

Pravidlá šachu FIDE



ÚVOD	1
PREDSLOV	2
ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY	2
Článok 1: Podstata a ciele šachovej partie	2
Článok 2: Počiatočné postavenie figúrok na šachovnici	3
Článok 3: Ťahy figúrok	4
Článok 4: Vykonávanie ťahu figúrkami	8
Článok 5: Ukončenie partie	10
PRAVIDLÁ PRE TURNAJE	11
Článok 6: Šachové hodiny	11
Článok 7: Pozície proti pravidlám	15
Článok 8: Zaznamenávanie ťahov	17
Článok 9: Nerozhodná partia	19
Článok 10: Bodovanie	21
Článok 11: Správanie sa hráčov	21
Článok 12: Úloha rozhodcu (pozri Predslov)	23
PRÍLOHY	26
A. Rýchly (rapid) šach	26
B. Bleskový šach	27
C. Algebraická notácia	28
D. Pravidlá pre hru s nevidiacimi a zrakovo postihnutými hráčmi	29
SMERNICE	26
I. Prerušené partie	30
II. Pravidlá pre šach960	31
III. Partie bez pridávania času vrátane Ukončenia rýchlej hry	32
Komentár k výrazom v Pravidlách šachu	33

ÚVOD

Pravidlá šachu FIDE sa týkajú hry praktického šachu.

Pravidlá šachu FIDE (ďalej len Pravidlá) majú dve časti: 1. Základné pravidlá hry a 2. Pravidlá pre turnaje.

Slovenský text je prekladom anglického textu, ktorý je autentickou verziou Pravidiel šachu schválených na 88. Kongrese FIDE v Goynuku (Antalya, Turecko). **Pravidlá nadobudnú účinnosť dňom 1. januára 2018.**

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, správne rozhodnutie by malo byť možné dosiahnuť skúmaním podobných situácií, ktoré sú upravené v Pravidlách.

Pravidlá predpokladajú, že rozhodcovia majú 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.

Nevyhnutnou podmienkou na to, aby partia bola započítaná na rating FIDE, je, že bude odohraná podľa Pravidiel šachu FIDE.

Odporúča sa, aby súťažné partie nezapočítavané na ratingovú listinu FIDE boli odohrané podľa Pravidiel šachu FIDE.

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

Tento Predslov k Pravidlám šachu je veľmi dôležitý. Pravidlá nedokážu obsiahnuť všetky možné situácie, ktoré môžu nastať počas partie. Keď Pravidlá hovoria o konkrétnej situácii, rozhodca by mal zabezpečiť, aby sa tieto Pravidlá dodržali. Avšak stáva sa, že rozhodca musí urobiť rozhodnutie v nejakej situácii, ktorá v Pravidlách nie je obsiahnutá alebo nie je obsiahnutá úplne. Pri robení takýchto rozhodnutí by mal rozhodca brať do úvahy podobné situácie, ktoré sú obsiahnuté v Pravidlách. V každom prípade by toto rozhodnutie malo byť založené na zdravom rozume, logike, spravodlivosti a všetkých zvláštnych okolnostiach. Rozhodnutie sa môže urobiť po konzultácii s inými rozhodcami.

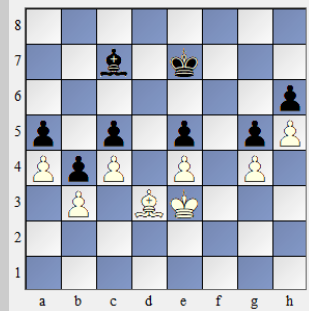
ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY

Článok 1: Podstata a ciele šachovej partie

- 1.1 Šachovú partiu hrajú dvaja súper, ktorí premiestňujú svoje figúrky na štvorcovej doske nazývanej 'šachovnica'.
- 1.2 Hráč s figúrkami svetlej farby (Biely) vykonáva prvý ťah, potom hráči ťahajú striedavo, pričom ďalší ťah vykoná hráč s figúrkami tmavej farby (Čierny). Hráč je 'na ťahu' keď jeho súper 'vykonal' svoj ťah
- 1.3 Hráč je 'na ťahu' keď jeho súper 'vykonal' svoj ťah
- 1.4 Cieľom každého hráča je 'ohroziť' súperovho kráľa takým spôsobom, aby súper nemal žiaden prípustný ťah.
 - 1.4.1 Hráč, ktorý dosiahne tento cieľ, 'dal mat' súperovmu kráľovi a vyhral partiu. Nie je prípustné ponechať svojho kráľa ohrozeného, vystaviť svojho kráľa ohrozeniu a ani brať súperovho kráľa.
 - 1.4.2 Súper, ktorého kráľ dostal mat, prehral partiu.
- 1.5 Ak vznikne taká pozícia, že ani jeden z hráčov nemôže dať mat súperovmu kráľovi, skončí partia nerozhodne (pozri článok 5.2 2).

Ak žiaden z hráčov nemôže vyhrať, partia je automaticky rozhodnutá ako remíza. Rozhodca by preto mal zakročiť, aby ju za remízu prehlásil, keď““

(a) žiaden z hráčov nemá matujúci materiál alebo
 (b) je pozícia taká, že žiaden z hráčov nemôže dostať mat (známa ako mŕtva pozícia)
 Najjednoduchším príkladom prípadu (a) je situácia K proti K. Avšak situácia K+J proti K+J
 nie je príkladom, keďže mat je možný.
 Nasledujúca situácia, keď biely práve zahral h5, je príkladom mŕtvej pozície.



Článok 2: Počiatočné 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 bližšie rohové pole po pravicu hráča je biele.

2.2 Na začiatku partie má Biely 16 figúrok svetlej farby ('biele' figúrky); Čierny má 16 figúrok tmavej farby ('čierne' figúrky).

Tieto figúrky sú:

Biely kráľ, obvykle označovaný symbolom



K

Biela dáma, obvykle označovaná symbolom



D

Dve biele veže, obvykle označované symbolom



V

Dvaja bieli strelci, obvykle označení symbolom



S

Dvaja bieli jazdci, obvykle označení symbolom



J

Osem bielych pešiakov, obvykle označovaných symbolom



Čierny kráľ, obvykle označovaný symbolom



K

Čierna dáma, obvykle označovaná symbolom



D

Dve čierne veže, obvykle označované symbolom



V

Dvaja čierni strelci, obvykle označení symbolom



S

Dvaja čierni jazdci, obvykle označení symbolom



J

Osem čiernych pešiakov, obvykle označovaných symbolom





p D K S J V

Figúrky typu Staunton

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“. Priama spojnica polí rovnakej farby od jedného kraja šachovnice k susednému okraju sa nazýva „uhlopriečka“.

Šachovnice môžu byť vyrobené z rozličných materiálov. Polia by mali mať kontrastné štvorce – tmavé (čierne alebo hnedé) a svetlé (biele alebo krémové). Je vhodné, keď nie sú lesklé, aby sa predišlo odrazu svetla a rušeniu hráčov. Rozmery šachovnice musia zodpovedať rozmerom figúrok. (pre viac informácií pozri FIDE Handbook C.02 Standard of Chess equipment and Tournament Venue for FIDE Tournaments).

Pred začatím partie je veľmi dôležité skontrolovať orientáciu šachovnice a správne postavenie všetkých figúrok. Vykonaním tejto kontroly rozhodca môže predísť mnohým možným reklamáciám o vzájomne zamenenom postavení kráľov a dám alebo jazdcov a strelcov.

Niekedy sa hráči nedokážu dohodnúť na tom, ako sú natočení jazdci. Každý hráč má pre natočenie jazdcov svoje zvyky. Súper by mal toto rešpektovať a pred začiatkom partie smie každý hráč umiestniť svojich jazdcov tak, ako to obľubuje. Hráč môže opraviť figúrky počas partie len keď je na ťahu a len po tom, čo svojho súpera informoval, že sa chystá opravovať figúry (Pozri Článok 4: “j’adoube” – “opravujem”).

Článok 3: Ťahy figúrok

3.1 Nie je prípustné ťahať figúrkou na pole obsadené figúrkou rovnakej farby.

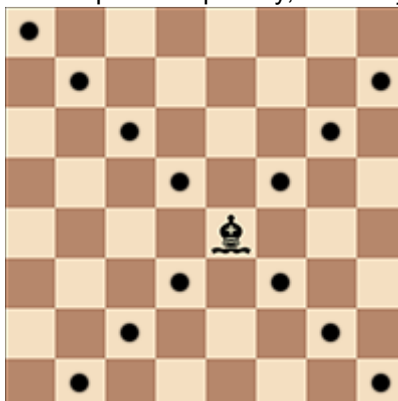
3.1.1 Ak sa figúrkou ťahá na pole obsadené súperovou figúrkou, potom sa táto súperova figúrka berie a odstráni sa zo šachovnice ako súčasť toho istého ťahu.

3.1.2 Figúrka ohrozuje súperovu figúrku, ak môže na tomto poli brať podľa článkov 3.2 až 3.8.

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

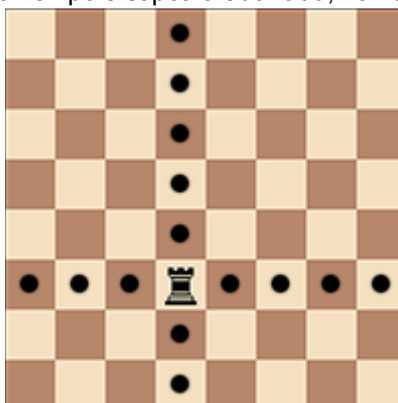
Tým, že je figúrka pripútaná k svojmu kráľovi, neprestáva ohrozovať polia, na ktoré by inak mohla ťahať. Dokonca aj pripútaná figúrka dokáže 'šachovať' súperovho kráľa.

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

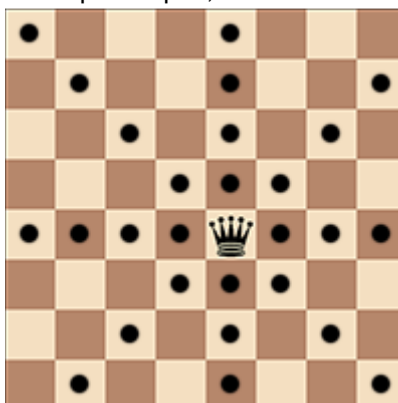


Na začiatku má každý hráč dvoch strelcov, z ktorých jeden sa pohybuje po svetlých poliach a druhý po tmavých poliach. Ak má hráč dvoch (alebo viacerých) strelcov na poliach tej istej farby, druhý takýto strelec musí byť výsledkom premeny (pozri článok 3.7.5.1), alebo zahraničia neprípustného ťahu.

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



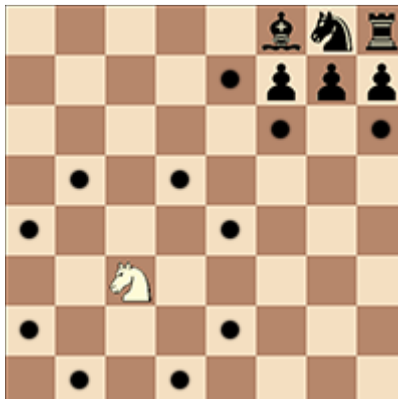
3.4 Dáma môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca, radu alebo uhlopriečky, na ktorých stojí.



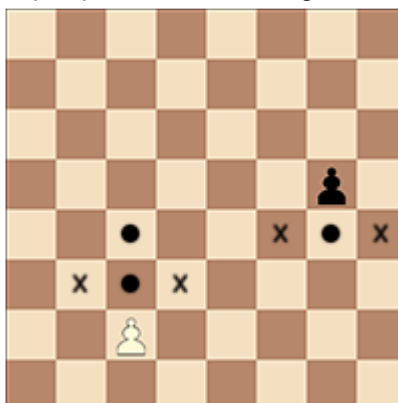
3.5 Pri vykonávaní týchto ťahov nemôžu strelec, veža alebo dáma prekročiť žiadnu vyskytujúcu sa figúrku.

3.6 Jazdec môže ťahať na jedno z polí najbližších k polu, na ktorom stojí, ale nie na tom istom rade,

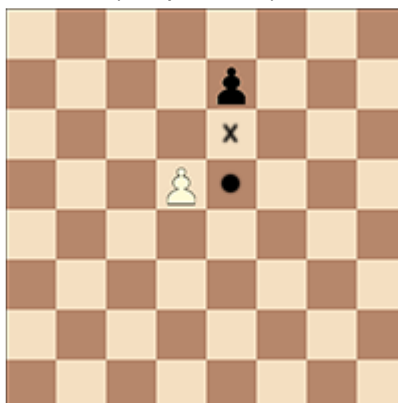
stĺpci alebo uhlopriečke.



- 3.7.1 Pešiak môže ťahať dopredu na neobsadené pole bezprostredne pred ním na tom istom stĺpci, pokiaľ toto pole nie je obsadené, alebo
- 3.7.2 pri svojom prvom ťahu môže ťahať ako v 3.7.1, alebo eventuálne môže postúpiť aj o dve polia na rovnakom stĺpci pod podmienkou, že obe polia sú neobsadené; alebo
- 3.7.3 pešiak môže ťahať na pole obsadené nejakou súperovou figúrkou, ktoré je na uhlopriečke pred ním na niektorom susednom stĺpci, pričom berie túto figúrku.



- 3.7.4.1 Pešiak stojaci na poli na susednom stĺpci a na tom istom rade ako pešiak, ktorý jedným ťahom práve postúpil o dve polia zo svojho počiatočného postavenia, môže brať tohto súperovho pešiaka ako keby tento ťahal iba o jedno pole.
- 3.7.4.2 Toto branie je prípustné len v ťahu nasledujúcom po tomto postupe pešiaka o dve polia a nazýva sa „branie mimochodom“ („en passant“).



- 3.7.5.1 Keď hráč, ktorý je na ťahu, potiahne pešiakom na najvzdialenejší rad od svojho počiatočného postavenia, musí tohto pešiaka ako súčasť toho istého ťahu nahradiť na cieľovom poli za novú dámu, vežu, strelca alebo jazdca rovnakej farby, akú mal tento pešiak. Cieľové pole sa nazýva pole 'premeny'.

3.7.5.2 Voľba hráča nie je obmedzená na figúry, ktoré boli predtým brané.

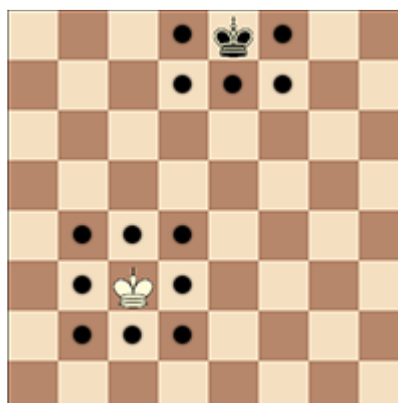
3.7.5.3 Táto zámena pešiaka za inú figúru sa nazýva „premena“ a pôsobnosť novej figúry je okamžitá.

Keď hráč na pole premeny umiestni obrátenú (postavenú spodnou časťou nahor) vežu a partia pokračuje, táto figúrka sa pokladá za vežu, dokonca aj vtedy, keď ju hráč pomenuje ako “dáma” alebo ako ktorúkoľvek inú figúru. Ak touto obrátenou vežou potiahne po uhlopriečke, stáva sa to neprípustným ťahom. Keď je na ťahu, môže súper obrátiť túto vežu správnym spôsobom. Avšak aby sa predišlo sporom, je vhodné, aby bol o to požiadany rozhodca.

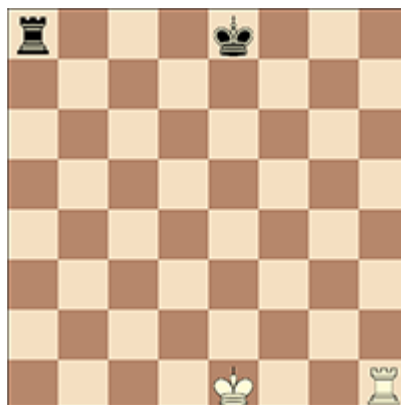
V prípade, keď hráč nemôže nájsť požadovanú figúrku, má právo okamžite prerušiť partiu a požiadať rozhodcu, aby mu priniesol tú figúru, ktorú chce. Rozhodca by mu mal poskytnúť požadovanú figúru a znovu spustiť hodiny. Hráč potom pokračuje v uvažovaní o svojom ťahu. Nie je povinný premeniť pešiaka na tú figúru, ktorú požadoval.

