

Piknik Klubu

Maniowy

Oficjalne reguły gry w warcaby

1. Gra i gracze

1.1. Warcaby są grą toczącą się pomiędzy dwoma graczami

1.2. Osoby uprawiające ten sport nazywa się warcabistami

1.3. Warcaby mogą być uprawiane zarówno jako sport amatorski jak i zawodowy.

2. Sprzęt

2.1. Plansza do warcabów 64-polowych jest podzielona na 64 równe pola. Taką planszę nazywa się warcabnicą.

2.2. Gra toczy się jedynie na ciemnych polach. Zatem jedynie 32 pola na warcabnicy jest aktywnych.

2.3. Stykające się pola tworzą linie zwane przekątnymi (diagonalami). Najdłuższa z nich, która łączy dwa narożniki warcabnicy i składa się z 8 pól, nazywana jest główną linią.

2.4. Warcabnica musi być umieszczona pomiędzy zawodnikami w ten sposób, by główna linia zaczęła się po lewej stronie każdego z nich. Zatem pierwsze pole po lewej stronie każdego gracza jest ciemnym polem.

2.5. Tak ułożona pomiędzy graczami warcabnica składa się z następujących elementów:

2.5.1. Podstawa: przeciwległa do zawodnika ostatnia linia warcabnicy, które jest również linią promocji (przemiany);

2.5.2. Boki: pola po obu stronach warcabnicy, czyli pierwsza lub/i ostatnia kolumna;

2.5.3. Rzędy: poziome linie zawierające po 4 ciemnych pól;

2.5.4. Kolumny: pionowe linie zawierające po 4 ciemnych pól.

2.6. Pola mają przypisane algebraiczne współrzędne, które powstają na skutek przypisania każdemu rzędowni cyfrowego oznaczenia (od strony białych) od 1 do 8 oraz liter od a do h każdej z kolumn. Otrzymujemy w efekcie następujący rezultat:

2.6.4.1. Pola na liniach promocji (krańcowych rzędach) mają oznaczenia a1, c1, e1, g1 oraz po stronie czarnych b8, d8, f8, h8;

2.6.4.2. Cztery pola na bokach (pierwsza i ostatnia kolumna) mają oznaczenia po lewej a1, a3, a5, a7, oraz po prawej stronie: h2, h4, h6, h8;

2.6.4.3. Narożniki warcabnicy mają oznaczenia a1 oraz h8.

2.7. W warcaby gra się za pomocą 12 białych (jasnych) i 12 ciemnych (czarnych) pionów.

2.8. Na początku gry (partii) 12 czarnych pionów znajduje się na polach ponumerowanych b8, d8, f8, h8, a7, c7, e7, g7, b6, d6, f6, h6 a 12 białych pionów na polach ponumerowanych a1, c1, e1, g1, b2, d2, f2, h2, a3, c3, e3, g3. Pola ponumerowane: b4, d4, f4, h4, a5, c5, e5, g5 są wolne (puste).

3. Poruszanie figur

3.1. Figurą (bierką) jest zarówno pionek jak i damka

3.2. Pionki i damki mają różne zasady poruszania się i zbijania. Przesunięcie jednej figury, czy to damki czy pionka, nazywamy „posunięciem” lub „ruchem”.

3.3. Pierwszy ruch w grze zawsze należy do gracza używającego białych pionów. Gracze wykonują na zmianę po jednym posunięciu, zawsze swoimi własnymi

figurami.

3.4. Piony poruszają się do przodu ukośnie, na puste pole w następnym rzędzie.

3.5. Pion staje się damką gdy osiągnie i zatrzyma się na linii przemiany po stronie drugiego gracza. Damką jest pion ukoronowany (przykryty) drugim pionem tego samego koloru.

3.6. Oznaczenie damki (ukoronowanie piona) jest częścią ruchu, w którym gracz osiąga linię promocji. Dopiero po jego wykonaniu przeciwnik może grać.

