

PRAVILA ŠAHA FIDE

Pravila šaha FIDE obuhvaćaju igru na ploči.

Pravila šaha imaju dva dijela:

1. Osnovna pravila igre

2. Pravila natjecanja.

Tekst na engleskom jeziku izvorna je verzija Pravila šaha (prihvaćena na 84. kongresu FIDE u Tallinu (Estonia) koja stupaju na snagu 1. srpnja 2014.

U ovim Pravilima smatrat će se da riječi "on", "njemu" i "njegov" uključuju "ona", "njoj" i "njezin".

PREDGOVOR

Pravila šaha ne mogu pojasniti sve slučajeve koji se mogu pojaviti tijekom partije, niti mogu regulirati sve administrativne probleme. Tamo gdje slučajevi nisu jasno iskazani člankom Pravila, trebalo bi biti moguće donijeti ispravnu odluku proučavanjem analognih slučajeva koji su regulirani u Pravilima. Pravila pretpostavljaju potrebnu sudačku kompetenciju, zdravu prosudbu i potpunu nepristranost. Previše detaljna pravila mogu uskratiti sudu slobodu prosudbe i tako ga spriječiti u pronalaženju rješenja problema kakvo nalaže poštenje, logika i posebno važne činjenice. FIDE poziva sve šahiste i federacije da prihvate ovaj pristup.

Nužan uvjet da bi FIDE rejtingirala partiju je da je igrana u skladu s Pravilima šaha FIDE.

Preporuka je da se i natjecateljske partije koje ne rejtingira FIDE igraju po Pravilima šaha FIDE.

Federacije članice mogu tražiti od FIDE uputu o postupanju u spornim pitanjima koja se odnose na Pravila šaha.

OSNOVNA PRAVILA IGRE

Članak 1. - Priroda i ciljevi šahovske partije

- 1.1 Šahovsku partiju igraju dva protivnika koji pokreću figure na kvadratnoj ploči zvanj "šahovska ploča". Igrač sa figurama svijetle boje (bijeli) čini prvi potez, zatim igrači pomiču naizmjenice, tako da igrač koji ima tamne figure (crni) čini sljedeći potez. Za igrača se kaže da je "na potezu" kad je potez njegovog protivnika "dovršen".
- 1.2 Cilj svakog igrača je dovesti protivnikovog kralja "pod udar" tako da protivnik nema ispravan potez. Za igrača koji to postigne kaže se da je "matirao" protivnikovog kralja i da je pobijedio u partiji. Nije dozvoljeno ostavljanje vlastitog kralja pod udarom, izlaganje vlastitog kralja napadu kao i "uzimanje" protivnikovog kralja. Protivnik čiji je kralj matiran izgubio je partiju.
- 1.3 Ako je pozicija takva da niti jedan igrač nema mogućnost matiranja protivnikovog kralja, partija je neriješena (**vidi Članak 5.2.b**).

Članak 2. - Početni položaj figura na šahovskoj ploči

2.1 Šahovska ploča se sastoji od mreže 8x8 polja sa 64 jednaka kvadrata, naizmjenice svijetla ("bijela" polja) i tamna ("crna" polja).

Šahovska ploča se postavlja između igrača tako da je polje, za igrača, u desnom kutu bijelo.

2.2 Na početku partije bijeli ima 16 figura svijetle boje ("bije" figure). Crni ima 16 figura tamne boje ("crne" figure).

To su sljedeće figure:

bijeli kralj, obično označen simbolom



K

bijela dama, obično označena simbolom



D

dva bijela topa, obično označeni simbolom



T

dva bijela lovca, obično označeni simbolom



L

dva bijela skakača, obično označeni simbolom



S

osam bijelih pješaka, obično označenih simbolom



crni kralj, obično označen simbolom



K

crna dama, obično označena simbolom



D

dva crna topa, obično označeni simbolom



T

dva crna lovca, obično označeni simbolom



L

dva crna skakača, obično označeni simbolom

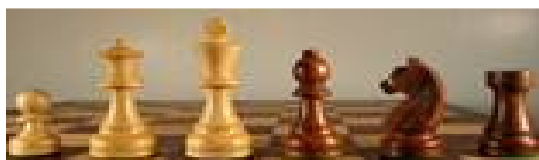


S

osam crnih pješaka, obično označenih simbolom



Staunton figure:



P D K L S T

2.3 Početna pozicija figura na šahovskoj ploči je kako slijedi:



2.4 Osam okomitih nizova polja nazivaju se "linije". Osam vodoravnih nizova polja nazivaju se "redovi". Ravni niz polja iste boje, koja idu od jednog ruba ploče do susjednog ruba, naziva se "dijagonala".

Članak 3. - Kretanje figura

3.1 Nije dopušteno igrati figurom na polje na kojem se nalazi figura iste boje. Ako se igra figurom na polje zauzeto protivnikovom figurom protivnikova se figura uzima i uklanja sa šahovske ploče kao dio istog poteza. Za figuru se kaže da napada protivnikovu figuru ako ta figura može na tom polju uzeti protivnikovu figuru u skladu sa člancima 3.2. do 3.8.

Smatra se da figura napada polje čak i ako je takvoj figuri spriječeno kretanje prema tom polju jer bi to vodilo ostavljanju ili postavljanju vlastitog kralja pod udar.

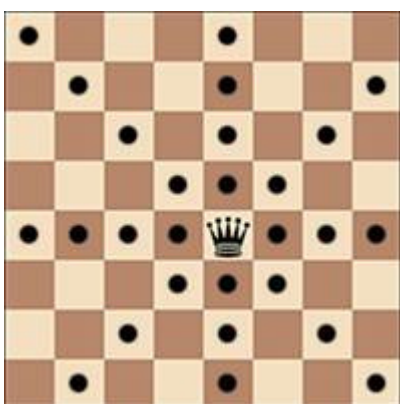
3.2 Lovcem se može igrati na bilo koje polje na dijagonali na kojoj se nalazi.



3.3 Topom se može igrati na bilo koje polje na liniji ili redu na kojem se nalazi.



3.4 Damaom se može igrati na bilo koje polje na liniji, redu ili dijagonali na kojoj se nalazi.



3.5 Prilikom odigravanja ovih poteza lovac, top ili dama ne smiju prelaziti preko figura koje im stoje na putu.

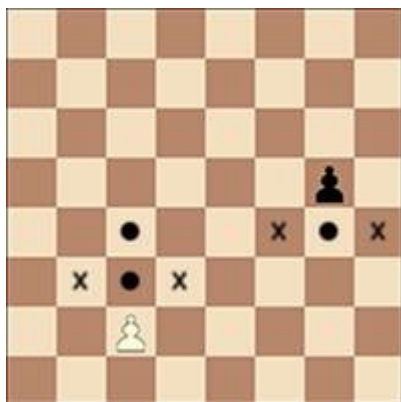
3.6 Skakačem se može igrati na jedno od najbližih polja onom na kojem se nalazi ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.



3.7

- a. Pješak se može kretati prema naprijed neposredno ispred sebe na istoj liniji, pod uvjetom da ovo polje nije zauzeto, ili svojim prvim potezom pješak se može kretati kao pod 3.7.a ili

- b. alternativno napredovati za dva polja naprijed na istoj liniji uz uvjet da su oba polja slobodna, ili
- c. pješak se može kretati na polje zauzeto protivnikovom figurom koja se nalazi dijagonalno ispred njega na susjednoj liniji, uzimajući tu figuru.

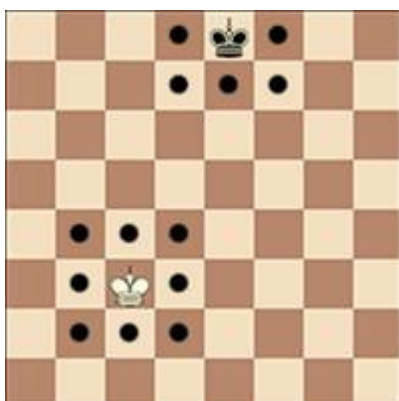


- d. Pješak koji napada polje koje je prešao protivnikov pješak koji je napredovao za dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može uzeti tog protivnikovog pješaka kao da je isti pomaknut samo za jedno polje. Ovo uzimanje moguće je samo u sljedećem potezu i naziva se uzimanje "en passant" (u prolazu).



- e. Kad igrač, koji je na potezu, igra s pješakom na najudaljeniji red od njegovog početnog položaja, mora zamijeniti tog pješaka kao dio istog poteza novom damom, topom, lovcem ili skakačem iste boje na namjeravano dolazno polje. Ovo se zove polje „promocije“. Igračev izbor nije ograničen na figure koje su prethodno uzete. Ova zamjena pješaka drugom figurom naziva se promocijom, a nova figura djeluje odmah.

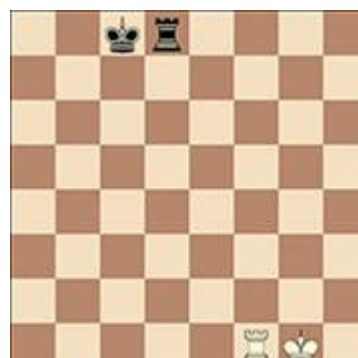
3.8 Kraljem se može igrati na dva različita načina: pomicanjem na susjedno polje



ili "rokiranjem". Rokada je potez kralja i bilo kojeg topa iste boje po igračevom prvom redu koji se smatra jednim potezom kralja i izvodi se na sljedeći način: kralj se premjesti sa svog početnog polja dva polja prema topu na njegovom početnom polju, te se zatim top prebaci preko kralja na polje koje je kralj upravo preskočio.



