

Pravidlá šachu FIDE



Slovenský šachový zväz

ÚVOD	1
PREDSLOV	2
ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY	2
Článok 1: Podstata a ciele šachovej partie	2
Článok 2: Počiatočné postavenie figúrok na šachovnici	2
Článok 3: Ťahy figúrok	3
Článok 4: Vykonávanie ťahu figúrkami	7
Článok 5: Ukončenie partie	8
PRAVIDLÁ PRE TURNAJE	8
Článok 6: Šachové hodiny	8
Článok 7: Pozície proti pravidlám	9
Článok 8: Zaznamenávanie ťahov	10
Článok 9: Nerozhodná partia	10
Článok 10: Bodovanie	11
Článok 11: Správanie sa hráčov	11
Článok 12: Úloha rozhodcu (pozri Predslov)	12
PRÍLOHY	14
A. Rýchly (rapid) šach	14
B. Bleskový šach	14
C. Algebraická notácia	14
D. Pravidlá pre hru s nevidiacimi a zrakovo postihnutými hráčmi	16
SMERNICE	14
I. Prerušené partie	17
II. Pravidlá pre šach960	18
III. Partie bez pridávania času vrátane Ukončenia rýchlej hry19Komentár k výrazom v Pravidlách šachu	

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 93. Kongrese FIDE v Chennai (India) 7. augusta 2022. **Pravidlá nadobudnú účinnosť dňom 1. januára 2023.**

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.

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 'vykoná' svoj ťah
- 1.3 Hráč je 'na ťahu' keď jeho súper 'vykoná' 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).

Článok 2: Počiatkové postavenie figúrok na šachovnici

- 2.1 Šachovnicu tvorí mriežka 8x8 zo 64 rovnocenných štvorcových polí, striedavo svetlých ('biele' polia) a tmavých ('čierne' polia).
Šachovnica sa umiestni medzi hráčov tak, že bližšie rohové pole po pravici 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 označovaní symbolom



S

Dvaja bieli jazdci, obvykle označovaní 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 označovaní symbolom		S
Dvaja čierni jazdci, obvykle označovaní 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 vodoravných riadkov polí sa nazýva „rady“. Priama spojnica polí rovnakej farby od jedného kraja šachovnice k susednému okraju sa nazýva „uhlopriečka“.

Článok 3: Ťahy figúrok

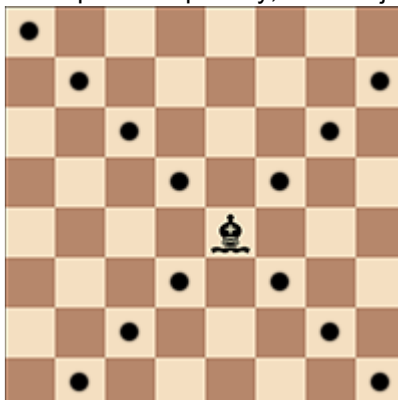
3.1 Nie je prípustné ťahať figúrkou na pole obsadené figúrkou rovnakej farby.

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.

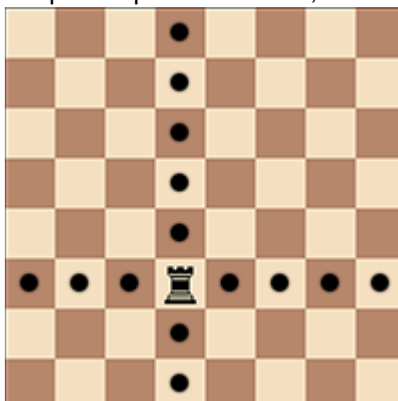
3.1.2 Figúrka ohrozuje súperovu figúrku, ak môže na tomto poli brať podľa článkov 3.2 až 3.8.

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.

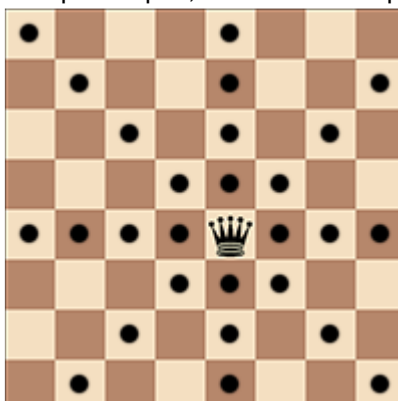
3.2 Strelec môže ťahať na ktorékoľvek pole uhlopriečky, na ktorej stojí.



