

Pravidlá šachu FIDE



PRAVIDLÁ HRY.....	2
Článok 1: Podstata a ciele šachovej partie	2
Článok 2: Počiatočné postavenie figúrok na šachovnici	2
Článok 3: Ťahy figúrok	3
Článok 4: Vykonanie ťahu figúrkou	5
Článok 5: Ukončenie partie	6
PRAVIDLÁ PRE TURNAJE.....	6
Článok 6: Šachové hodiny.....	6
Článok 7: Pozície proti pravidlám.....	7
Článok 8: Zaznamenávanie ťahov.....	8
Článok 9: Nerozhodná partia.....	8
Článok 10: Záver rýchlej hry	9
Článok 11: Bodovanie.....	9
Článok 12: Správanie sa hráčov.....	10
Článok 13: Úloha rozhodcu (pozri Predslov).....	10
Článok 14: FIDE.....	11
PRÍLOHY	12
A. Rýchly (rapid) šach.....	12
B. Bleskový šach	12
C. Algebraická notácia	12
D. Ukončenie rýchlej hry bez prítomnosti rozhodcu v hracom mieste.....	14
E. Pravidlá pre hru nevidiacich a zrakovo postihnutých	14
F. Pravidlá pre šach960	15
G. Smernica pre prípad potreby prerušenia partie	16

Pravidlá šachu FIDE (ďalej len Pravidlá) pojednávajú o praktickom šachu. Slovenský text je prekladom anglického textu, ktorý je autentickou verziou Pravidiel šachu schválených na 77. Kongrese FIDE v Drážďanoch (Nemecko) v novembri 2008. **Pravidlá nadobudnú účinnosť dňom 1. júla 2009.**

V týchto Pravidlách sa slová „on“, „jemu“, „jeho“ používajú aj vo význame „ona“, „jej“.

PREDSLOV

Pravidlá šachu nemôžu obsiahnuť všetky možné situácie, ktoré môžu nastať v priebehu hry a ani nemôžu upravovať všetky administratívne otázky. V prípadoch, ktoré nie sú presne vymedzené niektorým článkom Pravidiel, by správne rozhodnutie malo byť možné dosiahnuť skúmaním podobných situácií, ktoré sú rozoberané v Pravidlách. Pravidlá predpokladajú, že rozhodcovia uplatňujú potrebnú spôsobilosť, zdravý úsudok a absolútnu objektivitu. Príliš podrobný predpis by mohol obmedzovať rozhodcu pri slobodnom prijímaní rozhodnutia a tým mu brániť pri hľadaní riešenia problému, ktoré by bolo vedené spravodlivosťou, logikou a konkrétnymi okolnosťami.

FIDE vyzýva všetkých šachistov a federácie, aby prijali tento výklad Pravidiel.

Ktorákoľvek členská federácia má právo zaviesť podrobnejšie predpisy pod podmienkou, že:

- a) nijakým spôsobom nebudú v rozpore s oficiálnymi Pravidlami šachu FIDE; a
- b) ich platnosť bude obmedzená na územie príslušnej federácie; a
- c) nebudú platiť pre žiadne zápasy, majstrovstvá alebo kvalifikačné podujatia FIDE, či pre turnaje započítavané pre medzinárodné tituly a ratingovú listinu FIDE,

PRAVIDLÁ HRY

Článok 1: Podstata a ciele šachovej partie

- 1.1 Šachovú partiu hrajú dvaja súper, ktorí striedavo premiestňujú svoje figúrky na štvorcovej doske nazývanej „šachovnica“. Partiu začína hráč s bielymi figúrkami. Hráč je „na ťahu“ akonáhle jeho súper vykonal svoj ťah. (Pozri článok 6.7)
- 1.2 Cieľom oboch hráčov je ohroziť „súperovho“ kráľa takým spôsobom, aby súper nemal žiaden prípustný ťah. Hráč, ktorý dosiahol tento cieľ, „dal mat“ súperovmu kráľovi a vyhral partiu. Nie je prípustné ponechať svojho kráľa napadnutého, vystaviť svojho kráľa napadnutiu a ani brať súperovho kráľa. Súper, ktorého kráľ dostal mat, prehral partiu.
- 1.3 Ak vznikne také postavenie, že ani jeden z hráčov nie je schopný dať mat, skončila partia nerozhodne.

Článok 2: Počiatkové postavenie figúrok na šachovnici

- 2.1 Šachovnicu tvorí mriežka 8x8 zo 64 rovnocenných štvorcových polí, striedavo svetlých („biele polia“) a tmavých („čierne polia“).

Šachovnica sa umiestni medzi hráčov tak, že rohové pole po pravici hráča je biele.

- 2.2 Na začiatku partie má jeden hráč 16 figúrok svetlej farby („biele“ figúrky); druhý hráč má 16 figúrok tmavej farby („čierne“ figúrky). Tieto figúrky sú nasledujúce (s obvykle používanými symbolmi):

Biely kráľ, obvykle označovaný symbolom



Biela dáma, obvykle označovaná symbolom



Dve biele veže, obvykle označované symbolom



Dvaja bieli strelci, obvykle označení symbolom



Dvaja bieli jazdci, obvykle označení symbolom



Osem bielych pešiakov, obvykle označovaných symbolom



Čierny kráľ, obvykle označovaný symbolom



Čierna dáma, obvykle označovaná symbolom



Dve čierne veže, obvykle označované symbolom



Dvaja čierni strelci, obvykle označení symbolom



Dvaja čierni jazdci, obvykle označení symbolom



Osem čiernych pešiakov, obvykle označovaných symbolom



2.3 Počiatkové postavenie figúrok na šachovnici je nasledujúce:



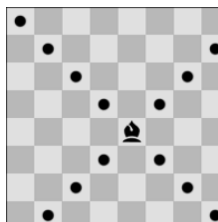
2.4 Osem zvislých skupín polí sa nazýva „stĺpce“. Osem vodorovných riadkov polí sa nazýva „rady“. Rovná spojnica polí rovnakej farby od jedného kraja šachovnice k susednému okraju sa nazýva „uhlopriečka“.

Článok 3: Ťahy figúrok

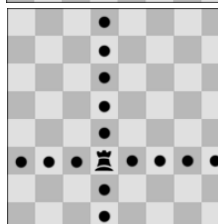
3.1 Nie je dovolené ťahať figúrkou na pole obsadené figúrkou rovnakej farby. Ak figúrka ťahá na pole obsadené súperovou figúrkou, potom túto súperovu figúrku berie a odstráni ju zo šachovnice ako súčasť toho istého ťahu. Figúrka napadá súperovu figúrku, ak môže na tomto poli vykonať branie podľa článkov 3.2 až 3.8.

Figúrka ohrozuje určité pole aj vtedy, ak figúrka nemôže vykonať ťah na toto pole, pretože by ponechala alebo vystavila kráľa svojej farby napadnutiu.

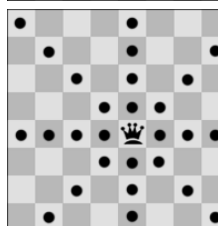
3.2 **Strelec** môže ťahať na ktorékoľvek pole uhlopriečky, na ktorej stojí.



3.3 **Veža** môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca alebo radu, na ktorých stojí.

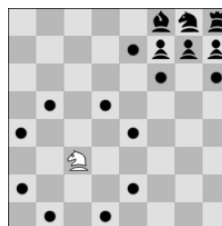


3.4 **Dáma** môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca, radu alebo uhlopriečky, na ktorých stojí.



3.5 Pri vykonávaní týchto ťahov nemôžu strelec, veža alebo dáma prekročiť žiadnu figúrku.

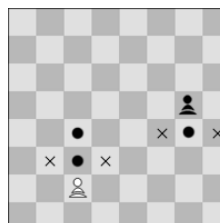
3.6 Jazdec môže ťahať na jedno z polí najbližších k poľu, na ktorom sa sám nachádza, ale nie na tom istom stĺpci, rade alebo uhlopriečke.