3.8 Kráľ môže vykonať svoj ťah dvoma rôznymi spôsobmi:

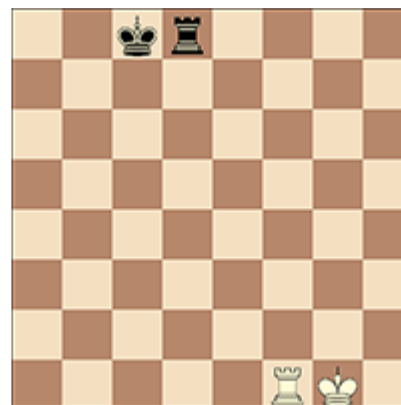
3.8.1 potiahne na ktorúkoľvek susediace pole



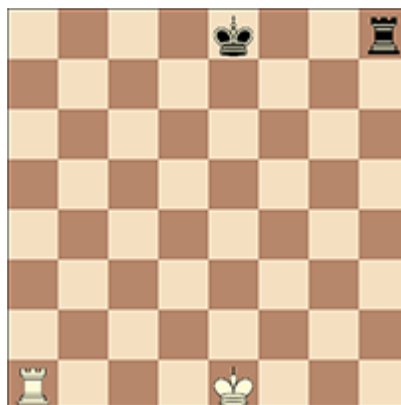
3.8.2 vykoná ‘rošádu’. Rošáda je ťah kráľa a ľubovoľnej z veží rovnakej farby po hráčovom prvom rade, ktorý je považovaný za jeden ťah kráľa. Vykoná sa nasledovne: kráľ sa presunie zo svojho pôvodného poľa o dve polia smerom k veži na svojom pôvodnom poli a potom sa veža presunie na pole, ktoré práve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



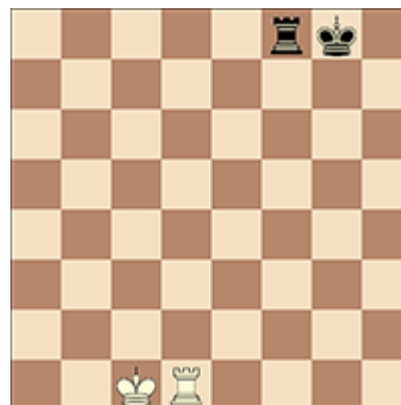
Pred rošádou Bieleho na stranu kráľa
Pred rošádou Čierneho na stranu dámy



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

- 3.8.2.1.** Právo vykonať rošádu zaniklo:
- 3.8.2.1.1** ak sa už ťahalo kráľom; alebo
 - 3.8.2.1.2** s vežou, s ktorou sa už ťahalo.
- 3.8.2.2** Rošádu nemožno dočasne vykonať ak:
- 3.8.2.2.1** 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
 - 3.8.2.2.2** sa medzi kráľom a vežou, s ktorou sa má vykonať rošáda, nachádza akákoľvek figúrka.
- 3.9.1** Kráľ je „v šachu“, ak je ohrozený jednou alebo viacerými súperovými figúrkami a to aj vtedy, ak tieto figúrky nemôžu na pole obsadené kráľom ťahať, pretože by potom ponechali alebo vystavili svojho kráľa šachu.
- 3.9.2** Nesmie sa vykonať ťah žiadnou figúrkou, ktorým sa kráľ rovnakej farby vystaví alebo ponechá v šachu.
- 3.10.1** Ťah sa nazýva prípustný, keď sa splnili všetky príslušné požiadavky článkov 3.1-3.9.
- 3.10.2** Ťah sa nazýva neprípustný, ak nespĺňa príslušné požiadavky článkov 3.1-3.9
- 3.10.3** Pozícia je neprípustná, keď ju nie je možné, aby bola dosiahnutá žiadnou postupnosťou prípustných ťahov.

Medzi príklady neprípustných pozícií patria:

a) Obaja kráľi sú v šachu

b) Hráč má oboch strelcov na poliach rovnakej farby a ešte stále má na šachovnici 8 pešiakov

Pri klasickom šachu keď rozhodca spozoruje neprípustnú pozíciu, musí vždy okamžite zasiahnuť.

V rýchlom a v bleskovom šachu rozhodca zasahuje, keď neprípustná pozícia nastala ako priamy následok neprípustného ťahu, zahratie ktorého rozhodca videl. Inak rozhodca zasahuje podľa článku A.4.4 Prílohy A alebo keď niektorý z hráčov podá reklamáciu.

Článok 4: Vykonávanie ťahu figúrkami

4.1 Každý ťah sa musí vykonať len jednou rukou.

4.2.1 Len hráč, ktorý je na ťahu, smie upraviť jednu alebo viac figúrok na svojich poliach, pokiaľ najprv vyjadrí svoj zámer (napríklad vyslovením “j’adoube” alebo “opravujem”).

Článok 4.2.1 sa smie použiť len na opravu nesprávne umiestnených figúrok. Ak súper nie je prítomný, predtým, ako dôjde k akémukoľvek opravovaniu figúrok, by mal byť informovaný rozhodca, ak je prítomný. Hráč by mal vždy ohlásiť svoj zámer opraviť figúrku. Ak toto neurobí, potom sa použijú obvyklé pravidlá o ťahu dotknutou figúrou (pozri 4.3)

- 4.2.2** Akýkoľvek iný fyzický kontakt s nejakou figúrkou okrem jasného kontaktu nedopatrením sa pokladá za úmyselný.

Podľa tohto pravidla ak hráč nepovedal "Opravujem" alebo niečo podobné pred dotknutím sa niektorej figúrky a k dotknutiu sa tejto figúrky nedošlo nedopatrením, musí sa ťahať touto dotknutou figúrkou. Napríklad, ak sa hráč dotkne jednej figúrky a prehlási, že sa zamýšľal dotknúť inej, toto sa nepovažuje za dotknutie sa nedopatrením.

- 4.3** Okrem prípadu uvedeného v článku 4.2 – ak sa hráč, ktorý je na ťahu, so zámerom potiahnutia alebo brania dotkne na šachovnici:
- 4.3.1** jednej alebo viacerých vlastných figúrok, musí ťahať prvou dotknutou figúrkou, ktorá môže ťahať;
- 4.3.2** jednej alebo viacerých súperových figúrok, musí brať prvú dotknutú figúrku, ktorú možno brať;
- 4.3.3** jednej alebo viacerých figúrok každej farby, musí brať prvú dotknutú súperovu figúrku svojou prvou dotknutou figúrkou alebo, ak je takýto ťah neprípustný, ťahať alebo brať prvú dotknutú figúrku, ktorá môže byť braná alebo ktorou sa dá ťahať. Ak nie je jednoznačné, či sa ako prvej dotkol vlastnej alebo súperovej figúrky, má sa za to, že vlastnej figúrky sa dotkol skôr ako súperovej.
- 4.4** Ak hráč, ktorý je na ťahu:
- 4.4.1** sa dotkne svojho kráľa a niektorej veže, musí vykonať rošádu na túto stranu, pokiaľ je to prípustné;
- 4.4.2** sa zámerne dotkne veže a potom svojho kráľa, nie je mu dovolené týmto ťahom vykonať rošádu na túto stranu a táto situácia sa rieši podľa článku 4.3.1;

V tomto prípade musí hráč ťahať svojou vežou, ak je to prípustné. Ak žiaden ťah vežou nie je prípustný, mal by ťahať svojím kráľom (Článok 4.3.1).

- 4.4.3** zamýšľa vykonať rošádu, sa dotkne kráľa a následne niektorej 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;

Poznamenávame, že rošáda je ťah kráľom. Ak sa hráč pokúsi zahrať rošádu a zistí sa, že tento ťah je neprípustný, potom tento hráč musí vykonať nejaký ťah kráľom, ktorý je prípustný. Ak neexistuje žiaden prípustný ťah kráľom, hráč môže vykonať akýkoľvek ťah, nie je povinný ťahať vežou (ale pozri článok 4.4.2).

- 4.4.4** premieňa pešiaka, výber figúry je ukončený vtedy, keď sa táto nová figúra dotkla poľa premeny.
- 4.5** Ak nie je možné žiadnou figúrkou – dotknutou podľa článku 4.3 a článku 4.4 – ťahať alebo nie je možné ju brať, môže hráč vykonať akýkoľvek prípustný ťah.
- 4.6** Úkon premeny sa môže uskutočniť rôznymi spôsobmi:
- 4.6.1** pešiak nemusí byť umiestnený na cieľové pole;
- 4.6.2** k odstráneniu pešiaka a položeniu novej figúry na pole premeny môže dôjsť v ľubovoľnom poradí.
- 4.6.3** Ak na poli premeny stojí nejaká súperova figúra, táto súperova figúra musí byť braná.
- 4.7** Keď 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 považuje za vykonaný v prípade:
- 4.7.1** brania, keď bola braná figúrka odstránená zo šachovnice a hráč umiestnil vlastnú figúrku na nové pole a vypustil ju z ruky;
- 4.7.2** rošády, keď ruka hráča vypustila vežu na pole predtým prekročené kráľom. Keď hráč vypustil kráľa zo svojej ruky, ťah ešte nie je vykonaný, avšak hráč už nemá právo vykonať iný ťah ako rošádu na túto stranu, pokiaľ je prípustná. Ak rošáda na túto stranu je neprípustná, hráč musí

vykonať iný prípustný ťah svojím kráľom (medzi ktoré patrí rošáda s druhou vežou). Ak kráľ nemá žiadny prípustný ťah, hráč môže vykonať akýkoľvek prípustný ťah.

- 4.7.3** premeny pešiaka, keď hráč vypustil novú figúru na pole premeny a pešiak bol zo šachovnice odstránený.
- 4.8** Hráč stráca právo reklamovať súperovo porušenie článkov 4.1-4.7, pokiaľ sa sám dotkne figúrky s úmyslom ňou ťahať alebo ju brať.
- 4.9** Ak hráč nie je schopný premiestňovať figúrky, na vykonávanie tejto činnosti môže tento hráč zabezpečiť pomocníka, ktorý bude prijateľný pre rozhodcu.

Ak rozhodca spozoruje porušenie článku 4, musí vždy okamžite zasiahnuť. Nemal by čakať na to, že niektorý hráč podá reklamáciu.

Článok 5: Ukončenie partie

- 5.1.1** Partiu vyháva hráč, ktorý dal mat súperovmu kráľovi. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah vedúci k matovej pozícii bol v súlade s článkom 3 a s článkami 4.2-4.7.
- 5.1.2** Partiu vyháva hráč, ktorého súper prehlási, že sa vzdáva. Tým sa partia okamžite končí.

Hráč sa môže vzdať množstvom rozličných spôsobov:

- zastaví hodiny
- prehlási, že sa vzdáva
- položením svojho kráľa
- tým, že súperovi podá svoju ruku
- podpisom partiára a tak ďalej.

Každú z týchto možností je možné chybné interpretovať. Situácia by sa preto mala vyjasniť.

Na konci partie by rozhodca mal zaistiť, aby na oboch partiároch bol zaznamenaný rovnaký výsledok.

Hráč, ktorý si neželá pokračovať v partii a odíde bez toho, že by sa vzdal alebo bez toho, že by upovedomil rozhodcu, sa správa nezdvorilo. Podľa uváženia hlavného rozhodcu môže byť potrestaný za nešportové správanie.

- 5.2.1** Partia je nerozhodná, ak hráč na ťahu nemá 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 v súlade s článkom 3 a s článkami 4.2-4.7.
- 5.2.2** Partia je nerozhodná, ak vznikla pozícia, z ktorej žiaden hráč nedokáže dať mat súperovmu kráľovi žiadnou postupnosťou prípustných ťahov. Hovoríme, že partia skončila ‘mŕtvou pozíciou’. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah vedúci k tejto pozícii bol v súlade s článkom 3 a s článkami 4.2-4.7.
- 5.2.3** Partia je nerozhodná po dohode medzi oboma hráčmi v priebehu partie, pokiaľ obaja hráči vykonali aspoň jeden ťah. Tým sa partia okamžite končí.

Toto pravidlo sa používa, len keď nie je účinný článok 9.1.1 (nemožnosť dohodnúť sa na remíze predtým, ako každý z hráčov vykoná predpísaný počet ťahov).

Najlepší spôsob, ako ukončiť partiu, je zapísať výsledok do partiára (ak je partiár k dispozícii, pozri Článok 8) a nechať ho popísať oboma hráčmi. Tento partiár potom predstavuje právoplatný dokument, hoci aj potom ešte môže dôjsť k omylu.

PRAVIDLÁ PRE TURNAJE

Článok 6: Šachové hodiny

6.1 'Šachové hodiny' znamenajú hodiny s dvoma časovými ukazovateľmi navzájom prepojenými takým spôsobom, že v jednom okamihu môže byť v chode len jeden z nich.

'Hodiny' v Pravidlách šachu znamenajú jeden z týchto dvoch časových ukazovateľov.

Každý časový ukazovateľ má 'zástavku'.

'Padnutie zástavky' znamená uplynutie času prideleného hráčovi.

Niektoré digitálne hodiny zobrazujú namiesto zástavky znak "-".

6.2.1 Počas partie každý hráč, ktorý vykonal na šachovnici svoj ťah, zastaví svoje hodiny a spustí súperove hodiny (to znamená stlačí svoje hodiny). Týmto sa ťah "ukončuje". Ťah je tiež ukončený, ak:

6.2.1.1 ťah ukončuje partiu (pozri články 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 a 9.6.2), alebo

6.2.1.2 hráč vykonal svoj nasledujúci ťah v tom prípade, keď jeho predchádzajúci ťah nebol ukončený.

Ak hráč po vykonaní svojho ťahu zabudne stlačiť hodiny, obvykle má súper nasledovné možnosti:

a) Čakať, na to, že hráč stlačí svoje hodiny. V tomto prípade sa môže stať, že dôjde k spadnutiu zástavky a hráč prehrá na čas. Niektorí si môžu myslieť, že je to dosť nespravodlivé, ale rozhodca nemôže zasiahnuť a informovať hráča.

b) Pripomenúť hráčovi, aby stlačil svoje hodiny. V tomto prípade partia normálne pokračuje.

c) Vykonať svoj ďalší ťah. V tomto prípade môže hráč tiež vykonať svoj ďalší ťah a stlačiť svoje hodiny. Ak sa partia hrá s aktívnym počítadlom ťahov, potom počítadlu ťahov u každého z hráčov chýba jeden ťah.

6.2.2 Hráčovi sa musí umožniť po vykonaní svojho ťahu zastaviť svoje hodiny, dokonca aj potom, čo súper vykonal svoj ďalší ťah. Čas medzi vykonaním ťahu na šachovnici a stlačením hodín sa považuje za súčasť času prideleného hráčovi.

Môže nastať nasledujúca situácia:

Hráč vykoná ťah, zabudne stlačiť hodiny a opustí stôl (napríklad aby išiel na toaletu). Potom, čo sa vráti, zistí, že bežia jeho hodiny a domnievajú sa, že jeho súper ukončil svoj ťah, vykoná ďalší ťah a stlačí hodiny. V tejto situácii musí byť okamžite privolaný rozhodca, aby sa vyjasnila táto situácia (vykonal súper ťah alebo nie?) a aby urobil nutné opravy na hodinách i na šachovnici

6.2.3 Hráč musí stlačiť svoje hodiny tou istou rukou, ktorou vykonal svoj ťah. Hráč má zakázané držať svoj prst na hodinách alebo ním nad nimi 'mávať'.

Niekedy sa stane nasledovné:

Hráč zhodí/ niekoľko figúrok. Súper drží svoj prst na tlačidle hodín, aby zabránil hráčovi stlačiť svoje hodiny. Toto je však podľa tohto článku zakázané.