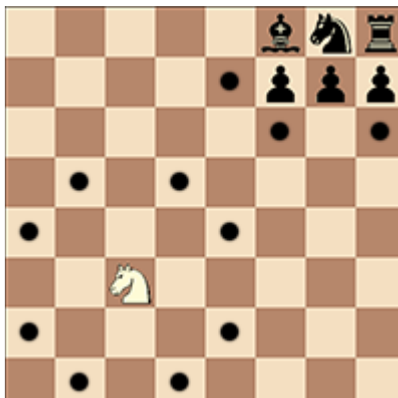
3.3 Veža môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca alebo radu, na ktorých stojí.



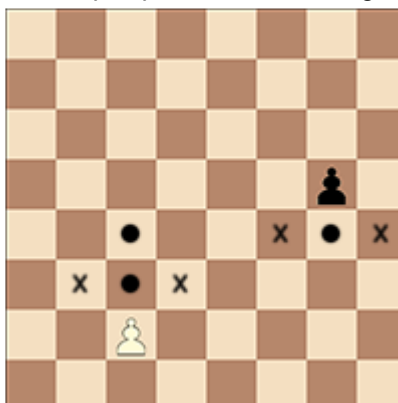
3.4 Dáma môže ťahať na ktorékoľvek pole stĺpca, radu alebo uhlopriečky, na ktorých stojí.



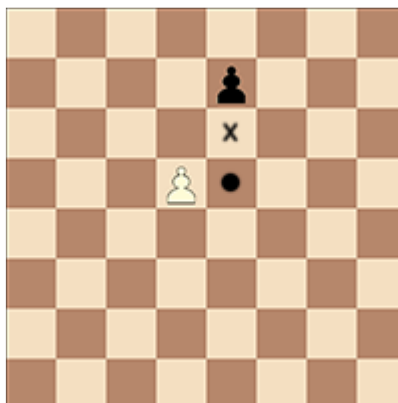
- 3.5 Pri vykonávaní týchto ťahov nemôžu strelec, veža alebo dáma prekročiť žiadnu vyskytujúcu sa figúrku.
- 3.6 Jazdec môže ťahať na jedno z polí najbližších k poľu, na ktorom stojí, ale nie na tom istom rade, stĺpci alebo uhlopriečke.



- 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

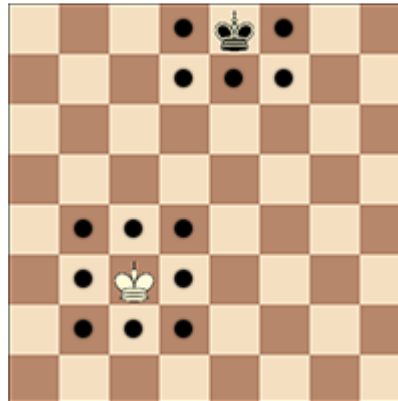
počiatočného postavenia, musí tento pešiaka ako súčasť toho istého ťahu nahradiť na cieľovom poli za novú dámu, vežu, strelca alebo jazdca rovnakej farby, akú mal tento pešiak. Cieľové pole sa nazýva pole 'premeny'.

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

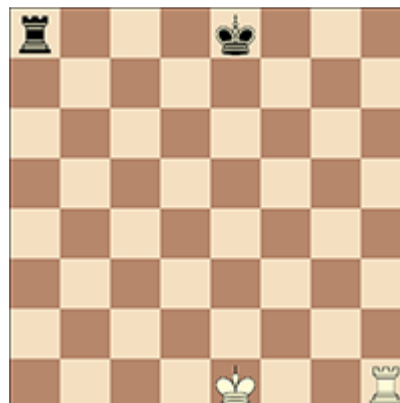
3.7.5.3 Táto zámena pešiaka za inú figúru sa nazýva „premena“ a pôsobnosť novej figúry je okamžitá.