3.7 a) Pešiak môže ťahať dopredu na neobsadené pole bezprostredne pred ním na tom istom stĺpci, alebo

b) pri svojom prvom ťahu môže ťahať ako v 3.7.a), alebo môže postúpiť o dve polia na rovnakom stĺpci pod podmienkou, že obe polia sú neobsadené; alebo

c) pešiak môže ťahať na pole obsadené nejakou súperovou figúrkou, ktoré je po uhlopriečke pred ním na niektorom susednom stĺpci, pričom berie túto figúrku.



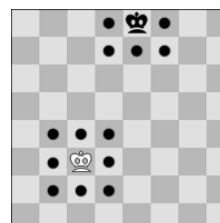
d) Pešiak ohrozujúci pole, ktoré prekročil súperov pešiak postupujúci jedným ťahom o dve polia zo svojho počiatočného postavenia, môže brať tohto súperovho pešiaka ako keby tento ťahal iba o jedno pole. Toto branie možno vykonať len bezprostredne nasledujúcim ťahom a nazýva sa „branie mimochodom“ („en passant“).



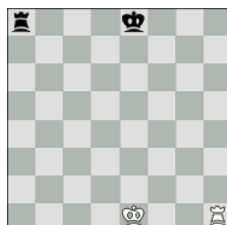
e) Keď dosiahne pešiak najvzdialenejší rad od svojho počiatočného postavenia, musí byť ako súčasť tohto ťahu zamenený na tom istom poli za novú dámu, vežu, strelca alebo jazdca rovnakej farby, akú mal tento pešiak. Voľba hráča nie je obmedzená na figúrky, ktoré boli predtým brané. Táto zámerna pešiaka za inú figúrku sa nazýva „premena“ a pôsobnosť novej figúrky je okamžitá.

3.8 a) Kráľ môže vykonať svoj ťah dvoma rôznymi spôsobmi:

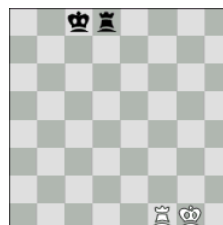
potiahne na ktorékoľvek susediace pole, ktoré nie je ohrozené jednou alebo viacerými súperovými figúrkami.



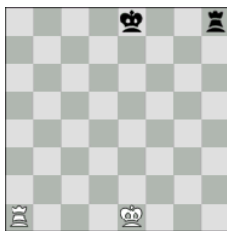
vykoná „rošádu“. Rošáda je ťah kráľa a ľubovoľnej z veží rovnakej farby po hráčovom prvom rade, ktorý je považovaný za jediný ťah kráľa. Vykoná sa nasledovne: kráľ sa premiestni zo svojho pôvodného poľa o dve polia smerom k veži na svojom pôvodnom poli a potom sa veža premiestni na pole, ktoré práve prekročil kráľ.



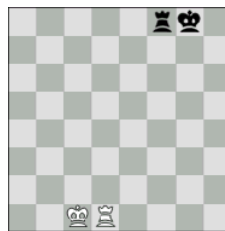
Pred rošádou bieleho na stranu kráľa
Pred rošádou čierneho na stranu dámy



Po rošáde bieleho na stranu kráľa
Po rošáde čierneho na stranu dámy



Pred rošádou bieleho na stranu dámy
Pred rošádou čierneho na stranu kráľa



Po rošáde bieleho na stranu dámy
Po rošáde čierneho na stranu kráľa

- b) 1) Právo vykonať rošádu zaniká:
- ak sa už ťahalo kráľom; alebo
 - s vežou, s ktorou sa už ťahalo.
- 2) Rošádu nemožno dočasne vykonať ak:
- pole, na ktorom kráľ stojí alebo pole, ktoré musí kráľ prekročiť, alebo pole, ktoré má kráľ obsadiť, je ohrozené jednou alebo viacerými súperovými figúrkami; alebo
 - sa medzi kráľom a vežou, s ktorou sa má vykonať rošáda, nachádza akákoľvek figúrka.

3.9 Kráľ je „v šachu“, ak je napadnutý jednou alebo viacerými súperovými figúrkami a to aj vtedy, ak tieto figúrky nemôžu na toto pole ťahať, pretože by potom ponechali alebo vystavili svojho kráľa šachu. Nesmie sa vykonať ťah žiadnou figúrkou, ktorým sa kráľ rovnakej farby vystaví alebo ponechá v šachu.

Článok 4: Vykonalie ťahu figúrkou

4.1 Každý ťah sa musí vykonať len jednou rukou.

4.2 Hráč, ktorý je na ťahu, smie upraviť postavenie jednej alebo viacerých figúrok na ich poliach, a to pod podmienkou, že najprv upozorní na svoj zámer (napr. vyslovením „jadoube“ alebo „opravujem“).

4.3 Okrem prípadu uvedeného v článku 4.2 ak sa hráč, ktorý je na ťahu, zámerné dotkne na šachovnici:

- jednej alebo viacerých vlastných figúrok, musí ťahať prvou dotknutou figúrkou, ktorá môže ťahať;
- jednej alebo viacerých súperových figúrok, musí brať prvú dotknutú figúrku, ktorú možno brať;
- jednej figúrky každej farby, musí brať túto súperovu figúrku svojou figúrkou. Pokiaľ to nie je možné, musí ťahať prvou dotknutou figúrkou, ak s ňou môže ťahať, alebo musí brať prvú dotknutú figúrku, ak ju môže brať. Ak nie je jednoznačné, či sa ako prvej dotkol vlastnej alebo súperovej figúrky, predpokladá sa, že vlastnej figúrky sa dotkol skôr ako súperovej.

4.4 Ak hráč, ktorý je na ťahu:

- sa zámerné dotkne svojho kráľa a veže, musí vykonať rošádu na túto stranu, pokiaľ je to prípustné; alebo
- sa zámerné dotkne veže a potom svojho kráľa, nie je mu dovolené týmto ťahom vykonať rošádu na túto stranu a situácia sa rieši podľa článku 4.3.a); alebo
- zamýšľa vykonať rošádu, sa dotkne kráľa alebo súčasne kráľa i veže, avšak rošáda na túto stranu je neprípustná, musí hráč vykonať iný prípustný ťah svojím kráľom vrátane rošády na druhú stranu. Keď kráľ nemá žiadny prípustný ťah, môže hráč vykonať akýkoľvek prípustný ťah; alebo
- premieňa pešiaka, výber novej figúry je ukončený vtedy, keď sa táto nová figúra dotkla poľa premeny.

4.5 Ak nie je možné žiadnou dotknutou figúrkou ťahať alebo nie je možné žiadnu dotknutú figúrku brať, môže hráč vykonať akýkoľvek prípustný ťah.

4.6 Pokiaľ hráč pri vykonávaní prípustného ťahu (alebo časti prípustného ťahu) vypustil figúrku na nejaké pole, nemôže v tomto ťahu touto figúrkou ťahať na iné pole. Ťah sa potom považuje za vykonaný. Ťah sa nazýva prípustný, keď boli splnené všetky príslušné ustanovenia uvedené v článku 3. Ak ťah nie je prípustný, namiesto neho bude vykonaný iný ťah v zmysle článku 4.5:

- a) v prípade brania, keď bola braná figúrka odstránená zo šachovnice a hráč umiestnením svojej figúrky na nové pole vypustil túto berúcu figúrku zo svojej ruky; alebo
 - b) v prípade rošády, keď hráč vypustil vežu na pole predtým križované kráľom. Keď hráč vypustil kráľa z ruky, ťah ešte nie je vykonaný, avšak hráč už nemá právo vykonať iný ťah ako je rošáda na túto stranu, pokiaľ je prípustná; alebo
 - c) v prípade premeny pešiaka, keď pešiak bol odstránený zo šachovnice a hráč vypustil z ruky novú figúrku po tom, čo ju umiestnil na pole premeny. Ak hráč vypustil z ruky pešiaka, ktorý dosiahol pole premeny, ťah ešte nie je vykonaný, avšak hráč už nemá ďalej právo hrať pešiakom na iné pole.
- 4.7 Hráč stráca právo reklamovať súperovo porušenie článku 4, pokiaľ sa sám zámerne dotkol figúrky.

