - skrót AROC).

(b) System Buchholza

Wartościowość Buchholza jest sumą wszystkich punktów zdobytych przez przeciwników rozważanego zawodnika.

(b1) Median Buchholz 1 (tzw. średni Buchholz 1)

Sumuje się punkty zdobyte przez przeciwników zawodnika, z pominięciem rezultatów skrajnych, czyli przeciwników, którzy zdobyli największą i najmniejszą liczbę punktów.

(b2) Median Buchholz 2 (tzw. średni Buchholz 2)

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.

(b3) Buchholz zredukowany 1 (Buchholz Cut 1)

W sumie punktów pomija się przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów.

(b4) Buchholz zredukowany 2 (Buchholz Cut 2)

W sumie punktów pomija się dwóch przeciwników, którzy zdobyli najmniejszą liczbę punktów.

(c) Bezpośrednie spotkanie

Jeżeli wszyscy zawodnicy w danej grupie punktowej grali ze sobą, to o kolejności decyduje liczba punktów zdobytych w bezpośrednich pojedynkach, przy czym zawodnik z najwyższą liczbą punktów jest sklasyfikowany na pozycji pierwszej itd. Jeżeli nie wszyscy zawodnicy grali ze sobą, to zawodnik z wynikiem, który nie może być osiągnięty przez żadnego innego zawodnika (przy rozegraniu przez każdego z nich wszystkich partii) zajmuje pozycję nr 1 itd.



(d) System Koyi dla turniejów kołowych

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

(d1) 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 wynik co najmniej 50%.

(e) Liczba partii granych czarnymi

Decyduje większa liczba partii granych w turnieju czarnymi, przy czym partie niegrane traktuje się jak grane białymi.

(f) System Sonneborna-Bergera

(f1) 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.

(f2) System Sonneborna-Bergera dla turniejów drużynowych jest sumą iloczynów punktów zdobytych przez każdą drużynę przeciwnika i punktów zdobytych w spotkaniu z nią.

(g) Turnieje drużynowe

(g1) Punkty meczowe w rozgrywkach drużynowych, w których decydującą rolę odgrywają punkty małe (za partie). Przykładowo:

dwa punkty za wygraną meczu, tzn. kiedy drużyna zdobyła więcej małych punktów niż przeciwnicy,

- jeden punkt za zremisowanie meczu,

- zero punktów za przegranie meczu.

(g2) Małe punkty w rozgrywkach drużynowych, w których decydują punkty meczowe. W przypadku równych punktów meczowych o kolejności miejsc decyduje liczba małych punktów.

B. Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem rezultatów zawodnika i przeciwników

(a) System Sonneborna-Bergera

(b) System Koyi dla turniejów kołowych

(c) Rozszerzony system Koyi

(d) Liczba wygranych partii

(e) Bezpośrednie spotkanie

C. Ustalenie kolejności miejsc z uwzględnieniem rezultatów drużyny

(a) Punkty meczowe w turniejach drużynowych

(b) Punkty małe w rozgrywkach drużynowych, w których decydują punkty meczowe. W przypadku równych punktów meczowych o kolejności miejsc decyduje liczba małych punktów.

(c) Bezpośrednie spotkanie.

D. 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**

- (a1)** Średni Buchholz (Median Buchholz)
- (a2)** Średni Buchholz 2 (Median Buchholz 2)
- (a3)** Częściowy/obcięty Buchholz 1 (Buchholz Cut 1)
- (a4)** Częściowy/obcięty Buchholz 2 (Buchholz Cut 2)
- (a5)** Suma wartościowania Buchholza, tj. suma Buchholzów uzyskanych przez wszystkich przeciwników.

(b) System Sonneborna-Bergera

- (b1)** System Sonneborna-Bergera dla turniejów indywidualnych
- (b2)** System Sonneborna-Bergera dla turniejów drużynowych A: suma iloczynów punktów meczowych przeciwników i punktów meczowych uzyskanych z danymi przeciwnikami
albo
- (b3)** System Sonneborna-Bergera dla turniejów drużynowych B: suma iloczynów punktów meczowych przeciwników i punktów małych uzyskanych z danymi przeciwnikami
albo
- (b4)** System Sonneborna-Bergera dla turniejów drużynowych C: suma iloczynów punktów małych przeciwników i punktów meczowych uzyskanych z danymi przeciwnikami
albo
- (b5)** System Sonneborna-Bergera dla turniejów drużynowych D: suma iloczynów punktów małych przeciwników i punktów małych uzyskanych z danymi przeciwnikami
albo
- (b6)** System Sonneborna-Bergera Cut 1A dla turniejów drużynowych: suma iloczynów punktów meczowych przeciwników i punktów meczowych uzyskanych z danymi przeciwnikami, z wyłączeniem przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów meczowych
albo
- (b7)** System Sonneborna-Bergera Cut 1B dla turniejów drużynowych: suma iloczynów punktów meczowych przeciwników i punktów małych uzyskanych z danymi przeciwnikami, z wyłączeniem przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów meczowych
albo
- (b8)** System Sonneborna-Bergera Cut 1C dla turniejów drużynowych suma iloczynów punktów małych przeciwników i punktów meczowych uzyskanych z danymi przeciwnikami, z wyłączeniem przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów małych
albo
- (b9)** System Sonneborna-Bergera Cut 1D dla turniejów drużynowych: suma iloczynów punktów małych przeciwników i punktów małych uzyskanych z danymi przeciwnikami, z wyłączeniem przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów małych