3.8 Kráľ môže vykonať svoj ťah dvoma rôznymi spôsobmi:

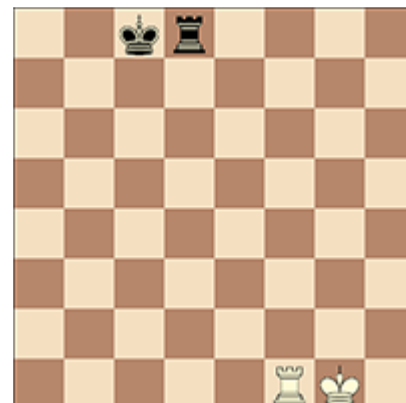
3.8.1 potiahne na ktorékoľvek susediace pole



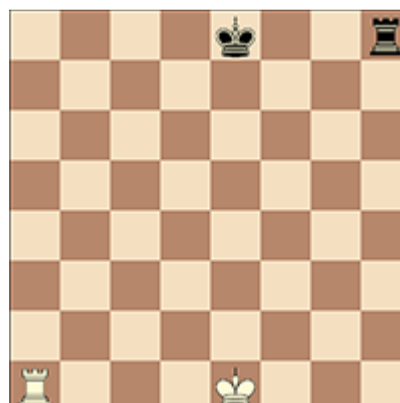
3.8.2 vykoná 'rošádu'. Rošáda je ťah kráľa a ľubovoľnej z veží rovnakej farby po hráčovom prvom rade, ktorý je považovaný za jeden ťah kráľa. Vykoná sa nasledovne: kráľ sa presunie zo svojho pôvodného poľa o dve polia smerom k veži na svojom pôvodnom poli a potom sa veža presunie na pole, ktoré práve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



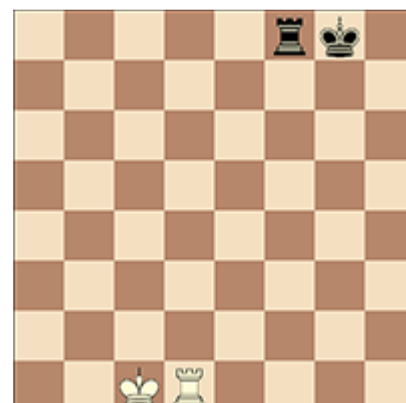
Pred rošádou Bieleho na stranu kráľa
Pred rošádou Čierneho na stranu dámy



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.

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

Článok 5: Ukončenie partie

- 5.1.1 Partiu vyhráva 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 prehráva hráč, ktorého súper prehlási, že sa vzdáva (tým sa partia okamžite končí), pokiaľ pozícia nie je taká, že súper nedokáže dať mat kráľovi hráča žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov. V tomto prípade je výsledkom partie remíza
- 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.

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.
- 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), alebo
 - 6.2.1.2 hráč vykonal svoj nasledujúci ťah v tom prípade, keď jeho predchádzajúci ťah nebol ukončený.
- 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.
- 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'.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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 navyiac'. Odčítavanie hlavného času na rozmýšľanie sa spustí len po uplynutí pevného času navyiac. Pokiaľ hráč stlačí svoje hodiny pred vypršaním pevného času navyiac, hlavný čas na rozmýšľanie sa nezmení, a to bez ohľadu na podiel použitého pevného času navyiac.
 - 6.4** Okamžite po spadnutí zástavky sa musí skontrolovať, či boli splnené požiadavky článku 6.3.1.
 - 6.5** Pred začiatkom partie rozhodne rozhodca o tom, kde sa umiestnia šachové hodiny.
 - 6.6** V čase určenom pre začiatok partie sa spustia hodiny Bieleho.
 - 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.
 - 6.8** Zástavka sa považuje za spadnutú, keď túto skutočnosť spozoruje rozhodca alebo keď ľubovoľný z hráčov spadnutie zástavky oprávnene reklamuje.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - 6.11.1** Ak je potrebné prerušiť partiu, rozhodca zastaví šachové hodiny.
 - 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 pozastaví hodiny na vyhľadanie pomoci rozhodcu, určí rozhodca, či mal hráč oprávnený dôvod tak urobiť. Ak hráč nemal žiaden oprávnený dôvod pozastaviť hodiny, bude hráč potrestaný podľa článku 12.9.
 - 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.

