

ZASADY GRY W SHOGI

(Opracowane przez Mariusza Stanaszka z inspiracji przepisami gry w szachy Międzynarodowej Organizacji Szachowej FIDE zatwierdzonymi na Kongresie w Dreźnie w 2009 r. w tłumaczeniu Andrzeja Filipowicza)

Poniższe zasady nie są oficjalnym dokumentem żadnej organizacji zrzeszającej graczy w shogi, a jedynie kompilacją przepisów gry w szachy i shogi dla celów szkoleniowych i popularyzacji gry w shogi.

Shogi to gra planszowa wywodząca się z tradycji, kultury i historii Japonii, stanowiąca wyraz intelektualnej walki w której Gracze traktują się z szacunkiem, przestrzegają wykształconych na przestrzeni wieków przepisów gry oraz zasad etykiety.

Naruszenie kultury gry lub wzajemnych relacji między zawodnikami dyskwalifikuje z gry w shogi.

Udział sędziego sprowadza się do skojarzenia zawodników i ewentualnie prowadzenia zapisu partii lub kontroli czasu oraz egzekwowania właściwego zachowania i kultury gry.

Przed rozpoczęciem gry zawodnicy witają się uściśnięciem dłoni lub ukłonem i powitaniem „*o negai shimasu*”.

Po zakończeniu gry przegrany kłania się przeciwnikowi i deklaruje swą przegraną: „*makemashita*”.

Zwycięzca dziękuje za grę mówiąc „*doomo arigatoo gozaimasu*”.

ARTYKUŁ 1.

ISTOTA I CEL PARTII SHOGI

1.1. Gra toczy się pomiędzy dwoma zawodnikami, którzy wykonują na przemian posunięcia swoimi bierkami na jednobarwnej szachownicy o rozmiarach 9 pól na 9 pól.

1.2 Bierki są płaskie, mają kształt pięciokąta foremnego, a w trakcie gry zwracane są nieparzystym kątem w stronę przeciwnika. Na awersie bierki napisane jest jej oznaczenie, a na rewersie bierki jej oznaczenie po promocji (za wyjątkiem złotego generała i króla, które nie podlegają promocji).

1.3 Partię rozpoczyna Gracz sente (先手) mający umowne oznaczenie „czarny”, następne posunięcie wykonuje zawodnik gote (後手), umownie oznaczany „biały”.

1.4 Ustalenie sente następuje przy wcześniejszym skojarzeniu zawodników lub w drodze furigoma (振り駒): Gracz o wyższym statusie (wyższy ranking lub stopień, starszy) rzuca 5 pionków i jeżeli większość upadnie stroną pionka partię zaczyna rzucający, jeśli większość upadnie stroną tokin (と金) partię zaczyna drugi Gracz; w przypadku gdy pionek stanie na boku rzuca się go powtórnie.

1.5 Określenie „zawodnik jest na posunięciu“, oznacza, że jego przeciwnik wykonał posunięcie.

1.6. Celem gry jest zabicie króla przeciwnika albo jego zaatakowanie i schwytywanie w taki sposób, aby nie był w stanie wykonać żadnego ruchu, unikającego „bicia“ w następnym posunięciu. Zawodnik, który doprowadził do takiej pozycji, czyli „zamatował“ lub „zapatował“ króla przeciwnika, wygrywa partię. Niedozwolone jest pozostawienie własnego króla pod szachem, odsłonięcie króla pod atak, wykonanie posunięcia królem na atakowane pole. Przeciwnik, którego król został zabity, zamatowany lub zapatowany, przegrywa partię.

1.7. Partię przegrywa również zawodnik który wykonał nieprawidłowe lub niedozwolone posunięcie.

ARTYKUŁ 2. POCZĄTKOWA POZYCJA BIEREK NA SZACHOWNICY

2.1. Szachownica składa się z 81 jednobarwnych pól (siatka 9x9). Dla ułatwienia orientacji szachownicy i przesuwania bierek pola są prostokątami, których dolny brzeg jest krótszy.