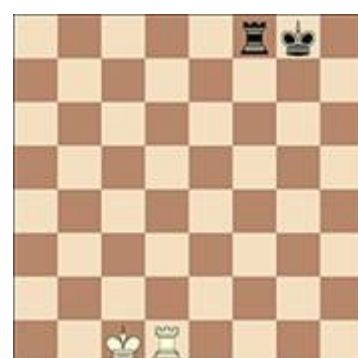
Prije rokade bijeloga na kraljevoj strani.
Prije rokade crnoga na daminoj strani.



Nakon rokade bijeloga na kraljevoj strani.
Nakon rokade crnoga na daminoj strani.



Prije rokade bijeloga na daminoj strani.
Prije rokade crnoga na kraljevoj strani.



Nakon rokade bijeloga na daminoj strani.
Nakon rokade crnoga na kraljevoj strani.

- (1) Pravo na rokadu je izgubljeno:
 - (a) ako je kraljem već igrano, ili
 - (b) s topom kojim je već igrano.
- (2) Rokada je privremeno spriječena:
 - (a) ako je polje na kojem se nalazi kralj, polje koje mora prijeći, ili polje na koje treba zauzeti, pod udarom jedne ili više protivnikovih figura, ili
 - (b) ako se između kralja i topa kojim se namjerava izvoditi rokada nalazi bilo koja figura.

3.9 Kaže se da je kralj "u šahu" ako ga napada jedna ili više protivnikovih figura, čak i ako je takvoj figuri spriječeno kretanje prema polju koje zauzima kralj jer bi tada ostavili ili postavili vlastitog kralja pod udar. Nijedna od figura ne smije se micati ako se tim potezom kralj iste boje izlaže šahu ili se taj kralj ostavlja u šahu.

3.10

- a. Potez je ispravan kad su ispunjeni svi bitni uvjeti Članaka 3.1 do 3.9.
- b. Potez je neispravan ako ne udovoljava uvjetima Članaka 3.1 do 3.9.
- c. Pozicija je neispravna kad se ne može postići nijednim nizom ispravnih poteza.

Članak 4. - Izvedba poteza

- 4.1** Svaki se potez mora izvesti samo jednom rukom.
- 4.2** Pod uvjetom da najprije iskaže namjeru (npr. izjavom "j'adoube" ili "I adjust" ili "popravljam"), samo igrač koji je na potezu može popraviti jednu ili više figura na njihovim poljima.
- 4.3** Izuzev opisanog u članku 4.2, ako igrač na potezu dotakne na šahovskoj ploči, s namjerom pomicanja ili uzimanja:
- jednu ili više svojih figura, mora igrati figurom koju je prvu taknuo, a kojom je moguće igrati
 - jednu ili više protivnikovih figura, mora uzeti figuru koju je prvu dotaknuo, a može je uzeti
 - po jednu figuru jedne i druge boje, mora uzeti protivnikovu figuru svojom figurom, ili, ako je to neispravno, igrati ili uzeti prvu taknutu figuru kojom može igrati ili koju može uzeti. Ako je nejasno koja je figura prije taknuta, takvom se smatra igračeva, a ne protivnikova figura.
- 4.4** Ako igrač na potezu:
- dotakne svog kralja i topa mora rokirati na tu stranu ako je to moguće;
 - namjerno dotakne topa, a potom svoga kralja, u tom potezu ne smije rokirati na tu stranu i postupa se u skladu sa člankom 4.3.a;
 - namjeravajući rokirati, dotakne kralja i onda topa, ali je rokada na toj strani neispravna, igrač mora igrati drugi ispravan potez kraljem (što može uključivati i rokadu s drugim topom). Ako kralj nema ispravan potez, igrač je slobodan igrati bilo koji ispravan potez;
 - promovira pješaka, izbor figure je konačan kad figura dotakne polje promocije.
- 4.5** Ako nije moguće igrati ili uzeti bilo koju od taknutih figura prema Članku 4.3 ili Članku 4.4, igrač može odigrati bilo koji ispravan potez.
- 4.6** Promocija se može izvesti na različite načine:
- nije nužno postaviti pješaka na dolazno polje,
 - uklanjanje pješaka s ploče i postavljenje nove figure na ploču, može se izvesti bilo kojim redoslijedom.
- U slučaju da se protivnikova figura nalazi na polju promocije, obaveza je uzeti ju.
- 4.7** Kad se figura, kod ispravnog poteza ili dijela ispravnog poteza, ispusti na polje, ne može se premjestiti na drugo polje u istom potezu. Potez se smatra izvršenim u slučaju:
- uzimanja, kada je uzeta figura uklonjena sa šahovske ploče i igrač, koji je postavio svoju figuru na njeno novo polje, ispusti svoju figuru iz ruke;

- b. rokade kad igrač ispusti topa na polje koje je prethodno prešao kralj. Kad igrač ispusti kralja iz ruke, potez još nije odigran, ali igrač više nema pravo odigrati bilo koji potez osim rokade na toj strani, ako je moguća;
 - c. promocije pješaka, kad je pješak uklonjen sa šahovske ploče i igrač ispusti iz ruke novu figuru na polje promocije.
- 4.8** Igrač gubi pravo reklamacije protivnikove povrede članka 4.1 – 4.7 kad dotakne figuru s namjerom pomicanja ili uzimanja.
- 4.9** Ako igrač nije u stanju pomicati figure, može dovesti pomoćnika, koji mora biti sucu prihvatljiv, da to obavlja.

Članak 5. - Završetak partije

5.1

- a. Partiju je dobio igrač koji je matirao protivnikovog kralja. Tim je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do pozicije matiranja bio u skladu s Člankom 3 i Člankom 4.2 – 4.7.
- b. Partiju je dobio igrač čiji je protivnik izjavio da predaje. Tim je partija odmah završena.

5.2

- a. Partija je završena remijem kada igrač na potezu ne može odigrati niti jedan ispravan potez, a kralj mu nije u šahu. Za partiju se kaže da je završena "patom". Tim je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do pat pozicije bio u skladu s Člankom 3 i Člankom 4.2 – 4.7.
- b. Partija je završena remijem kada nastane pozicija u kojoj niti jedan igrač ne može matirati protivnikovog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza. Za partiju se kaže da je završena "mrtvom pozicijom". Time je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do te pozicije bio u skladu s Člankom 3 i Člankom 4.2 do 4.7.
- c. Partija završava remijem dogovorom dvojice igrača u tijeku partije. Time je partija odmah završena.
- d. Partija može završiti remijem ako će se identična pozicija pojaviti ili se pojavila na šahovskoj ploči najmanje tri puta (vidi Članak 9.2).
- e. Partija može završiti remijem, ako je svaki od igrača povukao najmanje posljednjih 50 poteza bez micanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja (vidi i Članak 9.3).

PRAVILA NATJECANJA

Članak 6. - Šahovski sat

- 6.1** "Šahovski sat" podrazumijeva sat s dva pokazatelja vremena međusobno spojena na način da samo jedan od njih smije raditi u bilo kojem trenutku.
- Pod "satom" se u Pravilima šaha podrazumijeva jedan od dva pokazatelja vremena.

Svaki pokazatelj vremena ima "zastavicu".

"Pad zastavice" podrazumijeva da je igraču isteklo dodijeljeno vrijeme.

6.2

- a. Tijekom igre svaki igrač, odigraši svoj potez na šahovskoj ploči, zaustavit će svoj sat i pokrenuti protivnikov sat (tj, pritisnut će svoj sat). Ovo „dovršava“ potez. Potez je također dovršen ako:
 - (1) potez završava partiju (vidi Članak 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b i 9.7) ili
 - (2) je igrač povukao svoj sljedeći potez, u slučaju da njegov prijašnji potez nije dovršen. Igraču mora biti dozvoljeno da zaustavi svoj sat nakon što je odigrao potez, čak i nakon što je njegov protivnik odigrao svoj sljedeći potez. Vrijeme između odigravanja poteza na šahovskoj ploči i pritiskanja sata smatra se dijelom vremena dodijeljenog igraču.
- b. Igrač mora pritiskati svoj sat istom rukom s kojom je povukao potez. Igraču je zabranjeno držati prst na satu ili „lebdjeti“ nad njim.
- c. Igrači moraju propisno rukovati satom. Zabranjeno je jako udaranje po satu, uzimanje sata, pritiskanje sata prije poteza ili prevrtanje sata. Nepravilno rukovanje satom kaznit će se u skladu s Člankom 12.9.
- d. Samo igraču čiji sat teče dopušteno je popravljati figure.
- e. Ako igrač nije sposoban koristiti sat, pronaći će pomoćnika, prihvatljivog sucu, koji će obavljati tu dužnost. Sudac će njegov sat namjestiti na pravedan način. Ovo usklađivanje sata neće se primijeniti na sat igrača s invaliditetom.

6.3

- a. Pri uporabi šahovskog sata svaki igrač mora odigrati minimalni broj ili sve poteze u dodijeljenom mu vremenu i/ili mu se može dodijeliti dodatno vrijeme za svaki potez. Sve to treba biti određeno unaprijed.
- b. Vrijeme koje igrač uštedi u jednom periodu igre dodaje se vremenu koje on ima na raspolaganju u sljedećem periodu, gdje se to može primijeniti.

