

Wytyczne II

PRZEPISY GRY DLA CHESS960

(Szachy960 - czyli 960 wyjściowych pozycji)

- II.1.** Wyjściową pozycję bierek w Szachach960 ustala się losowo przed rozpoczęciem partii, ale przy jednoczesnym zachowaniu pewnych zasad. Następnie partia jest rozgrywana w identyczny sposób, jak ma to miejsce w standardowych szachach. Mianowicie figury i pionki wykonują takie same posunięcia, a celem gry każdego gracza jest zamatowanie króla przeciwnika.
- II.2.** Wymagania odnośnie wyjściowej pozycji.
Wyjściowa pozycja Chess960 (Szachy 960) musi spełniać określone zasady. Białe pionki są ustawione w drugim rzędzie, jak w standardowych szachach. Wszystkie pozostałe białe figury są umieszczone losowo w pierwszym rzędzie, z następującymi ograniczeniami:
- II.2.1.** król musi być umieszczony pomiędzy dwiema wieżami oraz
 - II.2.2.** gońce muszą być umieszczone na polach różnego koloru, a
 - II.2.3.** czarne bierki muszą być umieszczone na analogicznych polach, jak białe, po przeciwległej stronie szachownicy.

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

II.3. Szachy960. Zasady wykonywania roszady

- II.3.1.** W „Szachach960“ każdy zawodnik może roszować tylko raz w czasie partii. Roszada, będąca jednoczesnym posunięciem króla i wieży jest traktowana jako jedno posunięcie. Jednakże, tylko niektóre przepisy standardowych szachów dotyczące roszady można wykorzystać w Szachach960, ponieważ w standardowych przepisach jest ustalone wyjściowe ustawienie wież i króla, co rzadko ma miejsce w Szachach960.
- II.3.2.** Sposoby wykonywania roszady. W Szachach960, w zależności od wyjściowych pozycji króla i wieży przed roszadą, roszadę wykonuje się jednym z czterech sposobów:
- II.3.2.1.** roszada obu figur - wykonanie w tym samym momencie posunięć królem i wieżą albo
 - II.3.2.2.** zamienna roszada - zamiana pozycji króla z wieżą albo
 - II.3.2.3.** roszada królem - wykonanie jedynie posunięcia królem albo
 - II.3.2.4.** roszada wieżą - wykonanie jedynie posunięcia wieżą.
 - II.3.2.5.** Zalecenia:
 - II.3.2.5.1.** W przypadku wykonywania roszady na fizycznej szachownicy w grze z człowiekiem, zalecane jest, aby król był przenoszony górami poza szachownicą w pobliże miejsca, na którym ma stanąć, następnie wieża zmienia swoją pozycję z wyjściowej na końcową i dopiero wtedy król jest umieszczony na przeznaczonym dla niego polu.
 - II.3.2.5.2.** Po wykonaniu roszady, końcowe pozycje wieży i króla powinny być identyczne, jak w standardowych szachach.
 - II.3.2.6.** Objasnienie
Po roszadzie w kierunku linii „c“ (oznaczona w zapisie 0-0-0 i znana w standardowych szachach jako długa roszada), król stoi na linii „c“ (pole c1 dla białych i pole c8 dla czarnych), wieża na linii „d“ (pola d1 dla białych i d8 dla czarnych). Po roszadzie w kierunku linii „g“ (oznaczona w zapisie 0-0 i znana w standar-

dowych szachach, jako krótka roszada) król stoi na linii „g” (pole g1 dla białych i g8 dla czarnych), wieża na linii „f” (pola f1 dla białych i f8 dla czarnych).

II.3.2.7. Uwagi

- II.3.2.7.1.** W celu uniknięcia nieporozumień wskazane jest przed wykonaniem roszady uprzedzenie przeciwnika słowami: „Zamierzam roszować” (angielskie „I am about to castle”).
- II.3.2.7.2.** W niektórych wyjściowych pozycjach, król albo wieża (ale nie obie figury) nie wykonują posunięć w czasie roszady.
- II.3.2.7.3.** W niektórych wyjściowych pozycjach roszadę można wykonać nawet w pierwszym posunięciu.
- II.3.2.7.4.** Wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją króla, a jego końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) oraz wszystkie pola pomiędzy wyjściową pozycją wieży, a jej końcową pozycją po roszadzie (łącznie z polem, które zajmie) nie mogą być zajęte przez żadną inną figurę, z wyjątkiem króla i wykonującej roszadę wieży.
- II.3.2.7.5.** W niektórych wyjściowych pozycjach, w trakcie roszowania pewne pola mogą być zajęte przez figury, w przeciwieństwie do zasad przestrzeganych w standardowych szachach. Przykładowo, w trakcie wykonywania długiej roszady (0-0-0), figury mogą znajdować się polach „a1” (a8), „b1” (b8) i/lub „e1” (e8), a przy krótkiej roszadzie (0-0) odpowiednio na polach „e1” (e8) i/lub „h1” (h8).

Wytyczne III

PARTIE BEZ DODATKU SEKUNDOWEGO ORAZ SZYBKI FINISZ

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