2.2. W chwili rozpoczęcia gry każdy z zawodników ma 20 bierek:

król (ō lub gyoku)	-	王 lub 玉
wieża (hisha)	-	飛車(na diagramie 車)
goniec (kakugyō)	-	角行 (na diagramie 角)
dwóch złoty ch generałów (kinshō)	-	金将(na diagramie 金)
dwóch srebrny ch generałów (ginshō)	-	銀将 (na diagramie 銀)
dwa skoczki (keima)	-	桂馬 (na diagramie 桂)
dwie lance (kyōsha)	-	香車 (na diagramie 香)
dziewięć pionków (fuhyō)	-	歩兵 (na diagramie 歩).

2.3. Wyjściowa pozycja bierek na szachownicy jest pokazana na diagramie:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	一
	飛						角		二
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	三
									四
									五
									六
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	七
	角						飛		八
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	九

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	a
	飛						角		b
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	c
									d
									e
									f
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	g
	角						飛		h
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	i

2.4. Dziewięć pionowych szeregów pól (kolumn), biegnących od jednego zawodnika w kierunku drugiego, nazywa się „liniami“. Dziewięć poziomych szeregów pól, usytuowanych prostopadłe do linii, nazywa się „rzędami“. Kolejno następujące po sobie szeregi pól stykające się narożnikami, biegnące od jednej krawędzi szachownicy do krawędzi przeciwległej, nazywa się „przekątnymi“ (diagonalami).

2.5 Poszczególne pola szachownicy określają współrzędne linii (oznaczanych cyframi arabskimi od 1 do 9) i rzędów (oznaczanych cyframi chińskimi 一(1), 二(2), 三(3), 四(4), 五(5), 六(6), 七(7), 八(8), 九(9), poczynając od prawego górnego rogu: pole 1 一 i kończąc na lewym dolnym rogu: pole 9 九.

W literaturze zachodniej stosuje się również dla oznaczenia rzędów litery od „a“ do „i“.

2.6 W pozycji wyjściowej bierki sente znajdują się w rzędach 七、八、九 (g, h, i), a bierki gote w rzędach 一、二、三 (a, b, c), które stanowią odpowiednio strefę zawodnika i strefę promocji dla jego przeciwnika.

ARTYKUŁ 3. POSUNIĘCIA BIEREK

3.1. Zawodnik będący na posunięciu może przesunąć swoją bierkę znajdująca się na szachownicy lub wstawić na wolne pole wcześniej zbitą bierkę przeciwnika.

Wstawiana bierka jest zawsze przed promocją, nawet jeśli w chwili bicia była promowana.

3.2. Bierka wchodząca w strefę promocji, wykonująca ruch w strefie promocji lub wychodząca ze strefy promocji może być promowana. Promocja nie jest obowiązkowa chyba że jest to ostatni dozwolony ruch bierki (ruch pionka lub lancy na ostatni rząd oraz ruch skoczka na ostatni lub przedostatni rząd).

3.3 Zabronione jest wstawianie pionka w kolumnie w której już stoi własny niepromowany pionek. W linii z której pionek został promowany lub zbito można wstawiać kolejnego pionka.

3.4 Zabronione jest wstawianie bierki która nigdy nie będzie mogła wykonać posunięcia (czyli wstawienie pionka lub lancy w rzędzie ostatnim albo skoczka w rzędzie ostatnim lub przedostatnim).