Pri igranju s vremenskom zadržkom jednom i drugom igraču dodjeljuje se "glavno vrijeme za razmišljanje". Svaki igrač također dobiva i "fiksno dodatno vrijeme" za svaki potez. Smanjivanje glavnog vremena za razmišljanje počet će tek nakon isteka fiksnog vremena. Pod uvjetom da igrač zaustavi svoj sat prije isteka fiksnog vremena, glavno vrijeme za razmišljanje neće se promijeniti, bez obzira na iznos utrošenog fiksnog vremena.

6.4 Odmah po padu zastavice, mora se provjeriti ispunjenje zahtjeva iz Članka 6.3.a.

6.5 Prije početka partije sudac će odlučiti gdje će se postaviti sat.

6.6 U vrijeme predviđeno za početak partije uključuje se sat igrača koji ima bijele figure.

6.7

- a. Pravila natjecanja unaprijed će odrediti zadano vrijeme kašnjenja. Svaki igrač koji stigne za šahovsku ploču nakon zadanog vremena izgubit će partiju osim ako sudac ne odluči drugačije.
- b. Ako pravila natjecanja definiraju da zadano vrijeme kašnjenja nije 0 (nula) i ako niti jedan igrač nije nazočan na početku, bijeli će izgubiti sve vrijeme proteklo do njegovog dolaska, osim kad pravila toga natjecanja propisuju drugačije ili sudac odluči drugačije.

6.8 Smatra se da je zastavica pala kad to uoči sudac ili kad na to ispravno ukaže jedan od igrača.

6.9 Osim slučajeva u kojima se primjenjuju odredbe članka 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b. i 5.2.c, ako igrač koji ne odigra predviđeni broj poteza unutar dodijeljenog vremena za razmišljanje gubi partiju. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati bilo kojim nizom ispravnih poteza.

6.10

- a. Svaka se informacija sata smatra konačnom ukoliko nema očitih neispravnosti. Očito neispravan sat sudac treba zamijeniti, i upotrijebiti svoju najbolju procjenu pri određivanju vremena na zamjenskom šahovskom satu.
- b. Ako se za vrijeme igre utvrdi da su jedan ili oba sata neispravno namješteni, sat treba odmah zaustaviti bilo igrač bilo sudac. Sudac će namjestiti ispravne postavke i ispraviti vremena i brojač poteza. On treba upotrijebiti svoju najbolju procjenu kod određivanja ispravnih postavki.

6.11 Ako su obje zastavice pale, a nije moguće utvrditi koja je pala prije onda:

- a. onda će se partija nastaviti ako se to dogodilo u bilo kojem periodu igre osim u zadnjem;
- b. partija je remi ako se to dogodilo u periodu u kojem se moraju odigrati svi preostali potezi.

6.12

- a. Ako partiju treba prekinuti, sudac će zaustaviti satove.
- b. Igrač smije zaustaviti satove samo ako ima namjeru tražiti sučevu pomoć, npr. kod izvođenja promocije, a tražena figura nije pri ruci.
- c. Sudac će odlučiti kad će se partija nastaviti.
- d. Ako igrač zaustavi satove s namjerom da zatraži sučevu pomoć, sudac će utvrditi je li igrač imao valjan razlog za to. Ako je očito da igrač nije imao valjan razlog za zaustavljanje satova, bit će kažnjen u skladu s Člankom 12.9.

- 6.13** Ekрани, monitori ili demonstracijske ploče koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovskoj ploči, poteze i broj odigranih poteza, te satovi koji pokazuju i broj odigranih poteza, dopušteni su u turnirskim dvoranama. Međutim, igrač ne može izvršiti reklamaciju temeljem informacije iskazane na taj način.

Članak 7. - Nepravilnosti

- 7.1** Ako se dogodi neka nepravilnost u tijeku partije i figure se moraju ponovo postaviti na prvotni položaj, sudac će upotrijebiti svoju najbolju prosudbu da odredi vremena na šahovskom satu. Ovo uključuje i pravo da ne mijenja vremena na satu. On će također, ako je nužno, prilagoditi brojač poteza na satu.
- 7.2**
- a. Ako se tijekom partije utvrdi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i odigrati nova.
 - b. Ako se tijekom partije utvrdi da je šahovska ploča postavljena protivno odredbama Članka 2.1, partija će se nastaviti, ali postignuta pozicija se mora prebaciti na pravilno postavljenu šahovsku ploču.
- 7.3** Ako je partija počela obrnutim bojama figura, nastaviti će se, osim ako sudac ne odluči drugačije.
- 7.4** Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura uspostaviti će ispravnu poziciju koristeći svoje vrijeme. Ako je nužno, igrač ili njegov protivnik mogu zaustaviti sat i zatražiti sučevu pomoć. Sudac može kazniti igrača koji je poremetio položaj figura.
- 7.5**
- a. Ako se tijekom partije utvrdi da je odigran nepravilan potez, uspostaviti će se pozicija koja je bila neposredno prije nastanka nepravilnosti. Ako se ne može uspostaviti poziciju koja je bila neposredno prije nepravilnosti, partija se nastavlja od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti. Na potez kojim se zamjenjuje nepravilan potez primjenjuju se Članci 4.3 i 4.7. Partija se zatim nastavlja od utvrđene pozicije.

Ako je igrač pomaknuo pješaka na najudaljeniji red, zaustavio sat, ali nije zamijenio pješaka s novom figurom, potez je nepravilan. Pješak se može zamijeniti damom iste boje kao pješak.
 - b. Nakon odluke donesene na temelju Članka 7.5.a, za prvi dovršeni nepravilni potez igrača sudac će dodati igračevom protivniku dvije minute dodatnog vremena; za drugi dovršeni nepravilan potez istog igrača, sudac će partiju proglasiti za njega izgubljenom. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza.

- 7.6** Ako se tijekom partije utvrdi da su figure pomaknute s njihovih polja, uspostaviti će se pozicija prije nepravilnosti. Ako se ne može utvrditi pozicija neposredno prije nepravilnosti, partija će se nastaviti od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti. Partija će se zatim nastaviti od utvrđene pozicije.

Članak 8. - Zapisivanje poteza

8.1

- a. Tijekom partije od svakog se igrača traži da zapisuje svoje i protivnikove poteze na korektan način, potez za potezom, što je moguće jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom (Dodatak C), na obrascu propisanom za natjecanje. Zabranjeno je pisanje poteza unaprijed, osim ako igrač reklamira remi prema članu 9.2, ili 9.3 ili kod prekida partije prema Dodatku E.1 a.
- b. Obrasci će se koristiti samo za zapisivanje poteza, vremena na satovima, ponude remija, stvari koje se odnose na zahtjeve i druge relevantne podatke.
- c. Igrač može, ako to želi, odgovoriti na protivnikov potez prije nego isti zapiše. Mora zapisati svoj prethodni potez prije odigravanja sljedećeg poteza.
- d. Ponudu remija moraju zapisati oba igrača na svojim obrascima simbolom (=).
- e. Ako igrač nije u mogućnosti održavati zapis partije, može osigurati pomoćnika, prihvatljivog sucu, za zapisivanje poteza. Sudac će namjestiti njegov sat na pravedan način. Ovo namještanje sata neće se primijeniti na igrača s invaliditetom.

- 8.2** Obrazac za zapisivanje partije treba biti vidljiv sucu tijekom cijele partije.

- 8.3** Obrasci za zapisivanje partija vlasništvo su organizatora natjecanja.

- 8.4** Ako je igraču preostalo manje od pet minuta na satu u nekom periodu igre, a nema dodatnog vremena od 30 sekundi ili više koje se dodaju nakon svakog poteza, tada do kraja perioda nije dužan udovoljiti zahtjevima iz Člana 8.1.

8.5

- a. Ako ni jedan od igrača ne održava zapis partije po Članku 8.4, sudac ili pomoćnik trebaju nastojati biti prisutni i održavati zapis partije. U tom slučaju, odmah nakon pada jedne od zastavica sudac će zaustaviti sat. Oba igrača tada usklađuju svoje obrasce koristeći se sučevim ili protivnikovim obrascem.
- b. Ako samo jedan igrač nije dužan održavati zapis partije po Članku 8.4, odmah nakon pada bilo koje zastavice dužan je u potpunosti popuniti svoj obrazac za zapisivanje partije prije pomicanja figure na šahovskoj ploči. Pod uvjetom da je na potezu, igrač može koristiti protivnikov obrazac za zapisivanje partije, ali ga mora vratiti protivniku prije nego povuče potez.
- c. Ako nema potpunog obrasca za zapisivanje partija igrači moraju rekonstruirati partiju na drugoj šahovskoj ploči i pod nadzorom suca ili pomoćnika. Prije početka rekonstrukcije

on će zabilježiti poziciju na šahovskoj ploči, vrijeme na satovima, čiji je sat tekao i broj odigranih poteza, ako je taj podatak dostupan.