Ak hráč vykoná ťah jednou rukou a hodiny stlačí druhou, nepokladá sa to za nepripustný ťah, ale trestá sa to podľa článku 12.9.

6.2.4 Hráči musia zaobchádzať so šachovými hodinami primerane. Je zakázané stláčať ich násilne,

zdvíhať ich, stlačiť hodiny pred vykonaním ťahu alebo ich prevracať. Neprimerané zaobchádzanie s hodinami bude trestané podľa článku 12.9.

Keď hráč stlačí hodiny bez vykonania ťahu, ako je uvedené v článku 6.2.4, pokladá sa to za neprípustný ťah a trestá sa to podľa článku 7.5.3.

6.2.5 Len hráčovi, ktorému bežia hodiny, je dovolené opravovať figúrky.

6.2.6 Ak hráč nie je schopný používať hodiny, na vykonávanie tejto činnosti môže tento hráč zabezpečiť pomocníka, ktorý musí byť prijateľný pre rozhodcu. Jeho hodiny rozhodca upraví spravodlivým spôsobom. Táto úprava hodín sa nepoužije na hodiny hráča s postihnutím.

Je jasné, že samotný hráč musí poskytnúť pomocníka. Tohto pomocníka musí predstaviť rozhodcovi vopred a nie len tesne pred začiatkom kola.

Je obvyklé, že hráčovi, ktorý potrebuje pomocníka, sa uberie 10 minút času. V prípade hráča s postihnutím by sa nemal ubrať žiaden čas.

6.3.1 Pri používaní šachových hodín musí každý hráč dokončiť minimálny počet ťahov alebo všetky ťahy v pridelenom časovom úseku a/alebo mu môže byť pridelený doplnkový čas na každý ťah. Všetko toto musí byť uvedené vopred.

Partia môže mať viac ako jeden časový úsek. Požiadavky na celkový počet ťahov a doplnkový čas na každý ťah musia byť pre každý časový úsek stanovené vopred. Tieto parametre by sa počas turnaja nemali meniť. Doplnkové zápasy a vyradavacie fázy turnaja môžu mať odlišné časové kontroly.

6.3.2 Čas, ktorý hráč ušetril v priebehu jedného časového úseku, sa pridá k času použiteľnému pre ďalší úsek hry, keď sa to dá použiť. V režime s oneskorením dostanú obaja hráči pridelený 'hlavný čas na rozmýšľanie'. Každý hráč dostáva s každým ťahom tiež 'pevný čas navyše'. Odčítavanie hlavného času na rozmýšľanie sa spustí len po uplynutí pevného času navyše. Pokiaľ hráč stlačí svoje hodiny pred vypršaním pevného času navyše, hlavný čas na rozmýšľanie sa nezmení, a to bez ohľadu na podiel použitého pevného času navyše.

1. *Režim s možným hromadením času (Fischerov režim): každý hráč má hlavný čas na rozmýšľanie a na každý ťah dostáva nejaký pevný čas navyše (prídavok). Tento prídavok pre jeho prvý ťah mu je pridaný pred začiatkom partie a potom okamžite po tom, čo ukončil každý z nasledujúcich ťahov.*

Hráč teda dokáže získať čas na svojich hodinách, a to potiahnutím v priebehu tohto prídavku.

2. *Bronsteinov režim: Hlavný rozdiel medzi Fischerovým režimom a Bronsteinovým režimom je narábanie s prídavkom. Ak hráč v Bronsteinovom režime nevyužije celý prídavok, zvyšný čas prepadáva.*

3. *Režim s oneskorením času: Každý hráč dostane hlavný čas na rozmýšľanie. Keď je hráč na ťahu, hodiny počas nejakého pevného obdobia nezačínajú odpočítavať jeho čas. Ak toto obdobie vyprší, hodiny odpočítavajú hlavný hrací čas.*

6.4 Okamžite po spadnutí zástavky sa musí skontrolovať, či boli splnené požiadavky článku 6.3.1.

Toto znamená, že rozhodca a/alebo hráči musia skontrolovať, či sa dokončili minimálne počty ťahov.

Uvažujme o partii s tempom 90 minút na 40 ťahov a 30 minút pre zvyšok partie. Je obvyklé, že to, či obaja hráči vykonali 40 ťahov, sa skúma až po spadnutí zástavky.

Ak sa na digitálnych hodinách používa počítaadlo ťahov (stlačení hodín), potom je možné zistiť, či sa 40 ťahov vykonalo pred spadnutím zástavky, pretože ak hráč nedokončí 40 ťahov pred uplynutím prideleného času, na hodinách sa objaví znak “-”.

Keď sa používajú elektronické hodiny a obe hodiny ukazujú 0.00, rozhodca obvykle dokáže zistiť, ktorá zástavka spadla prvá, a to pomocou znaku “-” alebo ktoréhokoľvek iného znaku označujúceho zástavku. Keď sa používajú mechanické hodiny, potom sa použije článok III.3.1 Smernice o partiách bez prídavku času vrátane Ukončenia rýchlej hry.

6.5 Pred začiatkom partie rozhodne rozhodca o tom, kde sa umiestnia šachové hodiny.

V turnajoch jednotlivcov sú šachové hodiny obvykle umiestnené vpravo od hráča, ktorý má čierne figúrky. Šachovnice sa umiestnia tak, aby rozhodca dokázal v tom istom čase kontrolovať čo najviac hodín.

Keď ľubovoľný z hráčov by mal kvôli svojmu postihnutiu problémy s umiestnením hodín a uprednostnil by, aby hodiny boli umiestnené na druhej strane, tomuto by sa malo vyhovieť tak, že radšej sa otočí šachovnica, ako by sa premiestnili hodiny.

V súťažiach družstiev členovia toho istého družstva obvykle sedia v rade. Potom sa figúrky umiestnia striedavo čierne a biele a všetky hodiny smerujú na tú istú stranu.

Buďte opatrní! V turnajoch družstiev sa pomerne často stáva, že hráč stlačí hodiny svojho suseda.

6.6 V čase určenom pre začiatok partie sa spustia hodiny Bieleho.

V menších turnajoch rozhodcovia spúšťajú všetky hodiny.

V turnajoch s mnohými hráčmi rozhodca oznámi začiatok kola a ohlásí, že sa spúšťajú hodiny Bieleho. Rozhodca následne prejde po miestnosti, aby skontroloval, že na všetkých šachovniciach boli spustené hodiny Bielych.

Keď sa počítaadlo ťahov používa na pridanie času po prvej časovej kontrole (po 40 ťahoch), je potrebné, aby rozhodcovia spustili všetky hodiny Bielych.

Keď sa vo veľkých turnajoch používa počítaadlo ťahov, hlavný rozhodca by mal rozhodnúť, či množstvo času potrebného na spustenie všetkých hodín je oprávnený dôvod, aby to radšej urobili rozhodcovia ako hráči. Ak hodiny spúšťajú hráči, potom rozhodcovia pri kontrole, či boli spustené hodiny, sa musia tiež uistiť o tom, že hodiny správne označujú, ktorý hráč je Biely.

6.7.1 Propozície turnaja vopred uvádzajú čakaciu dobu. Ak čakacia doba nie je uvedená, potom je nulová. Ľubovoľný z hráčov, ktorý príde k šachovnici po čakacej dobe, prehrá partiu, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.

6.7.2 Ak propozície turnaja uvádzajú, že čakacia doba nie je nulová, a na začiatku nie je prítomný žiaden z hráčov, Biely stratí celý čas, ktorý uplynie do jeho príchodu, pokiaľ propozície turnaja neuvádzajú iné alebo pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.

Začiatkom hracej doby je okamih, keď ho ohlásí rozhodca. Ak je čakacia doba 0, rozhodca prehlási partiu za prehratú pre hráčov, ktorí sa nenachádzajú za svojimi šachovnicami. Je vhodné, keď je v hracej sále zobrazené veľké digitálne počítaadlo, ktoré odpočítava čas. Pre podujatia FIDE s počtom hráčov menším ako 30 sa oznámenie musí vykonať päť minút predtým, ako má kolo začať, a znova jednu minútu pred začiatkom partie.

Oficiálny čas turnaja by prípadne mali poskytovať hodiny umiestnené na stene v hracej miestnosti.

Ak čakacia doba nie je 0, je vhodné, aby rozhodca verejne oznámil čas začiatku kola a aby zaznamenal čas skutočného začiatku.

Ak je čakacia doba napríklad 30 minút a začiatok kola bol naplánovaný na 15.00, ale v skutočnosti začalo o 15.15, potom hráči neprehrávajú kontumačne do 15.45.

6.8 Zástavka sa považuje za spadnutú, keď túto skutočnosť spozoruje rozhodca alebo keď ľubovoľný z hráčov spadnutie zástavky oprávnene reklamuje.

Zástavka sa pokladá za spadnutú, keď je to spozorované alebo reklamované, nie keď sa to fyzicky stane. Ak sa výsledok dosiahne medzi spadnutím zástavky a spozorovaním spadnutia zástavky, výsledok sa nemení. Rozhodca by mal oznámiť spadnutie zástavky akonáhle ho spozoruje.

6.9 Hráč prehráva partiu, ak neukončí v pridelenom čase predpísaný počet ťahov, s výnimkou prípadov, v ktorých sa uplatní ustanovenie jedného z článkov 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Partia je však nerozhodná, ak je postavenie také, že kráľovi hráča nedokáže dať súper mat žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.

Aj v prípade článkov 9.6.1 i 9.6.2, dokonca aj ak hráč neukončí predpísaný počet ťahov v pridelenom čase, partia končí remízou.

Toto znamená, že jednoduché spadnutie zástavky nemôže rozhodcu viesť k záveru, že hráč, ktorého zástavka spadla, prehrál partiu. Rozhodca musí skontrolovať konečnú pozíciu na šachovnici a len ak súper môže zmatovať hráčovho kráľa ľubovoľnou možnou postupnosťou prípustných ťahov, tak môže prehlásiť partiu za vyhratú pre súpera. Pokiaľ v konečnej pozícii sú len vynútené ťahy, ktoré vedú k matu súperovho kráľa alebo k patu, potom je výsledok tejto partie prehlásený za remízu.

Keď došlo k dotknutiu figúrky, ale pred spadnutím zástavky sa ňou neťahalo alebo nebola zobrazená, výsledný vynútený ťah sa nepokladá za súčasť postupnosti ťahov.

6.10.1 Každý údaj uvádzaný šachovými hodinami sa považuje za správny, pokiaľ nenastala zjavná porucha. Šachové hodiny so zjavnou poruchou vymení rozhodca, ktorý podľa svojho najlepšieho úsudku určí časy zobrazené na náhradných šachových hodinách.

Je žiadúce, aby hodiny boli počas kola kontrolované, napríklad každých 30 minút, a aby sa zaznamenávali časy a počty vykonaných ťahov, a to použitím formuláru na kontrolu časov (postup, ktorý je súčasťou tohto formulára, je opísaný v anglickom znení Manuálu rozhodcu na str. 186-187).

Toto môže byť užitočné predovšetkým vtedy, keď sa používa hracie tempo s prídavkom času.

Ak sa musia nahradiť hodiny, musí sa to urobiť čo najskôr. Je podstatné, aby sa tieto hodiny označili ako nefunkčné a aby sa oddelili od hodín, ktoré pracujú správne.

6.10.2 Ak sa počas partie zistí, že nastavenie ktorýchkoľvek alebo oboch hodín je nesprávne, ľubovoľný z hráčov alebo rozhodca zastaví okamžite šachové hodiny. Rozhodca hodiny správne nastaví a upraví časy a počítadlo ťahov, ak je to nevyhnutné. Pri nastavovaní hodín použije svoj najlepší úsudok.

Pred vykonávaním akejkoľvek úpravy je dôležité zapísať si časy zobrazené na oboch hodinách i počet vykonaných ťahov.

6.11.1 Ak je potrebné prerušiť partiu, rozhodca zastaví šachové hodiny.

Například ak sa spustí požiarny poplach. Ak je to možné, predtým, ako budú hráči požiadaní, aby opustili budovu, by mal rozhodca požiadať o zastavenie hodín tých hráčov, ktorí sú za svojimi šachovnicami.

6.11.2 Hráč smie zastaviť šachové hodiny len na vyhľadanie pomoci rozhodcu, napríklad keď premenil pešiaka a požadovaná figúra nie je k dispozícii.

6.11.3 Rozhodca rozhodne, kedy bude partia pokračovať.

6.11.4 Ak hráč zastaví hodiny na vyhľadanie pomoci rozhodcu, určí rozhodca, či mal hráč oprávnený dôvod tak urobiť. Ak hráč nemal žiaden oprávnený dôvod zastaviť hodiny, bude hráč potrestaný podľa článku 12.9.

Žltá zvýraznený doterajší text: "Hráč smie zastaviť hodiny, ak cíti, že je vyrušovaný svojím súperom alebo divákmi, alebo ak sa necíti dobre. To, že ide na toaletu, nie je nevyhnutne opodstatneným dôvodom na zastavenie hodín. S náležitým ohľadom sa však musí zaobchádzať s hráčom s postihnutím."

je nahradený týmto novým textom:

Medzi opodstatnené dôvody na zastavenie hodín patria:

Nesprávnosť, akou je neprípustný ťah alebo zistená pozícia proti pravidlám,

Situácia, keď hráč je vyrušovaný svojím súperom alebo divákmi.

Choroba

Prerušenie z dôvodu použitia toalety obvykle nie je opodstatneným dôvodom, ale môže ním byť v prípade hráča s postihnutím alebo hráča, ktorý sa necíti dobre.

6.12.1 V hracej sále sú povolené premietacie plochy, monitory alebo demonštračné tabule zobrazujúce aktuálne postavenie na šachovnici, ťahy, počet vykonaných/ukončených ťahov a hodiny, ktoré zobrazujú aj počet ťahov.

6.12.2 Hráč však nemá právo reklamácie len na základe týchto informácií.

Rozhodca alebo hráč si musia uvedomiť, že zobrazené informácie môžu byť nesprávne. Pokiaľ rozhodca zistil počet zahraničných ťahov ešte predtým, ako začal počítať ťahy, počítadlo ťahov sa môže použiť na potvrdenie toho, že sa odohralo 50/75 ťahov.

Článok 7: Pozície proti pravidlám

7.1 Ak sa vyskytne pozícia proti pravidlám a figúrky sa musia vrátiť do predchádzajúcej pozície, rozhodca použije svoj najlepší úsudok na určenie časov zobrazených na šachových hodinách. Toto tiež zahŕňa právo nezmeniť časy na hodinách. Ak je to nevyhnutné, upraví rozhodca aj počítadlo ťahov.

7.2.1 Ak sa v priebehu partie zistí, že počiatkové postavenie figúrok bolo nesprávne, partia sa zruší a odohrá sa nová partia.

Chyba musí byť odhalená pred koncom partie, inak výsledok platí. Ak elektronická šachovnica zobrazuje túto chybu alebo prestane zaznamenávať ťahy, obsluha by mala informovať rozhodcu. Je povinnosťou rozhodcu, aby skontroloval, či takáto situácia bola spôsobená pochybením v hre.

7.2.2 Ak sa v priebehu partie zistí, že šachovnica bola umiestnená v rozpore s článkom 2.1, partia pokračuje, ale dosiahnuté postavenie sa musí preniesť na správne umiestnenú šachovnicu.

7.3 Ak sa partia začala s opačnými farbami, tak ak bolo oboma hráčmi vykonaných menej ako desať ťahov, partia sa zruší a odohrá sa nová partia so správnymi farbami. Po desiatich alebo viacerých ťahoch partia pokračuje.

Potom, čo čierny vykonal v partii 10. ťah, partia pokračuje, inak sa odohrá nová partia so správnymi farbami. Nie je dôležité, aká je súčasná pozícia na šachovnici ani koľko figúr alebo pešiakov bolo branych.

Ak sa partia odohraná obrátenými farbami skončila normálnymi prostriedkami (napríklad matom, vzdaním alebo dohodou na remíze) pri odohraní menej ako desiatich (10) ťahov oboma hráčmi, potom výsledok platí.