3.7. Ukoronowany pionek staje się damką.

3.8. Damka może wykonać ruch dopiero gdy wykona ruch przeciwnik (drugi gracz).

3.9. Damka porusza się do przodu lub do tyłu przez następujące po sobie wolne pola na przekątnej którą zajmuje; czyli przechodząc przez wolne pola może zakończyć ruch na dowolnym, nawet najbardziej odległym polu.

3.10. Ruch figury jest zakończony, gdy gracz wypuścił figurę po jej przesunięciu.

3.11. Zawsze gdy gracz, na którego przypada posunięcie dotknie jednej ze swoich pozostających w grze bierek (figur), jest obowiązany wykonać ruch właśnie tą figurą, pod warunkiem, że możliwe jest wykonanie nią prawidłowego posunięcia.

3.12. Tak długo jak figura podczas posunięcia nie została wypuszczona, gracz może postawić ją na inne puste pole, o ile taki ruch jest możliwy.

3.13. Gracz na którego przypada posunięcie, i który chce postawić swoją figurę (lub figury) starannie na polu (polach) które ona zajmuje, musi uprzednio i wyraźnie powiedzieć do swojego przeciwnika: „poprawiam” (ang. „I adjust”)

3.14. Uważa się za nieprawidłowość, jeżeli gracz który nie jest na posunięciu, dotyka lub poprawia figurę (lub figury) swoją bądź przeciwnika.

4. Bicie

4.1. Bicie bierki przeciwnika może być wykonywane do przodu, do tyłu, tylko bo poprzednim biciu do przodu. Bicie liczy się jako jeden zakończony ruch. Nie można bić swoich własnych bierek.

4.2. Zawsze gdy pion spotka, po przekątnej, bierkę przeciwnika bezpośrednio za którą znajduje się puste pole, jest zobowiązany do przeskoczenia przez nią i zajęcia tego pustego pola. Ta szczególna bierka przeciwnika zostaje zdjęta z warcabnicy. Cała ta operacja to bicie pionem.

4.3. Kiedy damka napotka na tej samej przekątnej, bezpośrednio lub w oddaleniu, bierkę przeciwnika za którą jedno lub więcej pól jest puste, jest obowiązana do przeskoczenia (czyli zbita) przez tą bierkę i zajęcia jednego z wolnych pól za nią. Cała ta operacja to bicie damką.

4.4. Bicie musi być wyraźnie zaznaczone i wykonane w kolejności. Brak wyraźnego zaznaczenia bicia uważa się za nieprawidłowość, której poprawienia ma prawo zażądać przeciwnik. Bicie uważa się za zakończone gdy bierka przeciwnika została usunięta z warcabnicy.

4.5. Jeżeli podczas bicia pionek napotka, po skosie, inną bierkę przeciwnika, za którą znajduje się puste pole, jest obowiązany do

przeskoczenia również i przez tą drugą bierkę, nawet i trzecią i tak dalej, i zajęcia pustego pola za ostatnią przeskoczoną bierką. Zbite bierki są wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności zbijania. Tą całą operację nazywamy wielokrotnym biciem pionem.

4.6. Gdy damka podczas bicia napotka, zarówno na tej samej lub jednej z prostopadłych przekątnych, bierkę przeciwnika, za którą znajduje się jedno bądź więcej pustych pól, jest zobligowana do przeskoczenia (zbita) tej drugiej bierki, jeżeli jest to możliwe również należy zmienić przekątną w kierunku bierki która może być zbita, również to samo z trzecią i dalszymi bierkami, aż ostatecznie zajmie jedno z wolnych pól na tej samej przekątnej za ostatnią zbijaną bierką. Zbite bierki przeciwnika są wówczas usuwane z warcabnicy w rosnącej lub malejącej kolejności ich zbijania. Całą tą operację nazywamy wielokrotnym biciem damką.

4.7. Podczas wielokrotnego bicia nie można przeskakiwać przez swoje własne bierki.

4.8. Podczas wielokrotnego bicia dozwolone jest przechodzenie przez to samo puste pole więcej niż jeden raz, ale zabronione jest przeskakiwanie przez tą samą bierkę więcej niż jeden raz.