Článok 5: Ukončenie partie

- 5.1 a) Partiu vyhral hráč, ktorý dal mat súperovmu kráľovi. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah vedúci k matovej pozícii bol prípustný.
- b) Partiu vyhral hráč, ktorého súper prehlási, že sa vzdáva. Tým sa partia okamžite končí.
- 5.2 a) Partia je nerozhodná, ak hráč na ťahu nemôže vykonať žiaden prípustný ťah a jeho kráľ nie je v šachu. Hovoríme, že partia skončila „patom“. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah vedúci k patovej pozícii bol prípustný.
- b) Partia je nerozhodná, ak vznikne postavenie, z ktorého ani jeden hráč nemôže dať mat súperovmu kráľovi akoukoľvek postupnosťou prípustných ťahov. Hovoríme, že partia skončila „mŕtvou pozíciou“. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah vedúci k tejto pozícii bol prípustný. (Pozri článok 9.6)
- c) Partia je nerozhodná po dohode oboch hráčov v priebehu partie. Tým sa partia okamžite končí. (Pozri článok 9.1).
- d) Partia môže byť nerozhodná, ak sa rovnaké postavenie má vyskytnúť alebo sa práve vyskytlo najmenej tretikrát. (Pozri článok 9.2).
- e) Partia môže byť nerozhodná, ak obaja hráči v priebehu posledných aspoň 50 po sebe idúcich ťahoch neurobili ťah akýmkoľvek pešiakom a nebrali žiadnu figúrku. (Pozri článok 9.3).

PRAVIDLÁ PRE TURNAJE

Článok 6: Šachové hodiny

- 6.1 „Šachové hodiny“ sú hodiny s dvoma časovými ukazovateľmi navzájom prepojenými takým spôsobom, že v jednom okamihu je v chode len jeden z nich.
„Hodinami“ sa v zmysle Pravidiel myslí len jeden z dvoch časových ukazovateľov.
Každý časový ukazovateľ má „zástavku“.
„Padnutie zástavky“ znamená uplynutie času prideleného hráčovi.
- 6.2 a) Pri používaní šachových hodín musí každý hráč vykonať minimálny počet ťahov alebo všetky ťahy v pridelenom časovom úseku a/alebo mu môže byť pridelený doplnkový čas ku každému ťahu. Toto všetko musí byť určené vopred.
- b) Čas, ktorý hráč ušetril v priebehu jedného časového úseku, sa pridá k času použiteľnému pre ďalší úsek hry s výnimkou tzv. „time delay mode“ (režimu časového oneskorenia). Pri tomto režime majú hráči pridelený „hlavný čas na rozmýšľanie“. Každý hráč dostáva tiež „pevný čas navyše“ ku každému ťahu. Odpočítanie hlavného času začína až po uplynutí pevného času. Pokiaľ hráč zastaví svoje hodiny pred uplynutím pevného času, potom sa hlavný čas na rozmýšľanie nemení bez ohľadu na podiel využitého pevného času.
- 6.3 Okamžite po spadnutí zástavky treba skontrolovať, či boli splnené podmienky článku 6.2.a).
- 6.4 Pred začiatkom partie rozhodne rozhodca o tom, kde budú umiestnené šachové hodiny.
- 6.5 V čase určenom pre začiatok partie sa spustia hodiny hráča, ktorý má biele figúrky.
- 6.6 a) **Ľubovoľný z hráčov, ktorí prídu k šachovnici po začiatku konania, prehrá partiu. Čakacia doba je teda 0 minút. Propozície turnaja môžu stanovovať inak.**
- b) V prípade, že propozície turnaja stanovujú inak, ak žiaden z hráčov nie je prítomný na začiatku, hráč, ktorý má biele figúry, stratí všetok čas, ktorý uplynie do jeho príchodu, pokiaľ propozície turnaja nestanovujú alebo pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.
- 6.7 a) V priebehu partie každý hráč po vykonaní svojho ťahu na šachovnici zastaví svoje hodiny a spustí súperove hodiny. Hráčovi sa musí vždy umožniť zastaviť svoje hodiny. Ak tak

neurobil, nepovažuje sa jeho ťah za dokončený, pokiaľ sa týmto ťahom nekončí partia. (Pozri články 5.1.a), 5.2.a), 5.2.b), 5.2.c) a 9.6)

Doba medzi vykonaním ťahu na šachovnici, zastavením vlastných a spustením súperových hodín sa pokladá za súčasť času prideleného hráčovi.

- b) Hráč musí zastaviť svoje hodiny tou istou rukou, ktorou vykonal ťah. Hráč má zakázané držať prst na tlačidlo hodín alebo „mávať“ nad ním.
 - c) Hráči musia zaobchádzať s hodinami primerane. Zakazuje sa stláčať ich silnými údermi, brať hodiny do rúk alebo ich prevracať. Nevhodné zaobchádzanie s hodinami sa postihuje podľa článku 13.4.
 - d) Ak hráč nie je schopný používať hodiny, hráč môže na vykonávanie tejto činnosti využiť pomocníka, ktorý musí byť schválený rozhodcom. Jeho hodiny budú rozhodcom upravené spravodlivým spôsobom.
- 6.8** Zástavka sa považuje za spadnutú, keď túto skutočnosť spozoruje rozhodca alebo keď toto oprávnene reklamuje ľubovoľný z hráčov.
- 6.9** Hráč prehráva partiu, ak nevykoná vo vymedzenom čase predpísaný počet ťahov, s výnimkou prípadov, v ktorých sa uplatní ustanovenie jedného z článkov 5.1.a), 5.1.b), 5.2.a), 5.2.b), 5.2.c). Partia je však nerozhodná, ak vznikne také postavenie, že kráľovi hráča nemôže dať súper mat žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.
- 6.10** a) Všetky údaje na hodinách sa považujú za nezvratné, pokiaľ nenastala zjavná porucha. Šachové hodiny so zjavnou poruchou sa vymenia. Rozhodca vymení hodiny a podľa svojho najlepšieho úsudku nastaví čas na náhradných šachových hodinách.
- b) **Ak sa počas partie zistí, že nastavenie niektorých alebo oboch hodín bolo nesprávne, ľubovoľný z hráčov alebo rozhodca zastaví okamžite hodiny. Rozhodca urobí správne nastavenie, pričom upraví časy a počítaadlo ťahov. Pri určovaní správneho nastavenia použije svoj najlepší úsudok.**
- 6.11** Ak sú spadnuté obidve zástavky a nie je možné zistiť, ktorá zástavka spadla prvá, potom
- a) sa v partii bude pokračovať, ak sa to stane v ktoromkoľvek úseku hry okrem posledného úseku,
 - b) partia končí remízou, ak sa to stane v tom úseku hry, v ktorom musia byť všetky ťahy dokončené.
- 6.12** a) Ak je potrebné prerušiť partiu, rozhodca zastaví hodiny.
- b) Hráč smie zastaviť hodiny len na vyhľadanie pomoci rozhodcu, napríklad keď premenil pešiaka a požadovaná figúra nie je k dispozícii.
 - c) Rozhodca rozhodne, kedy bude partia v týchto prípadoch pokračovať.
 - d) Ak hráč zastaví hodiny na vyhľadanie pomoci rozhodcu, určí rozhodca, či mal hráč oprávnený dôvod tak urobiť. Ak je zrejmé, že hráč nemal oprávnený dôvod zastaviť hodiny, bude hráč potrestaný podľa článku 13.4.
- 6.13** Ak dôjde k nesprávnemu postaveniu a/alebo je potrebné obnoviť predchádzajúce postavenie, určí rozhodca podľa svojho najlepšieho úsudku čas zobrazený na šachových hodinách. Pokiaľ je to potrebné, upraví na hodinách tiež počítaadlo ťahov.
- 6.14** V hracej miestnosti je povolené umiestnenie premietacích plôch, monitorov alebo demonštračných tabulí zobrazujúcich aktuálne postavenie na šachovnici, ťahy, počet vykonaných ťahov a hodín, ktoré zobrazujú aj počet ťahov. Hráč však nemá právo reklamácie len na základe týchto informácií.