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 počiatočné postavenie figúrok bolo nesprávne, partia sa zruší a odohrá sa nová partia.
- 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.
- 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.
- 7.5.1** Nepřípustný ťah je ukončený akonáhle hráč stlačil svoje hodiny. Ak sa počas partie zistí, že sa ukončil nepřípustný 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

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, a to jedným z nasledovných spôsobov:
 - 8.1.1.1** zapisovaním algebraickou notáciou (Príloha C), do papierového 'partiára' predpísaného pre súťaž.
 - 8.1.1.2** zadávaním ťahov do 'elektronického partiára' s certifikátom FIDE predpísaného pre súťaž.
- 8.1.2** Je zakázané zaznamenávať ťahy dopredu, pokiaľ hráč nereklamuje remízu podľa článku 9.2 alebo 9.3 alebo pokiaľ neprerušuje partiu podľa Smernice I.1.1.
- 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 zaznamenávanie 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.
- 8.3** Partiáre sú vlastníctvom organizátora súťaže. Elektronický partiár so zrejmovou chybou nahradí rozhodca.
- 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 partiáre s využitím záznamov rozhodcu alebo súpera.
 - 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.
 - 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.
- 8.6** Ak nie je možné partiáre zaktualizovať a preukázať tak prekročenie prideleného času niektorým hráčom, považuje sa nasledujúci vykonaný ťah za prvý ťah pre ďalšiu časovú periódu, pokiaľ nie je zjavné, že sa vykonalo alebo ukončilo viac ťahov.
- 8.7** Po skončení partie obidvaja hráči podpíšu zaznamenajú výsledok partie, a to podpísaním oboch

partiárov alebo potvrdením výsledku vo svojich elektronických partiároch. Tento výsledok je platný aj keď je nesprávny, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.

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.
- 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 zobrat' 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 (=).
- 9.1.2.3** reklamácia remízy podľa článkov 9.2 alebo 9.3 sa považuje za ponuku remízy.
- 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 zaznamená svoj ťah, ktorý sa nemôže zmeniť, a to zapísaním tohto ťahu do papierového partiára alebo zadaním tohto ťahu do elektronického 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 pešák 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.
- 9.3** Partia je nerozhodná na základe správnej reklamácie hráčom, ktorý je na ťahu, ak:
- 9.3.1** zaznamená svoj ťah, ktorý sa nemôže zmeniť, a to zapísaním tohto ťahu do papierového partiára alebo zadaním tohto ťahu do elektronického 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.
- 9.4** Ak sa hráč dotkne figúrky podľa článku 4.3, stráca v tomto ťahu právo reklamácie podľa článku 9.2 alebo 9.3.
- 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.
- 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 pešiakom a bez nejakého brania. Ak posledný ťah viedol k matu, toto má prednosť.

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 ($\frac{1}{2}$).
- 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.
- 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 dovolením 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.
- 11.2.4** Propozície turnaja môžu uvádzať, že súper hráča, ktorý je na ťahu, musí ohlásiť rozhodcovi, keď si želá opustiť hraciu miestnosť.
- 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.
- 11.3.4** Fajčenie, vrátane elektronických cigariet, je dovolené len v časti hracieho priestoru určenej rozhodcom.
- 11.4** Hráči, ktorí skončili svoje partie, sa považujú za divákov.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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).
- 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.

Článok 12: Úloha rozhodcu (pozri Predslov)

- 12.1** Rozhodca dohliada na to, aby sa dodržiavali Pravidlá šachu.
- 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 ošetrenie
- 12.2.7** sa pridrižiava Pravidiel a smerníc pre spravodlivú hru (Fair-Play Rules and Guidelines).
- 12.3** Rozhodca sleduje priebeh partií, 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 partií, napríklad keď niekoľko hráčov má nedostatok času.
- 12.5** Rozhodca môže priznať jednému alebo oboj 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.
- 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.
- 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.