3.5 Zabronione jest wstawienie pionka skutkiem czego powstaje pozycja matowa.

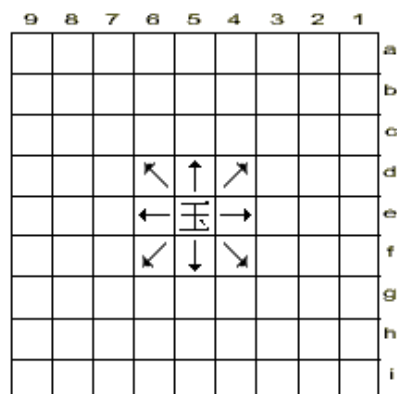
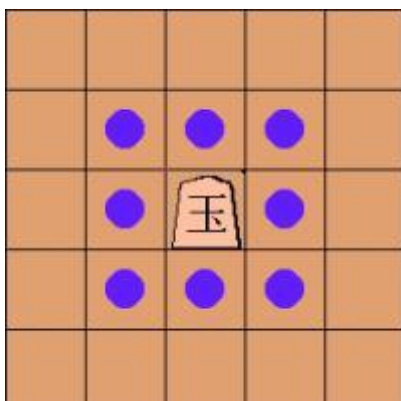
3.6 Żadna bierka nie może stanąć na polu zajęтым przez inną bierkę tego samego zawodnika.

3.7 Bierka przesunięta na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, „bije“ tę bierkę, a zabita bierka musi być natychmiast usunięta z szachownicy, co jest integralną częścią posunięcia. Zbite bierki odkłada się na specjalną podstawkę *komadai* i muszą być cały czas widoczne dla przeciwnika.

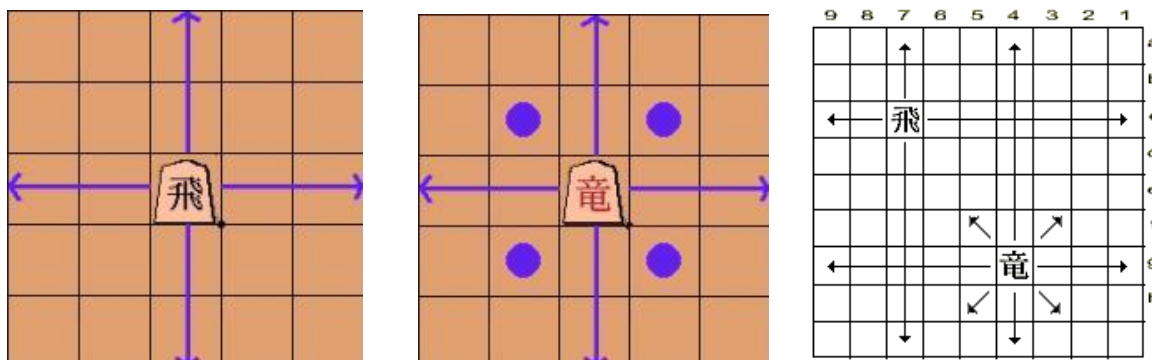
3.8 Sformułowanie „bierka atakuje bierkę przeciwnika“ oznacza, że dana bierka może zabić bierkę przeciwnika wykonując posunięcie zgodnie z artykułami 3.10 – 3.17. Przyjmuje się, że bierka atakuje pole, nawet w sytuacji, gdy nie może wykonać żadnego ruchu, gdyż posunięcie tą bierką spowodowałoby odsłonięcie własnego króla lub umieszczenie własnego króla na atakowanym polu.

3.9 Żadna bierka, z wyjątkiem skoczka, nie może przeskakiwać innych bierek.

