

**F. PARTIE Z UDZIAŁEM ZAWODNIKÓW
NIEWIDZĄCYCH LUB SŁABOWIDZĄCYCH (INWALIDÓW WZROKU)
Handbook FIDE - E.II**

F.1.

Dyrektorzy turniejów mają prawo adaptacji niniejszych przepisów do miejscowych warunków. W partiach turniejowych, granych pomiędzy zawodnikami widzącymi i niewidzącymi (osoby mające odpowiednie świadectwa) każdy z zawodników ma prawo domagania się własnej szachownicy, zawodnik widzący - normalnej szachownicy, a zawodnik niewidomy - szachownicy o specjalnej konstrukcji, która musi spełniać następujące warunki:

a)  wymiary przynajmniej 20 × 20 cm,

b)  kwadraty czarnych pól lekko podwyższone,

c)  w środku każdego pola otwór do zamocowania bierki,

d)  każda bierka powinna mieć kołek u podstawy, służący do umieszczenia jej w otworach szachownicy,

e)  bierki powinny być typu Staunton, przy czym czarne bierki muszą być specjalnie oznaczone, aby były wyczuwalne dotykiem (różniące się od bierki białych).

F.2.

Przepisy gry są następujące:

1. Posunięcia muszą być zapowiadane wyraźnie, następnie powtarzane przez przeciwnika i wykonane na jego szachownicy. W celu możliwie wyraźnego zapowiadania posunięć, zaleca się stosowanie następujących nazw liter, zamiast samych liter używanych w notacji algebraicznej:

A - Anna, B - Bella, C - Cesar, D - Dawid, E - Ewa, F - Feliks, G - Gustaw, H - Hektor.

Rzędy liczone od strony białych do czarnych otrzymują kolejne numery (po angielsku i niemiecku):

1 - jeden (one, eins),

2 - dwa (two, zwei),

3 - trzy (three, drei),

4 - cztery (four, vier),

5 - pięć (five, fünf),

6 - sześć (six, sechs),

7 - siedem (seven, sieben),

8 - osiem (eight, acht).

Roszada jest ogłaszana słownie: w zależności od kierunku, jako "długa roszada" (ang. "long castling", niem. "Lange Rochade"), lub "krótka roszada" (ang. "short castling", niem. "Kurze Rochade").

Nazwy figur: Król (King, König), Hetman (Queen, Dame), Wieża (Rook, Turm), Goniec (Bishop, Läufer), Skoczek (Knight, Springer), Pion (Pawn, Bauer).

2. Na szachownicy zawodnika niewidzącego bierkę uważa się za dotkniętą, jeżeli została wyjęta z otworu na polu szachownicy.

3. Posunięcie uważa się za wykonane, jeżeli:

a) w przypadku bicia, kiedy zabita bierka została usunięta z szachownicy, przez zawodnika będącego na posunięciu,

b) bierka została umieszczona w innym otworze,

c) posunięcie zostało zapowiedziane.

Dopiero po wykonaniu tych czynności może być uruchomiony zegar przeciwnika. Zawodnika widzącego, w kwestiach omawianym w punktach 2 i 3 niniejszych przepisów, obowiązują "Przepisy Gry FIDE",

4. Dopuszcza się stosowanie zegara szachowego, skonstruowanego specjalnie dla zawodnika niewidzącego. Zegar taki powinien posiadać następujące cechy charakterystyczne:

a) tarczę zegarową ze specjalnie wzmocnionymi wskazówkami, wykonaną w taki sposób, aby w odstępach 5-minutowych znajdowały się na niej uwypuklenia w postaci wyczuwalnej kropki, a każde 15 minut było oznaczone dwiema takimi kropkami,

b) chorągiewkę sygnalizacyjną wyczuwalną dotykiem, tak przygotowaną, aby zawodnik niewidzący mógł sam wyczuć minutową wskazówkę w ostatnich pięciu minutach każdej godziny.

5. Zawodnik niewidzący jest zobowiązany zapisywać partię systemem Braille'a lub rejestrować na taśmie magnetofonowej.

6. Przejęzyczenie w zapowiedzi posunięcia musi być natychmiast sprostowane, przed

włączeniem zegara przeciwnika.

7. Jeżeli w trakcie partii powstaną odmienne pozycje na dwóch szachownicach, różnice powinny być skorygowane z pomocą sędziego i w oparciu o zapisy partii obu graczy. Jeśli oba zapisy są zgodne, to zawodnik, który zapisał właściwe posunięcie, ale wykonał błędne, jest zobowiązany do skorygowania pozycji zgodnie z prowadzonym zapisem.

8. Jeżeli w przypadku odmiennych pozycji na szachownicach, okaże się, że także zapisy partii różnią się między sobą, to należy wrócić do ostatniej pozycji, do której oba zapisy są zgodne i grę kontynuować. W tym przypadku sędzia powinien odpowiednio skorygować czas na obu zegarach.

9. Zawodnik niewidzący ma prawo korzystać z pomocy asystenta, który spełnia następujące obowiązki (wybrane lub wszystkie):

a) wykonuje posunięcia każdego z zawodników na szachownicy przeciwnika,

b) ogłasza posunięcia obydwu zawodników,

c) prowadzi zapis partii zawodnika niewidzącego i uruchamia zegar przeciwnika (mając na uwadze punkt 3(c) niniejszych przepisów),

d) na życzenie zawodnika niewidzącego, informuje o liczbie aktualnie wykonanych posunięć i czasie zużytych przez obu zawodników,

e) zgłasza reklamację w przypadkach przekroczenia czasu i informuje sędziego, jeśli zawodnik widzący dotknął jedną z bierek,

10. Jeżeli zawodnik niewidzący nie korzysta z pomocy asystenta, to jego przeciwnik może powołać pomocnika, który wykonuje czynności wymienione w punktach 9(a) i 9(b).