PRÍLOHY

Príloha 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.
- 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.
- A.3** Tresty uvádzané v článkoch 7 a 9 Pravidiel pre turnaje sú jedna minúta namiesto dvoch minút.
- A.4** Pravidlá pre turnaje sa uplatňujú, ak:
- A.4.1** jeden rozhodca dohliada na nanajvýš tri partie, a zároveň
- A.4.2** každá partia sa zaznamenáva rozhodcom alebo jeho pomocníkom a – podľa možnosti – elektronickými prostriedkami.
- A.4.3** Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajvýš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.
- A.5** Inak platí nasledovné:
- A.5.1** akonáhle sa z počiatočného postavenia každým hráčom ukončilo desať ťahov:
- A.5.1.1** nemôže sa vykonať žiadna zmena v nastavení hodín, pokiaľ by nebol nepriaznivo ovplyvnený časový plán súťaže.
- A.5.1.2** 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.5.2** 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.
- A.5.3** Pri reklamacii 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.
- A.5.4** 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.
- A.5.5** Rozhodca tiež oznámi spadnutie zástavky, ak to spozoruje.
- A.6** Propozície turnaja udávajú, či článok A.4 alebo článok A.5 platí počas celej súťaže.

Príloha 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.
- B.2** Uplatňujú sa Pravidlá pre turnaje, ak:
- B.2.1** jeden rozhodca dohliada na jednu partiu a
- B.2.2** každá partia sa zaznamenáva rozhodcom alebo jeho pomocníkom a – podľa možnosti – elektronickými prostriedkami.
- B.2.3** Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajvýš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.
- B.3** Inak sa hra riadi Pravidlami pre Rýchly šach v zmysle článku A.2, A.3 a A.5.
- B.4** Propozície turnaja udávajú, či článok B.2 alebo článok B.3 platí počas celej súťaže.

Príloha 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. Partiáre využívajúce iný systém notácie ako algebraický sa nemôžu použiť ako dôkaz v prípadoch, v ktorých sa hráčov

partiar 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** Pešiáci 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 pešiáci umiestené na prvom a druhom rade; čierne figúry a pešiáci 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 x, pričom sa podľa situácie zapíše: 1. buď Jgxf3 alebo Jexf3; 2. buď J5xf3 alebo J1xf3; 3. buď Jhxf3 alebo Jdxf3.
- C.11** V prípade premeny pešiaka sa zaznamená skutočný ťah pešiaka, za ktorým bezprostredne nasleduje skratka novej figúry. Príklad: d8D, exf8J, 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) |
| x | 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 exd4 4. e5 Je4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Jxd6 7. Sg5 Jc6 8. De3+ Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

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 e5xd4 4. e4e5 Jf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Je4xd6 7. Sc1g5 Jb8c6 8. Dd4e3 Sf8e7 9. Jb1d2 0-0 10. 0-0-0 Vf8e8 11. Kc1b1 (=)

Príloha 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.

SMERNICE

Úvod

Zámerom nasledujúcich Smerníc je, aby pomohli pri organizovaní podujatí, kedy môžu byť potrebné. Hoci nie sú súčasťou Pravidiel šachu FIDE, je veľmi odporúčané, aby sa používali pri všetkých podujatiach, keď sú použiteľné.

Smernica I. Prerušenie partie

- I.1.1** Ak partia neskončí do konca času predpísaného pre hru, požiada rozhodca hráča, ktorý je na ťahu, aby tento ťah 'zapečatil'. Hráč musí zapísať svoj ťah jednoznačnou notáciou do papierového partiára, vložiť svoj a súperov (ak je k dispozícii) 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 zaznamenať 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.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 pešiaci 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 pešiaci 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** Dvojpohybová 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.

Smernica 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.
- 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 nastavia 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.
- 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 x.

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 zväžiť, 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.

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.

priľahlá 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 naviac'. Odčítavanie hlavného času na rozmýšľanie sa spustí len po uplynutí pevného času naviac. Pokiaľ hráč stlačí svoje hodiny

pred vypršaním pevného času navyiac, hlavný čas na rozmýšľanie sa nezmení, a to bez ohľadu na podiel použitého pevného času navyiac.

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 partii 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 stípec sa preto označuje za 'zvislý'.

LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU SLOVENSKEHO ŠACHOVÉHO ZVÄZU

Vydal: Sekretariát SŠZ

Termín vydania: 01.01. 2023