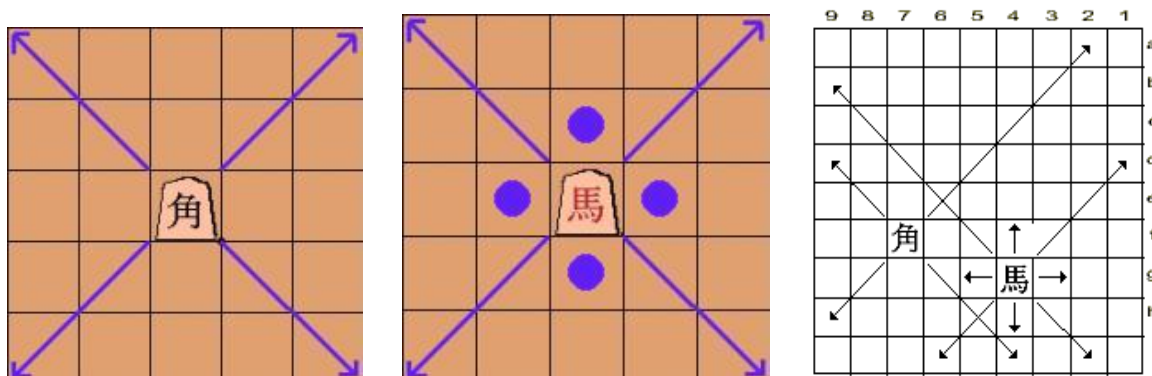
3.10 Król może przesunąć się o jedno pole.



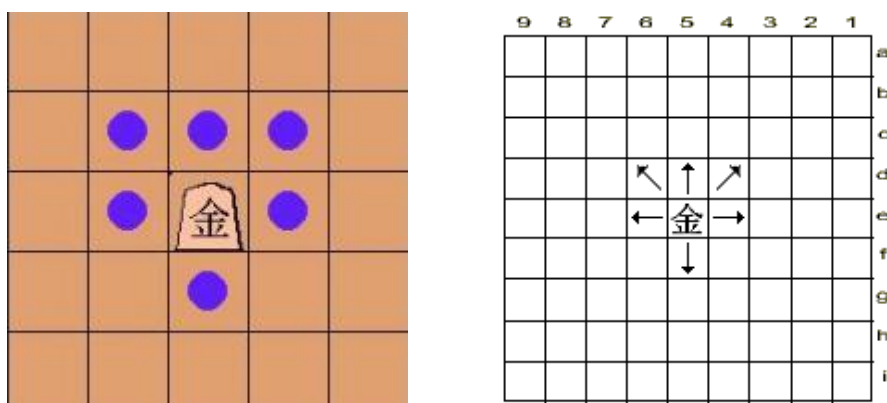
3.11. Wieża może poruszać się na dowolne pole po liniach i rzędach, na których się znajduje. Promowana wieża może dodatkowo poruszać się o jedno pole na skos.



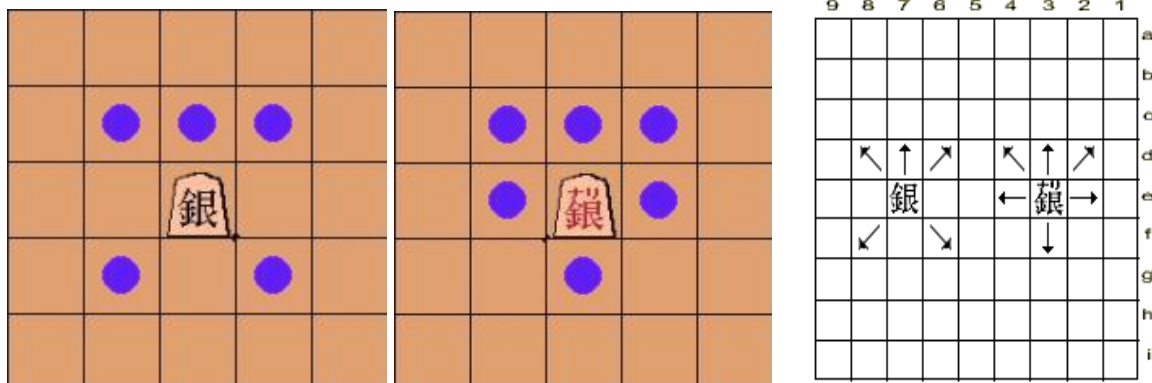
3.12 Goniec może poruszać się na dowolne pole po przekątnych (diagonalach) na których się znajduje. Promowany goniec może dodatkowo poruszać się o jedno pole w bok, do przodu lub do tyłu.