- 8.6** Ako se obrasci ne mogu ažurirati pokazujući da je igrač prekoračio dodijeljeno vrijeme, sljedeći odigrani potez će se smatrati prvim u sljedećoj vremenskoj seansi, osim ako ima dokaza da je odigran/dovršen veći broj poteza.
- 8.7** Na kraju partije oba igrača trebaju potpisati oba obrasca za zapisivanje partija koji pokazuju rezultat partije. Čak i ako je netočan, taj će rezultat ostati, osim ako sudac ne odluči drugačije.

Članak 9. - Neodlučena partija

9.1

- a. Pravila natjecanja mogu specificirati da igrači ne smiju pristati na remi bez dopuštenja suca, bilo to prije zadanog minimalnog broja poteza ili uopće.
- b. Međutim, ako pravila natjecanja dopuštaju remi dogovorom primijenit će se sljedeće:
- (1) Igrač koji želi ponuditi remi to će napraviti nakon što odigra potez na šahovskoj ploči a prije zaustavljanja sata. Ponuda u bilo kojem drugom trenutku u tijeku partije je također važeća, ali tada u obzir treba uzeti Članak 11.5. Nikakav uvjet se ne smije dodati ponudi. U oba slučaja ponuda se ne može povući i valjana je dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije doticanjem figure s namjerom pomicanja ili uzimanja, ili se partija ne završi na drugi način.
 - (2) Ponudu remija trebaju zapisati oba igrača u svojim obrascima sa simbolom (=).
 - (3) Reklamacija remija temeljem članka 9.2 ili 9.3 smatra se ponudom remija.

9.2

Partija je neriješena nakon ispravne reklamacije igrača koji je na potezu, kada se radi o poziciji koja se ponavlja najmanje tri puta (ne nužno istim redoslijedom poteza):

- a. pozicija će se pojaviti, ako igrač prvo upiše svoj potez u obrazac, te izjavi sucu da će taj potez i odigrati (nakon upisa, potez više nije moguće promijeniti), ili
- b. pozicija se pojavila i igrač na potezu reklamira neriješenu partiju (remi).

Pozicija se smatra jednakom samo ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje se nalaze na istim poljima, te da sve figure imaju na raspolaganju jednake poteze. Smatra se da pozicije nisu jednake u sljedećim slučajevima:

- (1) Ako je na početku niza pješak uzet načinom "u prolazu" (en-passant).
- (2) Ako su kralj ili top imali pravo na rokadu, ali su to pravo izgubili tijekom sljedećih poteza. Pravo na rokadu je izgubljeno samo nakon poteza kralja ili topa.

9.3

Partija je remi na temelju ispravne reklamacije igrača na potezu, ako:

- a. on upiše svoj potez, koji se ne može promijeniti, u svoj obrazac i najavi sucu svoju namjeru da odigra potez koji će rezultirati činjenicom da su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja, ili

- b. su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja.
- 9.4** Ako igrač dotakne figuru kao u Članku 4.3, on gubi pravo reklamacije po Članku 9.2 ili 9.3 u tom potezu.
- 9.5** Ako igrač reklamira remi po Članku 9.2 ili 9.3, on ili sudac će zaustaviti sat. (vidi Članak 6.12.a ili 6.12.b). Nije mu dopušteno povući reklamaciju.
- a. Ako se utvrdi da je reklamacija točna partija je odmah remi.
- b. Ako se utvrdi da je reklamacija netočna, sudac će dodati dvije minute na protivnikovo preostalo vrijeme za razmišljanje. Tada će se partija nastaviti. Ako je reklamacija bazirana na najavljenom potezu, taj potez se mora odigrati prema Člancima 3 i 4.
- 9.6** U jednom ili oba sljedeća slučaja partija je neriješena:
- a. pojavila se jednaka pozicija kao u članku 9.2 b. najmanje pet puta, nakon naizmjeničnih poteza oba igrača.
- b. oba igrača su odigrali 75 poteza u nizu bez pomicanja pješaka te bez uzimanja. Iznimno, u slučaju da je posljednjim potezom izvedeno matiranje, partija se smatra odlučenom.
- 9.7** Partija je neriješena kad se postigne pozicija u kojoj se ne može dati mat bilo kojim nizom ispravnih poteza. Ovo odmah završava partiju, pod uvjetom da ja potez koji je doveo do ove pozicije bio u skladu s Člankom 3 i Člancima 4.2 – 4.7.

Članak 10. - Bodovanje

- 10.1** Ako pravila natjecanja ne određuju drugačije, igrač koji dobije partiju ili dobije partiju bez borbe, osvaja jedan bod (1), igrač koji izgubi partiju ili izgubi partiju bez borbe osvaja nula bodova (0), a igrač koji remizira partiju dobiva pola boda ($\frac{1}{2}$).

Članak 11. - Ponašanje igrača

- 11.1** Igrači ne smiju učiniti ništa što bi šahovsku igru dovelo na loš glas.
- 11.2** „Mjesto igre“ se određuje kao „prostor za igru“, WC, prostor za osvježenje, izdvojeni prostor za pušenje i ostala mjesta koja odredi sudac.
- Prostor za igru se određuje kao mjesto gdje se igraju natjecateljske partije.
- Samo s odobrenjem suca može:
- a. Igrač napustiti mjesto igre.
- b. igrač koji je na potezu dobiti dopuštenje da napusti prostor za igru.
- c. Osobi koja nije ni igrač niti sudac nije dozvoljen pristup u prostor za igru.

11.3

- a. Za vrijeme partije igračima je zabranjeno koristiti bilo kakve bilješke, izvore informacija ili savjeta, ili analizirati na drugoj šahovskoj ploči.
- b. Za vrijeme partije, igraču je zabranjeno imati u mjestu igre mobitel i/ili druga elektronska sredstva komunikacije. Ako je očito da je igrač donio takav uređaj u mjesto igre, izgubit će partiju. Protivnik će dobiti partiju.

Pravila natjecanja mogu odrediti drugačiju, manje oštru, kaznu.

Sudac može zahtijevati od igrača dopuštenje da se pretraži njegova odjeća, torbe ili drugi predmeti, u povjerenju. Sudac ili osoba koju je sudac ovlastio pretražiti će igrača i bit će istog spola kao igrač. Ako igrač odbije surađivati u skladu s ovim obavezama, sudac će poduzeti mjere u skladu s Člankom 12.9.

- c. Pušenje je dopušteno samo u odvojenom prostoru koji je odobrio sudac.

11.4 Igrači koji su završili svoje partije smatraju se gledateljima.

11.5 Zabranjeno je na bilo koji način uznemiravati protivnika i ometati ga. To uključuje neopravdane reklamacije, neopravdana nuđenja remija ili uvođenje izvora buke u prostor za igru.

11.6 Povreda bilo kojeg dijela članaka 11.1 – 11.5 podliježe kaznama u skladu sa Člankom 12.9.

11.7 Igrač koji uporno odbija pridržavati se Pravila šaha kažnjava se gubitkom partije. Sudac će odlučiti o rezultatu protivnika.

11.8 Ako se utvrdi da su oba igrača kriva prema Članku 11.7, partiju gube oba.

11.9 Igrač ima pravo zatražiti od suca objašnjenje pojedinih stavki u Pravilima šaha.

11.10 Ako pravila natjecanja ne određuju drugačije, igrač se može žaliti na bilo koju odluku suca, čak i ako je taj igrač potpisao obrazac za zapisivanje partije (vidi Članak 8.7).

Članak 12. - Uloga suca (vidi Predgovor)

12.1 Sudac treba paziti da se Pravila šaha striktno provode.

12.2 Sudac će osigurati fer igru i djelovati u najboljem interesu natjecanja, osigurati održavanje dobrog okruženja igre, osigurati da se igrači ne ometaju, nadgledati tijek natjecanja, poduzimati posebne mjere u interesu igrača s invaliditetom i onih koji trebaju medicinsku skrb.

- 12.3** Sudac treba pratiti partije, posebno kad su igrači u vremenskoj oskudici, provesti odluke koje je donio, te kažnjavati igrače kad je to primjereno.
- 12.4** Sudac može imenovati pomoćnike da prate partije, na primjer kad je nekoliko igrača u vremenskoj oskudici.
- 12.5** Sudac može dodijeliti dodatno vrijeme za razmišljanje jednom ili obojici igrača u slučaju ometanja partije sa strane.
- 12.6** Sudac ne smije intervenirati u partiju osim u slučajevima opisanim u Pravilima šaha. Neće ukazati na broj odigranih poteza, osim kad se primjenjuje članak 8.5, kad je barem jedna zastavica pala. Sudac se treba suzdržavati od obavještavanja igrača da je njegov protivnik odigrao potez ili da igrač nije pritisnuo njegov sat.
- 12.7** Ako netko uoči nepravilnost može o tome obavijestiti samo suca. Igrači ostalih partija ne smiju raspravljati o tijeku partije ili se na drugi način miješati u partiju. Gledateljima nije dozvoljeno miješanje u partiju. Sudac može prekršitelje udaljiti iz mjesta igre.
- 12.8** Osim osobama kojima odobri sudac, u mjestu igre svima je zabranjeno korištenje mobitela ili neke druge vrste komunikacijskog uređaja kao i u bilo kojem susjednom prostoru kojeg odredi sudac.
- 12.9** Sucu raspoložive opcije u slučaju kazni:
- a. opomena
 - b. uvećanje protivnikovog preostalog vremena za razmišljanje,
 - c. smanjenje preostalog vremena za razmišljanje prekršitelju,
 - d. povećanje bodova protivniku u partiji do mogućeg maksimuma za tu partiju,
 - e. prekršitelju smanjiti osvojene bodove u partiji,
 - f. proglašenje partije izgubljenom za prekršitelja (sudac će također odlučiti o bodovima za protivnika)
 - g. unaprijed određena novčana kazna
 - h. isključenje s natjecanja.