- 7.4.1** Ak hráč zhodí jednu alebo viacero figúrok, musí správnu pozíciu obnoviť na úkor svojho času.
7.4.2 Ak je to potrebné, buď hráč alebo jeho súper zastaví šachové hodiny a požiada rozhodcu o pomoc.
7.4.3 Rozhodca môže potrestať hráča, ktorý zhodil figúrky.

Bežia hodiny hráča A, keď hráč B nedopatrením zhodí figúrku. Hráč A by nemal spustiť hodiny hráča B, ale by mal zastaviť hodiny a privolať rozhodcu. Rozhodca potom môže buď pridať čas hráčovi A alebo odobrať čas hráčovi B. Ak hráč A spustí hodiny hráča B, spôsobí to niekoľko problémov, keď sa nesprávne pridávajú prídavky času a ovplyvnené je aj počítadlo ťahov.

K väčšine problémov dochádza pri rýchlom šachu alebo pri bleskovom šachu. Trest by mal byť podľa článku 12.9. Hráčovi by nemala byť partia okamžite prehlásená za prehratú za to, že nedopatrením zhodil figúrku. Situácia je však iná, ak to urobil úmyselne, napr. preto, aby získal čas, alebo to urobil niekoľkokrát.

- 7.5.1** Neprípustný ťah je ukončený akonáhle hráč stlačil svoje hodiny. Ak sa počas partie zistí, že sa ukončil neprípustný ťah, prenasťaví sa pozícia do postavenia bezprostredne pred porušením pravidiel. Ak nie je možné určiť postavenie bezprostredne pred porušením pravidiel, pokračuje partia od posledného zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Na ťah nahrádzajúci neprípustný ťah sa použijú články 4.3 a 4.7. Partia potom pokračuje od tohto obnoveného postavenia.

Je veľmi dôležité, aby pozícia proti pravidlám bola zistená ešte počas partie. Potom, čo hráči podpísali partiáre alebo sa partia skončila iným spôsobom, partia je ukončená, opravy nie sú možné. Platí výsledok.

Keď sa pozícia proti pravidlám zistila ešte počas partie, partia pokračuje od obnovennej pozície. Platí pravidlo 'ťahu dotknutou figúrkou', takže ak je to možné, malo by sa hrať tou figúrkou, ktorá bola dotknutá ako prvá, čiže buď potiahnuť vlastnou figúrkou, ktorou sa vykonal neprípustný ťah, alebo brať figúrku súpera, ktorá bola braná.

Ak dôvodom pozície proti pravidlám bolo prehliadnutie šachu, ak je to možné, dotknutá figúrka by sa mala použiť na to, aby sa odstránil šach alebo na branie šachujúcej figúrky.

Ťah nemôže byť prehlásený za neprípustný, pokiaľ hráč neukončil svoj ťah zastavením svojich hodín. Pokiaľ hráč nestlačil hodiny, môže teda opraviť svoj ťah bez toho, aby bol potrestaný, a to dokonca aj vtedy, ak už vypustil svoju figúrku na šachovnicu. Musí samozrejme vyhovieť príslušným častiam článku 4.

Ak rozhodca spozoruje neprípustný ťah, musí vždy okamžite zasiahnuť. Nemal by čakať na to, že niektorý hráč podá reklamáciu.

- 7.5.2** Ak hráč potiahol pešiakom na najvzdialenejší rad, stlačil hodiny, ale nenahradil pešiaka za novú figúru, je tento ťah neprípustný. Tento pešiak sa nahradí za dámu rovnakej farby, akej je pešiak.

7.5.3 Ak hráč stlačí hodiny bez toho, aby vykonal ťah, považuje sa to za neprípustný ťah.

Ak hráč spustí súperove hodiny namiesto toho, aby ich zastavil, rozhodca to môže pokladať za nehodu a potrestať ho menej prísne.

Napríklad: hráč B vykoná neprípustný ťah. Hráč A namiesto zastavenia hodín spustí súperove hodiny. Je to porušenie článku 7.5.3? V tomto prípade hráč A nespustil hodiny hráča B úmyselne.

Keď boli súperove hodiny spustené omylom, rozhodca musí rozhodnúť, či sa ~~jedná~~ ide o neprípustný ťah alebo rozptyľovanie.

7.5.4 Ak hráč použije dve ruky na vykonanie jedného ťahu (napríklad v prípade vykonávania rošády, brania alebo premeny pešiaka) a stlačí hodiny, považuje sa to za a trestá sa ako neprípustný ťah.

Toto sa nepoužije, ak sa partia skončila predtým, ako boli stlačené hodiny.

7.5.5 Keď sa vykonáva náprava podľa článku 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 alebo 7.5.4, tak pre prvý neprípustný ťah ukončený niektorým hráčom rozhodca pridá súperovi dve minúty k času; pri druhom neprípustnom ťahu ukončenom tým istým hráčom prehlási rozhodca partiu tohto hráča za prehratú. Partia je však nerozhodná, ak vznikne pozícia, v ktorej súper nedokáže kráľovi hráča dať mať žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.

Hráčovi sa partia prehlási za prehratú, ak ukončí dva (2) z ktorýchkoľvek vyššie uvedených neprípustných ťahov. Avšak keď sú v rámci jedného ťahu dva (2) neprípustné ťahy (napríklad vykonanie neprípustnej rošády dvoma rukami, vykonanie neprípustnej premeny dvoma rukami a vykonanie neprípustného brania dvoma rukami), počítajú sa ako jeden (1) neprípustný ťah a hráčovi sa partia neprehlási za prehratú, pokiaľ to nie je druhý takýto priestupok.

Branie súperovho kráľa je neprípustný ťah a podľa toho sa aj trestá.

7.6 Ak sa počas partie zistí, že ľubovoľná z figúrok bola posunutá zo svojho správneho poľa, prenastaví sa postavenie pred porušením pravidiel. Ak sa nedokáže zistiť postavenie bezprostredne pred porušením pravidiel, partia bude pokračovať od posledného zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Partia potom bude pokračovať z tohto obnoveného postavenia.

Je vhodné, aby sa na zisťovaní, z akej pozície má partia pokračovať, zúčastnili obaja hráči pod dohľadom rozhodcu.

Článok 8: Zaznamenávanie ťahov

8.1.1 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.

8.1.2 Je zakázané zapisovať si ťahy dopredu, pokiaľ hráč nereklamuje remízu podľa článku 9.2 alebo 9.3 alebo pokiaľ neprerušuje partiu podľa Smernice I.1.1.

Je dobré si uvedomiť, že obvykle je zakázané zaznamenávať ťah pred jeho zahrnutím. Toto je dovolené len v prípade reklamácie remízy (článok 9.2 a 9.3) a prerušenia partie.

Dokonca aj keď má súper len jednu prípustnú odpoveď, táto nesmie byť hráčom zaznamenaná vopred.

8.1.3 Ak si to želá, hráč môže odpovedať na súperov ťah ešte predtým, ako ho zaznamená. Musí však zapísať svoj predchádzajúci ťah skôr ako vykoná ďalší ťah.

- 8.1.4** Partiár sa používa len na zaznamenávanie ťahov, časov na hodinách, ponúk remízy, záležitostí vzťahujúcich sa na reklamáciu a iných dôležitých údajov.
- 8.1.5** Obaja hráči si musia zaznamenať ponuku remízy do partiára symbolom (=).
- 8.1.6** Pokiaľ hráč nie je schopný zaznamenávať partiu, môže tento hráč na zapisovanie ťahov zabezpečiť pomocníka, ktorý musí byť prijateľný pre rozhodcu. Hodiny hráča upraví rozhodca spravodlivým spôsobom. Táto úprava hodín sa nevzťahuje na hráča s postihnutím.
- 8.2** Partiár musí byť viditeľný pre rozhodcu počas celej partie.

Partiár nemusí byť viditeľný pre súpera (okrem prípadu, keď ho súper potrebuje na zaktualizovanie svojho partiára, aby vyhovel článku 8.5.2), ale rozhodca musí byť schopný ho vidieť. Najdôležitejšie je, aby videl, koľko ťahov bolo zaznamenaných. Je prípustné, aby hráč mal na svojom partiári pero, ale nemalo by rozhodcovi zakrývať posledný ťah.

- 8.3** Partiére sú vlastníctvom organizátora súťaže.

Hráčovi nie je dovolené ponechať si originál partiára. Ten patrí organizátorom. Keď sa partia skončí, hráč musí odovzdať rozhodcovi originál partiára a mal by si ponechať kópiu (ak je k dispozícii).

- 8.4** V prípade, že počas periódy hráčovi zostalo na hodinách menej ako päť minút a nepridáva sa mu na každý ťah dodatočný čas 30 alebo viacej sekúnd, pre zvyšok tejto periódy nemusí dodržiavať podmienky článku 8.1.1.
- 8.5.1** Ak ani jeden z hráčov nezaznamenáva svoje ťahy podľa článku 8.4, rozhodca alebo pomocník by sa mali snažiť byť prítomní a zaznamenávať ťahy. V tomto prípade rozhodca okamžite po spadnutí zástavky zastaví šachové hodiny. Obaja hráči si potom zaktualizujú svoje partiére s využitím záznamov rozhodcu alebo súpera.

Pomerne často sa stáva, že hráč sa počas časovej tiesne rozhodcu spýta, koľko ťahov ostáva do časovej kontroly. Rozhodca nesmie na takúto otázku odpovedať, lebo by poskytol radu. Dokonca aj keď sa vykonal požadovaný počet ťahov, rozhodca by nemal zasiahnuť, až kým nespadne zástavka. V tejto chvíli by mal rozhodca zastaviť šachové hodiny a požiadať oboch hráčov, aby si zaktualizovali svoje partiére. Keď sú zaktualizované, rozhodca znovu spustí hodiny hráča, ktorý je na ťahu. Ak hráč otáľa s aktualizovaním svojho partiára, niekedy uvažujúc o svojom ďalšom ťahu, mal by byť napomenutý.

- 8.5.2** Ak len jeden z hráčov nezaznamenával ťahy podľa článku 8.4, musí si okamžite po spadnutí ktorejkoľvek zo zástaviek úplne zaktualizovať svoj partiár ešte pred vykonaním ťahu na šachovnici. Ak je hráč na ťahu, môže použiť súperov partiár, avšak musí ho vrátiť ešte pred vykonaním ťahu.

Je dobré si uvedomiť, že v tejto situácii po spadnutí zástavky rozhodca nezastaví hodiny. Ak súper odmieta poskytnúť svoj partiár, rozhodca môže trvať na tom, aby to urobil.

- 8.5.3** Ak nie je k dispozícii ani jeden úplný partiár, musia hráči rekonštruovať partiu na druhej šachovnici pod dohľadom rozhodcu alebo pomocníka. Pred vykonaním rekonštrukcie zaznamená rozhodca najprv aktuálne postavenie partie, časy na hodinách, komu bežal čas a počet vykonaných/ukončených ťahov, ak je táto informácia dostupná.

Rekonštrukcia by sa mala uskutočniť potom, čo boli zastavené obe hodiny, a mala by sa vykonať ďalej od ostatných partii, aby tieto partie neboli vyrušované.

- 8.6** Ak nie je možné partiére zaktualizovať a preukázať tak prekročenie prideleného času niektorým hráčom, považuje sa nasledujúci vykonaný ťah za prvý ťah pre ďalšiu časovú periódu, pokiaľ nie je zrejmé, že sa vykonalo alebo ukončilo viac ťahov.

Pre rozhodcu je veľmi dôležité, aby bol zaznamenaný správny výsledok partií. V okamihu, keď rozhodca spozoruje, že partia sa skončila, mal by ísť k tejto šachovnici a skontrolovať, či obaja hráči zaznamenali výsledok partie a podpísali oba partiáre. Rozhodca by mal okamžite skontrolovať, či partiáre ukazujú rovnaký výsledok.

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.

Tento článok umožňuje hlavnému rozhodcovi zmeniť rozhodnutia ostatných rozhodcov, dokonca aj keď hráči podpísali partiáre alebo zápis o stretnutí. Sú známe aj prípady, že obaja hráči zaznamenali nesprávny výsledok. Toto dovoľuje rozhodcovi opraviť takéto chyby.

Článok 9: Nerozhodná partia

9.1.1 Propozície turnaja môžu stanovovať, že bez súhlasu rozhodcu hráči buď vôbec alebo pred vykonaním stanoveného počtu ťahov nemôžu ponúknuť alebo sa dohodnúť na remíze.

Ak sa v súťaži uplatňuje toto pravidlo, potom požadovaný počet ťahov alebo vôbec nemožnosť dohodnúť sa na remíze by mala byť hráčom oznámená v pozvánke na turnaj. Je vhodné, keď rozhodca zopakuje toto pravidlo pred začiatkom turnaja. Je jasné, že toto pravidlo sa vzťahuje len na dohody na remíze. Články 9.2, 9.3 a 9.6 stále platia počas celej partie a dávajú hráčom možnosť remízovať aj pri menšom počte ťahov, pričom tieto články musí rozhodca uznať. Napríklad ak dvaja hráči dosiahli remízu výskytom trikrát opakovanej pozície po 20 ťahoch v turnaji, v ktorom je obmedzenie dohodnúť sa na remíze pred dokončením 30 ťahov oboma hráčmi, rozhodca musí akceptovať túto remízu. Ak žiaden z hráčov nereklamuje remízu výskytom trikrát opakovanej pozície, ale rozhodca si je vedomý, že rovnaká pozícia (podľa článku 9.2.2) sa vyskytla aspoň päťkrát, potom musí zasiahnuť, pozri článok 9.6.1.

9.1.2 Ak však propozície turnaja umožňujú dohodnúť sa na remíze, platí nasledovné:

9.1.2.1 hráč, ktorý chce ponúknuť remízu, tak urobí až po vykonaní svojho ťahu na šachovnici a pred zastavením svojich hodín. Ponuka remízy v ktoromkoľvek inom období počas hry stále platí, avšak treba prihliadať na článok 11.5. Ponuku remízy nemožno spájať so žiadnymi podmienkami. V oboch prípadoch nemožno ponuku zobrať späť a ostáva v platnosti, až pokiaľ ju súper prijme, odmietne ústne, odmietne dotknutím sa figúrky so zámerom ňou ťahať alebo ju brať alebo pokiaľ sa partia neskončí nejakým iným spôsobom.

9.1.2.2 ponuka remízy má byť zaznamenaná každým hráčom do partiára symbolom (=).

Toto je pre rozhodcu užitočné pravidlo a rozhodcovia sú vyzývaní na jeho používanie. Ak hráč reklamuje, že je rozptyľovaný opakovanými ponukami na remízu, potom by sa malo preveriť, či to jeho partiár potvrdzuje tým, že sa v ňom nachádza niekoľko znakov (=).

9.1.2.3 reklamácia remízy podľa článkov 9.2 alebo 9.3 sa považuje za ponuku remízy.

Správne poradie pri ponuke remízy je nasledovné:

1. Vykonať ťah
2. Ponúknuť remízu
3. Stlačiť hodiny.

Ak sa hráč odchyľ od tohto poradia, táto ponuka stále platí, hoci bola vykonaná navrhnutá nesprávnym spôsobom.

Rozhodca v tomto prípade musí udeliť trest hráčovi podľa článku 12.9. S ponukou remízy nemôžu byť spojené žiadne podmienky.

Niekoľko príkladov neprijateľných podmienok:

Hráč požaduje, aby súper prijal ponuku v priebehu 2 minút.

V súťaži družstiev je ponúknutá remíza pod podmienkou, že iná partia v tomto zápase sa zároveň skončí vzdaním alebo remízou.

V oboch prípadoch ponuka remízy je platná, pripojená podmienka však neplatí.

V súvislosti s článkom 9.1.2.3: Ak hráč reklamuje remízu, súper má možnosť okamžite súhlasiť s remízou. V tomto prípade rozhodca nepotrebuje skontrolovať oprávnenosť reklamácie. Avšak je treba byť opatrný. Ak je obmedzenie na ponuku remízy (napríklad nie sú dovolené žiadne ponuky na remízu pred ukončením 30 ťahov oboma hráčmi) a reklamácia bola podaná pred týmto ťahom (povedzme po 28 ťahoch), potom túto reklamáciu musí rozhodca preveriť, dokonca aj keby súper súhlasil s remízou.

