



## 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. Kojarzenie 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 wypada 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.

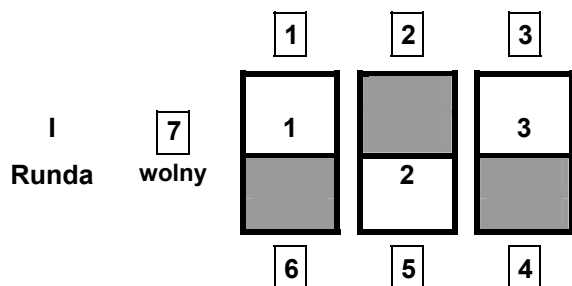
Idea kojarzenia par polega na tym, że zawodnicy po każdej rundzie przesiadają się zawsze w tym samym kierunku wokół zgrupowanych w szeregu stołów z szachownicami.

#### 5.1. Nieparzysta liczba zawodników – procedura:

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

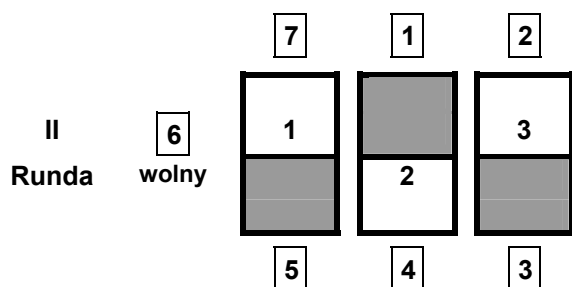
- (b) w I rundzie zawodnicy zajmują miejsca przy stołach w kolejności losowania, przy czym zawodnik mający ostatni numer startowy pauzuje.

**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.

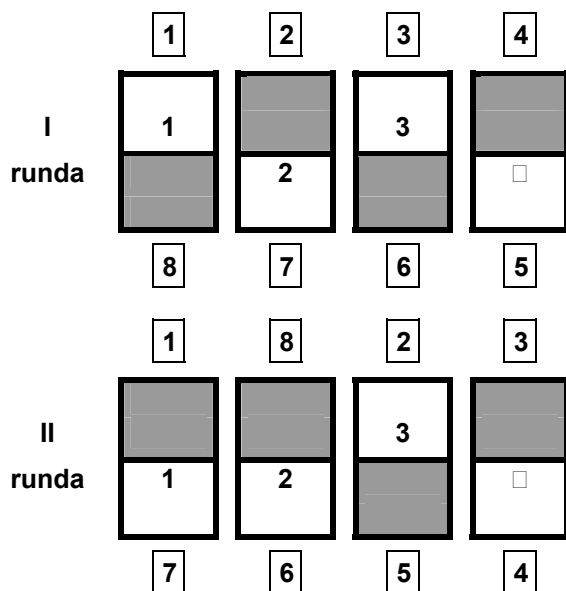


- (f) w każdej kolejnej rundzie powtarzane są te same czynności, aż do zakończenia turnieju.

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

	1	4	5	6
VI runda			3	
	1	2		
	3	2	8	7

	1	3	4	5
VII runda	1		3	
		2		4
	2	8	7	6

## 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 bierok dotyczą zawodników grających na pierwszej i następnych szachownicach nieparzystych. Zawodnicy grający na parzystych szachownicach otrzymują odmienne kolory bierok.

## 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 przesuwać. 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. □