E. Ustalenie kolejności miejsc przy uwzględnieniu rankingu w indywidualnych turniejach (gdy wszyscy zawodnicy mają rankingi)

Kiedy zawodnik rozegrał nie więcej, niż dwie partie w turnieju, to średni ranking jego przeciwników (ARO) lub zredukowany średni ranking jego przeciwników (AROC), są automatycznie traktowane jako niższe od wszystkich średnich rankingów zawodników, którzy rozegrali więcej partii.

- (a)** Średni ranking przeciwników ARO [patrz 2.A.(a)]
- (b)** Zredukowany średni ranking przeciwników AROC [patrz 2.A.(a1)]



F. Traktowanie nierozegranych partii przy obliczaniu wartościowości Buchholza (Kongres FIDE 2009)

(a) Do 1 lipca 2012 roku, dla celów ustalania kolejności miejsc, wyniki nierozegranych partii były traktowane, jako remis zawodnika ze sobą.

Poczynając od 1 lipca 2012 roku należy stosować następującą procedurę:

(b) Dla celów ustalania kolejności miejsc, wszystkie nierozegrane partie, z którymi zawodnicy są pośrednio związani (zwycięstwa walkowerem z przeciwnikami) są traktowane jako remisy.

Dla celów tie-breaka, partia w której zawodnik nie miał przeciwnika, będzie traktowana jako partia z wirtualnym przeciwnikiem, który miał tę samą liczbę punktów przed rozpoczęciem rundy i który zremisuje wszystkie pozostałe partie w turnieju. Dla danej rundy wygranie walkowerem będzie traktowane, jako normalny rezultat przy szachownicy.

Dzięki temu mamy wzór:

$$S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)$$

W którym zawodnik **P** jest tym, który nie grał w rundzie **R**.

n = liczba rozegranych rund

S_{von} = wynik wirtualnego przeciwnika po rundzie "n"

SPR = wynik zawodnika "P" przed rundą "R"

SfPR = wynik zawodnika "P" uzyskany bez gry w rundzie "R"

Przykład 1:

w III rundzie turnieju 9-rundowego zawodnik "P" nie pojawił się.

Wynik zawodnika "P" po II rundzie wynosił 1,5 p. Wynik jego wirtualnego rywala jest następujący:

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5 \text{ p. po III rundzie}$$

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5,5 \text{ p. po zakończeniu turnieju}$$

Przykład 2:

w VI rundzie turnieju 9-rundowego przeciwnik zawodnika "P" nie pojawił się.

Wynik zawodnika "P" po V rundzie wynosił 3,5 p. Wynik jego wirtualnego rywala jest następujący:

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3,5 \text{ p. po rundzie VI}$$

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5,0 \text{ p. po zakończeniu turnieju}$$

G. Zalecane systemy wartościowania punktów

Dla różnych rodzajów turniejów zestawiono systemy wartościowania punktów, przy czym zaleca się ich stosowanie w wymienionej kolejności:

- (a) **Turnieje kołowe indywidualne:**
 Wyniki bezpośrednich pojedynków
 Większa liczba zwycięstw
 Sonneborn-Berger
 System Koyi



- (b) **Turnieje kołowe drużynowe**
Punkty meczowe, jeśli o kolejności decydują małe punkty
Małe punkty, jeśli o kolejności decydują punkty meczowe
Bezpośrednie spotkanie
Sonneborn-Berger
- (c) **Turnieje indywidualne, grane systemem szwajcarskim, w których nie wszyscy uczestnicy mają rankingi**
Wyniki bezpośrednich pojedynków
Większa liczba zwycięstw
Większa liczba partii granych czarnymi, przy czym partie nie grane są liczone jak grane białymi
System Buchholza Cut1
System Buchholza
Sonneborn-Berger
- (d) **Turnieje indywidualne, grane systemem szwajcarskim, w których wszyscy uczestnicy mają rankingi**
Wyniki bezpośrednich pojedynków
Większa liczba zwycięstw
Większa liczba partii granych czarnymi, przy czym partie nie grane są liczone jak grane białymi
Zredukowany średni ranking przeciwników AROC
Buchholz Cut 1
Buchholz
Sonneborn-Berger
- (e) **Drużynowe turnieje grane systemem szwajcarskim:**
Punkty meczowe, jeśli o kolejności decydują małe punkty.
Małe punkty, jeśli o kolejności decydują punkty meczowe.
Wynik bezpośredniego spotkania.
Buchholz Cut 1.
Buchholz.
Sonneborn-Berger.