DODACI

DODATAK A. UBRZANA IGRA

- A.1** "Ubrzana partija" je ona u kojoj se svi potezi moraju odigrati unutar određenog vremena koje je veće od 10 minuta ali manje od 60 minuta po svakom igraču, ili kod koje je zbroj određenog vremena i 60 dodataka po svakom potezu veći od 10 minuta ali manji od 60 minuta po svakom igraču.
- A.2** Igrači nisu obavezni zapisivati poteze.
- A.3** Turnirska pravila će se primjenjivati ako:
- jedan sudac nadgleda najviše tri partije i
 - poteze svake partije zapisuje sudac ili njegov pomoćnik i, ako je moguće, elektroničkim načinom.
- A.4** U ostalim slučajevima promjenjivat će se sljedeće:
- Nakon što je iz početne pozicije odigrano deset završenih poteza,
 - nije dozvoljeno mijenjati postavke sata, osim u slučaju znatnog remećenja predviđene satnice natjecanja.
 - nije dozvoljeno reklamirati nepravilno postavljenu šahovsku ploču. U slučaju neispravno postavljenog kralja, rokada nije dozvoljena. U slučaju nepravilno postavljenog topa, rokada tim topom nije dozvoljena.
 - Neispravan potez je dovršen nakon pritiska na tipku sata. U slučaju da sudac to primijeti a protivnik još nije odigrao svoj potez, proglasit će protivnika pobjednikom. Ako sudac ne intervenira, protivnik može reklamirati pobjedu prije odigravanja svog poteza. Ipak, partija je neodlučena ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza. Ako protivnik ne reklamira i sudac ne intervenira, neispravan potez će ostati i partija će se nastaviti. Nakon što protivnik odigra svoj potez, neispravan potez se ne može ispraviti, osim ako to ne prihvate oba igrača, bez intervencije suca.
 - Za ispravnu reklamaciju pobjede zbog isteka vremena protivnika, igrač mora zaustaviti svoj sat i pozvati suca. Reklamacija je uspješna jedino ako igraču nije isteklo vrijeme. Ipak, partija je neodlučena ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza.
 - Ukoliko sudac primijeti da su oba kralja u šahu, ili da je pješak na najudaljenijem polju od svog početnog polja, pričekat će da se dovrši sljedeći potez. Tada će, ako je nedozvoljena pozicija još uvijek na ploči, partiju proglasiti neriješenom.
- A.5** U turnirskom pravilniku mora biti naznačeno primjenjuje li se članak A.3 ili članak A.4 za vrijeme cijelog natjecanja.

DODATAK B. BRZOPOTEZNI ŠAH

- B.1** "Brzopotezna partija" je ona u kojoj se svi potezi trebaju odigrati u određenom vremenu od 10 minuta ili manje po igraču; ili ako je dodijeljeno vrijeme + 60 vremenskih dodataka 10 minuta ili manje.
- B.2** Kazne spomenute u Članku 7 i 9 Pravila natjecanja umjesto dvije minute bit će jedna minuta.
- B.3** Pravila natjecanja će se primjenjivati
- ako jedan sudac nadgleda jednu partiju i
 - svaku partiju zapisuje sudac ili njegov pomoćnik i, ako je moguće, elektronskim putem.
- B.4** U suprotnom, igra će se rukovoditi Pravilima za ubrzani šah kao u Članku A.4.
- B.5** Pravila natjecanja odredit će hoće li se Članak B.3 ili Članak B.4 primjenjivati za cijelo natjecanje.

DODATAK C. ALGEBARSKA NOTACIJA

FIDE na turnirima i mečevima koje organizira priznaje samo jedan način zapisivanja partija, algebarsku notaciju, te preporučuje upotrebu iste za šahovsku literaturu i časopise. Obrasci za zapisivanje partija ispisani nekom drugom notacijom ne moraju se uzeti kao dokaz u slučajevima gdje se igračev obrazac za zapisivanje partija obično uzima za tu namjenu. Sudac koji primijeti da se igrač ne služi algebarskom notacijom treba upozoriti igrača o ovom zahtjevu.

Opis algebarske notacije

- C.1** U ovom opisu izraz "figura" označava svaku figuru osim pješaka.
- C.2** Svaka figura označava se skraćenicom. To je prvo slovo u engleskom jeziku, veliko slovo, njezinog imena. Na primjer: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (N se koristi za skakača, da se izbjegne dvosmislenost).
- C.3** Za skraćenicu imena figura, svaki igrač je slobodan koristiti ime koje se uobičajeno koristi u njegovoj državi. Primjeri: F = fou (lovac na francuskom), L = loper (lovac na nizozemskom) (K=kralj, D=dama, T=top, L=lovac, S=skakač na hrvatskom). U periodičnom tisku, preporučuje se upotreba sličica figura.
- C.4** Pješaci se ne označavaju njihovim prvim slovom, nego se prepoznaju po izostanku takvog slova. Primjeri: e5, d4, a5, ne pe4, Pd4, pa5.

- C.5** Osam linija (s lijeva na desno za bijelog, odnosno s desna na lijevo za crnog) označavaju se malim slovima, redom, a, b, c, d, e, f, g i h.
- C.6** Osam redova (od dna do vrha za bijelog, odnosno od vrha do dna za crnog) numeriraju se, redom, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8. Prema tome, u početnoj poziciji bijele figure i pješaci smješteni su na prvom i drugom redu, a crne figure i pješaci na osmom i sedmom redu.
- C.7** Kao posljedica prethodnih odredbi svako od 64 polja je nepromjenljivo označeno jedinstvenom kombinacijom slova i broja.

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** Svaki potez figure označava se
- skraćenicom imena te figure i
 - oznakom polja na koje figura dolazi.
- Između (a) i (b) nema crtice. Primjeri: Be5, Nf3, Rd1.
- Kad se radi o pješacima označava se samo dolazno polje. Primjeri: e5, d4, a5.
- C.9** Pri uzimanju stavlja se x između
- skraćenicu imena figure o kojoj je riječ i
 - dolaznog polja.
- Primjeri: Bxe5, Nxf3, Rxd1, vidi također C.10.
- Kad se uzimanje vrši pješakom, mora se označiti polazna linija, zatim se može umetnuti x, a potom dolazno polje.
- Primjeri: dxe5, gxf3, axb5.
- U slučaju uzimanja "en passant", uz oznaku se može dodati "e.p.". Primjer: exd6 e.p.
- C.10** Ako dvije iste figure mogu doći na isto polje, onda se figura kojom se igralo označava kako slijedi:
- Ako su obje figure na istom redu:
 - skraćenicom slovom imena figure,
 - linijom polaznog polja, i
 - dolaznim poljem;
 - Ako su obje figure na istoj liniji:

- a) skraćenicom imena figure,
- b) redom polaznog polja, i
- c) dolaznim poljem;

Ako su figure na različitim redovima i linijama, preporučuje se metoda 1.

Primjeri:

- a. Dva skakača nalaze se na poljima g1 i e1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Ngf3 ili Nef3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
- b. Dva skakača nalaze se na poljima g5 i g1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili N5f3 ili N1f3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
- c. Dva skakača nalaze se na poljima h2 i d4, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Nh3 ili Ndf3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.
- d. Ako na f3 skakač uzima protivnikovu figuru, prethodni primjeri se mijenjaju dodavanjem oznake uzimanja x: (1) ili Ngxf3 ili Nexf3, (2) ili N5xf3 ili N1xf3, (3) ili Nhxf3 ili Ndx3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.

C.11 U slučaju promocije pješaka iza uobičajene oznake poteza pješaka dodaje se skraćena nove figure. Primjeri: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C.12 Ponudu remija će se označiti kao (=).

C.13 Kratice su:

0-0 = rokiranje s topom h1 ili topom s h8 (rokiranje na kraljevoj strani)

0-0-0 = rokiranje s topom a1 ili s topom a8 (rokiranje na daminoj strani)

x = uzimanje

+ = šah

++ ili # = mat

e.p. = uzimanje "en passant"

Zadnja četiri su opcionalna.

Pokazna partija:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7
9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

DODATAK D. PRAVILA ZA IGRU SA SLIJEPIM I SLABOVIDNIM OSOBAMA

D.1 Organizator će, nakon konsultiranja s sućem, moći prilagoditi sljedeća pravila lokalnim uvjetima. U natjecateljskom šahu između šahista koji vide i šahista oštećenog vida ("legally blind") bilo koji od njih može zahtijevati upotrebu dviju šahovskih ploča, obične za igrače koji vide, te specijalne za slijepce i slabovidne igrače. Specijalna šahovska ploča treba odgovarati sljedećim zahtjevima:

- a. dimenzije najmanje 20 x 20 cm,

- b. da su crna polja malo izdignuta,
- c. da posjeduje rupicu za učvršćivanje na svakom polju,

Zahtjevi za figure su:

- a. da sve imaju klin koji pristaje u rupicu za učvršćivanje na ploči,
- b. da su sve tipa Staunton, i uz to crne figure posebno označene.