9.2.1 Partia je nerozhodná na základe správnej reklamácie hráčom, ktorý je na ťahu, ak sa rovnaká pozícia najmenej tretíkrát (nie je nevyhnutné opakovanie ťahov):

9.2.1.1 má vyskytnúť, ak hráč najprv zapíše svoj ťah, ktorý sa nemôže zmeniť, do svojho partiára a oznámi rozhodcovi úmysel vykonať tento ťah; alebo

9.2.1.2 práve vyskytla a hráč reklamujúci remízu je na ťahu.

9.2.2 Pozície sa považujú za rovnaké len a jedine vtedy, ak je na ťahu ten istý hráč, figúrky rovnakého druhu a farby sú na rovnakých poliach a možné ťahy všetkých figúrok oboch hráčov sú rovnaké. Pozície teda nie sú rovnaké, ak:

9.2.2.1 na začiatku postupnosti niektorý pešiak mohol byť braný mimochodom

9.2.2.2 kráľ mal právo na rošádu s vežou, s ktorou sa ešte neťahalo, ale po ťahu ho stratili. Právo na rošádu sa stráca, len keď sa kráľom alebo vežou ťahalo.

Len hráčovi, ktorý je na ťahu a ktorému bežia hodiny, je umožnené reklamovať remízu týmto spôsobom.

Oprávnenosť reklamácie musí byť overená v prítomnosti oboch hráčov. Je tiež vhodné, keď sa partia prehrá od začiatku, čiže keď sa nerozhodne len použitím partiárov. Ak sa používajú elektronické šachovnice, je možné preveriť oprávnenosť reklamácie na počítači.

9.3 Partia je nerozhodná na základe správnej reklamácie hráčom, ktorý je na ťahu, ak:

9.3.1 zapíše svoj ťah, ktorý sa nemôže zmeniť, do svojho partiára a oznámi rozhodcovi svoj úmysel vykonať tento ťah, ktorého výsledkom je, že posledných 50 ťahov bolo každým z hráčov vykonaných bez ťahu niektorým pešiakom a bez nejakého brania;

9.3.2 posledných 50 ťahov bolo každým z hráčov vykonaných bez ťahu niektorým pešiakom a bez nejakého brania.

Pozri komentáre k článku 9.2.

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

Právo reklamovať remízu sa prinavrúti v ďalšom ťahu, ale nemôže byť uplatnené spätne.

9.5.1 Ak hráč reklamuje remízu podľa článkov 9.2 alebo 9.3, hráč alebo rozhodca zastaví šachové hodiny (pozri článok 6.12.1 alebo 6.12.2). Svoju reklamáciu nemôže odvolať.

9.5.2 Ak sa reklamácia ukáže správna, partia končí okamžite nerozhodne.

9.5.3 Ak sa reklamácia ukáže nesprávna, pridá rozhodca súperovi dve minúty k jeho zvyšnému času na premýšľanie. Partia potom pokračuje. Ak sa reklamácia týkala zamýšľaného ťahu, tento ťah sa musí vykonať podľa článkov 3 a 4.

Táto reklamácia sa nepokladá za neprípustný ťah, ale tiež pozri nižšie.

Týmto článkom sa sleduje, že zamýšľaný ťah sa musí zahrať, ale ak je zamýšľaný ťah neprípustný, musí sa touto figúrkou vykonať iný ťah. Platia tiež všetky ostatné ustanovenia článku 4.

9.6 Partia je nerozhodná, ak nastane jedna alebo obe nasledovné situácie:

9.6.1 rovnaká pozícia sa vyskytla, ako je uvedené v článku 9.2.2, najmenej päťkrát;

9.6.2 každý z hráčov vykonal ľubovoľnú postupnosť 75 ťahov bez ťahu niektorým pešikom a bez nejakého brania. Ak posledný ťah viedol k matu, toto má prednosť.

V prípade článku 9.6.1 nemusi päťnásobné opakovanie pozície nasledovať po sebe.

V prípade článkov 9.6.1 aj 9.6.2 rozhodca musí zasiahnuť a ukončiť partiu, pričom ju prehlási za remízu.

Článok 10: Bodovanie

10.1 Ak propozície turnaja neurčujú 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 remizuje svoju partiu, získava pol bodu ($\frac{1}{2}$).

Občas sa používa iný bodovací systém – 3 body za výhru, 1 bod za remízu a 0 bodov za prehru. Zámerom je podporiť hru na výhru.

Iný bodovací systém je: 3 body za výhru, 2 body za remízu, 1 bod za prehru a 0 bodov za kontumáciu. Zámerom je odrádzať od kontumačných prehíer a tento systém môže tiež povzbudzovať deti, najmä keď získajú bod napriek prehre.

Ešte iný bodovací systém je: 2 body za výhru, jeden bod za remízu a 0 bodov za prehru. Týmto sa vyhneme symbolu $\frac{1}{2}$ vo výsledkovej listine.

10.2 Celkový zisk z ľubovoľnej partie nemôže nikdy presiahnuť maximálny zisk bežný pre túto partiu. Zisky pridelené pre jednotlivého hráča musia byť také, aké sú obvykle spojené s partiou, napríklad výsledok $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nie je prípustný.

Článok 11: Správanie sa hráčov

11.1 Hráči by nemali konať tak, že poškodia dobré meno šachovej hry.

Toto je článok, ktorý sa môže použiť pre mnohé priestupky, ktoré nie sú konkrétne uvedené v článkoch Pravidiel šachu.

11.2.1 Hrací priestor je definovaný ako 'hracia miestnosť', miestnosti na oddych, toalety, miestnosť na občerstvenie, priestor mimo na fajčenie a iné priestory označené rozhodcom.

11.2.2 Hracia miestnosť je definovaná ako miestnosť, v ktorej sa hrajú partie súťaže.

11.2.3 Len s dovoľením rozhodcu môže:

11.2.3.1 hráč opustiť hrací priestor.

11.2.3.2 hráč, ktorý je na ťahu, opustiť hraciu miestnosť.

11.2.3.3 osoba, ktorá nie je ani hráčom ani rozhodcom, mať umožnený prístup do hracej miestnosti.

Ak je to možné, diváci by nemali vstupovať do hracej miestnosti. Je vhodné, keď sú všetky ostatné miestnosti (priestory na fajčenie, priestory na občerstvenie a tak ďalej) neustále pod kontrolou rozhodcov alebo pomocníkov.

11.2.4 Propozície turnaja môžu uvádzať, že súper hráča, ktorý je na ťahu, musí ohlásiť rozhodcovi,

keď si želá opustiť hraciu miestnosť.

Tento článok by sa nemal zamieňať s článkami 11.2.3.1 a 11.2.3.2. V článku 11.2.3.1. sa zakazuje ktorémukoľvek hráčovi opustiť hrací priestor bez povolenia rozhodcu a v článku 11.2.3.2 sa zakazuje hráčovi, ktorý je na ťahu, opustiť hraciu miestnosť. Ale podľa článku 11.2.4 je možné do propozícií turnaja zahrnúť aj zákaz pre súpera opustiť hraciu miestnosť bez povolenia rozhodcu.

- 11.3.1** V priebehu hry majú hráči zakázané používať akékoľvek poznámky, informačné zdroje, radiť sa alebo analyzovať akúkoľvek partiu na inej šachovnici.
- 11.3.2.1** V priebehu partie má hráč zakázané mať v hracom priestore akékoľvek elektronické zariadenie, ktoré nebolo výslovne povolené rozhodcom. Propozície turnaja však môžu umožňovať, aby takéto zariadenia boli uskladnené v hráčovej taške, pokiaľ je toto zariadenie úplne vypnuté. Táto taška musí byť umiestnená so súhlasom rozhodcu. Obaja hráči majú zakázané používať túto tašku bez súhlasu rozhodcu.
- 11.3.2.2** Ak je zrejmé, že hráč má v hracom priestore pri sebe nejaké takéto zariadenie, prehráva partiu. Súper vyhráva. Propozície turnaja môžu uvádzať odlišný, menej prísny trest.
- 11.3.3** Rozhodca môže od hráča vyžadovať, aby v súkromí poskytol svoje oblečenie, tašky, iné veci alebo telo na prehliadku. Prehliadku tohto hráča vykoná rozhodca alebo osoba poverená rozhodcom, ktorá má rovnaké pohlavie ako hráč. Ak hráč odmietne spolupracovať pri týchto povinnostiach, rozhodca sa s tým vysporiada podľa článku 12.9.

Predpisy o elektronických prostriedkoch sú teraz veľmi prísne. V hracom priestore nie je povolený žiaden mobilný telefón a je jedno, či je zapnutý alebo vypnutý. Ak sa u niektorého hráča nájde mobilný telefón (dokonca aj vypnutý), partiu okamžite prehráva a jeho súper vyhráva. Výsledok bude 1-0 alebo 0-1. Nezáleží na tom, či v okamihu, keď sa u hráča nájde mobilný telefón, súper dokáže alebo nedokáže ľubovoľnou postupnosťou prípustných ťahov dať mat hráčovi, ktorý sa previnil. Súper aj tak vyhráva partiu. Hráč mohol podvádzať predtým.

Rozdiel je, keď sa partia ešte nezačala. Povedzme, že nastane nasledovná situácia: nie je nulová čakacia doba. Hráč A je na začiatku kola v hracej sále. Jeho súper, hráč B, je neprítomný. Okamžite po tom, čo hráč A vykonal svoj prvý ťah, zazvoní jeho telefón. Rozhodca prehlási hráčovi A partiu za prehratú. O niekoľko minút neskôr, ale stále načas, prichádza hráč B. Výsledok je “-/+”, je to neodohraná partia a nemôže byť započítaná na rating.

Avšak rozhodca alebo organizátor má možnosť vopred uviesť (v propozíciách turnaja) menej závažný trest za porušenie tohto článku (možno pokutu).

Do propozícií turnaja môžu tiež zahrnúť možnosť, že hráči si môžu priniesť na turnaj takéto zariadenie pod podmienkou, že splnia určité podmienky, to jest že je úplne vypnuté a uložené v oddelenej taške tak, že nie je v styku s hráčom a že hráč nemá počas partie prístup k tejto taške bez povolenia rozhodcu (a nemôže si túto tašku vziať so sebou na toaletu a tak ďalej).

- 11.3.4** Fajčenie, vrátane elektronických cigariet, je dovolené len v časti hracieho priestoru určenej rozhodcom.

Ak je to možné, tento priestor na fajčenie by mal byť v blízkosti hracej miestnosti a pod dohľadom niektorého rozhodcu alebo pomocníka.

- 11.4** Hráči, ktorí skončili svoje partie, sa považujú za divákov.

To znamená, že hráči, ktorí skončili svoje partie, musia opustiť hraciu miestnosť. Napriek tomu im ponechajte niekoľko minút, aby si popozerali ostatné šachovnice, ale uistite sa, že nevyrušujú hráčov, ktorí stále hrajú.

11.5 Je zakázané akýmkoľvek spôsobom rozptyľovať alebo obťažovať súpera. Zahŕňa to neprimerané reklamácie, neprimerané ponuky na remízu alebo privádzanie zdroja hluku do hracej miestnosti.

Dokonca aj keď ponuky alebo reklamácie remízy sú celkom rozumné, ich príliš časté opakovanie môže obťažovať súpera. Rozhodca musí vždy zasiahnuť, keď je súper vyrušovaný alebo rozptyľovaný.

11.6 Porušenie ktorejkoľvek časti článkov 11.1 až 11.5 povedie k potrestaniu podľa článku 12.9.

11.7 Hráč, ktorý neustále odmieta rešpektovať Pravidlá šachu, bude potrestaný prehrou partie. Rozhodca rozhodne o bodovom zisku súpera.

Je veľmi ťažké poskytnúť všeobecný návod na uplatňovanie tohto článku, ale pokiaľ má rozhodca napomenúť hráča tretíkrát alebo štvrtýkrát, je to dostatočný dôvod prehlásiť jeho partiu za prehratú. Je nutné informovať hráča, že pri ďalšom priestupku sa uplatní článok 11.7.

11.8 Ak sú obaja hráči považovaní za vinných podľa článku 11.7, potom rozhodca prehlási partiu za prehranú pre oboch hráčov.

11.9 Hráč má právo si od rozhodcu vyžiadať vysvetlenie konkrétnych bodov Pravidiel šachu.

Napríklad hráči sa často pýtajú, či v pozícii na šachovnici môžu zahrať rošádu alebo brať 'mimochoodom'. Rozhodca nesmie odpovedať 'áno' alebo 'nie', ale musí ich informovať o význame príslušných pravidiel. Tiež je bežné, že hráč sa pýta, ako reklamovať remízu.

11.10 Pokiaľ propozície turnaja neuvádzajú inak, hráč sa môže odvolať proti ktorémukoľvek rozhodnutiu rozhodcu, dokonca aj vtedy, ak už podpísal partiár (pozri článok 8.7).

Je nevyhnutné informovať hráča o jeho práve podať protest, ak nesúhlasí s rozhodnutím rozhodcu. Ak sa o tomto proteste nemôže rozhodnúť okamžite, partia pokračuje takým spôsobom, ako rozhodol rozhodca. Ak hráč odmietne pokračovať, spustia sa jeho hodiny a časom samozrejme prehrá na čas.

Pre podanie protestu musí byť vždy stanovená časová lehota.

Podrobnosti o postupe na podanie protestu musia byť súčasťou propozícií turnaja.

11.11 Obaja hráči musia pomáhať rozhodcovi v ktorejkoľvek situácii, ktorá vyžaduje rekonštrukciu partie, vrátane reklamácií remízy.

11.12 Kontrola vyskytnutia sa trikrát opakovanej pozície alebo reklamácie pravidla o 50 ťahoch je povinnosťou hráčov, a to pod dohľadom rozhodcu.

Obaja hráči by mali vykonávať rekonštrukciu, a to pod dohľadom rozhodcu. Ak sa hráč odmieta zúčastniť na rekonštrukcii, potom sa použije článok 12.9.

Článok 12: Úloha rozhodcu (pozri Predslov)

12.1 Rozhodca dohliada na to, aby sa dodržiavali Pravidlá šachu.

Rozhodca musí byť prítomný a dohliadať na partie.

Ak rozhodca spozoruje akýkoľvek priestupok, musí zasiahnuť. Nesmie čakať na reklamáciu zo strany niektorého hráča.

Príklad: hráč sa dotkne niektorej figúrky a vykoná ťah inou figúrkou. Rozhodca požiadá hráča, aby potiahol dotknutou figúrkou, ak je takýto ťah prípustný.

12.2 Rozhodca

12.2.1 zabezpečuje čestnú hru

12.2.2 koná v najlepšom záujme súťaže

12.2.3 zabezpečuje, že sa zachováva dobré hracie prostredie

12.2.4 zabezpečuje, že hráči nie sú vyrušovaní

12.2.5 dohliada na priebeh súťaže

12.2.6 zvlášť zohľadňuje záujmy postihnutých hráčov a tých, ktorí potrebujú lekárske ošetrovanie

12.2.7 sa pridrižiava Pravidiel a smerníc proti podvádzaniu (Anti-Cheating Rules and Guidelines).

Rozhodca musí dbať na to, aby predišiel akémukoľvek podvádzaniu zo strany hráčov.

12.3 Rozhodca sleduje priebeh partii, predovšetkým vtedy, keď hráči majú nedostatok času, uplatňuje rozhodnutia, ktoré prijal, a ukladá hráčom tresty, keď je to primerané.

12.4 Rozhodca môže ustanoviť pomocníkov na sledovanie partii, napríklad keď niekoľko hráčov má nedostatok času.

12.5 Rozhodca môže priznať jednému alebo obom hráčom časovú bonifikáciu v prípade, ak dôjde k vonkajšiemu narušeniu priebehu hry.

12.6 Rozhodca nesmie zasahovať do partie okrem prípadov opísaných v Pravidlách šachu. Neinformuje o počte ukončených ťahov s výnimkou použitia článku 8.5, keď spadla aspoň jedna zo zástaviek. Rozhodca neupozorňuje hráča, že jeho súper ukončil ťah, alebo o tom, že hráč nestlačil svoje hodiny.

