

Zasady Grunwaldzkiego Turnieju

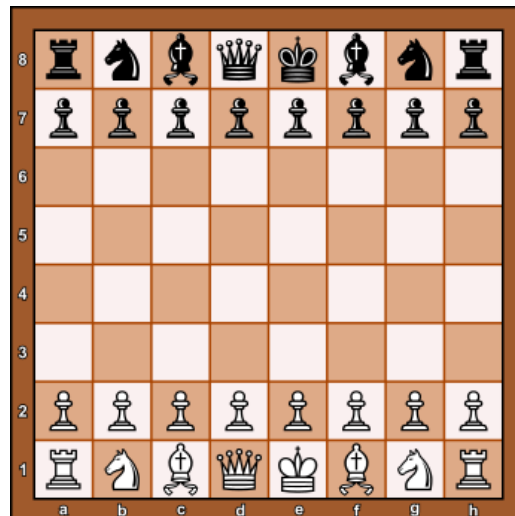
Szachów Średniowiecznych

Zasady gry w szachy zostały spisane na podstawie następujących źródeł:

1. Jacob De Cessolis, *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum*, w tłumaczeniu William Caxton as *The Game and Playe of the Chesse*, 1474;

2. Sonja Musser Golladay, *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's book of games*, 2007.

W tekście poniżej, zaznaczyliśmy *kursywą* nasze interpretacje niejasności oraz braków w źródłach. Za pomocą ** oznaczyliśmy zasady czysto turniejowe, niemające pokrycia w źródłach.



Szachownica

- Standardowa szachownica 8 × 8 z kontrastującymi polami jasnymi i ciemnymi.
- Pole A1 jest jasne, bierki są ustawione w odbiciu lustrzanym,¹ tak jak współcześnie.

Bierki

Król 	• Może się poruszać tylko jedno pole, w dowolną stronę. • W swoim pierwszym ruchu może się poruszyć o dwa pola, po linii prostej, na skos, lub wykonując ruch Rycerza i <i>może przeskakiwać nad innymi bierkami</i>.
Królowa 	• Może się poruszać tylko o jedno pole, na skos. • W swoim pierwszym ruchu może się ruszyć o dwa pola na skos, lub dwa pola w linii prostej, <i>może przeskakiwać nad innymi bierkami</i>. • <i>Królowa nigdy nie może się ruszyć na pole o przeciwnym kolorze.</i>² • Można nią wykonać ruch dopiero po wykonaniu ruchu królem.
Wieża 	• Może się poruszać po liniach prostych, o dowolną liczbę pól. • Może przeskakiwać nad innymi bierkami.
Rycerz 	• Może się poruszyć jedynie na pole o przeciwnym kolorze oddalone o dwa pola, poruszając się po kształcie litery L. (1 pole w przód/tył i 2 pola w prawo/lewo lub 2 pola w przód/tył i 1 pole w lewo/prawo). • Może przeskakiwać nad innymi bierkami.
Biskup 	• Może się poruszać <u>tylko</u> o dwa pola, i <u>tylko</u> na skos. • Może przeskakiwać nad innymi bierkami.
Pion 	• Porusza się tylko o jedno pole i tylko w przód. • W swoim pierwszym ruchu może się poruszyć o dwa pola w przód, ale nie może przeskakiwać nad innymi bierkami. • Może bić tylko po skosie i tylko do przodu i tylko o jedno pole. • Pion który dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy otrzymuje promocję na figurę posiadającą ruchy Królowej, <i>włączając w to specjalny pierwszy ruch Królowej, natomiast wyłączając wymaganie uprzedniego ruchu Króla.</i>³

Inne Zasady

Nagi mat – Sytuacja w której jedyną pozostałą bierką gracza jest Król. Taka sytuacja oznacza wygraną przeciwnika, *za wyjątkiem sytuacji w której jest możliwy nagi mat*.

Obustronny Nagi Mat** – *Sytuacja w której gracz, którego jedyną pozostałą na szachownicy bierką jest Król może w swoim ruchu zbić ostatnią bierkę przeciwnika pozostawiając go również jedynie z Królem. Taka sytuacja jest uznawana za remis.*

Mat – Sytuacja w której gracz nie jest w stanie wykonać legalnego ruchu, a jego Król **jest** szachowany. Taką sytuację nazywamy Matem i skutkuje zwycięstwem przeciwnika.

Pat – Sytuacja w której gracz nie jest w stanie wykonać legalnego ruchu, a jego Król **nie jest** szachowany. Taką sytuację nazywamy Patem. *Podczas Turnieju będziemy uznawać taką sytuację porażką strony, która nie jest w stanie wykonać legalnego posunięcia podobnie jak w przypadku Mata**.*

Nieistniejące Zasady

Roszada, nie ma takiego ruchu, natomiast efekt roszady da się osiągnąć w dwóch posunięciach.

Potrójne powtórzenie pozycji oraz **zasada 50 posunięć**, ponieważ zapis partii nie będzie prowadzony.

Bicie w przelocie, ponieważ najprawdopodobniej było wprowadzone dopiero w XVI wieku.