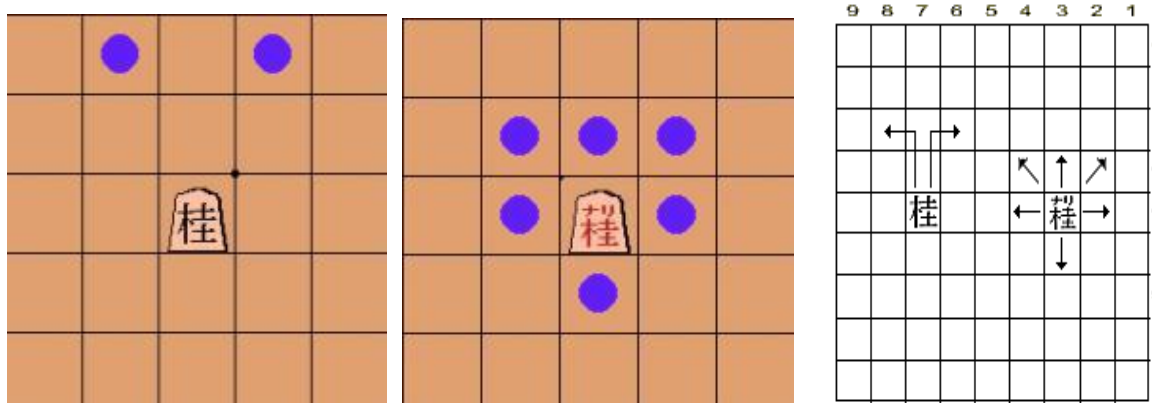
3.13 Złoty generał może przesunąć się o jedno pole, za wyjątkiem pól na skos do tyłu.



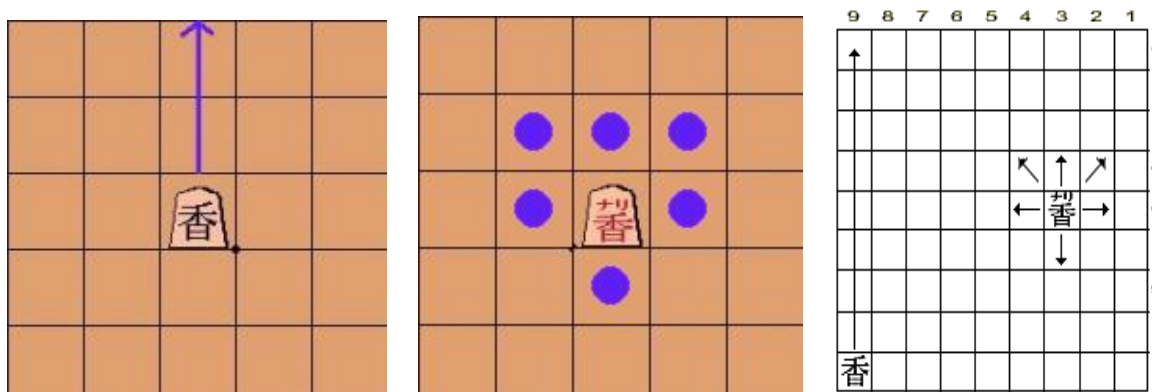
3.14 Srebrny generał może przesunąć się o jedno pole, za wyjątkiem pól w bok lub do tyłu. Promowany srebrny generał może poruszać się jak złoty generał.