12.7 Ak niekto spozoruje porušenie pravidiel, môže o tom informovať len rozhodcu. Hráči v iných partiách sa nemajú o partii rozprávať alebo do nej nejako zasahovať. Diváci nemajú dovolené zasahovať do partie. Rozhodca môže vykázat vinníkov z hracieho priestoru.

Ak divák zbadá spadnutie zástavky alebo akýkoľvek iný priestupok, mal by to povedať rozhodcovi. Nemal by to oznámiť verejne.

12.8 Bez povolenia rozhodcu je pre každého zakázané používanie mobilného telefónu alebo akéhokoľvek komunikačného zariadenia v hracom priestore a v ktorejkoľvek priľahlej oblasti označenej rozhodcom.

Počas partii nie je nikomu dovolené používať mobil v hracej miestnosti alebo v priľahlých priestoroch.

12.9 Možnosti pre rozhodcu ohľadne trestov:

12.9.1 napomenutie

12.9.2 navýšenie zostávajúceho času súpera

12.9.3 skrátenie zostávajúceho času hráčovi, ktorý sa previnil

12.9.4 zvýšenie bodového zisku získaného v partii súperom na maximálne možný zisk v danej partii

12.9.5 zníženie bodového zisku získaného v partii osobou, ktorá sa previnila

12.9.6 vyhlásenie partie za prehratú pre hráča, ktorý sa previnil (rozhodca tiež rozhodne o bodovom zisku súpera)

12.9.7 pokuta ohlásená vopred

12.9.8 vylúčenie z jedného alebo viacerých kôl

12.9.9 vykázanie zo súťaže.

Tieto tresty sú podľa stupňa závažnosti. Napríklad článok 12.9.8 sa môže použiť pre hráča, ktorý príde pod vplyvom alkoholu, ale nepôsobí rušivo. Článok 12.9.9 môže vyžadovať súhlas organizátora turnaja.

PRÍLOHY

A. Rýchly (rapid) šach

- A.1** Partia 'rýchleho šachu' je taká, pri ktorej sa všetky ťahy musia ukončiť buď v pevnom čase viac ako 10 minút, ale menšom ako 60 minút pre každého hráča, alebo taká, keď pridelený čas + 60-krát akékoľvek navýšenie predstavuje viac ako 10 minút, ale menej ako 60 minút pre každého hráča.

Príklad 1: Podľa Propozícií turnaja je pre daný turnaj časová kontrola 30 minút na celú partiu a na každý ťah prídavok času 30 sekúnd. To znamená, že pre 60 ťahov by sme dostali $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$. Keďže podľa článku A.1 partia "rýchleho šachu" je taká, keď sa všetky ťahy musia ukončiť v čase menšom ako 60 minút pre každého hráča, potom sa takáto partia pokladá za partiu klasického šachu.

Príklad 2: Podľa Propozícií turnaja je pre daný turnaj časová kontrola 10 minút na celú partiu a na každý ťah prídavok času 5 sekúnd. To znamená, že pre 60 ťahov by sme dostali $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$. Takže podľa článku A.1 sa takáto partia pokladá za partiu rýchleho šachu.

Keď sa vykonávajú tieto výpočty, partie využívajúce režim s oneskorením sa spracúvajú rovnakým spôsobom.

- A.2** Hráči nemusia zaznamenávať ťahy, ale nestrácajú svoje práva na reklamácie bežné na základe partiára. Hráč môže kedykoľvek požiadať rozhodcu, aby mu na zapisovanie ťahov poskytol partiár.

Hráči majú dovolené zaznamenávať ťahy, ale keď si to želajú, môžu ich kedykoľvek prestať zaznamenávať.

Hráči môžu reklamovať remízu bez toho, že by mali oporu v partiári, keď hrajú na elektronických šachovniciach. Rozhodca má tiež právo prijať alebo zamietnuť reklamáciu bez dôkazu spočívajúceho v partiári, a to na základe vlastného pozorovania priebehu partie.

- A.3.1** Pravidlá pre turnaje sa uplatňujú, ak:

A.3.1.1 jeden rozhodca dohliada na nanajvyšš tri partie, a zároveň

A.3.1.2 každá partia sa zaznamenáva rozhodcom alebo jeho pomocníkom a – podľa možnosti – elektronickými prostriedkami.

A.3.2 Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajvyš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.

Ak hráč požiada rozhodcu, aby mu ukázal partiár, hodiny sa nezastavujú.

Ak sa používajú Pravidlá pre turnaje, musia sa uplatňovať v každom kole. Ich používanie sa nemôže zaviesť počas turnaja, napríklad len pre posledné kolo.

- A.4** Inak platí nasledovné:

A.4.1 akonáhle sa z počiatočného postavenia každým hráčom ukončilo desať ťahov:

A.4.1.1 nemôže sa vykonať žiadna zmena v nastavení hodín, pokiaľ by nebol nepriaznivo ovplyvnený časový plán súťaže.

A.4.1.2 nemôže sa vykonať žiadna reklamácia ohľadne nesprávneho nastavenia alebo orientácie šachovnice. V prípade nesprávneho umiestnenia kráľa, rošáda nie je dovolená V prípade nesprávneho umiestnenia veže, nie je dovolená rošáda s touto vežou.

A.4.2 Ak rozhodca spozoruje porušenie pravidiel podľa článku 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 alebo 7.5.4, postupuje podľa článku 7.5.5 pod podmienkou, že súper nevykonal svoj ďalší ťah. Ak rozhodca nezasiahne, súper je oprávnený reklamovať pod podmienkou, že nevykonal svoj ďalší ťah. Ak súper nereklamuje a rozhodca nezasiahne, neprípustný ťah platí a partia pokračuje. Akonáhle

súper vykonal svoj ďalší ťah, neprípustný ťah sa nesmie opraviť, pokiaľ sa na tom nedohodnú hráči bez zásahu rozhodcu.

Toto znamená, že hráč neprehráva partiu, keď ukončí prvý neprípustný ťah. Prehráva ju až po ukončení druhého neprípustného ťahu, rovnako ako je to pri klasickom šachu. Trest je tiež rovnaký ako pri klasickom šachu.

A.4.3 Pri reklamácií výhry na čas reklamujúci smie zastaviť šachové hodiny a upovedomiť rozhodcu. Avšak partia je nerozhodná, ak je pozícia taká, že súper nedokáže dať mat kráľovi hráča žiadnou postupnosťou prípustných ťahov.

Ak obe hodiny ukazujú 0.00, hráči nemôžu podať reklamáciu výhry na čas, ale rozhodca rozhodne o výsledku partie podľa zástavky, ktorá je zobrazená na jedných hodinách. Hráč, hodiny ktorého zobrazujú tento znak, prehráva partiu.

A.4.4 Ak rozhodca spozoruje, že obaja králi sú v šachu alebo že je pešiak na rade najvzdialenejšom od jeho počiatočného postavenia, počká do ukončenia nasledujúceho ťahu. Ak je aj potom na šachovnici stále pozícia proti pravidlám, prehlási partiu za nerozhodnú.

Rozhodca príde k šachovnici, keď sú obaja králi v šachu. Ak tento stav pretrváva po zahraní ďalšieho ťahu, rozhodca prehlási partiu za remízu. Ak po tomto ťahu prestane kráľ hráča byť v šachu, ale súper je stále v šachu, potom partia pokračuje, pretože to už ďalej nie je neprípustná pozícia. Ak druhý hráč zostane v šachu po ukončení svojho ďalšieho ťahu, rozhodca by mal zahlasiť neprípustný ťah zahraný týmto hráčom.

A.4.5 Rozhodca tiež oznámi spadnutie zástavky, ak to spozoruje.

A.5 Propozície turnaja udávajú, či článok A.3 alebo článok A.4 platí počas celej súťaže.

B. Bleskový šach

B.1 Partia 'bleskového šachu' je taká, pri ktorej musia byť všetky ťahy vykonané v pevnom čase 10 minút alebo kratšom pre každého hráča; alebo za také obdobie, že pridelený čas + 60-krát akékoľvek navýšenie predstavuje 10 minút alebo menej.

Podľa Propozícií turnaja je pre daný turnaj časová kontrola 5 minút na celú partiu a na každý ťah prídavok času 5 sekúnd. To znamená, že pre 60 ťahov by sme dostali $5' + (5'' \times 60) = 5' + 5' = 10'$. Podľa článku B.1 máme partiu bleskového šachu.

B.2 Tresty uvádzané v článkoch 7 a 9 Pravidiel pre turnaje sú jedna minúta namiesto dvoch minút.

B.3.1 Uplatňujú sa Pravidlá pre turnaje, ak:

B.3.1.1 jeden rozhodca dohliada na jednu partiu a

B.3.1.2 každá partia sa zaznamenáva rozhodcom alebo jeho pomocníkom a – podľa možnosti – elektronickými prostriedkami.

B.3.2 Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajviš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.

Ak sa používajú Pravidlá pre turnaje, musia sa uplatňovať v každom kole. Ich používanie sa nemôže zaviesť počas turnaja, napríklad len pre posledné kolo.

Ak pri bleskovom a rýchlom šachu hráč požiada rozhodcu, aby mu ukázal partiár, hodiny sa nezastavujú.

B.4 Inak sa hra riadi Pravidlami pre Rýchly šach v zmysle článku A.2 a A.4.

B.5 Propozície turnaja udávajú, či článok B.3 alebo článok B.4 platí počas celej súťaže.

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. Partiiare využívajúce iný systém notácie ako algebraický sa nemôžu použiť ako dôkaz v prípadoch, v ktorých sa hráčov partiár obvykle používa pre tento účel. Rozhodca, ktorý spozoruje, že hráč používa iný systém notácie ako algebraický, by mal hráča upozorniť na túto požiadavku.

Popis algebraického systému

- C.1** V tomto popise „figúra“ znamená figúrku inú ako pešiak.
- C.2** Každá figúra je označená skratkou. V slovenskom jazyku je to prvé veľké písmeno názvu figúry. Príklad: K = kráľ, D = dáma, V = veža, S = strelec, J = jazdec.
- C.3** Každý hráč môže pre skratky názvov figúr používať názov, ktoré sa obvykle používajú v jeho krajine. Príklady: F = fou (po francúzsky strelec), L = loper (po holandsky strelec). V tlačенých periodikách sa odporúča pre figúry používať grafické symboly.
- C.4** Pešiaci sa neoznačujú prvým písmenom, ale sa poznajú tak, že takéto písmeno chýba. Príklady: ťahy sú zapísané e5, d4, a5, nie pe5, Pd4, pa5.
- C.5** 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.
- C.6** 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 pešiaci umiestené na prvom a druhom rade; čierne figúry a pešiaci na ôsmom a siedmom rade.
- C.7** V dôsledku predchádzajúcich ustanovení je každé z 64 polí nezameniteľne označené jednoznačnou kombináciou písmena a čísla.

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

- C.8** Každý ťah figúrky sa označuje: a) skratkou názvu príslušnej figúry; a b) 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.
Priateľná je dlhšia forma zápisu obsahujúca pole, z ktorého sa ťahá. Príklady Sb2e5, Jg1F3, Va1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
- C.9** Pokiaľ figúra vykonáva branie, môže sa znak × vložiť medzi:
- C.9.1** skratku názvu príslušnej figúry a
- C.9.2** cieľové pole. Príklady: S×e5, J×f3, V×d1, pozri aj článok C.10.
- C.9.3** Pokiaľ branie vykonáva pešiak, musí sa označiť stĺpec, z ktorého pešiak ťahá, potom sa môže vložiť znak × a napokon cieľové pole. Príklady: d×e5, g×f3, a×b5. V prípade 'brania mimochodom' sa k notácii môže pridať 'e.p.'. Príklad: e×d6 e.p.
- C.10** V prípade, že dve rovnaké figúry môžu ťahať na to isté pole, potom sa figúra, ktorou sa ťahá, označí nasledovne:
- C.10.1** ak sú obidve figúry na tom istom rade:
- C.10.1.1** skratkou názvu figúry;
- C.10.1.2** stĺpcom, z ktorého sa ťahá; a
- C.10.1.3** cieľovým poľom;
- C.10.2** ak sú obidve figúry na tom istom stĺpci:
- C.10.2.1** skratkou názvu figúry;
- C.10.2.2** radom poľa, z ktorého sa ťahá; a
- C.10.2.3** cieľovým poľom.
- C.10.3** Ak sú figúry na rôznych radoch i stĺpcoch, dáva sa prednosť zápisu podľa spôsobu (1). Príklady:

- C.10.3.1** Na poliach g1 a e1 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše Jgf3 alebo Jef3.
- C.10.3.2** Na poliach g5 a g1 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše J5f3 alebo J1f3.
- C.10.3.3** Na poliach h2 a d4 stoja dvaja jazdci a jeden z nich ťahá na pole f3: podľa situácie sa zapíše Jhf3 alebo Jdf3.
- C.10.3.4** Ak na poli f3 dochádza k braniu, notácia predchádzajúcich príkladov je stále použiteľná, ale môže sa vložiť znak ×, pričom sa podľa situácie zapíše: 1. buď Jg×f3 alebo Jexf3; 2. buď J5×f3 alebo J1×f3; 3. buď Jh×f3 alebo Jd×f3.
- C.11** V prípade premeny pešiaka sa zaznamená skutočný ťah pešiaka, za ktorým bezprostredne nasleduje skratka novej figúry. Príklad: d8D, e×f8J, b1S, g1V.
- C.12** Ponuka remízy sa označuje (=).
- C.13** Skratky:
- | | |
|------------|---|
| 0-0 | rošáda s vežou h1 alebo h8 (rošáda na stranu kráľa) |
| 0-0-0 | rošáda s vežou a1 alebo a8 (rošáda na stranu dámy) |
| × | branie |
| + | šach |
| ++ alebo # | šach-mat |
| e.p. | 'branie mimochodom' |
- Posledné štyri skratky sú nepovinné.

Príklad zápisu partie:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. d4 e×d4 4. e5 Je4 5. D×d4 d5 6. e×d6 e.p. J×d6 7. Sg5 Jc6 8. De3+ Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

alebo: 1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. d4 ed4 4. e5 Je4 5. Dd4 d5 6. ed6 Jd6 7. Sg5 Jc6 8. De3 Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

alebo: 1. e2e4 e7e5 2. Jg1f3 Jg8f6 3. d2d4 e5×d4 4. e4e5 Jf6e4 5. Dd1×d4 d7d5 6. e5×d6 e.p. Je4×d6 7. Sc1g5 Jb8c6 8. Dd4e3 Sf8e7 9. Jb1d2 0-0 10. 0-0-0 Vf8e8 11. Kc1b1 (=)

D. Pravidlá pre hru s nevidiacimi a zrakovo postihnutými hráčmi

- D.1** Organizátor má po porade s rozhodcom právomoc prispôbiť nasledujúce pravidlá miestnym podmienkam. Pri súťažnom šachu medzi vidiacimi a zrakovo postihnutými hráčmi (úradne nevidiacimi) môže ktorýkoľvek hráč požadovať použitie dvoch šachovnic. Vidiaci hráč používa obvyklú šachovnicu a zrakovo **postihnutý** hráč používa špeciálne vyhotovenú šachovnicu. Táto špeciálne vyhotovená šachovnica musí spĺňať nasledujúce požiadavky:
- D.1.1** minimálna veľkosť 20×20 cm;
- D.1.2** má čierne polia mierne vyvýšené;
- D.1.3** má zabezpečovací otvor v každom poli.
- D.1.4** Požiadavky na figúrky sú:
- D.1.4.1** každá figúrka je vybavená špeciálnym kolíkom, ktorým sa zasúva do zabezpečovacieho otvoru šachovnice;
- D.1.4.2** všetky sú typu Staunton, čierne figúrky sú špeciálne označené.
- D.2** Hra sa riadi nasledujúcimi predpismi:
- D.2.1.** Ťahy sa oznamujú zreteľne, sú zopakované súperom a vykonané na jeho šachovnici. Pri premene pešiaka musí hráč oznámiť, ktorú figúru si vybral. Z dôvodu čo najväčšej zrozumiteľnosti sa namiesto príslušných písmen navrhuje používať nasledujúce mená:
- A – Anna
 - B – Bella
 - C – Cesar
 - D – David
 - E – Eva
 - F – Felix
 - G – Gustav
 - H – Hector
- Pokiaľ rozhodca nerozhodne inak, rady od Bieleho k Čiernemu dostanú nemecké čísla:
- 1 – eins

- 2 – zwei
- 3 – drei
- 4 – vier
- 5 – fünf
- 6 – sechs
- 7 – sieben
- 8 – acht

Rošáda sa oznamuje „Lange Rochade" (nemecký výraz pre dlhú rošádu) a „Kurze Rochade" (nemecký výraz pre krátku rošádu).

