

**ZAŁĄCZNIK nr 1**  
**do Sprawozdania**  
**z Ogólnopolskiej Konferencji Sędziów PZWarc. Lututów 2024**

*(czerwonym kolorem zaznaczono proponowane zmiany w Kodeksie Warcabowym; przekreśleniem zwroty do usunięcia)*

## **ROZDZIAŁ I**

- 6.3. Jeżeli pozostały jedynie trzy damki lub dwie damki i pion lub jedna damka i dwa piony przeciwko jednej damce, grę uznaje się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał maksymalnie 16 ruchów. Jeżeli podczas tych posunięć, **bierka** zostanie zbита reguła 16 ruchów dalej obowiązuje ~~(FMJD ax1. pkt.6.3)~~. **Jeśli jednak zawodnik posiadający wyłącznie damkę zajmuje główną przekątną, mogą oni wykonać jeszcze maksymalnie 5 ruchów. Po maksymalnej ilości ruchów partię uznaje się za remisową, za wyjątkiem jednej sytuacji: w ostatnim z 16 ruchów pozycja na planszy zmienia się w pozycję, która jest przegrywająca dla przeciwnika zgodnie z artykułem 7.2.2 lub 7.2.3 (nie może się poruszać bo wszystkie jego pionki są zablokowane lub nie ma więcej kamieni); w takiej sytuacji partia zostanie uznana za przegraną dla przeciwnika.**

*W wersji 64 jeśli strona słabsza kontroluje całą główną przekątną (tzn. na głównej przekątnej znajduje się damka strony słabszej i nie ma tam ani damki ani kamienia strony silniejszej) – 5 posunięć. Natomiast w pozycji trzy damki przeciwko jednej damce jeżeli strona silniejsza zajmuje główną przekątną – 15 posunięć. W pozostałych przypadkach stosuje się dla tych pozycji zasady jak w artykule 6.2.*

- 6.4. Jeżeli pozostały dwie damki lub jedna damka i pion lub jedna damka przeciwko jednej damce, grę uważa się za remisową, jeżeli każdy z graczy wykonał 5 posunięć, **za wyjątkiem sytuacji: pozycja na planszy zmienia się na taką, która jest przegrywająca dla przeciwnika zgodnie z artykułem 7.2.2 lub 7.2.3 (nie może się poruszać bo wszystkie jego pionki są zablokowane lub nie ma więcej kamieni); w takiej sytuacji partia zostanie uznana za przegraną dla przeciwnika.**

## **ROZDZIAŁ II**

- 2.4. **Zakazy:** w czasie gry zawodnikom zabrania się:

- 2.4.1 zwracać się do kogokolwiek, za wyjątkiem sędziego, nawet do osób z obsługi turnieju;
- 2.4.2 używać innej warcabnicy, pisanych bądź drukowanych materiałów mogących mieć jakikolwiek związek z grą; z wyjątkiem numerowanych diagramów ułatwiających prowadzenie zapisu ich gry;
- 2.4.3 odchodzić od warcabnicy na swoim posunięciu, ~~za wyjątkiem przypadku~~

~~pisanego w art. 7.8;~~

2.4.4 dotykać lub wskazywać pól warcabnicy dla ułatwienia koncentracji;

.....

3.1.6 każdy stół do gry musi odpowiadać następującym wymiarom: szerokość pomiędzy 75 a 90 cm, ~~oraz~~ długość minimum 100 cm, ~~wysokość od 75 do 85 cm. W przypadku zawodów młodzieżowych dopuszcza się zmianę tych parametrów.~~

4.1. **Przygotowanie** - Każdy zawodnik musi mieć możliwość przygotowania się do partii na 15 minut przed jej rozpoczęciem. Wskazane jest zachowanie w tym czasie ciszy na sali gry tak by nie przeszkadzać zawodnikom w koncentracji. Ci, którzy chcą przygotować się wcześniej również powinni mieć taką możliwość. ~~Czas na przygotowanie nie dotyczy partii przyspieszonych.~~

4.5. **Rozpoczęcie partii przy nieobecności obu zawodników** - Gdy obaj przeciwnicy są nieobecni, sędzia uruchamia zegar grającego białymi. ~~W przypadku nieobecności jedynie grającego czarnymi, uruchamiany jest jego zegar. Po jego przybyciu sędzia przełącza zegar na grającego białymi. Jeżeli jeden ze spóźnionych przeciwników przybył, sędzia dzieli zużyty czas równomiernie na oba mechanizmy zegarowe i uruchamia zegar grającego białymi, w przypadku jeżeli w dalszym ciągu brakuje zawodnika grającego czarnymi wówczas uruchamiany jest jego zegar.~~

