

REGULAMENTUL CONCURSULUI DE ȘAH

Sistemul de desfășurare : Open in sistem elvețian, 5 (cinci) runde .

1. Tragerea la sorti a ordinii inițiale a concurenților, împerecherea la fiecare rundă a acestora, precum și stabilirea clasamentelor după fiecare rundă și final, se face de către arbitru.
2. Desfășurarea unei Runde :
 - într-o rundă fiecare concurent joacă o singură partidă cu culoarea repartizată;
 - înaintea începerii rundeii Arbitrul verifică așezarea corectă la mese a concurenților, a tablei, pieselor;
 - la ora stabilită pentru începerea rundeii Arbitrul anunță „Negrul apasă pe ceas !” și toate partidele rundeii încep în același moment, albul putând efectua prima mutare (o singură mutare !);
 - orice problemă apare în timpul unei partide ea trebuie comunicată direct Arbitrului, fără tulburarea liniștei din sala de joc ;
 - la încheierea partidei principale cei doi jucători anunță rezultatul arbitrului (1 - 0, ½ - ½, 0 – 1), de obicei cel care câștigă merge și anunță rezultatul;
 - Arbitrul trebuie să aibă grija ca spectatorii și jucătorii să nu influențeze în nici un fel desfășurarea partidelor .
3. Reguli generale :
 - Tabla de șah se așează astfel încât colțul din dreapta fiecărui jucător să fie de culoare albă;
 - Regina (Dama) stă pe un câmp de culoarea sa;
 - Atingerea - unei piese de pe tabla de șah de către jucătorul care :
 - nu se află la mutare este complet interzisă;
 - se află la mutare îl obligă pe acesta să se supună principiului :Pièce Touché - Pièce Jouée ! - adică : Piesa atinsă trebuie jucată, indiferent de consecințe, dacă acest lucru este posibil și dacă, anterior atingerii ei, nu s-a anunțat intenția de a o aranja (J'adoube!); el este obligat, în cazul în care piesa atinsă este o piesă proprie - să o mute, iar dacă este a adversarului – să o captureze;
 - Terminarea Partidei – O partidă se consideră încheiată atunci când intervine una din situațiile:
 - neprezentarea unui jucător – unul din jucători nu se prezintă la masa de joc până la căderea stegulețului - acesta pierde partida iar rezultatul se consemnează prin : + - (1-0) sau - +(0-1);
 - cedarea partidei - unul din jucători anunță cedarea partidei, oprește ambele ceasuri, înscrie acest lucru pe fișele de partidă împreună cu scorul 1-0 sau 0-1 și semnează fișele;

- convenirea Remizei - cei doi jucători convin asupra Remizei, opresc ambele ceasuri de control, înscriu rezultatul pe fișe și le semnează;
- confirmarea de către Arbitru a justeții solicitării unuia dintre jucători de aplicare a Regulamentului Jocului de Șah care conduce la încheierea partidei, datorită apariției unei situații de:
 - § „Mat” - jucătorul aflat la mutare nu are la dispoziție nici o mutare legală, iar regele său este în Șah (victorie - rezultat 1-0 sau 0-1);
 - § „Pat” – jucătorul aflat la mutare nu are la dispoziție nici o mutare legală, iar regele său nu este în Șah (egalitate - rezultat 1/2-1/2);
 - § „Șah etern” – jucătorul aflat la mutare poate demonstra că adversarul său nu îl poate opri de la Șah la fiecare mutare (egalitate - rezultat 1/2-1/2);
 - § „Repetare a mutărilor” – jucătorul aflat la mutare poate demonstra ca efectuând o anumită mutare poziția pieselor de pe tablă apare a treia oară, același jucător fiind la mutare (egalitate - rezultat 1/2-1/2);
 - § „Imposibilitate de a mai da mat” – jucătorul aflat la mutare poate demonstra imposibilitatea atacării regelui sau de către adversar indiferent de mutările proprii (blocaje totale) sau poate invoca una dintre situațiile de Remiza teoretică precizate în Regulamentul jocului de Șah, cum ar fi finalurile : Rege contra Rege, Rege și Cal sau Rege și Nebun contra Rege, Rege și Nebun contra Rege și Nebun de aceeași culoare (egalitate - rezultat 1/2-1/2);
 - § „Incapacitate de a da mat” – jucătorul aflat la mutare poate demonstra că se află într-una din situațiile prevăzute de Regulament în care poziția poate fi câștigată de adversarul său, dar numărul maxim de mutări prevăzut în Regulament pentru ca acest lucru să se întâmple (50 de mutări de la ultima captură de piesă sau mișcare de pion) a fost depășit (egalitate - rezultat 1/2-1/2);
 - § „Depășire a timpului de gândire” – jucătorul aflat la mutare constată că adversarului i-a căzut Stegulețul (victorie - rezultat 1-0 sau 0-1)

4. Disciplina în timpul desfășurării partidelor:

- În timpul desfășurării concursului menținerea disciplinei este obligatorie ; jucătorii și spectatorii trebuie să păstreze liniștea și să fie decenti. Jucătorii nu au dreptul să se consulte cu nimeni - nici direct, nici indirect prin intermediul unor dispozitive de comunicare - în ceea ce privește partida pe care o joacă și nici nu au voie să consulte materiale șahiste;
- În timpul meciului telefonul trebuie să fie oprit sau pus pe silențios;

ATENȚIE: dacă telefonul sună în timpul meciului partida este considerată pierdută și trebuie anunțat arbitrul.