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

- D.2.2** Na šachovnici zrakovo postihnutého hráča sa figúrka považuje za 'dotknutú', keď je vybraná zo zabezpečovacieho otvoru.
- D.2.3** Ťah sa považuje za 'vykonaný', keď:
- D.2.3.1** v prípade brania bola braná figúrka odstránená zo šachovnice hráča, ktorý je na ťahu;
 - D.2.3.2** je figúrka umiestnená do iného zabezpečovacieho otvoru;
 - D.2.3.3** ťah bol oznámený.
- D.2.4** Až potom budú spustené súperove hodiny.
- D.2.5** Čo sa týka bodov D.2.2 a D.2.3, pre vidiacich hráčov platia normálne pravidlá.
- D.2.6.1** Pre zrakovo postihnutých hráčov sú prípustné špeciálne zostrojené šachové hodiny. Tie by mali byť schopné zrakovo postihnutému hráčovi oznamovať čas a počet ťahov.
- D.2.6.2** Inak sa môže uvažovať o analógových hodinách s nasledovnými vlastnosťami:
- D.2.6.2.1** ciferník je vybavený zosilnenými ručičkami, každých 5 minút je označených jedným vyvýšeným bodom a každých 15 minút dvoma vyvýšenými bodmi,
 - D.2.6.2.2** zástavku, ktorú je možné ľahko nahmatať. Je treba dbať na to, aby zástavka bola upravená tak, že umožňuje hráčovi kontrolovať hmatom minútovú ručičku v priebehu posledných päť minút celej hodiny,
- D.2.7** Zrakovo postihnutý hráč musí zaznamenávať partiu Braillovým písmom, normálnym písmom alebo nahrávať ťahy na nejaké zaznamenávacie zariadenie.
- D.2.8** Prerieknutie v oznámení ťahu treba opraviť okamžite a pred spustením súperových hodín.
- D.2.9** Ak sa počas partie vyskytnú rozdielne postavenia na oboch šachovniciach, musia byť opravené za pomoci rozhodcu a s využitím záznamov oboch hráčov. Ak sú obidva záznamy zhodné, tak hráč, ktorý zapísal správny ťah, avšak vykonal nesprávny, musí opraviť svoje postavenie tak, aby zodpovedalo ťahu v záznamoch. Keď sa zistí, že záznamy ťahov sa líšia, musí sa postavenie vrátiť do situácie, v ktorej sa oba záznamy zhodujú. Rozhodca potom primerane upraví hodiny.
- D.2.10** Zrakovo postihnutý hráč má právo využiť pomocníka, ktorý má niektoré alebo všetky nasledujúce povinnosti:
- D.2.10.1** vykonávať ťahy ktoréhokoľvek z hráčov na šachovnici súpera;
 - D.2.10.2** oznamovať ťahy oboch hráčov;
 - D.2.10.3** vypíňať partiár zrakovo postihnutého hráča a spúšťať súperove hodiny (dodržiavajúc pravidlo 3.c);
 - D.2.10.4** informovať zrakovo postihnutého hráča, ale len na jeho žiadosť, o počte ukončených ťahov a o čase spotrebovanom oboma hráčmi;
 - D.2.10.5** reklamovať v prípadoch, keď došlo k prekročeniu časového limitu prekročenie času, a informovať rozhodcu, keď sa vidiaci hráč dotkol jednej zo svojich figúrok;
 - D.2.10.6** vykonať potrebné formality v prípadoch, keď došlo k prerušeniu partie.
- D.2.11** Ak zrakovo postihnutý hráč nevyužíva pomocníka, môže vidiaci hráč využiť niekoho, kto plní povinnosti uvedené v bodov D.2.10.1 a D.2.10.2. Pomocník sa musí využiť v prípade, že zrakovo postihnutý hráč je spárovaný so sluchovo postihnutým hráčom.

Smernica I. Prerušené partie

- I.1.1** Ak partia neskončí do konca času predpísaného pre hru, požiadajú rozhodcu 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 zastaviť šachové hodiny. Pokiaľ hráč nezastavil šachové hodiny, zachováva si 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.

- I.1.2** Ak hráč, ktorý je na ťahu, preruší partiu pred uplynutím hracej doby, považuje sa za hráča, ktorý pečatil v čase určenom ako koniec hracej doby a jeho ostávajúci čas sa zaznamená podľa toho.
- I.2** Na obálke sa uvedú nasledujúce údaje:
- I.2.1** mená hráčov;
- I.2.2** postavenie bezprostredne pred pečateným ťahom;
- I.2.3** čas spotrebovaný každým hráčom;
- I.2.4** meno hráča, ktorý pečatil ťah;
- I.2.5** číslo pečateného ťahu;
- I.2.6** ponuka remízy, ak je tento návrh platný;
- I.2.7** dátum, čas a miesto dohrávky partie.
- I.3** Rozhodca skontroluje správnosť údajov na obálke a je zodpovedný za jej bezpečné uschovanie.
- I.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.
- I.5** Pred dohrávaním partie sa postaví na šachovnici postavenie bezprostredne pred pečateným ťahom. Na hodinách sa nastavia časy spotrebované oboma hráčmi v okamihu prerušenia partie.
- I.6** Ak sa pred dohrávaním partie súper dohodli na remíze alebo ak jeden z hráčov oznámi rozhodcovi, že sa vzdáva, partia je ukončená.
- I.7** Obálka sa otvorí len vtedy, keď je prítomný hráč, ktorý musí odpovedať na pečatený ťah.
- I.8** Okrem prípadov uvedených v článkoch 5, 6.9, 9.6 a 9.7 partiu prehráva hráč, ktorého záznam svojho pečateného ťahu
- I.8.1** je nejednoznačný;
- I.8.2** je zaznamenaný takým spôsobom, že nie je možné určiť jeho skutočný význam;
- I.8.3** je neprípustným ťahom.
- I.9** Ak v čase dohodnutom pre dohrávku:
- I.9.1** je prítomný hráč, ktorý má odpovedať na pečatený ťah, obálka sa otvorí, pečatený ťah sa vykoná na šachovnici a spustia sa jeho hodiny;
- I.9.2** 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;
- I.9.3** 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 hráča namiesto toho, aby vykonal svoj ťah obvyklým spôsobom. Ak tak urobí, obálku odovzdá rozhodcovi na bezpečné uschovanie a tá sa otvorí až po príchode neprítomného hráča.
- I.10** Ak na dohrávanie prerušenej partie ľubovoľný hráč príde k šachovnici po čakacej dobe, prehráva partiu, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak. Avšak ak pečatený ťah viedol k ukončeniu partie, výsledok stále platí.
- I.11** Ak propozície turnaja uvádzajú, že čakacia doba nie je nulová, platí nasledovné. Ak na začiatku nie je prítomný žiaden z hráčov, hráč, ktorý má odpovedať na zapečatený ťah, stráca všetok čas, ktorý uplynie do jeho príchodu, pokiaľ propozície turnaja neuvádzajú iné alebo rozhodca nerozhodne inak.
- I.12.1** Ak sa stratí obálka obsahujúca pečatený ťah, partia pokračuje z prerušeného postavenia a s časmi na hodinách zaznamenanými 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.
- I.12.2** Ak nie je možné postavenie obnoviť, partia sa zruší a odohrá sa nová partia.
- I.13** Ak pri dohrávaní partie hociktorý hráč pred vykonaním svojho prvého ťahu upozorní, že spotrebovaný čas bol nesprávne zobrazený na ľubovoľných hodinách, musí sa chyba napraviť. Ak sa vtedy chyba neodstráni, partia pokračuje bez opravy, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.
- I.14** Doba trvania každého dohrávania sa riadi hodinkami rozhodcu. Začiatok dohrávania sa oznámi vopred.

II. Pravidlá pre šach960

- II.1** Pred partiou šachu960 sa náhodne nastaví počiatočné postavenie, pre ktoré platia určité pravidlá. Potom sa partia odohrá takým istým spôsobom ako pri obvyklom šachu. Predovšetkým figúry a pešiáci majú svoje obvyklé ťahy a cieľom každého hráča je dať mat súperovmu kráľovi.
- II.2** Požiadavky pre počiatočné postavenie
- Počiatočné postavenie pre šach960 musí spĺňať určité pravidlá. Bieli pešiáci sa nachádzajú na druhom rade ako pri klasickom šachu. Všetky ostatné biele figúry sú náhodne rozmiestnené po

prvom rade, ale s nasledujúcimi obmedzeniami:

- II.2.1** Kráľ sa nachádza hocikde medzi dvoma vežami.
- II.2.2** Strelci sa nachádzajú na poliach opačnej farby.
- II.2.3** Čierne figúry sú umiestnené oproti bielym figúrkam.
Počiatočné postavenie môže byť vytvorené pred partiou buď počítačovým programom alebo použitím kociek, mincí, kariet atď.
- II.3** Pravidlá pre vykonanie rošády v šachu960
- II.3.1** Šach960 dovoľuje každému hráčovi vykonať raz počas partie rošádu, čo je prípadný ťah aj kráľom aj vežou ako jeden ťah. Pre vykonanie rošády je však potrebných niekoľko výkladov pravidiel pre obvyklý šach, pretože tieto obvyklé pravidlá predpokladajú počiatočné postavenie veže a kráľa, ktoré sa často pri šachu960 nedajú použiť.
- II.3.2** Ako vykonať rošádu.
Pri šachu960 v závislosti od postavenia rošujúceho kráľa a veže pred rošádou sa rošáda vykoná jedným z týchto štyroch spôsobov:
 - II.3.2.1** Dvoj Pohyb rošáda – jedným ťahom sa vykoná pohyb kráľa i pohyb veže.
 - II.3.2.2** Výmenná rošáda – kráľ a veža si vymenia postavenia.
 - II.3.2.3** Rošáda len s pohybom kráľa – vykoná sa len ťah kráľom.
 - II.3.2.4** Rošáda len s pohybom veže – vykoná sa len ťah vežou.
 - II.3.2.5** Odporúčania:
 - II.3.2.5.1** Keď hráč vykonáva fyzicky rošádu na šachovnici, 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.
 - II.3.2.5.2** Po vykonaní rošády by konečné postavenia veže i kráľa mali byť presne také isté, ako by boli ich postavenia pri obvyklom šachu.
 - II.3.2.6** Objasnenie:
Po rošáde na stápec c (zaznamenávanej ako 0-0-0 a v klasickom šachu známej ako rošáda na stranu dámy) sa teda kráľ nachádza na stápci c (na poli c1 pre Bieleho a na poli c8 pre Čierneho) a veža je na stápci d (na poli d1 pre Bieleho a na poli d8 pre Čierneho). Po rošáde na stápec g (zaznamenávanej ako 0-0 a v klasickom šachu známej ako rošáda na stranu kráľa) je kráľ na stápci g (na poli g1 pre Bieleho a na poli g8 pre Čierneho) a veža je na stápci f (na poli f1 pre Bieleho a na poli f8 pre Čierneho).
 - II.3.2.7** Poznámky
 - II.3.2.7.1** Na to, aby sa predišlo akémukoľvek nedorozumeniu, môže byť pred vykonaním rošády užitočné vyhlásiť: „Vykonávam rošádu.“
 - II.3.2.7.2** V niektorých počiatočných postaveniach sa počas rošády nepohybuje kráľ alebo veža (nie však ani jedna z týchto figúr).
 - II.3.2.7.3** V niektorých počiatočných postaveniach môže dôjsť k rošáde už v prvom ťahu.
 - II.3.2.7.4** 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.
 - II.3.2.7.5** V niektorých počiatočných postaveniach niektoré polia, ktoré by pri obvyklom šachu museli byť prázdne, môžu ostať počas rošády obsadené. Napríklad po rošáde na stápec c (0-0-0) je možné, aby polia a, b a/alebo e ostali obsadené a po rošáde na stápec g (0-0) je možné, aby polia e a/alebo h ostali obsadené.

III. Partie bez pridávania času vrátane Ukončenia rýchlej hry

- III.1** 'Ukončenie rýchlej hry' je tá časť partie, v ktorej sa všetky zostávajúce ťahy musia ukončiť v obmedzenom čase.

Príklad 1: Podľa Propozícií turnaja je pre daný turnaj časová kontrola 2 hodiny na 40 ťahov a potom 1 hodina do konca partie. Posledná 1 hodina sa odohrá podľa pravidiel pre Ukončenie rýchlej hry.

Príklad 2: Podľa Propozícií turnaja je pre daný turnaj časová kontrola 2 hodiny na celú partiu. To znamená, že celá partia sa odohrá podľa pravidiel pre Ukončenie rýchlej hry.

- III.2.1** Smernice nižšie týkajúce sa záverečného úseku partie vrátane Ukončenia rýchlej hry sa v súťaži využijú len vtedy, ak ich využitie bolo oznámené vopred.

- III.2.2** Táto príloha sa uplatňuje len pre vážne partie a pre partie rýchleho šachu bez prídavku času a nie na partie bleskového šachu.
- III.3.1** Ak sú spadnuté obidve zástavky a nie je možné zistiť, ktorá zástavka spadla prvá, potom:
- III.3.1.1** sa v partii bude pokračovať, ak sa to stane v ktoromkoľvek úseku partie okrem posledného úseku;
- III.3.1.2** partia je nerozhodná, ak sa to stane v tom úseku partie, v ktorom sa musia dokončiť všetky ostávajúce ťahy.
- III.4** Ak hráčovi, ktorý je na ťahu, zostalo na hodinách menej ako dve minúty, môže požadovať, aby sa pre oboch hráčov zaviedol režim s možným hromadením času s časom navyše 5 sekúnd. Toto znamená ponuku remízy. Ak je odmietnutá a rozhodca súhlasí s touto požiadavkou, hodiny sa potom nastaví s týmto časom navyše; súper dostane ďalšie dve minúty a partia potom pokračuje.
- III.5** Ak sa neuplatňuje článok III.4 a hráčovi, ktorý je na ťahu, zostalo na hodinách menej ako dve minúty, môže reklamovať remízu pred spadnutím svojej zástavky. Privolá rozhodcu a smie zastaviť šachové hodiny (pozri článok 6.12.2). Môže reklamovať na základe toho, že jeho súper nemôže vyhrať normálnymi prostriedkami a/alebo jeho súper nevyvíjal žiadne úsilie vyhrať normálnymi prostriedkami.
- III.5.1** Ak rozhodca súhlasí s tým, že súper nemôže vyhrať normálnymi prostriedkami alebo súper nevyvíjal žiadne úsilie vyhrať partiu normálnymi prostriedkami, prehlási partiu za nerozhodnú. Inak odloží svoje rozhodnutie alebo zamietne reklamáciu.
- III.5.2** Ak rozhodca odloží svoje rozhodnutie, súperovi môžu byť pridané dve minúty a partia pokračuje, podľa možnosti za prítomnosti rozhodcu. Rozhodca vyhlási konečný výsledok neskôr počas partie alebo čo najskôr po spadnutí zástavky ľubovoľného z hráčov. Prehlási partiu za nerozhodnú, ak súhlasí s tým, že súper hráča, ktorému spadla zástavka, nemôže vyhrať normálnymi prostriedkami, alebo s tým, že nevyvíjal dostatočné úsilie o výhru normálnymi prostriedkami.