4.9. Bicie wielokrotne musi być wyraźnie sygnalizowane, poprzez dotykanie bierką, którą przeprowadzane jest bicie, pustego pola po przeskoczeniu każdej bierki przeciwnika i postawienie bierki na końcowym polu. Brak wyraźnego oznaczania bicia wielokrotnego jest nieprawidłowością i jej skorygowania ma prawo zażądać przeciwnik.

4.10. Przesuwania bierki podczas wykonywania nią wielokrotnego bicia uważa się za zakończone gdy gracz wypuścił ją po lub w trakcie wykonywania ruchu.

4.11. Bierki przeciwnika mogą być usuwane z warcabnicy po ukończeniu wielokrotnego bicia. Bierki są zdejmowane z warcabnicy bezpośrednio po zakończeniu bicia i jedynie w kolejności jego wykonywania lub odwrotnie do niej, bez przerw pomiędzy. Zdejmowanie bierek w jakiegokolwiek innej kolejności jest nieprawidłowością i jej skorygowania ma prawo zażądać przeciwnik.

4.12. Zdejmowanie pionów z warcabnicy uważa się za zakończone, jeżeli gracz zdjął ostatnią zbitą bierkę lub gdy zatrzymał (przełączył) swój zegar.

4.13. Zbicie największej możliwej ilości bierek jest najważniejsze i obowiązkowe. W realizacji tej zasady damka nie ma żadnego priorytetu czy obowiązku. Damka, podobnie jak pion, liczona jest za jedną bierkę.

4.14. Jeżeli jest więcej możliwości bicia takiej samej ilości bierek, gracz ma całkowitą swobodę w wyborze jednego z nich bez względu na to jaką bierką bije i jakie bierki są zbijane.

4.15. Potwierdzając artykuł 3.5, pion który podczas wielokrotnego bicia przechodził przez linię przemiany, ale kończy w innym rzędzie, pozostaje dalej pionem po zakończeniu tego bicia.

5. Nieprawidłowości

5.1. Jeżeli w trakcie gry zauważono, że warcabnica jest ułożona niezgodnie z artykułem 2.4., gra jest anulowana, i musi być rozpoczęta od nowa.

5.2. Zgodność z artykułem 2.8 powinna być sprawdzona przed rozpoczęciem gry. Dla każdej nieprawidłowości zaobserwowanej w trakcie gry, zastosowanie ma artykuł 5.4.

5.3. Każda bierka na białym (jasnym) polu jest nieaktywna. Może zostać

wprowadzona do gry zgodnie z artykułem 5.4.

5.4. Jeżeli gracz zauważył jedną z następujących nieprawidłowości, tylko jego przeciwnik ma prawo zdecydować czy ta nieprawidłowość musi być naprawiona, czy też przeciwnie, pozwoli by ona pozostała.

5.4.1. Wykonanie dwóch ruchów pod rząd;

5.4.2. Wykonanie ruchu pionkiem lub damką w nieprawidłowym kierunku;

5.4.3. Dotknięcie jednej bierki i wykonanie ruchu inną;

5.4.4. Cofnięcie wykonanego posunięcia;

5.4.5. Wykonanie ruchu bierką przeciwnika;

5.4.6. Wykonanie ruchu bierką, gdy możliwe jest bicie;

5.4.7. Zdjęcie bez powodu bierki z warcabnicy, zarówno przeciwnika jak i swojej własnej;

5.4.8. Zbicie bierką mniej, lub więcej bierek niż jest to możliwe;

5.4.9. Zatrzymanie w trakcie wielokrotnego bicia (wypuszczając bierkę, patrz artykuł 4.10);

5.4.10. Niewłaściwe zdejmowanie bierek w trakcie nie zakończonych wielokrotnego bicia;

5.4.11. Zdjęcie z warcabnicy, po wielokrotnym biciu, nie wszystkich zbitych bierek;

5.4.12. Zdjęcie z warcabnicy, po wykonaniu bicia, bierki która nie została zbita (przeskoczona);

5.4.13. Przerwanie zdejmowania pionów podczas wielokrotnego bicia;

5.4.14. Zdjęcie po biciu jednej, lub więcej, własnej bierki.

5.5. Sytuacje wynikłe na warcabnicy z przyczyn niezależnych od graczy nie uważa się za nieprawidłowości.

5.6. Jeżeli gracz odmawia podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, jego przeciwnik ma prawo żądać podporządkowania się.