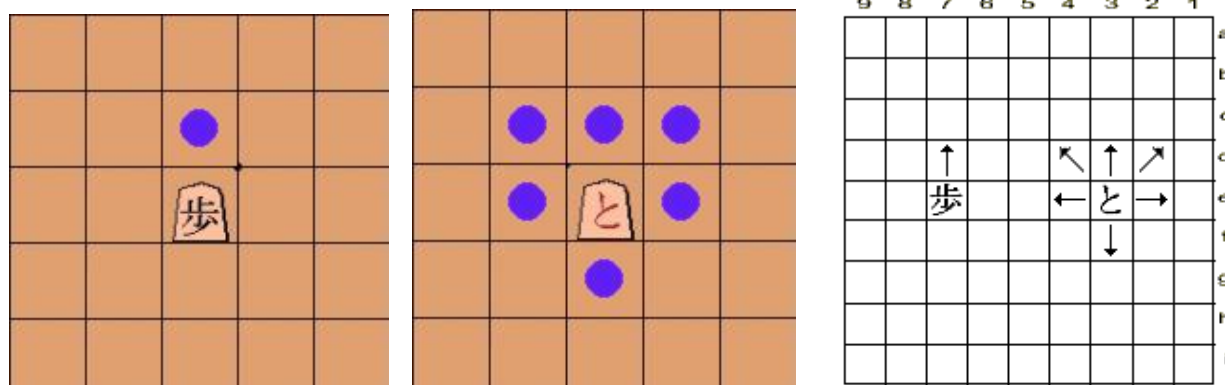
3.15 Skoczek może poruszyć się dwa pola do przodu i jedno w bok, nawet jeśli po jego drodze stoją inne figury. Promowany skoczek może poruszać się jak złoty generał.



3.16 Lanca może poruszać się do przodu o dowolną liczbę pól. Promowana lanca może poruszać się jak złoty generał.



3.17 Pionek może poruszać się o jedno pole naprzód. Promowany pionek (tokin) może poruszać się jak złoty generał.



3.18. Określenie „król jest szachowany“, oznacza, że jest atakowany przez jedną lub więcej bierek przeciwnika, nawet w sytuacjach, gdy takie bierki nie mogą wykonać żadnego ruchu, gdyż ich posunięcia spowodowałyby odsłonięcie własnego króla. Nie wolno wykonać posunięcia, które wprowadza króla pod szacha lub pozostawia króla pod szachem.

ARTYKUŁ 4. WYKONYWANIE POSUNIĘĆ

4.1. Posunięcia wykonuje się wyłącznie jedną ręką i tą samą ręką przełącza się zegar. Posunięcie może być wykonywane gdy przeciwnik zakończył swoje posunięcie, a gdy gra odbywa się z użyciem zegara gdy dodatkowo przełączył zegar.

4.2. Posunięcie jest zakończone z chwilą odjęcia ręki od bierki postawionej na innym polu lub wstawianej i nie jest dopuszczalne cofnięcie wykonanego posunięcia.

4.3 Dotknięcie bierki nie obliuguje do wykonania nią posunięcia. Dozwolone jest poprawianie ustawienia bierek, podnoszenie ich w celu zobaczenia ich drugiej strony, a także podniesienie bierki nawet w celu wykonania posunięcia i odstawienie jej na pole wyjściowe bez zakończenia posunięcia.

4.4 Zbyt głośne stawianie bierek na szachownicy nie jest tolerowane.

ARTYKUŁ 5. PARTIA ZAKOŃCZONA

5.1.(a) Partię wygrywa zawodnik, który zamatował, zapatował albo zbił króla przeciwnika, pod warunkiem, że ostateczna pozycja powstała w wyniku prawidłowego posunięcia.

(b) Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik oświadczył, że poddaje się. Poddanie natychmiast kończy partię.

(c) Partię wygrywa zawodnik, którego przeciwnik powtarzając posunięcia po raz czwarty szachuje jego króla,

(d) Partię wygrywa zawodnik którego przeciwnik wykonał nieprawidłowe lub niedozwolone posunięcie.

(e) Partię wygrywa zawodnik którego przeciwnik przekroczył ustalony czas do namysłu.