*To znamená, že rozhodca môže prijať rozhodnutie, že prehlási partiu za remízu, dokonca aj potom, čo došlo k spadnutiu zástavky.
Toto vyžaduje použitie digitálnych hodín. Časová kontrola s prídavkom času je oveľa lepší spôsob, ako rozhodnúť partiu.*

- III.5.3** Ak rozhodca zamietol reklamáciu, súperovi budú pridané dve minúty.
- III.6** Nasledujúci článok sa uplatňuje, keď súťaž nie je pod dohľadom rozhodcu.
- III.6.1** Hráč môže reklamovať remízu, keď mu na hodinách zostali menej ako 2 minúty a pred spadnutím svojej zástavky. Tým sa partia končí.
Reklamovať môže na základe toho, že:
- III.6.1.1** jeho súper nemôže vyhrať normálnymi prostriedkami a/alebo
- III.6.1.2** jeho súper nevyvíjal žiadne úsilie, aby vyhral normálnymi prostriedkami.
V prípade III.6.1.1 musí hráč zapísať konečné postavenie a jeho súper ho musí overiť.
V prípade III.6.1.2 musí hráč zapísať konečné postavenie a predložiť aktuálny partiár.
Súper overí partiár ako aj konečné postavenie.
- III.6.2** Reklamácia bude zverená určenému rozhodcovi.

Komentár k výrazom v Pravidlách šachu

Číslo za výrazom znamená miesto jeho prvého výskytu v Pravidlách.

algebraická notácia: 8.1. Zaznamenávanie ťahov použitím znakov a-h a 1-8 na doske s rozmermi 8×8.

analyzovať: 11.3. Keď jeden hráč alebo viacero hráčov vykonáva(jú) ťahy na šachovnici v snahe určiť, čo je najlepšie pokračovanie.

biela, biely: 2.2. 1. Je 16 svetlo sfarbených figúrok a 32 polí nazývaných biele. Alebo 2. Keď je napísané veľkým počiatočným písmenom, vzťahuje sa to aj na hráča s bielymi figúrkami.

bleskový šach: B. Partia, v ktorej každý hráč má čas na rozmýšľanie 10 minút alebo menej.

body: 10. Obvykle hráč získava 1 bod za výhru, ½ bodu za remízu, 0 za prehru. Inou možnosťou sú 3 za výhru, 1 za remízu, 0 za prehru.

branie: 3.1. Keď sa figúrkou ťahá z poľa na pole obsadené nejakou súperovou figúrkou, pričom posledne menovaná sa odstráni zo šachovnice. Pozri aj 3.7.4.1 a 3.7.4.2. V notácii ×.

Bronsteinov režim: 6.3.2. Pozri režim s oneskorením.

čakacia doba: 6.7. Uvedený čas, ktorý môže hráč meškať bez toho, aby prehral kontumačne.

časová kontrola: 1. Predpis o čase, ktorý má hráč pridelený. Napríklad 40 ťahov za 90 minút, všetky ťahy za 30 minút plus 30 sekúnd s možným hromadením času od ťahu 1. Alebo 2. Hovorí sa, že hráč 'dosiahol časovú kontrolu', ak napríklad ukončil 40 ťahov za menej ako 90 minút.

časová perióda: 8.6. Časť partie, keď hráči musia ukončiť určitý počet ťahov alebo všetky ťahy za určitý čas.

čestná hra: 12.2.1. Niekedy sa musí zväziť, či sa koná spravodlivo, keď rozhodca zistí, že Pravidlá sú nedostatočné.

čierna, čierny: 2.2. 1. Je 16 tmavo sfarbených figúrok a 32 polí nazývaných čierne. Alebo 2. Ak je napísané veľkým počiatočným písmenom, vzťahuje sa to aj na hráča s čiernymi figúrkami.

dáma: ako vo výraze zmeniť pešiaka v dámu, čo znamená, že dochádza k premene pešiaka na dámu.

dámske krídlo: 3.8.1. Zvislá polovica šachovnice, na ktorej na začiatku partie stojí dáma.

demonštračná tabuľa: 6.13. Zobrazenie postavenia na šachovnici, na ktorom sa figúrky premiestňujú ručne.

diváci: 11.4. Ľudia iní ako rozhodcovia a hráči pozerajúci sa na partie. Patria medzi nich hráči po ukončení svojich partíí.

dohliadať: 12.2.5. preskúmať alebo usmerňovať.

doska: 2.4. skrátený výraz pre šachovnicu.

elektronická cigareta: Zariadenie obsahujúce kvapalinu, ktorá sa odparuje a vdychuje ústami, aby napodobnila fajčenie tabaku.

figúra: 2. Dáma, veža, strelec alebo jazdec.

figúrka: 2. Jeden z 32 kameňov na šachovnici.

Fischerov režim: Pozri režim s možným hromadením času.

hodiny: 6.1. Jeden z dvoch časových ukazovateľov.

hrací priestor: 11.2. Jediné miesto, ku ktorému majú hráči prístup počas hry.

hracia miestnosť: 11.2. Miesto, kde sa odohrávajú partie súťaže.

j'adoube: 4.2. Uvedenie poznámky, že hráč si želá opraviť figúrku, ale nemá nevyhnutne zámer ňou ťahať.

kontumácia: strata partie kvôli porušeniu Pravidiel.

kráľovské krídlo: 3.8.1. Zvislá polovica šachovnice, na ktorej na začiatku partie stojí kráľ.

kvalita: Keď jeden hráč stratil vežu a druhý hráč stratil strelca alebo jazdca.

ľahká figúra. Strelec alebo jazdec.

mat: Skratka pre šach-mat.

miestnosti na oddych: 11.2. Miesta na odpočinok, pri Majstrovstvách sveta tiež priestor mimo, kde sa hráči môžu uvoľniť.

mimochodom: 3.7.4.1. Na vysvetlenie pozri príslušný článok. V notácii e.p.

mobil: Pozri mobilný telefón.

mobilný telefón: 11.3.2. mobil.

Toto zariadenie dokáže prijímať nielen hovorené slovo, ale dokáže mať nainštalovaný šachový program, ktorý hráčovi umožňuje analyzovať partie. Medzi ďalšie zariadenia, ktoré sa dajú využiť na podvádzanie, patria inteligentné hodinky, športové monitovacie zariadenia (napr. Fitbit) a dokonca aj niektoré perá.

monitor: 6.13. Elektronické zobrazenie postavenia na šachovnici.

mŕtva pozícia: 5.2.2. Keď žiaden z hráčov nedokáže dať mat súperovmu kráľovi žiadnou postupnosťou prípustných ťahov.

nepripustný: 3.10.1. Pozícia alebo ťah, ktoré sú neprijateľné kvôli Pravidlám šachu.

normálne prostriedky: III.5. Hra priamym spôsobom ako snaha o víťazstvo alebo o získanie takého postavenia, v ktorom je reálna šanca vyhrať partiu inak ako len spadnutím zástavky.

nulová tolerancia: 6.7.1. Keď hráč musí prísť k šachovnici pred začiatkom hracej doby.

obrazovka: 6.13. Elektronické zobrazenie postavenia na šachovnici.

ohrozenie: 3.1. Figúrka ohrozuje súperovu figúrku, ak táto hráčova figúrka môže vykonať branie na tomto poli.

opakovanie: 9.2.1. 1. Hráč môže reklamovať remízu, ak sa tá istá pozícia vyskytuje trikrát. 2. Partia je nerozhodná, ak sa tá istá pozícia vyskytuje päťkrát.

opravujem: Pozri j'adoube.

organizátor: 8.3. Osoba zodpovedná za hrací priestor, termín, peňažné ceny, pozvánky, štruktúru súťaže a tak ďalej.

partiár: 8.1. List papiera s miestom na zapisovanie ťahov. Môže byť aj elektronický.

pat: 5.2.1. Keď hráč nemá žiaden prípustný ťah a jeho kráľ nie je v šachu.

pečatený ťah: I. Keď sa partia prerušuje, hráč zapečatí svoj nasledujúci ťah do obálky.

počítadlo ťahov: 6.10.2. Zariadenie na šachových hodinách, ktoré sa môže použiť na zaznamenávanie počtu stlačení hodín každým hráčom.

pole premeny: 3.7.5.1. Pole, na ktoré príde pešiak, keď dosiahne ôsmy rad.

pomocník: 8.1. Osoba, ktorá môže napomáhať hladkému priebehu súťaže rôznymi spôsobmi.

ponuka remízy: 9.1.2. Keď hráč môže súperovi ponúknuť remízu. Toto sa v partiári vyznačí znakom (=).

postihnutie: 6.2.6. Stav, akým je fyzická alebo duševná prekážka, výsledkom ktorého je čiastočná alebo úplná strata schopnosti osoby vykonávať určité šachové aktivity.

posunúť: 7.4.1. Položiť alebo vziať figúrky z ich obvyklého umiestnenia. Napríklad pešiaka z a2 medzi polia a4 a a5, veža čiastočne medzi poľami d1 a e1.

poškodenie: Pozri postihnutie.

pravidlo 50 ťahov: 9.3.2. Hráč môže reklamovať remízu, ak posledných 50 ťahov bolo každým z hráčov dokončených bez ťahu niektorým pešiakom alebo bez nejakého brania.

pravidlo 75 ťahov: 9.6.2. Partia je nerozhodná, ak obaja hráči dokončili v rámci postupnosti 75 po sebe nasledujúcich ťahov bez ťahu pešiakom a bez nejakého brania.

prekážka: Pozri postihnutie.

premena: 3.7.5.3. Keď pešiak dosiahne ôsmy rad a nahradí sa novou dámou, vežou, strelcom alebo jazdcom rovnakej farby.

prerušenie: 8.1. Namiesto odohratia partie v jednej hracej dobe je partia dočasne prerušená a pokračuje sa v nej neskôr.

prilahlá oblasť: 12.8. Oblasť spojená s hracou miestnosťou, ale reálne nie je súčasťou hracieho priestoru. Napríklad oblasť vyhradená pre divákov.

prídavok: 6.1. Množstvo času (od 2 do 60 sekúnd) od začiatku pridávaného hráčovi pred každým ťahom. Tento prídavok môže byť buď v režime s možným hromadením času alebo v režime s oneskorením.

prípustný ťah: pozri článok 3.10.1.

propozície turnaja: 6.7.1. V mnohých bodoch Pravidiel šachu sú možnosti. Propozície turnaja musia uvádzať, ktorá možnosť sa zvolila.

protest: 11.10. Obvykle má hráč právo podať protest proti rozhodnutiu rozhodcu alebo organizátora.

rad: 2.4. Vodorovná skupina ôsmich polí na šachovnici.

reklamácia: 6.8. Hráč môže vykonať reklamáciu u rozhodcu pri rôznych okolnostiach.

remíza: 5.2. Keď sa partia uzavrie tak, že nevyhráva žiadna strana.

režim s možným hromadením času (Fischerov režim): Keď hráč dostáva ďalšie množstvo času (často 30 sekúnd) pred každým ťahom.

režim s oneskorením (Bronsteinov režim): 6.3.2. Obaja hráči dostanú pridelený 'hlavný čas na rozmýšľanie'. Každý hráč dostáva s každým ťahom tiež 'pevný čas navyše'. Odčítavanie hlavného času na rozmýšľanie sa spustí len po uplynutí pevného času navyše. Pokiaľ hráč stlačí svoje hodiny pred vypršaním pevného času navyše, hlavný čas na rozmýšľanie sa nezmení, a to bez ohľadu na podiel použitého pevného času navyše.

rošáda: 3.8.2. Ťah kráľa smerom k niektorej veži. Pozri príslušný článok. V notácii 0-0 je kráľovská rošáda (rošáda na stranu kráľa), 0-0-0 je dámska rošáda (rošáda na stranu dámy).

rozhodca: Predslov. Osoba (osoby) zodpovedná (zodpovedné) za zabezpečenie toho, že sa dodržiavajú pravidlá súťaže.

rýchly šach: A. Partia, v ktorej čas na rozmýšľanie každého hráča je viac ako 10 minút, ale menej ako 60.

spadnutie zástavky: 6.1. Keď uplynul čas pridelený hráčovi.

stlačiť hodiny: 6.2.1. Úkon stlačenia tlačidla alebo páky na šachových hodinách, ktorým sa zastavia hodiny hráča a spustia sa hodiny súpera.

stĺpec: 2.4. Zvislá skupina ôsmich polí na šachovnici.

strata práva: 4.8. Strata práva na reklamáciu alebo na vykonanie ťahu.

šach: 3.9. Keď je kráľ ohrozený jednou alebo viacerými súperovými figúrkami. V notácii +.

šach960: Druh šachu, pri ktorom figúrky na základnom rade sú usporiadané podľa jednej z 960 rozlíšiteľných možných variácií.

šach-mat: 1.2. Keď je kráľ ohrozený a nedokáže odvrátiť túto hrozbu. V notácii ++ alebo #.

šachová súprava: 32 figúrok na šachovnici.

šachové hodiny: 6.1. Hodiny s dvoma časovými ukazovateľmi prepojenými navzájom.

šachovnica: 1.1. Mriežka s rozmermi 8×8 ako je zobrazená v článku 2.1.

ťah: 1.1. 1. 40 ťahov za 90 minút sa vzťahuje na 40 ťahov pre každého hráča. Alebo 2. byť na ťahu sa vzťahuje na právo hráča hrať ďalej. Alebo 3. Najlepší ťah Bieleho sa vzťahuje na jediný ťah Bieleho.

ťah dotknutou figúrkou: 4.3. Ak sa hráč dotkne nejakej figúrky so zámerom ňou ťahať, je povinný ňou ťahať.

tresty: 12.3. Rozhodca môže použiť tresty ako sú uvedené v článku 12.9 v poradí stúpajúcej závažnosti.

uhlopriečka: 2.4. Priamy rad polí tej istej farby vedený od jedného okraja šachovnice po susedný okraj.

ukončenie rýchlej hry: III: Posledná časť partie, keď hráč musí ukončiť neobmedzený počet ťahov v konečnom čase.

ukončený ťah: 6.2.1. Keď hráč vykonal svoj ťah a následne stlačil svoje hodiny.

uváženie rozhodcu: V Pravidlách je približne 39 prípadov, keď rozhodca musí použiť svoj úsudok.

vážny šach: III.2.2. Partia, v ktorej čas na rozmýšľanie pre každého hráča je aspoň 60 minút.

vykonaný: 1.1. Hovorí sa, že ťah je 'vykonaný', keď sa figúrka presunula na svoje nové pole, ruka vypustila figúrku a zo šachovnice odstránila branú figúrku, ak nejaká figúrka bola braná.

vysvetlenie: 11.9. Hráč má právo, aby mu bolo vysvetlené niektoré z Pravidiel.

výmena: 1. Keď sa premieňa pešiak. Alebo 2. Keď hráč berie figúrku rovnakej hodnoty ako má hodnota jeho vlastnej figúrky, ktorá je tiež braná.

výsledok: 8.7. Obvykle je výsledok 1-0, 0-1 alebo ½-½. Pri výnimočných okolnostiach môžu obaja hráči prehrať (článok 11.8) alebo jeden získa ½ a druhý 0. Výsledky neodohratých partií sa označujú +/- (Biely vyhráva kontumačne), -/+ (Čierny vyhráva kontumačne), -/- (obaja hráči prehrávajú kontumačne).

vzdanie sa: 5.1.2. Keď hráč radšej upustí od ďalšej hry ako by hral až dokiaľ nedostane mat.

za šachovnicou: Úvod. Pravidlá pokrývajú len tento druh šachu, nie šach cez internet, korešpondenčný šach atď.

zasiahnúť: 12.7. Angažovať sa v niečom, čo sa práve deje, aby sa ovplyvnil výsledok.

zástavka: 6.1. Zariadenie, ktoré zobrazuje, keď uplynula časová perióda.

zhodená figúrka: 7.4.1. Figúrka ležiaca na boku, figúrka zrazená na podlahu.

zvislý: 2.4. 8. rad je často pokladaný za najvzdialenejšiu oblasť na šachovnici. Každý stĺpec sa preto označuje za 'zvislý'.

LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU SLOVENSKEHO ŠACHOVÉHO ZVÄZU

Vydal: Sekretariát SŠZ

Termín vydania: 17. mája 2017

Termín revidovaného vydania s vysvetlivkami z Manuálu rozhodcov 2020:

1.augusta 2020