6.14. **Zapisywanie posunięć podczas niedoczasu** - Zawodnik który znajduje się w niedoczasie nie ma obowiązku zapisywania przebiegu partii. Jakkolwiek natychmiast po opadnięciu chorągiewki, lub pojawieniu się sygnału na zegarze elektronicznym, jest obowiązany uzupełnić zapis, gdy jest taka możliwość to z pomocą sędziego. Uzupełnianie zapisu zawodnik prowadzi na swoim czasie do namysłu. Jeżeli w ciągu ~~15~~ 5 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

6.15. **Obustronny niedoczas** - Jeżeli obaj zawodnicy znajdują się w niedoczasie wówczas obaj muszą uzupełnić swoje zapisy po opadnięciu obu chorągiewek. Czas zużyty na uzupełnienie zapisu musi zostać podzielony równo na obu zawodników. Jeżeli posunięć nie można odtworzyć wówczas należy zaniechać zapisanie tych posunięć. Jeżeli w ciągu ~~15~~ 5 minut uzupełnienie zapisu nie jest możliwe, sędzia może odłożyć uzupełnianie zapisu na czas bezpośrednio po zakończeniu partii i wykonaniu formalności opisanych w artykule 6.19.

## 7. Przerwanie partii

- 7.1. Partia nie powinna być przerywana do jej zakończenia.
- 7.2. **Wyjątkowe sytuacje przerwania zawodów** - Jeżeli warunki na sali gry przestały być właściwe z jakiegokolwiek powodu wówczas może być konieczne przerwanie zawodów. Zawody muszą być wznowione gdy tylko przyczyna ich przerwania została usunięta. **Maksymalny czas przerwy wynosi 1 godzinę.**
- 7.3. **Minimalna dostępność sali gry** - Sala gry musi być dostępna bez przerw na każdą rundę zawodów. ~~Jeśli to nie jest możliwe to musi być dostępna na minimum 6 godzin dla każdej rundy.~~
- 7.4. ~~**Sala gry dostępna krócej niż sześć godzin** - Jeżeli sala gry jest dostępna jedynie przez sześć godzin należy wówczas zaplanować możliwość przerwania partii. Przerwane partie muszą być wznowione tak szybko jak tylko jest to możliwe w innej sali. W razie konieczności należy do działań zaangażować komitet organizacyjny, by działania nie zakłóciły harmonogramu zawodów.~~
- 7.5. ~~**Przerwanie partii** - W przypadku gdy sala gry jest dostępna krócej niż sześć godzin, partie muszą być przerwane przed pierwszą kontrolą czasu.~~
- 7.6. ~~**Procedura przerwania partii** - Sędzia musi postępować zgodnie z następującą procedurą:~~
  - 7.6.1. ~~na posunięciu musi być zawodnik grający czarnymi.~~
  - 7.6.2. ~~sędzia notuje pozycję w obecności i z akceptacją obu przeciwników. Czas zużyty na tę czynność nie może obciążać żadnego z zawodników.~~
  - 7.6.3. ~~grający białymi przed opuszczeniem sali gry musi zanotować swój czas na blankiecie do zapisu i przekazać go sędziemu.~~
  - 7.6.4. ~~po namyśle, grający czarnymi zapisuje swoje posunięcie w tajemnicy na blankiecie do zapisu nie wykonując go na warcabnicy.~~
  - 7.6.5. ~~sędzia zatrzymuje zegar, grający czarnymi notuje swój czas na blankiecie i zakryty blankiet wręcza sędziemu.~~
  - 7.6.6. ~~diagram z pozycją oraz blankiety z zapisami obu przeciwników sędzia wkłada do koperty którą musi zakleić i zatrzymać przy sobie do czasu gdy gra będzie wznowiona.~~
  - 7.6.7. ~~ostatnie posunięcie zapisane przez gracza czarnymi na blankiecie musi być posunięciem prawidłowym. Jeśli nie jest, zawodnik ten przegrywa partię.~~
- 7.7. ~~**Procedura wznowienia przerwanej partii** - Wznawiając przerwana partię sędzia postępuje następująco:~~
  - 7.7.1. ~~Otwiera zaklejona kopertę.~~
  - 7.7.2. ~~Wręcza zawodnikom ich zapisy.~~
  - 7.7.3. ~~Odtwarza pozycje z diagramu i ustawia zegar zgodnie z czasem zanotowanym i uzgodnionym z zawodnikami.~~
  - 7.7.4. ~~Grający czarnymi wykonuje posunięcie które zanotował na blankiecie przy przerywaniu partii i przełącza zegar.~~
- 7.8. ~~**Odstąpienie od zakazu opuszczania partii** - Od zakazu określonego w~~

~~artykule 2.4.3. powyżej można odstąpić przy 50-tym, 75-tym etc. posunięciu  
każdego z zawodników, ale w czasie nieobecności zawodnika przy stoliku jego  
zegar musi pozostać uruchomiony.~~