D.2 Igra se odvija po sljedećim pravilima:

1. Potezi se objavljuju razgovijetno, protivnik potez ponavlja i izvodi na svojoj ploči. Kod promocije pješaka, igrač mora izjaviti koje figuru je izabrao. Da bi objavljivanje poteza bilo što jasnije, predlažu se sljedeća imena umjesto odgovarajućih slova:

A – Anna

B – Bella

C – Cesar

D – David

E – Eva

F – Felix

G – Gustav

H – Hector

Osim ako sudac ne odluči drugačije, redovima od bijeloga do crnoga dat će se njemački brojevi:

1 – eins

2 – zwei

3 – drei

4 – vier

5 – fuenf

6 – sechs

7 – sieben

8 – acht

Rokade se objavljuju "Lange Rochade" (njemački za veliku rokadu) i "Kurze Rochade" (njemački za malu rokadu).

Figure nose imena: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

2. Na ploči igrača oštećena vida smatra se da je figura „taknuta“ kad je izvađena iz rupice za učvršćivanje.
3. Smatra se da je potez „odigran“ kad je:
 - a. u slučaju uzimanja, uzeta figura uklonjena s ploče igrača koji je na potezu,
 - b. figura postavljena u novu rupicu za učvršćivanje,
 - c. potez objavljen.

Tek se tada uključuje protivnikov sat.

4. Za igrača koji vidi, u smislu odredbi iz stavaka 2 i 3, vrijede normalna pravila.

5. Igraču oštećena vida dopuštena je uporaba posebno izvedenog šahovskog sata. Takav sat posjeduje:
 - a. brojčanik, opremljen ojačanim kazaljka, s jednom oznakom na svakih pet minuta, te sa dvije oznake na svakih 15 minuta;
 - b. zastavicu koja se može lako osjetiti. Treba paziti da zastavica bude tako izvedena, da igrač može osjetiti minutnu kazaljku tijekom posljednjih 5 minuta punog sata.
 - c. opcionalno, način glasnog objavljivanja broja poteza igraču s oštećenim vidom.
6. Šahist oštećena vida treba partiju zapisivati Brailleovim pismom, običnim pismom ili je bilježiti na tonskoj vrpci.
7. Pogrešku nastalu u objavljivanju poteza (lapsus linguae) potrebno je ispraviti odmah i prije nego što je uključen protivnikov sat.
8. Ukoliko se u tijeku igre na šahovskim pločama pojave različite pozicije to je potrebno ispraviti sa sučevim pomoćnikom, te uz korištenje zapisa partije oba igrača. Ako se zapisi ne razlikuju, igrač koji je zapisao ispravan, a odigrao neispravan potez, treba popraviti poziciju u skladu s zapisom.

Ako se nakon pojavljivanja različitih pozicija na pločama utvrdi razlika i u zapisima igrača, potezi će se vratiti do pozicije u kojoj se zapisi oba igrača podudaraju, sudac treba izvršiti korekcije utrošenih vremena za razmišljanje.
9. Šahist oštećena vida ima pravo korištenja pomoćnika koji će imati neku ili sve sljedeće dužnosti:
 - a. povlačenje poteza na protivnikovoj ploči;
 - b. objavljivanje poteza oba igrača
 - c. zapisivanje poteza u formular igrača oštećena vida, te uključivanje protivnikovog sata (imajući na umu stav 3.c);
 - d. izvješćivanje šahista oštećena vida, samo na njegov zahtjev, o broju odigranih poteza i utrošenom vremenu obojice igrača
 - e. reklamiranje prekoračenja vremena za razmišljanje i informiranje suca kad je igrač koji vidi taknuo jednu od svojih figura;
 - f. obavljanje nužnih formalnosti prilikom prekida partije.
10. Ukoliko šahist oštećena vida ne zahtijeva pomoćnika, igrač koji vidi može koristiti pomoćnika za obavljanje poslova navedenih u stavkama 9.a i 9.b.

DODATAK E. PREKINUTE PARTIJE

- E.1** Ako partija nije završena na kraju propisanog vremena za igru, sudac će zahtijevati da igrač koji je na potezu kuvertira taj potez. Igrač mora zapisati svoj potez nedvosmislenom notacijom na svom obrascu, staviti svoj obrazac i protivnikov u omotnicu, zapečatiti omotnicu i tek tada zaustaviti šahovski sat. Sve dok nije zaustavio šahovski sat igrač zadržava pravo izmjene svog kuvertiranog poteza.
- Igrač na potezu koji prekida partiju prije krajasesije igranja smatrat će se da je kuvertirao u nominalno vrijeme za kraj sesije, a njegovo preostalo vrijeme će biti tako zabilježeno.
- E.2** Na omotnici će se označiti sljedeće:
- imena igrača,
 - pozicija na šahovskoj ploči neposredno prije kuvertiranja poteza,
 - vremena koja su utrošili igrači,
 - ime igrača koji je kuvertirao potez,
 - redni broj kuvertiranog poteza,
 - ponuda remija, ako je ponuda važeća,
 - datum, vrijeme i mjesto nastavka partije.
- E.3** Sudac će provjeriti točnost podataka na omotnici i odgovoran je za njeno čuvanje.
- E.4** Ako igrač ponudi remi nakon što je njegov protivnik kuvertirao potez, ponuda vrijedi sve dok je protivnik ne prihvati ili odbaci kao u Članku 9.1.
- E.5** Prije nastavka partije treba na šahovskoj ploči postaviti poziciju neposredno prije kuvertiranja poteza, a na satovima treba namjestiti vremena koja su igrači potrošili do prekida.
- E.6** Ako se prije nastavka partije igrači dogovore za remi, ili jedan od igrača izjavi sudaču da predaje, partija je završena.
- E.7** Omotnica će se otvoriti samo kad je nazočan igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez.
- E.8** Osim u slučajevima navedenim u člancima 5, 6.9, 9.6 i 9.7, partiju gubi igrač čiji je zapis kuvertiranog poteza:
- dvosmislen, ili
 - zabilježen tako da stvarno značenje nije moguće utvrditi, ili
 - neispravan.
- E.9** Ako, u dogovoreno vrijeme za nastavak partije:
- igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez je nazočan, omotnica se otvara, igra se kuvertirani potez na šahovskoj ploči i pokreće se njegov sat.

- b. igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez nije nazočan, pokrenut će se njegov sat; po njegovom dolasku, on može zaustaviti svoj sat i pozvati suca; omotnica se tada otvara i igra kuvertirani potez na šahovskoj ploči; zatim se njegov sat ponovo pokreće.
 - c. igrač koji je kuvertirao potez nije nazočan, njegov protivnik ima pravo zapisati svoj odgovor na obrascu za zapisivanje partije, kuvertirati svoj obrazac u novoj omotnici, zaustaviti svoj sat i pokrenuti sat odsutnog igrača umjesto igranja svog odgovora na normalan način; ako je tako, omotnica će se uručiti sucu na čuvanje i otvorit će se po dolasku odsutnog igrača.
- E.10** Svaki igrač koji stigne za šahovsku ploču nakon utvrđenog zadanog vremena kašnjenja izgubit će partiju osim ako sudac ne odluči drugačije. Međutim, ako kuvertirani potez rezultira završetkom partije, taj završetak će se ipak primijeniti.
- E.11** Ako pravila natjecanja određuju da zadano vrijeme kašnjenja nije nula, primijenit će se sljedeće: Ako nijedan igrač nije nazočan na početku partije, igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez izgubit će cijelo vrijeme koje prođe do njegovog dolaska, osim ako pravila natjecanja određuju ili sudac odluči drugačije.
- E.12** Ukoliko nestane koverta koja sadrži kuvertirani potez, partija će se nastaviti od prekinute pozicije, s vremenima koja su bila zabilježena u trenutku prekida. Ako se ne mogu utvrditi utrošena vremena, satove će namjestiti sudac. Igrač koji je kuvertirao potez odigrat će na šahovskoj ploči potez kojeg je, prema svojoj izjavi, kuvertirao.
- Ukoliko je nemoguće ponovno postaviti poziciju, partija će se poništiti i igrat će se nova partija.
- E.13** Ako na nastavku partije bilo koji od igrača ukaže, prije odigravanja svog prvog poteza, da je vrijeme netočno namješteno na bilo kojem satu, greška mora biti ispravljena. Ako se greška ne utvrdi tada, partija će se nastaviti bez ispravaka, osim ako sudac ne odluči drugačije.
- E.14** Trajanje svake seanse nastavka kontrolirat će se sučevim satom. Vrijeme početka objavit će se unaprijed.

DODATAK F. PRAVILA "Chess960"

F.1 Prije partije "Chess960" početna pozicija figura postavlja se slučajno po određenim pravilima. Nakon toga, partija se igra na isti način kao i standardni šah. Što se tiče kretanja figura i pješaka, one imaju svoja uobičajena pravila kretanja, a cilj svakog igrača je matirati protivnikovog kralja.

F.2 Zahtjevi za početnu poziciju

Početna pozicija za Chess960 mora poštovati određena pravila. Bijeli pješaci su smješteni na drugom redu, kao i u regularnom šahu. Sve ostale bijele figure stavljaju se slučajnim odabirom na prvi red, ali uz sljedeća ograničenja:

- a. kralj se mora nalaziti između dvaju topova,
- b. lovci se postavljaju na polja različite boje, i
- c. crne figure se postavljaju nasuprot bijelim figurama.