5.7. Jeżeli gracz wykona ruch po tym, jak jego przeciwnik dopuścił się nieprawidłowości lub odmówił podporządkowania się Oficjalnym Regułom Gry, oznacza to akceptację zaistniałej sytuacji. Po wykonaniu tego posunięcia sprostowanie nie będzie już możliwe.

5.8. Częściowe poprawienie nieprawidłowości lub odmowa naprawienia, nie może być tolerowana.

6. Remis

6.1. Grę uznaje się za remisową, jeżeli ta sama pozycja pojawiła się po raz trzeci i za każdym razem posunięcie przypadało na tego samego gracza.

6.2. Jeżeli przez 10 kolejnych posunięć obu graczy, jedynie damki były przestawiane, nie wykonano żadnego ruchu pionem i nie wykonano żadnego bicia to grę uważa się za remisową.

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 8 ruchów. 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) – 3 posunięć. Natomiast w pozycji trzy damki przeciwko jednej damce jeżeli strona silniejsza zajmuje główną przekątną – 8 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 3 posunięć.

7. Rezultat

7.1. Są dwa możliwości zakończenia gry:

7.1.1. Wygrana jednego z graczy, i w konsekwencji przegrana drugiego;

7.1.2. Remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.

7.2. Gra musi się zakończyć Wygraną jednego z graczy. Gracz wygrywa jeżeli jego przeciwnik:

7.2.1. Zrezygnował z dalszej gry z lub bez powodu;

7.2.2. Gdy przypada na niego kolej posunięcia nie może wykonać żadnego ruchu bierką z powodu ich zablokowania;

7.2.3. Nie ma na warcabnicy żadnej swojej bierki;

7.2.4. Odmówił podporządkowania się regułom gry.

7.3. Remis jest osiągnięty gdy:

7.3.1. Obaj gracze zgadzają się na remis na skutek wzajemnego porozumienia;

7.3.2. Zastosować można jedną z reguł wymienionych w artykule 6;

7.3.3. Żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.

7.4. Remis zmusza graczy do rozegrania następnej gry. W przypadku drugiego remisu, gracz z większą ilości pionów (damki liczą się jako 1 pion) wygrywa.

8. Zakazy: w czasie gry zawodnikom zabrania się:

8.1. 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;

8.3. odchodzić od warcabnicy na swoim posunięciu,

8.4. dotykać lub wskazywać pól warcabnicy dla ułatwienia koncentracji;

8.5. przeszkadzać przeciwnikowi w namyśle;

8.6. przeszkadzać innym zawodnikom lub wtrącać się w przebieg ich partii;

8.7. korzystać z porad dotyczących partii;

8.8. analizować trwającą partię;

8.9. analizować zakończoną partię na sali gry;

8.10. posiadać bez specjalnej zgody sędziego głównego włączony sprzęt elektroniczny, w szczególności telefon komórkowy, Ipod, PalmTop itp.;

8.11. dopuszczać się innych zachowań, które mogą zakłócić spokojny przebieg zawodów;

8.12. spacerować poza obszarem gry;

8.13. zatrzymywać się na dłuższy czas przy innych partiach.

8.14. Partia nie powinna być przerywana do jej zakończenia.

9. Sankcje: na wszelkie naruszenia regulaminów sędzia musi zareagować:

9.1. ustnym upomnieniem;

9.2. ostrzeżeniem ogłoszonym publicznie;

9.3. przegraną partii (w razie potrzeby również przegraną obu przeciwników);

9.4. dyskwalifikacją z turnieju (straceniu przez zawodnika wpisowego).

9.5. O rodzaju zastosowanej sankcji decyduje sędzia główny w zależności od rodzaju naruszenia.

9.6. Wyjątek - Każdy przypadek odmowy przestrzegania regulaminu lub odmowy podporządkowania się decyzji sędziego kwalifikuje się do decyzji wykluczenia z turnieju przez sędziego głównego.