Článok 7: Pozície proti pravidlám

- 7.1** a) Ak sa v priebehu partie zistí, že počiatočné postavenie figúrok bolo nesprávne, partia sa zruší a hrá sa nová partia.
- b) Ak sa v priebehu partie zistí, že šachovnica bola postavená v rozpore s článkom 2.1, partia pokračuje, ale dosiahnuté postavenie sa musí preniesť na správne umiestnenú šachovnicu.
- 7.2** Ak sa partia začala s opačnými farbami, potom sa pokračuje v hre, pokiaľ rozhodca nenariadi inak.
- 7.3** Ak hráč zhodí jednu alebo viacero figúrok, musí správnu pozíciu obnoviť na úkor svojho času. Ak je to potrebné, buď hráč alebo jeho súper zastaví hodiny a požiada rozhodcu o pomoc. Rozhodca môže potrestať hráča, ktorý zhodil figúrky.
- 7.4** a) Ak sa v priebehu partie zistí, že sa vykonal nemožný ťah vrátane brania súperovho kráľa alebo nedodržania požiadaviek na premenu, uvedie sa pozícia do postavenia bezprostredne pred porušením pravidiel. Ak nie je možné určiť pozíciu bezprostredne pred porušením

pravidiel, pokračuje partia od posledne zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Hodiny sa prestavia v zmysle článku 6.13. Ťah nahrádzajúci neprípustný ťah musí byť v súlade s článkami 4.3 a 4.6. Partia potom pokračuje od tejto obnovenej pozície.

- b) Ak situácia popísaná v článku 7.4.a) je spôsobená tým istým hráčom prvýkrát, resp. druhýkrát, pridá rozhodca jeho súperovi v oboch prípadoch vždy po dve minúty. Ak sa ten istý hráč previní tretíkrát, potrestá rozhodca tohto hráča prehrou partie. Partia však končí remízou, ak vznikne postavenie, v ktorom súper nemôže dať kráľovi hráča mat žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.

- 7.5 Ak sa v priebehu partie zistí, že figúrky boli posunuté zo svojich polí, uvedie sa pozícia do postavenia pred porušením pravidiel. Ak nie je možné obnoviť pozíciu bezprostredne pred porušením pravidiel, pokračuje partia od posledného zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Hodiny sa upravujú podľa článku 6.14. Partia potom pokračuje od tejto obnovenej pozície.

Komentár [RNDr. Nad1]: 6.13

Článok 8: Zaznamenávanie ťahov

- 8.1 V priebehu partie je každý hráč povinný zaznamenávať vlastné aj súperove ťahy správnym spôsobom ťah po ťahu, čo najzrozumiteľnejšie a najčitateľnejšie, algebraickou notáciou (Príloha C), do partiára predpísaného pre súťaž. Je zakázané zapisovať si ťahy dopredu, pokiaľ hráč neuplatňuje remízu podľa článku 9.2, 9.3 alebo pokiaľ neprerušuje partiu podľa Smerníc pre prípad potreby prerušenia partie, bodu 1.a. Ak si to želá, môže hráč odpovedať na súperov ťah ešte predtým, ako ho zaznamená. Musí však zapísať svoj predchádzajúci ťah skôr ako vykoná ďalší ťah. Oba hráči si musia zaznamenať ponuku remízy do partiára (Príloha C13).

Pokiaľ hráč nemôže zaznamenávať partiu, hráč môže na zapisovanie ťahov zabezpečiť pomocníka, ktorý musí byť prijateľný pre rozhodcu. Jeho hodiny upraví rozhodca spravodlivým spôsobom.

- 8.2 Partiár musí byť viditeľný pre rozhodcu počas celej doby trvania partie.

- 8.3 Partiáre sú vlastníctvom organizátorov súťaže.

- 8.4 V prípade, že v niektorom úseku periódy zostáva hráčovi zostalo na hodinách menej ako päť minút a nepridáva sa mu ku každému ťahu dodatočný čas 30 alebo viacej sekúnd, pre zvyšok tejto periódy nemusí dodržiavať podmienky článku 8.1. Okamžite po spadnutí niektorej zástavky si hráč musí úplne doplniť svoj partiár skôr ako vykoná ťah na šachovnici.

- 8.5 a) Ak ani jeden z hráčov nemusí zaznamenávať svoje ťahy podľa článku 8.4, rozhodca alebo jeho pomocník by sa mali vynasnažiť byť prítomní a zaznamenávať ťahy. V tomto prípade rozhodca okamžite po spadnutí zástavky zastaví hodiny. Oba hráči si potom zaktualizujú svoje partiáre s využitím záznamov rozhodcu alebo súpera.

- b) Ak len jeden z hráčov nemusí zaznamenávať svoje ťahy podľa článku 8.4, musí si okamžite po spadnutí niektorej zástavky kompletne zaktualizovať svoj partiár ešte pred vykonaním ťahu na šachovnici. Ak je na ťahu, môže pre doplnenie použiť súperov partiár, avšak musí ho vrátiť ešte pred vykonaním svojho ťahu.

- c) Ak nie je k dispozícii ani jeden kompletný zápis, musia hráči rekonštruovať partiu na druhej šachovnici pod dohľadom rozhodcu alebo jeho pomocníka. Pred začiatkom rekonštrukcie zaznamená rozhodca najprv aktuálne postavenie partie, spotrebované časy a počet vykonaných ťahov, pokiaľ je táto skutočnosť známa.

- 8.6 Ak nie je možné partiáre úplne zaktualizovať a prekročiť tak prekročenie stanoveného času, považuje sa nasledujúci ťah za prvý ťah pre ďalšiu časovú kontrolu, pokiaľ by nebolo zrejmé, že sa vykonalo viac ťahov.

- 8.7 Po skončení partie obidvaja hráči podpíšu oba partiáre so zaznamenaním výsledku partie. Tento výsledok je platný aj keď je nesprávny, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.

Článok 9: Nerozhodná partia

- 9.1 a) Pravidlá turnaja môžu spresňovať, že bez súhlasu rozhodcu sa hráči buď vôbec nemôžu dohodnúť na remíze alebo sa nemôžu dohodnúť na remíze pred vykonaním určitého počtu ťahov.

- b) Ak pravidlá turnaja umožňujú remízovať:

1. hráč, ktorý chce ponúknuť remízu, tak urobí až po vykonaní svojho ťahu na šachovnici, a to pred zastavením svojich a pred spustením súperových hodín. Ponuka remízy v ktoromkoľvek inom období počas partie síce platí, avšak treba rešpektovať článok 12.6. Ponuku remízy nemožno spájať so žiadnymi podmienkami. V oboch prípadoch nemožno ponuku stiahnuť a ostáva v platnosti, až pokiaľ ju súper prijme,

odmietne ústne alebo odmietne dotknutím sa figúrky s úmyslom ňou ťahať alebo ju brať alebo pokiaľ sa partia neskončí nejakým iným spôsobom.

2. ponuka remízy bude zaznamenaná oboma hráčmi do partiára symbolom (Príloha C13).

3. reklamácia remízy podľa článkov 9.2, 9.3 alebo 10.2 sa považuje za ponuku remízy.

9.2 Partia je nerozhodná na základe oprávnenej reklamácie hráča, ktorý je na ťahu, ak sa rovnaká pozícia najmenej tretíkrát (nie je nevyhnutné bezprostredné opakovanie ťahov):

a) má vyskytnúť, ak najprv zapíše svoj ťah do svojho partiára a vyjadrí rozhodcovi úmysel vykonať tento ťah; alebo

b) práve vyskytla a hráč reklamujúci remízu je na ťahu.

Pozície podľa a) a b) sa považujú za rovnaké, ak je na ťahu ten istý hráč, figúrky rovnakého druhu a farby sú na rovnakých poliach a všetky prípustné ťahy všetkých figúrok oboch hráčov sú rovnaké.

Pozície nie sú rovnaké, ak niektorý pešiak mohol byť braný mimochodom a neskôr už nemôže byť braný týmto spôsobom. Keď kráľ alebo veža je donútená ťahať, zaniká právo na rošádu, ak ho mali, až po tom, čo potiahnu.

9.3 Partia je nerozhodná na základe oprávnenej reklamácie hráča, ktorý je na ťahu, ak

a) zapíše svoj ťah do svojho partiára a oznámi rozhodcovi svoj úmysel vykonať tento ťah, ktorým preukáže, že obaja hráči vykonali posledných 50 ťahov bez ťahu pešiaka a bez brania akejkoľvek figúrky;

b) obaja hráči vykonali posledných 50 po sebe nasledujúcich ťahov bez ťahu pešiakom a bez brania akejkoľvek figúrky.