Početna pozicija može se postaviti prije partije ili uz pomoć kompjuterskog programa ili uz pomoć kockica, novčića, karata, itd.

F.3 Pravila za rokiranje u Chess960

a. Chess960 dopušta svakom igraču da jednom u partiji odigra rokadu, potez kojim eventualno mogu odigrati kralj i top u jednom potezu. Međutim, potrebno je dati nekoliko tumačenja standardnih pravila šaha za rokiranje, jer standardna pravila predviđaju početni standardni položaj kralja i topova što često u Chess960 nije slučaj.

b. Kako rokirati

U Chess960, ovisno o položaju figura prije rokade, izvodi rokadu jednom od sljedeće četiri metode:

1. dvopotezna rokada: kretanjem kralja i topa istovremeno, ili
2. zamjenska rokada: zamjenom položaja kralja i topa. Ili
3. rokada s potezom samo kraljem: potezom samo kralja, ili
4. rokada s potezom samo topom: potezom samo topa.

Preporuke

1. Kad se igra na stvarnoj ploči protiv ljudskog protivnika, preporučljivo je kralja pomaknuti pokraj ploče uz polje na koje treba doći, zatim topa pomaknuti na njegovo završno mjesto, a tek onda kralja staviti na njegovo završno mjesto.
2. Nakon rokade, završne pozicije kralja i topa su potpuno iste kao u standardnom šahu.

Pojašnjenja

Dakle, nakon rokade na c liniji (zapisane 0-0-0 i znane kao velika rokada u ortodoksnom šahu), kralj se nalazi na c polju (c1 za bijelog, c8 za crnog), a top na d polju (d1 za bijelog, d8 za crnog). Nakon rokade na g liniji (zapisane 0-0 i znane kao mala rokada u ortodoksnom šahu), kralj se nalazi na g polju (g1 za bijelog, g8 za crnog), a top na f polju (f1 za bijelog, f8 za crnog).

Bilješke

1. Da bi se izbjegli nesporednosti, moglo bi biti korisno izjaviti "Ja ću sad rokirati" prije rokade.
2. U nekim početnim pozicijama, kralj ili top (ali ne i oba) se ne miču za vrijeme rokade.
3. U nekim početnim pozicijama, rokada je moguća od prvog poteza.
4. Sva polja između kraljevog početnog i dolaznog polja (uključujući i dolazno polje) i sva polja između početnog i dolaznog polja topa (uključujući i dolazno polje), moraju biti prazna, s izuzetkom kralja i topa za rokadu.
5. U nekim početnim pozicijama, neka polja mogu ostati popunjena za vrijeme rokade, a morala bi biti slobodna u standardnom šahu. Na primjer, nakon rokade na c liniji (0-0-0), moguće je imati figure na a, b i/ili e liniji, a nakon rokade na g liniji (0-0), moguće je imati figure na e i/ili h liniji.

DODATAK G. UBRZANI ZAVRŠETAK

- G.1** "Ubrzani završetak" predstavlja dio igre u kojem se svi preostali potezi moraju odigrati unutar određenog vremena.
- G.2** Prije početka natjecanja mora se najaviti hoće li se ovaj dodatak primjenjivati.
- G.3** Ovaj dodatak se primjenjuje samo na standardne i ubrzane partije bez dodavanja vremena po svakom potezu. Ne primjenjuje se na brzopotezne partije.
- G.4** Ukoliko igrač koji je na potezu ima manje od dvije minute, može zahtijevati da se za oba igrača, ako je to moguće, uvede vremenska odgoda ili dodatak, od pet sekundi po potezu. Ovo ujedno predstavlja i ponudu remija. Ako protivnik odbije ponudu, a sudac prihvati zahtjev, satove treba primjereno namjestiti, protivniku treba dodati dvije minute i nastaviti partiju.
- G.5** Ukoliko se članak G.4 ne primjenjuje a igrač koji je na potezu ima manje od dvije minute, može reklamirati remi prije nego što mu vrijeme istekne. Igrač treba zaustaviti satove (vidjeti članak 6.12.b) i pozvati suca. Reklamaciju je moguće zasnivati na tvrdnji da protivnik ne može pobijediti na uobičajen način i/ili da protivnik ne ulaže potreban napor da bi pobijedio na uobičajeni način.
- a. Ukoliko sudac prihvati tvrdnju da protivnik ne može pobijediti na uobičajeni način, ili da protivnik ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način, proglasit će partiju neriješenom. U protivnom će odgoditi odluku ili odbiti reklamaciju.
 - b. Ukoliko sudac odgodi odluku, protivniku se može dodati dvije minute i igra će se nastaviti uz nazočnost suca, ako je to moguće. Sudac će o konačnom rezultatu odlučiti kasnije, tijekom igre, ili što je prije moguće, nakon isteka vremena na jednom od satova. Ukoliko protivnik igrača kojem je vrijeme isteklo ne može pobijediti na uobičajeni način, ili ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način, odlučit će da je partija neriješena

- c. Ukoliko sudac odbije reklamaciju, protivniku će se dodati dvije minute.

G.6 Ukoliko natjecanje nije pod nadzorom suca, treba primijeniti sljedeće:

- a. Igrač može reklamirati remi prije nego što mu vrijeme istekne, ukoliko mu je preostalo manje od dvije minute. Time je partija završena.

Reklamacija se može zasnivati na tvrdnji da:

1. protivnik ne može pobijediti na uobičajen način i/ili
2. protivnik ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način.

U prvom slučaju (1.) igrač mora zapisati konačnu poziciju uz ovjeru protivnika.

U drugom slučaju (2.) igrač mora zapisati konačnu poziciju i priložiti popunjen zapisnik poteza.

Protivnik mora ovjeriti oba priložena dokumenta (zapisanu poziciju i zapisnik poteza)

- b. Reklamaciju treba prosljediti sucu koji je određen za predmetno natjecanje.

Rječnik izraza u Pravilima šaha FIDE

Broj nakon izraza se odnosi na prvo pojavljivanje u Pravilima.

algebarska notacija: 8.1

Zapisivanje poteza upotrebljavajući a-h i 1-8 na 8x8 ploči.

analiza: 11.3

Kad jedan ili više igrača povlače poteze na ploči u pokušaju da odrede koji je najbolji nastavak.

anpasan [en passant]: 3.7.d

Vidi taj članka radi objašnjenja. U označivanju e.p.

bijeli: 2.2.1

Bijelim se nazivaju 16 svijetlih figura i 32 polja. Ili 2. Kad kapitaliziramo, ovo se također odnosi i na igrača s bijelim figurama.

Brzopotezna igra (blitz): B

Igra u kojoj je vrijeme razmišljanja i jednog i drugog igrača 10 minuta ili manje.

bodovi: 10

Normalno igrač dobiva 1 bod za pobjedu, $\frac{1}{2}$ boda za remi, 0 za gubitak. Alternativa je 3 boda za pobjedu, 1 za remi, 0 za gubitak.

brojač poteza: 6.10.b

Naprava na šahovskom satu koja se može koristiti za bilježenje koliko puta je pritisnuo sat ili jedan ili drugi igrač.

Bronsteinov način: 6.3.b

Vidi način odgode.

crni: 2.1.1

16 tamnih figura i 32 polja nazivaju se crna. Ili 2. Kad kapitaliziramo, ovo se također odnosi na igrača crnih figura.

dama:

Kao pješak u damu, što znači promovirati pješaka u damu.

damino krilo: 3.8.a

Okomita polovina ploče na kojoj stoji dama na početku partije.

demonstracijska ploča: 6.13

Prikaz pozicije na zidnoj ploči gdje se figure ručno miču.

dijagonala: 2.4

Ravna linija polja iste boje, koja ide od jednog ruba ploče do drugog ruba.

dovršeni potez: 6.2.a

Kad je igrač napravio svoj potez i tada pritisnuo sat.

ekran: 6.13

Elektronski pokazivač pozicije na šahovskoj ploči.

fer igra [fair play]: 12.2.a

Ponekad se mora razmotriti je li postupak pravedan tamo gdje sudac smatra da su Pravila neadekvatna.

figura: 2.1

Jedna od 32 figure na ploči. Ili 2.dama, top, lovac ili skakač

Fischerov način:

Vidi kumulativni način.

gledatelji: 11.4

Osobe koje nisu ni suci ni igrači a prate igru. Ovo uključuje i igrače nakon što su završili svoje partije.

hendikep:

Vidi invaliditet.

invaliditet: 6.2.e

Stanje osobe, kao što je fizički ili mentalni hendikep, koje rezultira djelomičnom ili potpunom gubitku sposobnosti izvođenja određenih šahovskih radnji.

ispravan potez:

Vidi Članak 3.10.a.

izgubljeno pravo: 4.8.1

Izgubiti pravo reklamacije ili poteza. Ili 2. Izgubiti partiju zbog povrede Pravila.

izmjena: 1.3.7.e

Kad je promoviran pješak. Ili 2. Kad igrač uzima figuru iste vrijednosti kao njegova vlastita i ova figura je ponovo dobivena. Ili 3. Kad je jedan igrač izgubio topa a drugi je izgubio lovca ili skakača.

kazne: 12.3

Sudac može primijeniti kazne kao što su navedene u 12.9 u postepenom redosljedu strogosti.

kontrola vremena: 1.

