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 bierek,

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 bierek 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. "l ong 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 zużytym przez obu zawodników,

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

f) załatwia formalności w przypadku odłożenia partii.

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).