5.2. Partia kończy się remisem, jeśli wskutek powtarzania posunięć powstanie po raz czwarty ta sama pozycja.

5.3 Niedozwolone jest uzgodnienie remisu.

5.4 Gdy obydwaj króle osiągną strefę promocji i znajdą się tam też pozostałe bierki obu zawodników albo mogą tam dojść oraz suma punktów (licząc wieżę i gońca za 5 punktów, a pozostałych bierek – z wyjątkiem królów, za 1 punkt) każdego z zawodników wynosi 24 lub więcej partia kończy się remisem, a jeżeli suma punktów jednego z zawodników wynosi mniej niż 24 to zawodnik ten przegrywa. Regulamin turnieju może przewidywać że remis następuje gdy w opisanej wyżej sytuacji suma punktów każdego z zawodników wynosi 27; w przeciwnym wypadku wygrywa zawodnik z większą ilością punktów. Regulamin może również przewidywać że w przypadku równej ilości punktów wygrywa góte.

5.5 Partię zakończoną remisem niezwłocznie się powtarza z odwróceniem kolorów i zachowaniem pozostałego czasu do namysłu.

ARTYKUŁ 6. ZEGAR

6.1. Określenie „zegar“ oznacza zegar z dwiema tarczami lub wyświetlaczami, połączonymi w taki sposób, że po uruchomieniu zegara pomiar czasu następuje tylko na jednej tarczy lub na jednym wyświetlaczu. Każda tarcza (wyświetlacz) zegara ma tzw. „chorągiewkę”. Określenie „spadnięcie chorągiewki“ oznacza, że upłynął czas przyznany zawodnikowi.

6.2. Zegar może być mechaniczny, który jedynie odlicza zużyty czas albo elektroniczny, który może doliczać dodatkowy czas gry (byoyomi), wyposażony w sygnał dźwiękowy lub głosowy sygnalizujący pozostały czas gry.

6.3. Grając partię przy użyciu zegara, każdy z zawodników jest zobowiązany do wykonania wszystkich posunięć w regulaminowym czasie, z ewentualnym uwzględnieniem, że po wyczerpaniu czasu podstawowego, zawodnicy mają dodatkowy, ściśle określony w regulaminie czas przyznany na każde posunięcie (byoyomi), niezależnie od tego, jaką część dodatkowego czasu wykorzystano na poprzedni ruch.

6.4. W trakcie partii każdy zawodnik po wykonaniu posunięcia na szachownicy powinien przełączyć zegar, zatrzymując swój i uruchamiając zegar przeciwnika. Każdy z zawodników, po wykonaniu każdego swojego posunięcia, musi mieć możliwość naciśnięcia dźwigni zegara i jego przełączenia.

Okres upływający pomiędzy wykonaniem posunięcia na szachownicy i naciśnięciem dźwigni zegara (zatrzymanie własnego zegara i uruchomienie zegara przeciwnika), jest traktowany jako integralna część czasu będącego w dyspozycji zawodnika na wykonanie posunięcia.

6.5. Przyjmuje się, że zawodnik przekroczył czas, gdy jego przeciwnik stwierdzi ten fakt.

6.6. Każde wskazanie zegara uważa się za miarodajne, jeżeli nie ma widocznych jego uszkodzeń. Uszkodzony zegar należy niezwłocznie wymienić, ustawiając pozostały czas gry według ostatniego wskazania zegara uszkodzonego.

6.7. Jeżeli obie chorągiewki sygnalizacyjne opadły i nie można ustalić, która z nich opadła pierwsza, to wtedy partię należy kontynuować, wyznaczając zawodnikom dodatkowy taki sam czas.

6.8 Partie towarzyskie w zasadzie rozgrywane są bez użycia zegarów, ale zawodnicy nie powinni umyślnie przedłużać czasu swego namysłu.