9.4 Ak sa hráč dotkne figúrky podľa článku 4.3 bez toho, aby reklamoval remízu, stráca v tomto ťahu právo reklamácie podľa článku 9.2 alebo 9.3.

9.5 Ak hráč reklamuje remízu podľa článkov 9.2 alebo 9.3, smie zastaviť obidve hodiny (pozri článok 6.12.b)). Svoju reklamáciu nemôže odvolať. Ak sa reklamácia ukáže

a) oprávnená, partia končí okamžite nerozhodne

b) **neoprávnená, pridá rozhodca súperovi tri minúty k jeho času na premýšľanie. Partia potom pokračuje. Ak sa reklamácia týkala zamýšľaného ťahu, tento ťah sa musí vykonať podľa článku 4.**

9.6 Partia je nerozhodná, keď vznikne pozícia, v ktorej nemožno dať mať žiadnou nožnou postupnosťou prípustných ťahov. Za predpokladu, že ťah, ktorým vznikla táto pozícia, bol prípustný, sa partia okamžite končí.

Článok 10: Záver rýchlej hry

10.1 „Záver rýchlej hry“ je tá časť partie, v ktorej sa musia vykonať všetky (zostávajúce) ťahy v obmedzenom čase.

10.2 Ak hráčovi, ktorý je na ťahu, zostalo na hodinách menej ako dve minúty, môže reklamovať remízu pred spadnutím svojej zástavky. Privolá rozhodcu a smie zastaviť hodiny (pozri článok 6.12.b)).

a) Ak rozhodca súhlasí s tým, že súper nevyvíja úsilie o výhru normálnymi prostriedkami alebo nie je možné partiu vyhrať normálnymi prostriedkami, potom prehlási partiu za nerozhodnú. Inak môže odložiť svoje rozhodnutie alebo zamietnuť reklamáciu.

b) Ak rozhodca odloží svoje rozhodnutie, môže súperovi pridať dve minúty a partia pokračuje, podľa možnosti za prítomnosti rozhodcu. Rozhodca vyhlási svoje konečné rozhodnutie neskôr počas partie alebo čo najskôr po spadnutí zástavky. Prehlási partiu za nerozhodnú, ak súhlasí s tým, že konečnú pozíciu nie je možné vyhrať normálnymi prostriedkami, alebo s tým, že súper nevyvíjal dostatočné úsilie o výhru normálnymi prostriedkami.

c) Ak rozhodca zamietol reklamáciu, pridá súperovi dve minúty času.

d) Rozhodnutie rozhodcu týkajúce sa odstavcov a), b) a c) je konečné.

Článok 11: Bodovanie

11.1 Ak nie je vopred stanovené inak, hráč, ktorý vyhrá partiu alebo vyhrá kontumačne, získava jeden bod (1), hráč, ktorý prehrá svoju partiu alebo prehrá kontumačne, nezískava žiaden bod (0) a hráč, ktorý remizoval svoju partiu, získava pol bodu (1/2).

Článok 12: Správanie sa hráčov

- 12.1** Hráči nesmú vykonávať žiadnu činnosť, ktorou poškodia dobré meno šachovej hry.
- 12.2** Hráči nesmú bez dovolenia rozhodcu opustiť hrací priestor. Hrací priestor je definovaný ako hracia miestnosť, miestnosti pre odpočinok, oblasť pre občerstvenie, priestor nablízku určený na fajčenie a iné miesta stanovené rozhodcom. Hráč, ktorý je na ťahu, nesmie opustiť hraciu miestnosť bez dovolenia rozhodcu.
- 12.3 a)** V priebehu partie hráči majú hráči zakázané používať poznámky, informačné zdroje, radiť sa alebo analyzovať na inej šachovnici.
- b) Bez dovolenia rozhodcu má hráč zakázané mať v hracom mieste mobilný telefón alebo iné elektronické komunikačné prostriedky, pokiaľ ich nemá úplne vypnuté. Ak ktorékoľvek z takýchto zariadení vydá nejaký zvuk, hráč prehráva partiu. Súper vyhráva. Ak však súper nemôže vyhrať partiu akoukoľvek postupnosťou prípustných ťahov, jeho bodovým ziskom je remíza.
- c) Fajčenie je dovolené len v časti hracieho priestoru určeného rozhodcom.
- 12.4** Partiár sa používa iba na zaznamenávanie ťahov, času na hodinách, ponúk remízy, záležitostí týkajúcich sa reklamácie a iných podstatných údajov.
- 12.5** Hráči, ktorí skončili svoje partie, sa považujú za divákov.
- 12.6** Je zakázané akýmkoľvek spôsobom rozptyľovať alebo obťažovať súpera. Zahŕňa to neprimerané reklamácie, neprimerané ponuky na remízu alebo privádzanie zdroja hluku do hracej miestnosti.
- 12.7** Porušenie ktorejkoľvek časti článkov 12.1 až 12.6 povedie k potrestaniu podľa článku 13.4.
- 12.8** Hráč, ktorý neustále odmieta rešpektovať Pravidlá šachu, bude potrestaný prehrou partie. Rozhodca rozhodne o bodovom zisku súpera.
- 12.9** Ak sú obaja hráči považovaní za vinných podľa článku 12.8, potom rozhodca prehlási partiu za prehranú pre oboch hráčov.
- 12.10** V prípade článku 10.2.d) alebo Prílohy D sa hráč nemôže odvolať proti rozhodnutiu rozhodcu. V opačnom sa hráč proti rozhodnutiu rozhodcu odvolať môže, pokiaľ pravidlá pre turnaj nestanovujú inak.

Článok 13: Úloha rozhodcu (pozri Predslov)

- 13.1** Rozhodca dohliada na to, aby sa presne dodržiavali Pravidlá šachu.
- 13.2** Rozhodca koná v najlepšom záujme pre dobro súťaže. Mal by zabezpečiť zachovanie dobrých hracích podmienok a zabrániť vyrušovaniu hráčov. Dohliada na priebeh súťaže.
- 13.3** Rozhodca sleduje priebeh partii, predovšetkým vtedy, keď sú hráči v časovej tiesni, uplatňuje rozhodnutia, ktoré prijal, a ukladá hráčom tresty, ak je to primerané.
- 13.4** Rozhodca môže udeliť jeden alebo viacero z nasledujúcich trestov:
- napomenutie
 - navýšenie zostávajúceho času súpera
 - zmenšenie zostávajúceho času hráčovi, ktorý sa previnil
 - vyhlásenie partie za prehratú
 - zníženie bodového zisku získaného v partii hráčom, ktorý sa previnil,
 - zvýšenie bodového zisku získaného v partii súperom na v danej partii maximálne možný zisk
 - vylúčenie zo súťaže.
- 13.5** Rozhodca môže priznať jednému alebo oboom hráčom časovú bonifikáciu v prípade, ak dôjde k vonkajšiemu narušeniu priebehu hry.
- 13.6** Rozhodca nesmie zasahovať do partie okrem prípadov uvedených v Pravidlách šachu. Nesmie informovať o počte odohraných ťahov s výnimkou použitia článku 8.5, keď spadla aspoň jedna zo zástavok. Rozhodca neupozorňuje hráča, že jeho súper vykonal ťah, alebo o tom, že hráč nestlačil svoje hodiny.
- 13.7 a)** Diváci a hráči hrajúci iné partie sa nesmú rozprávať o partii alebo do nej inak zasahovať. Rozhodca môže v prípade nutnosti vykázať vinníkov z hracieho priestoru. Ak niekto spozoruje porušenie pravidiel, môže o tom informovať len rozhodcu.
- b) Bez povolenia rozhodcu je pre každého zakázané používanie mobilného telefónu alebo akéhokoľvek komunikačného zariadenia v hracom priestore a v každej príľahlej oblasti určenej rozhodcom.

Článok 14: FIDE

14.1 Členské federácie môžu požiadať FIDE o oficiálne stanovisko k problémom súvisiacich s Pravidlami šachu.

PRÍLOHY

A. Rýchly (rapid) šach

A1 Partia „rýchleho šachu“ je taká, pri ktorej sa všetky ťahy musia vykonať buď v pridelenom čase najmenej 15 minút, ale menšom ako 60 minút pre každého hráča, alebo taká, keď pridelený čas + 60-krát akékoľvek navýšenie predstavuje najmenej 15 minút, ale menej ako 60 minút pre každého hráča.