Adnotacje

¹Mimo, że Jacobus, opisując ustawienie bierek w pierwszym rzędzie, z perspektywy Białych, wspomina, że Królowa stoi na lewo od Króla, to nie wspomina czy to dotyczy również ustawienia Czarnych bierek. Co więcej przedruk pracy Jacobus'a po niemiecku z XVIth pokazuje ustawienie w symetrii lustrzanej. Księga Giers Alfonso'a również sugeruje ustawienie symetryczne, na podstawie pozycji z zadań szachowych.

²Jacobus wyraźnie wspomina, że Królowa nigdy nie może zmienić koloru pól po których się porusza. Pozycje z zadań z księgi Alfonso'a również sugerują, że Królowa zawsze porusza się po polach tego samego koloru.

³Alfonso wyraźnie rozróżnia Królową i wypromowanego Piona. Caxton wspomina, że Pion który dotarł do ostatniego rzędu przyjmuje godność Królowej.

Zasady Turniejowe

Kolory

- Gracze zobowiązani są uzgodnić między sobą kto gra Białymi bierkami przed grą, w drodze losowania.

System Gry

- W zależności od liczby zawodników Turniej może być rozegrany systemem kołowym, pucharowym, lub szwajcarskim. Organizatorzy poinformują zawodników o szczegółach wybranego systemu rozgrywki oraz punktacji przed rozpoczęciem turnieju, gdy lista zapisów będzie już zamknięta. Preferowanym system jest system kołowy.
- W przypadku systemu pucharowego remis oznacza wygraną gracza grającego Czarnymi bierkami.
- Numery startowe zostaną wybrane w drodze losowania.

Kontrola Czasu

- 15 minut dla zawodnika grającego Białymi, oraz 12 minut dla zawodnika grającego Czarnymi, lub odpowiednio 12 i 10 minut dla systemu pucharowego, w przypadku systemu kołowego i szwajcarskiego obaj gracze będą mieli równą ilość czasu na grę.
- Jeżeli czas któregoś z zawodników się skończy oznacza to automatyczną porażkę, za wyjątkiem sytuacji, w której gracz jest w trakcie wykonywania ruchu dającego mu remis lub wygraną.
- Koniec czasu zobowiązani są zgłosić gracze.

Inne zasady

- Gracze mogą zgodzić się na remis w dowolnym momencie gry. Uprasza się graczy o honorowe i eleganckie zachowanie podczas gry i nie powtarzanie pozycji jedynie w oczekiwaniu na koniec czasu przeciwnika.
- Tylko grający zawodnicy mogą zgłaszać reklamacje, wątpliwości, uwagi, oraz wynik gry do sędziego. Kibice głosu nie mają.
- Organizatorzy Turnieju zastrzegają sobie prawo do ostatecznej interpretacji Zasad, zmian tychże w przyszłości, oraz podejmowania arbitralnych decyzji w sytuacjach tego wymagających.
- Decyzje Sędziego Głównego są ostateczne i nieodwołalne.
- Jeśli Turniej będzie rozgrywany systemem pucharowym, a liczba graczy nie byłaby potęgą liczby 2 organizatorzy mogą wybrać, drogą losowania, gracza, który awansuje do kolejnej rundy bez konieczności wygranej z przeciwnikiem, tzw “ślepy los”. Jeżeli ten proces musiałby być przeprowadzony więcej niż jeden raz w ciągu trwania Turnieju żaden gracz nie może otrzymać ślepego losu więcej jeden raz.
- W turnieju mogą brać udział jedynie rekonstruktorzy w stroju historycznym, posiadający ważny identyfikator Dni Grunwaldu. Sama bielizna nie jest uznawana za strój historyczny.
- Udział w Turnieju oznacza akceptację Zasad Turnieju.

- Liczba miejsc w Turnieju jest ograniczona, w przypadku liczby chętnych większej niż maksymalna liczba uczestników, decyduje kolejność zgłoszeń.
- Uczestnik w momencie rejestracji na turniej ma obowiązek podać Organizatorom dane: imię i nazwisko, używany pseudonim, nazwę Chorągwi Grunwaldzkiej, której jest członkiem, nr ważnego identyfikatora grunwaldzkiego oraz aktualny nr telefonu kontaktowego.
- Administratorem wymienionych wyżej danych osobowych Uczestnika jest Organizator turnieju (Fundacja Żywej Historii Hanza). Organizator oświadcza, że przekazane dane osobowe będzie przetwarzać jedynie w celu realizacji, dokumentacji i promocji turnieju oraz że nie będą one udostępniane podmiotom trzecim, z wyjątkiem Organizatora Głównego Dni Grunwaldu oraz uprawnionych do tego służb - w sytuacjach i zgodnie z procedurą określoną stosowną ustawą.
- W wypadku zdobycia nagrody, Uczestnik ma obowiązek odebrać ją osobiście, najpóźniej w sobotę wieczorem (po bitwie). Odbiór nagrody może wymagać okazania dokumentu ze zdjęciem.