ARTYKUŁ 7. GRA Z HANDICAPEM

7. 1. W celu wyrównania szans w partii granej przez zawodników o różnej sile gry lub w celach szkoleniowych ustala się zasadę iż zawodnik słabszy, przy różnicy jednego stopnia, zaczyna, a gdy różnica jest większa to zawodnik słabszy posiada na początku partii wszystkie figury, a jego przeciwnik, w zależności od siły gry, usuwa spośród swoich bierki:

- a) przy różnicy dwóch stopni – lewą lancę
- b) przy różnicy trzech stopni – gońca
- c) przy różnicy czterech stopni – wieżę
- d) przy różnicy pięciu stopni – wieżę i lancę
- e) przy różnicy sześciu stopni – wieżę i gońca
- f) przy różnicy siedmiu stopni – wieżę, gońca i obie lance
- g) przy różnicy ośmiu stopni – wieżę, gońca, obie lance i oba skoczki.

7.2 Dający handicap rozpoczyna grę.

ARTYKUŁ 8. PRZEPISY TURNIEJOWE

8.1. Turnieje rozgrywane są systemem pucharowym, kołowym lub szwajcarskim.

8.2. W przypadku uczestnictwa w turnieju zawodników o znacznym zróżnicowaniu sklasyfikowanej siły gry można stosować szczególny system kojarzenia tzw. System McMahona, według poniższych zasad.

8.2.1. Przed turniejem ustala się ilość grup, do których przypisywani są poszczególni zawodnicy ze względu na posiadany stopień lub ranking.

8.2.2. Zawodnicy z najniższej grupy otrzymują 0 punktów McMahona, wyższej 1 punkt, jeszcze wyższej 2 punkty, itd. aż do grupy najwyższej. Punkty McMahona są doliczane przy kojarzeniu następnych rund do ilości zdobytych punktów .

8.2.3. Kojarzenie pierwszej rundy rozpoczyna się od grupy najwyższej, numer jeden w grupie z ostatnim numerem parzystym w grupie, a w przypadku gdy pozostanie z tej grupy zawodnik nie skojarzony kojarzy się go z numerem jeden grupy niższej.

Dalej zawodnicy grupy niższej kojarzenia ze sobą według tej samej zasady, z ewentualnym przesunięciem zawodnika nieskojarzonego do grupy niższej.

8.2.4. W kolejnych rundach szereguje się zawodników według ilości zdobytych punktów z doliczeniem punktów McMahona, i dalsze kojarzenie dokonuje się wewnątrz grupy zawodników o tej samej ilości punktów, z ewentualnym przesunięciem zawodnika (zawodników) nieskojarzonych do grupy niższej.

8.2.5. Zawodnik nie skojarzony w rundzie otrzymuje 1 punkt.

8.2.6. Przy kojarzeniu bezwzględnie obowiązuje zasada że nie można grać dwukrotnie z tym samym przeciwnikiem i można pauzować tylko jeden raz.

8.3. Wyniki końcowe ustala się według podanych w regulaminie zasad.

8.3.1. W turnieju kołowym oprócz ilości zdobytych punktów kolejność można ustalać z zastosowaniem punktacji pomocniczej :

- a) Bergera- Sonnenborna – suma punktów pokonanych przeciwników,
- b) wynik bezpośredni

8.3.2 W turnieju szwajcarskim oprócz ilości zdobytych punktów kolejność można ustalać z zastosowaniem punktacji pomocniczej :

- a) średni Buchholz – suma punktów przeciwników z odrzuceniem skrajnych,
- b) pełny Buchholz – suma punktów wszystkich przeciwników,
- c) progresja – suma punktów po pierwszej rundzie, po drugiej rundzie itd.

8.3.3. W turnieju kojarzonym wg systemu McMahona kolejność ustala się według ilości zdobytych punktów powiększonych o punkty McMahona z zastosowaniem punktacji pomocniczej :

- a) SOS – suma punktów wszystkich przeciwników,
- b) SODOS – suma punktów pokonanych przeciwników.