A2 Hráči nemusia zaznamenávať ťahy.

A3 Ak je hra pod dostatočným dohľadom (napríklad jeden rozhodca pre nanajviš tri partie), platia Pravidlá pre turnaje.

A4 Keď je dohľad nedostatočný, platia pravidlá pre súťaže okrem prípadov upravených v nasledujúcich Pravidlách pre rýchly šach.

a) Ak každý hráč už vykonal tri ťahy, nemožno reklamovať nesprávne postavenie figúrok, orientáciu šachovnice alebo nastavenie hodín.

V prípade zameneného postavenia kráľa a dámy, nie je možné takýmto kráľom vykonať rošádu.

b) Rozhodca uplatní pravidlo podľa článku 4 (vykonanie ťahu figúrkami) len na požiadanie jedného alebo oboch hráčov.

c) Ťah proti pravidlám je ukončený akonáhle sú spustené súperove hodiny. Súper má potom právo reklamovať, že hráč vykonal ťah proti pravidlám, avšak predtým, ako reklamujúci vykonal svoj ťah. Iba po takejto reklamácií môže rozhodca konať v zmysle pravidiel. Avšak ak sú obaja kráľi v šachu alebo premena pešiaka nie je dokončená, má rozhodca zasiahnuť, ak je to možné.

d) 1. Zástavka sa považuje za spadnutú, keď hráč oprávnene reklamuje túto skutočnosť. Rozhodca neupozorňuje na spadnutú zástavku, môže tak však urobiť, ak spadli obe zástavky.

2. Pri reklamácií výhry na čas musí reklamujúci zastaviť oboje hodiny a upovedomiť rozhodcu. Na to, aby bola reklamácia úspešná, musí byť po zastavení hodín zástavka reklamujúceho hore a zástavka jeho súpera musí byť spadnutá.

3. Ak spadli obidve zástavky, ako je opísané v odstavcoch 1 a 2, rozhodca prehlási partiu za nerozhodnú.

B. Bleskový šach

B1 Partia „bleskového šachu“ je taká, pri ktorej musia byť všetky ťahy vykonané v pridelenom čase kratšom ako 15 minút pre každého hráča, alebo za také obdobie, že pridelený čas + 60-krát akékoľvek navýšenie predstavuje menej ako 15 minút pre každého hráča.

B2 Ak je hra pod dostatočným dohľadom (jeden rozhodca pre jednu partiu), platia Pravidlá pre turnaje a článok A2.

B3 Ak je dohľad nedostatočný, platí nasledujúce:

a) Hra sa riadi Pravidlami pre rýchly šach v zmysle Prílohy A okrem prípadov upravených v nasledujúcich Pravidlách pre bleskový šach.

b) Neuplatňujú sa články 10.2 a A4.c.

c) Ťah proti pravidlám je ukončený akonáhle sú spustené súperove hodiny. Súper má právo reklamovať výhru pred vykonaním svojho ťahu. Ak súper nemôže dosiahnuť mat súperovho kráľa akoukoľvek postupnosťou prípustných ťahov, potom je hráč oprávnený reklamovať remízu pred vykonaním vlastného ťahu. **Ak už súper vykonal svoj ťah, nie je možné opraviť ťah proti pravidlám, pokiaľ nedôjde k vzájomnej dohode oboch súperov bez zásahu rozhodcu.**

C. Algebraická notácia

FIDE uznáva pre svoje turnaje a zápasy iba jeden systém notácie, algebraický systém, a odporúča používanie tejto jednotnej šachovej notácie aj pre šachovú literatúru a periodiká. Zápisy využívajúce iný systém notácie ako algebraický nie je možné použiť ako dôkaz v prípadoch, v ktorých sa hráčov zápis obvykle používa pre tento účel. Rozhodca, ktorý zistí, že hráč používa iný systém notácie ako algebraický, by mal hráča upozorniť na túto požiadavku.

Popis algebraického systému

C1 V tomto popise „figúra“ znamená figúrku inú ako pešiak.

- C2** Každá figúra je označená prvým veľkým písmenom svojho názvu. Príklad: K = kráľ, D = dáma, V = veža, S = strelec, J = jazdec.
- C3** Každý hráč si môže vybrať prvé písmeno názvu figúr podľa zvyklostí svojej krajiny. Príklady: F = fou (po francúzsky strelec), L = loper (po holandsky strelec). V tlačенých publikáciách sa odporúča pre figúry používať grafické symboly.
- C4** Pešiáci sa neoznačujú prvým písmenom, ale sa rozlišujú sa podľa toho, že toto písmeno chýba. Príklad: e5, d4
- C5** Osem stĺpcov (zľava doprava zo strany bieleho a sprava doľava zo strany čierneho) sú označené postupne malými písmenami: a, b, c, d, e, f, g, h.
- C6** Osem radov (zdola nahor zo strany bieleho a zhora nadol zo strany čierneho) sú očíslované postupne: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. V počiatočnom postavení sú teda biele figúry a pešiáci umiestené na prvom a druhom rade; čierne figúry a pešiáci na ôsmom a siedmom rade.
- C7** V dôsledku predchádzajúcich ustanovení je každé z 64 polí nezameniteľne označené jednoznačnou kombináciou písmena a čísla.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

- C8** Každý ťah figúrky sa označuje:
- prvým písmenom názvu príslušnej figúry;
 - cieľovým poľom.
- Medzi znakmi podľa a) a podľa b) nie je pomlčka. Príklady: Se5, Jf3, Vd1.
- V prípade pešakov sa označuje iba cieľové pole. Príklady: e5, d4, a5.
- C9** Pokiaľ figúrka vykonáva branie, vkladá sa medzi (a) prvé písmeno názvu príslušnej figúrky a (b) cieľové pole symbol ×. Príklady: S×e5, J×f3, V×d1.
- Pokiaľ branie vykonáva pešiak, je treba označiť stĺpec, z ktorého pešiak ťahá, potom znak × a napokon cieľové pole. Príklady: d×e5, g×f3, a×b5. V prípade „brania mimochodom“ sa ako cieľové pole označí pole, na ktorom berúci pešiak nakoniec zostane a k notácii sa pridá „e.p.“. Príklad: exd6 e.p.
- C10** V prípade, že dve rovnaké figúry môžu ťahať na to isté pole, potom sa figúra, ktorou sa ťahá, označí nasledovne:
- ak sú obidve figúry na rovnakom rade: a) prvým písmenom názvu figúry; b) názvom stĺpca, z ktorého sa ťahá; c) cieľovým poľom;
 - ak sú obidve figúry na rovnakom stĺpci: a) prvým písmenom názvu figúry; b) názvom radu, z ktorého sa ťahá; c) cieľovým poľom;
 - ak sú figúry na rôznych radoch i stĺpcoch dáva sa prednosť zápisu podľa spôsobu (1). V prípade brania sa medzi b) a c) môže vložiť symbol ×.
- Príklady:
- Na poliach g1 a e1 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše Jgf3 alebo Jef3.
- Na poliach g5 a g1 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše J5f3 alebo J1f3.
- Na poliach h2 a d4 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše Jhf3 alebo Jdf3.
- Ak pri tomto ťahu dôjde k braniu na poli f3, zmenia sa predchádzajúce príklady vložением symbolu ×, pričom sa podľa situácie zapíše: 1. Jgxf3 alebo Jexf3; 2. J5xf3 alebo J1xf3; 3. Jhxf3 alebo Jdxf3.
- C11** Ak môžu dvaja pešiáci brať tú istú súperovu figúru alebo pešiaka, označí sa pešiak, ktorý ťahá:
- písmenom stĺpca, z ktorého ťahá;
 - symbolom ×;
 - cieľovým poľom.

Príklad:

Ak sú dvaja bieli pešiacy na poliach c4 a e4 a čierny pešák alebo figúra je na poli d5, potom zápis ťahu bieleho bude podľa situácie c×d5 alebo e×d5.

C12 V prípade premeny pešiaka sa zaznamená skutočný ťah pešiaka, za ktorým bezprostredne nasleduje prvé písmeno novej figúry. Príklad: d8D, f8J, b1S, g1V.

