



#### APÈNDIX D. REGLES PER A PARTIDES AMB CECS I DISCAPACITATS VISUALS

D.1. Els organitzadors, després de consultar l'àrbitre tindran la potestat d'adaptar les següents regles conforme a les circumstàncies concretes. En els escacs de competició, quan un dels jugadors és discapacitat visual (legalment cec), qualsevol dels adversaris pot exigir la utilització de dos taulers d'escacs, de manera que el jugador discapacitat visual utilitzi un tauler d'escacs especialment adaptat i el seu adversari un d'estàndard. El tauler d'escacs especial ha de reunir els requisits següents:

- a. una grandària d'almenys 20 x 20 centímetres,
- b. les caselles negres lleugerament elevades,
- c. un forat de seguretat en cada casella.

Els requeriments per les peces són:

- a. cada peça proveïda d'una clavilla que encaixi al forat de seguretat,
- b. de disseny Staunton, amb les peces negres especialment identificades.

D.2. El joc es regirà per les regles següents:

D.2.1. Les jugades s'anunciaran clarament, repetides per l'adversari i executades al seu tauler. Quan un peó promociona, el jugador ha d'enunciar la peça que escull. Per fer que aquest anunci sigui al més clar possible, se suggereix la utilització dels següents noms en comptes de les corresponents lletres del sistema algebraic:

- A - Anna
- B - Bella
- C - Cesar
- D - David
- E - Eva



F- Felix

G - Gustav

H - Hector

Excepte que l'àrbitre decideixi una altra cosa, les files, de blanques a negres, rebran els números en alemany:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fünf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

L'enroc s'anuncia "Lange Rochade" (en alemany, per a l'enroc llarg) i "Kurze Rochade" (en alemany, per a l'enroc curt).

Les peces porten els noms: König (rei), Dame (dama), Turm (torre), Läufer (alfil), Springer (cavall) i Bauer (peó).

D.2.2. Al tauler d'escacs del jugador discapacitat visual, es considerarà "tocada" una peça quan hagi estat tret del forat de seguretat.

D.2.3. Es considerarà una jugada "feta" quan:

D.2.3.1. en el cas d'una captura, la peça capturada hagi estat retirada del tauler d'escacs del jugador que està en joc;

D.2.3.2. es col·loca una peça en un forat de seguretat diferent;

D.2.3.3. la jugada ha estat anunciada.

D.2.4. Només llavors es posarà en funcionament el rellotge de l'adversari.

D.2.5. Pel que fa als punts D.2.2 i D.2.3, per al jugador no discapacitat seran vàlides les regles normals.

D.2.6.1. S'admetrà un rellotge d'escacs especialment construït per a discapacitats visuals. Haurà de poder anunciar el temps i nombre de jugades del jugador discapacitat visual.

D.2.6.2. Alternativament, es pot considerar un rellotge analògic amb les característiques següents:

D.2.6.2.1. Una esfera adaptada amb manetes reforçades, amb un punt ressaltat cada cinc minuts i amb dos cada quinze.



D.2.6.2.2. Una bandera que pugui ser tocada fàcilment. Hauria de fer-se atenció perquè la bandera estigui emplaçada de tal manera que permeti al jugador tocar la maneta dels minuts durant els últims cinc minuts de cada hora.

D.2.7. El jugador discapacitat visual ha d'anotar la partida en Braille o manuscrita, o bé enregistrar les jugades mitjançant un magnetòfon.

D.2.8. Un lapsus linguae en l'anunci d'una jugada ha de ser corregit immediatament, abans de posar en funcionament el rellotge de l'adversari.

D.2.9. Si en el transcurs d'una partida apareguessin posicions diferents en els dos taulers, han de ser corregides amb l'ajuda d'un tècnic i consultant ambdues planelles. Si les dues planelles coincideixen, el jugador que ha anotat bé la jugada però l'ha executat malament ha d'ajustar la seva posició amb la que correspon amb el que escriu. En el cas que succeeixin aquestes diferències i s'observi que les planelles difereixen, es retrocediran les jugades fins al punt en què ambdues estiguin d'acord i, el tècnic ajustarà els rellotges.

D.2.10. El jugador discapacitat visual tindrà dret a valer-se d'un assistent, que s'encarregarà d'alguna o de totes les funcions següents:

D.2.10.1. Fer la jugada de tots dos jugadors al tauler d'escacs de l'adversari.

D.2.10.2. Anunciar les jugades d'ambdós jugadors.

D.2.10.3. Encarregar-se d'anotar la partida per part del discapacitat visual i posar en funcionament el rellotge de l'adversari (tenint en compte la regla 3.c).

D.2.10.4 Informar el discapacitat visual, només a requeriment d'aquest, del nombre de jugades completades i del temps consumit per ambdós jugadors.

D.2.10.5. Reclamar la partida en el cas que s'hagi excedit el límit de temps i informar l'àrbitre quan el jugador no discapacitat hagi tocat una de les seves peces.

D.2.10.6. Dur a terme les formalitats necessàries en el cas que s'ajorni la partida.

D.2.11. Si el discapacitat visual no es val d'un assistent, el seu adversari pot fer-ne ús d'un que s'encarregui de les feines esmentades en els punts D.2.10.1 i D.2.10.2. S'ha d'utilitzar un assistent en el cas d'un jugador discapacitat visual emparellat contra un jugador amb discapacitat auditiva.