Regulacija vremena koje je dodijeljeno igraču. Na primjer, 40 poteza u 90 minuta, svi potezi u 30 minuta, plus 30 sekundi kumulativno od 1. poteza. Ili 2. Za igrača se kaže da je „došao do vremenske kontrole“, ako je, na primjer dovršio 40 poteza u manje od 90 minuta.

kraljevo krilo: 3.8.a

Okomita polovica ploče na kojoj stoji kralj na početku partije.

kumulativni (Fischerov) način:

Kad igrač dobiva dodatno vrijeme (često 30 sekundi) nakon svakog poteza.

kuvertirani potez: E.

Kad je partija odgođena igrač zapečati (kuvertira) svoj sljedeći sljedeći potez u omotnicu (kuvertu).

laka figura:

Lovac ili skakač

linija: 2.4

Okomit stupac od osam polja na šahovskoj ploči.

mat:

skraćenica za šahmat

mjesto igre: 11.2

Jedino mjesto na koji igrači mogu imati pristup tijekom igre.

mobitel: 11.3.b

prenosivi telefon

monitor: 6.13

elektronski pokazivač pozicije na ploči

mrtva pozicija: 5.2.b

Kad ni jedan ni drugi igrač ne mogu matirati protivnikovog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza.

nadzor: 12.2.e

Inspekcija ili kontrola.

napad: 3.1

Kaže se da figura napada protivnikovu figuru ako igračeva figura može uzeti na tom polju.

na ploči: Uvod.

Pravila pokrivaju samo ovu vrstu šaha, ne internetski, niti dopisni, itd.

nepravilan (neispravan): 3.10.a

Pozicija ili potez koji je nemoguć zbog Pravila šaha.

nulta tolerancija: 6.7.b

Kad igrač mora stići za šahovsku ploču prije početka igre.

objašnjenje: 11.9

Igrač ima pravo na objašnjenje Pravila.

obrazac za zapisivanje poteza: 8.1

Papirnati obrazac s prostorima za pisanje poteza. Ovo također može biti elektronski.

odgođeni (Bronsteinov) način: 6.3.b

Oba igrača dobivaju „glavno vrijeme za razmišljanje“. Svaki igrač također dobiva „fiksno ekstra vrijeme“ sa svakim potezom. Odbrojavanje glavnog vremena za razmišljanje počinje samo nakon što je isteklo fiksno ekstra vrijeme. Pod uvjetom da igrač pritisne svoj sat prije isteka fiksnog ekstra vremena, glavno vrijeme za razmišljanje se ne mijenja, bez obzira na omjer iskorištenog fiksnog ekstra vremena.

odigrano: 1.1

Za potez se kaže da je „odigran“ kad je figura pomaknuta na svoje novo polje, ruka je ispustila figuru, i uzeta figuru, ako je ikoja, je uklonjena s ploče.

okomito: 2.4

Na osmi red se obično misli kao najviše mjesto na šahovskoj ploči. Tako se svaka linija smatra kao „okomica“.

organizator: 8.3

Osoba odgovorna za mjesto igre, datume, novčane nagrade, pozivnice, oblik natjecanja itd.

oštećenja:

Vidi invaliditet.

pad zastavice: 6.1

Kad je vrijeme dodijeljeno igraču isteklo.

pat: 6.2.a

Kad igrač nema ispravan potez a njegov kralj nije u šahu.

ploča: 2.4

Skraćenica za šahovsku ploču.

polje promocije: 3.7.e

Polje na koje dolazi pješak kad stigne na osmi red.

pomoćnik: 8.1

Osoba koja može na različite načine pomoći glatkom odvijanju natjecanja.

ponavljanje: 5.2.d

1. Igrač može reklamirati remi ako se ista pozicija pojavi tri puta.
2. Partija je remi ako se ista pozicija pojavi pet puta.

ponuda remija: 9.1.b

Kad igrač može ponuditi protivniku remi. Ovo se označava simbolom (=) na obrascu za zapisivanje partije.

popravljam:

Vidi „žadub“ [j` adoube]

potez: 1.1.1

40 poteza u 90 minuta, odnosi se na 40 poteza jednog i drugog igrača. Ili 2. Biti na potezu odnosi se na igračevo pravo da igra sljedeći. Ili 3. Najbolji potez bijelog odnosi se na jedan potez bijelog.

posredovati: 12.7

Umiješati se u nešto što se događa da bi utjecao na ishod.

pravila natjecanja: 6.7.a

Na različitim mjestima u Pravilima postoje opcije. Pravila natjecanja moraju navesti koje su opcije odabrane.

pravilo 50 poteza: 5.2.e

Igrač može reklamirati remi ako su oba igrača dovršila 50 zadnjih poteza bez micanja ijednog pješaka i bez uzimanja.

pravilo 75 poteza: 9.6.b

Partija je remi ako su oba igrača dovršila zadnjih 75 poteza bez micanja ijednog pješaka i bez uzimanja.

predaja: 5.1.b

Kad se igrač preda, radije nego da nastavi igrati dok ne bude matiran.

prekid: 8.1

Umjesto igranja partije u jednoj dijelu ona je privremeno zaustavljena i onda nastavljena kasnije.

pritisnuti sat: 6.2.a

Čin pritiskanja dugmeta ili poluge na šahovskom satu koji zaustavlja igračev sat i pokreće protivnikov.

promocija: 3.7.e

Kad pješak stigne na osmi red i zamjenjuje se novom damom, topom, lovцем ili skakačem iste boje.

prostorije za odmor: 11.2

WC, također i pokrajna prostorija na Svjetskim natjecanjima gdje se igrači mogu odmoriti.

prostor za igru: 11.2

Mjesto gdje se igraju partije natjecanja.

red: 2.4

Vodoravni niz od osam polja na šahovskoj ploči.

reklamacija: 6.8

Igrač može reklamirati sucu pod različitim okolnostima.

remi: 5.2

Kad je partija završena bez pobjednika.

rezultat: 8.7

Obično je rezultat 1-0, 0-1 ili 1/2 -1/2. U posebnim okolnostima oba igrača mogu izgubiti (Članaka 11.8), ili jedan dobiva ½ a drugi 0. Za partije koje nisu igrane rezultati se označavaju s +/- (bijeli dobiva bez igre), -/+ (crni dobiva bez igre), -/- (oba igrača gube bez igre).

rokada: 3.8.b

Potez kralja prema topu. Vidi članaka. U označivanju 0-0 rokada na kraljevom krilu. 0-0-0 rokada na daminom krilu

sat: 6.1

Jedan od dva pokazivača vremena.

standardna igra: G.3

Igra u kojoj je vrijeme za razmišljanje za oba igrača najmanje 60 minuta.

sučeva diskrecija:

U Pravilima ima otprilike 39 mjesta u kojima sudac mora prosuditi.

sudac: Predgovor.

Odgovorna(e) osoba(e) za osiguranje provođenja pravila natjecanja.

susjedni prostor: 12.8

Prostor koji dodiruje ali nije stvarni dio mjesta igre. Na primjer, prostor namijenjen za gledatelje.

šah: 3.9

Kad je kralj napadnut jednom ili više protivnikovih figura. U označivanju +.

Šah960: F

Inačica šaha u kojoj su figure na stražnjem redu postavljene u jednom od 960 različito mogućih položaja.

šahmat: 1.2

Kad je kralj napadnut i ne može otkloniti prijetnju. U označivanju ++ ili #.

šahovska ploča: 1.1

Mreža 8x8 kao u 2.1.

šahovski pribor:

32 figure na šahovskoj ploči.

šahovski sat:

Sat s dva pokazivača vremena spojenih jedno s drugim.

taknuto: 4.3

Ako igrač dodirne neku figuru s namjerom da je pomakne, on je obavezan da s njom igra.

ubrzana igra (rapid): A

Igra u kojoj je vrijeme za razmišljanje za oba igrača više od 10 minuta, ali manje od 60.

ubrzani završetak: G

Posljednji dio partije u kojem igrač mora dovršiti neograničen broj poteza u određenom vremenu.

uobičajena (normalna) sredstva: G.5

Igranje na pozitivan način u nastojanju da se pobijedi; ili, imati takvu poziciju da postoje stvarna prilika za pobjedu drugačiju od pada zastavice.

uvećanje: 6.1

Iznos vremena (od 2 do 60 sekundi) dodan igraču na početku prije svakog poteza. Ovo može biti ili u odgođenom ili u kumulativnom načinu.

uzimanje: 3.1

Kad se figura pomiče sa svog polja do polja kojeg zauzima protivnikova figura, ova druga se uklanja s ploče. Vidi 3.7.d U označivanju x.

vremenski period: 8.6

Dio partije u kojoj igrači moraju završiti neki broj poteza ili sve poteze u određenom vremenu.

Zadano vrijeme kašnjenja: 6.7

Određeno vrijeme do kojeg igrač može kasniti bez da izgubi partiju bez borbe.

zastavica: 6.1

Sredstvo koje pokazuje kad je istekao period vremena.

žadub [j`adoube]: 4.2

Obavijest protivniku/sucu da igrač želi popraviti figuru, ali ne namjerava nužno igrati s njom.

žalba: 11.10

Normalno igrač ima pravo žaliti se protiv odluke suca ili organizatora.