C13 Ponuka remízy sa označuje (=).

Najdôležitejšie skratky:	0-0	rošáda s vežou h1 alebo h8 (malá rošáda)
	0-0-0	rošáda s vežou a1 alebo a8 (veľká rošáda)
	x	branie
	+	šach
	++ alebo #	mat
	e.p.	branie mimochodom

Zaznamenávanie šachu, matu a brania v partiári nie je povinné.

Zápis partie: 1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. d4 exd4 4. e5 Je4 5. Dxd4 d5 6. Exd6 e.p. Jxd6 7. Sg5 Jc6 8. De3+ Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

D. Ukončenie rýchlej hry bez prítomnosti rozhodcu v hracom mieste

D1 Ak sa partie hrajú podľa článku 10, môže hráč reklamovať remízu, pokiaľ má na svojich hodinách menej ako 2 minúty, avšak pred spadnutím vlastnej zástavky. Tým sa hra končí. Reklamovať môže na základe toho, že jeho súper:

- nemôže vyhrať normálnymi prostriedkami a/alebo
- nevynakladal žiadne úsilie, aby vyhral normálnymi prostriedkami.

V prípade a) musí hráč zapísať konečné postavenie a jeho súper ho musí potvrdiť.

V prípade b) musí hráč zapísať konečné postavenie a predložiť aktuálny partiár. Súper potvrdí partiár ako aj konečné postavenie.

Reklamácia sa odovzdá rozhodcovi, ktorého rozhodnutie je konečné.

E. Pravidlá pre hru nevidiacich a zrakovo postihnutých

E1 Organizátori turnajov majú právomoc prispôbiť nasledujúce pravidlá miestnym podmienkam. Pri súťažnom šachu medzi vidiacimi a zrakovo postihnutými hráčmi (úradne nevidiacimi) môže ktorýkoľvek hráč požadovať použitie dvoch šachovníc. Vidiaci hráči používajú obvyklú šachovnicu a zrakovo postihnutý hráč používa špeciálne vyhotovenú šachovnicu. Táto špeciálne vyhotovená šachovnica musí spĺňať nasledujúce požiadavky:

- minimálna veľkosť 20×20 cm;
- čierne polia nepatrne vyvýšené;
- zabezpečovací otvor v každom poli;
- každá figúrka je vybavená špeciálnym kolíkom, ktorým sa zasúva do zabezpečovacieho otvoru;
- figúrky sú typu Staunton, čierne figúrky sú špeciálne označené.

E2 Hra sa riadi nasledujúcimi pravidlami:

1. Ťahy sa oznamujú zreteľne, súper ich zopakuje a vykoná na svojej šachovnici. Pri premene pešiaka musí hráč oznámiť, ktorú figúru si vybral. Z dôvodu čo najväčšej zrozumiteľnosti sa namiesto príslušných písmen navrhuje používať nasledujúce mená, algebraicky: A – Anna, B – Bella, C – Cesar, D – David, E – Éva, F – Felix, G – Gustáv, H – Hector.

Rady od bieleho k čiernemu majú označenie nemeckých čísiel: 1 – eins, 2 – zwei, 3 – drei, 4 – vier, 5 – fünf, 6 – sechs, 7 – sieben, 8 – acht.

Rošáda sa oznamuje „Lange Rochade“ (po nemecky dlhá rošáda) a „Kurze Rochade“ (po nemecky krátka rošáda).

Figúrky majú mená: König (kráľ), Dame (dáma), Turm (veža), Läufer (strelec), Springer (jazdec), Bauer (pešák).

2. Na šachovnici zrakovo postihnutého hráča sa figúrka považuje za dotknutú, keď je vybraná zo zabezpečovacieho otvoru.

3. Ťah sa považuje za „vykonaný“, keď:

- v prípade brania bola braná figúrka odstránená zo šachovnice hráča, ktorý je na ťahu;
- je figúrka umiestnená do iného zabezpečovacieho otvoru;

- c) ťah bol oznámený.
Až potom budú spustené súperove hodiny. Čo sa týka bodov 2 a 3, pre vidiacich hráčov platia normálne pravidlá.
4. Pre zrakovo postihnutých hráčov sú prípustné špeciálne šachové hodiny, ktoré majú nasledujúce vlastnosti:
- a) ciferník je vybavený zvýraznenými ručičkami, každých 5 minút je označených jedným bodom a každých 15 minút dvoma vyvýšenými bodmi,
 - b) zástavka je dobre hmatateľná. Je treba dbať na to, aby umožňovala hráčovi kontrolovať hmatom minútovú ručičku v priebehu posledných 5 minút celej hodiny.
5. Zrakovo postihnutý hráč musí zaznamenávať partiu slepeckým písmom, normálnym písmom alebo nahrávať ťahy na hlasový záznamník.
6. Prieknutie v oznámení ťahu treba opraviť okamžite ešte pred spustením súperových hodín.
7. Ak počas partie dôjde k rozdielnym postaveniam na oboch šachovniciach, musí byť chyba odstránená za pomoci rozhodcu a s využitím záznamov oboch hráčov. Ak sú obidva záznamy zhodné, tak hráč, ktorý zaznamenal správny ťah, avšak vykonal nesprávny, musí opraviť svoje postavenie tak, aby zodpovedalo ťahu v záznamoch.
8. Keď sa postavenia nezhodujú a záznamy ťahov sa líšia, musí sa pozícia vrátiť do situácie, v ktorej sa oba záznamy zhodujú. Rozhodca potom primerane upraví obidvoje hodiny.
9. Zrakovo postihnutý hráč má právo použiť pomocníka, ktorý má niektoré alebo všetky nasledujúce povinnosti:
- a) vykonávať ťahy ktoréhokoľvek z hráčov na šachovnici súpera;
 - b) oznamovať ťahy oboch hráčov;
 - c) vyplňať partiár zrakovo postihnutého hráča a stláčať súperove hodiny (dodržiavajúc pravidlo 3.c);
 - d) informovať zrakovo postihnutého hráča, ale len na jeho žiadosť, o počte vykonaných ťahov a o čase spotrebovanom oboma hráčmi;
 - e) reklamovať prekročenie času a informovať rozhodcu, že vidiaci hráč sa dotkol jednej zo svojich figúrok;
 - f) vykonať všetky formality v prípade prerušenia partie. Ak zrakovo postihnutý hráč nevyužíva pomocníka, môže vidiaci hráč využiť pomocníka, ktorý plní povinnosti uvedené v bodov 9.a) a 9.b).

F. Pravidlá pre šach960

F1 Predtým, ako sa náhodne nastavi počítačové postavenie pre partiu šachu960, malo by toto postavenie spĺňať určité pravidlá. Potom sa partia odohrá takým istým spôsobom ako pri bežnom šachu. Predovšetkým figúry a pešiaci majú svoje obvyklé ťahy a cieľom každého hráča je zmatovať súperovho kráľa.

F2 Požiadavky pre počítačové postavenie

Počítačové postavenie pre šach960 musí spĺňať určité pravidlá. Bieli pešiaci sa nachádzajú na druhom rade ako pri klasickom šachu. Všetky ostatné biele figúry sú náhodne rozmiestnené po prvom rade, ale s nasledujúcimi obmedzeniami:

- a) Kráľ sa nachádza hocikde medzi dvoma vežami.
- b) Strelci sa nachádzajú na poliach opačnej farby.
- c) Čierne figúry sú umiestnené rovnako a oproti bielym figúrkam.

Počítačové postavenie môže byť vytvorené pred partiu buď počítačovým programom alebo použitím kociek, mincí, kariet atď.

F3 Pravidlá pre vykonanie rošády v šachu960

a) Šach960 dovoľuje každému hráčovi vykonať raz počas partie rošádu, čo je prípadný ťah aj kráľom aj vežou ako jeden ťah. Avšak pre vykonanie rošády je potrebných niekoľko interpretácií pravidiel pre partie klasického šachu, pretože tieto bežné pravidlá predpokladajú počítačové postavenie veže a kráľa, ktoré sa často pri šachu960 nedajú použiť.

b) Ako vykonať rošádu

Pri šachu960 v závislosti od postavenia rošujúceho kráľa a veže pred rošádou sa rošáda vykoná jedným z týchto štyroch postupov:

1. Dvojpohybová rošáda – jedným ťahom sa vykoná pohyb kráľa i pohyb veže.
2. Výmenná rošáda – kráľ a veža si vymenia postavenia.
3. Rošáda len s pohybom kráľa – vykoná sa len ťah kráľom.
4. Rošáda len s pohybom veže – vykoná sa len ťah vežou.

Odporúčanie

1. Keď živý hráč vykonáva fyzicky rošádu, odporúča sa, aby sa kráľom pohlo mimo hracieho povrchu hneď vedľa jeho konečného postavenia, potom sa pohlo vežou z jej počiatočného postavenia na jej konečné postavenie a napokon aby sa kráľ umiestnil na svoje konečné pole.
2. Po vykonaní rošády sú konečné postavenia veže i kráľa presne také isté, ako by boli ich postavenia pri klasickom šachu.

Objasnenie

Po rošáde na stĺpec c (zaznamenávanej ako 0-0-0 a v klasickom šachu známej ako rošáda na stranu dámy) sa teda kráľ nachádza na stĺpci c (na poli c1 pre bieleho a na poli c8 pre čierneho) a veža je na stĺpci d (na poli d1 pre bieleho a na poli d8 pre čierneho). Po rošáde na stĺpec g (zaznamenávanej ako 0-0 a v klasickom šachu známej ako rošáda na stranu kráľa) je kráľ na stĺpci g (na poli g1 pre bieleho a na poli g8 pre čierneho) a veža je na stĺpci f (na poli f1 pre bieleho a na poli f8 pre čierneho).

Poznámky

1. Na to, aby sa predišlo akémukoľvek nedorozumeniu, môže byť pred vykonaním rošády užitočné vyhlásiť: „Vykonávam rošádu.“
2. V niektorých počiatočných postaveniach sa počas rošády nepohybuje kráľ alebo veža (nie však obe tieto figúry).
3. V niektorých počiatočných postaveniach môže dôjsť k rošáde už v prvom ťahu.
4. Všetky polia medzi počiatočným a konečným postavením kráľa (vrátane jeho konečného poľa) a všetky polia medzi počiatočným a konečným postavením veže (vrátane jej konečného poľa) musia byť voľné okrem tých obsadených kráľom a rošujúcou vežou.
5. V niektorých počiatočných postaveniach niektoré polia, ktoré by pri klasickom šachu museli byť prázdne, môžu ostať počas rošády obsadené. Napríklad po rošáde na stĺpec c (0-0-0) je možné, aby polia a, b a/alebo e ostali obsadené a po rošáde na stĺpec g je možné, aby polia e a/alebo h ostali obsadené.

G. Smernica pre prípad potreby prerušenia partie

1. a) Ak partia neskončí do konca času predpísaného pre hru, požiada rozhodca hráča, ktorý je na ťahu, aby tento ťah „zapečatil“. Hráč musí zapísať svoj ťah jednoznačnou notáciou do svojho partiára, vložiť svoj a súperov partiár do obálky, zalepiť obálku a až potom môže zastaviť svoje hodiny bez toho, aby spustil súperove hodiny. Pokiaľ hráč nezastavil svoje hodiny, má stále právo zmeniť svoj zapečatený ťah. Ak po výzve rozhodcu na pečatenie ťahu urobí hráč ťah na šachovnici, musí zapísať ten istý ťah do svojho partiára ako svoj pečatený ťah.
- b) Ak hráč, ktorý je na ťahu, preruší partiu pred uplynutím hracej doby, potom sa považuje za hráča, ktorý pečatil v čase určenom ako koniec hracej doby a jeho ostávajúci čas sa zaznamená podľa toho.
2. Na obálke sa uvedú nasledujúce údaje:
 - a) mená hráčov;
 - b) postavenie bezprostredne pred pečateným ťahom;
 - c) čas spotrebovaný každým hráčom;
 - d) meno hráča, ktorý pečatil ťah;
 - e) číslo pečateného ťahu;
 - f) ponuka remízy, ak je tento návrh platný;
 - g) dátum, čas a miesto dohrávky partie.
3. Rozhodca skontroluje správnosť údajov na obálke a je zodpovedný za jej bezpečné uschovanie.
4. Ak hráč navrhne remízu po tom, ako jeho súper zapečatil svoj ťah, je táto ponuka platná až

- dovtedy, kým ju súper prijme alebo odmietne v zmysle článku 9.1.
5. Pred dohrávaním partie sa postaví na šachovnici postavenie bezprostredne pred pečateným ťahom. Na hodinách sa nastaví čas spotrebovaný oboma hráčmi v okamihu prerušenia partie.
 6. Ak sa pred pokračovaním partie súper dohodli na remíze alebo ak jeden z hráčov oznámi rozhodcovi, že sa vzdáva, partia je ukončená.
 7. Obálku možno otvoriť len vtedy, keď je prítomný hráč, ktorý musí odpovedať na pečatený ťah.
 8. Okrem prípadov uvedených v článkoch 5, 6.10 a 9.6 partiu prehráva hráč, ktorého záznam svojho pečateného ťahu
 - a) je nejednoznačný;
 - b) je zaznamenaný takým spôsobom, že nie je možné určiť jeho skutočný význam;
 - c) je nemožným ťahom.
 9. Ak v čase pre dohrávku
 - a) je prítomný hráč, ktorý má odpovedať na pečatený ťah, obálka sa otvorí, pečatený ťah sa vykoná na šachovnici a spustia sa jeho hodiny;
 - b) nie je prítomný hráč, ktorý má odpovedať na pečatený ťah, spustia sa mu hodiny. Po svojom príchode môže hráč zastaviť svoje hodiny a privolať rozhodcu. Potom sa obálka otvorí a na šachovnici sa vykoná pečatený ťah. Opätovne sa spustia jeho hodiny;
 - c) nie je prítomný hráč, ktorý pečatil, má jeho súper právo zapísať svoju odpoveď do partiára, zalepiť svoj partiár do novej obálky, zastaviť svoje hodiny a spustiť hodiny neprítomného súpera namiesto toho, aby vykonal svoj ťah normálnym spôsobom. Ak tak urobí, obálku odovzdá rozhodcovi do úschovy a tá sa otvorí až po príchode neprítomného hráča.
 10. Ak sa na dohrávanie prerušenej partie hráč dostaví k šachovnici neskôr ako po jednej hodine, prehráva partiu (pokiaľ pravidlá súťaže nestanovujú alebo rozhodca nerozhodne inak). Ak sa však oneskorí hráč, ktorý pečatil ťah, rozhodne sa o partii inak v prípade, že:
 - a) neprítomný hráč vyhral partiu, nakoľko pečateným ťahom dáva mat;
 - b) neprítomný hráč vynútil remízu, nakoľko pečateným ťahom vznikol pat alebo na šachovnici vznikla pozícia uvedená v článku 9.6; alebo
 - c) hráč, ktorý je prítomný pri šachovnici, prehral partiu v zmysle článku 6.10.
 11. a) Ak sa stratí obálka obsahujúca pečatený ťah, partia pokračuje z postavenia a so spotrebovaným časom zaznamenaným v okamihu prerušenia. Ak nie je možné opätovne určiť čas spotrebovaný každým hráčom, nastaví hodiny rozhodca. Hráč, ktorý pečatil ťah, vykoná na šachovnici ťah, o ktorom prehlási, že ho pečatil.
 - b) Ak nie je možné postavenie obnoviť, partia sa zruší a musí sa odohrať nová partia.
 12. Ak pri dohrávaní partie hociktorý hráč pred vykonaním svojho prvého ťahu upozorní, že spotrebovaný čas hociktorého z hráčov bol nastavený nesprávne, musí sa chyba napraviť. Ak sa vtedy chyba neodstráni, partia pokračuje bez opravy, pokiaľ rozhodca neuzná, že následky by boli príliš prísne.
 13. Trvanie dôb všetkých dohrávok sa riadi hodinami rozhodcu. Začiatok a koniec dohrávky sa oznámi vopred.

Komentár [RNDr. Nad2]: 6.9

LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU SLOVENSKEHO ŠACHOVÉHO ZVÄZU

Vydal: Sekretariát SŠZ
Termín vydania: 31. mája 2009