

FIDE PRAVILA ŠAHA, koja su stupila na snagu 01.07. 2014.god.

Tekst preveo i prilagodio FIDE sudija (FA) Ivan Tišma,

Recezent mr. Danica Jerotijević –Tišma, asistent na katedri za engleski jezik i književnost,

Univerzitet u Kragujevcu

Sadržaj:	strana
UVOD	2
PREDGOVOR	2
OSNOVNA PRAVILA IGRE	2
Član 1: Priroda i ciljevi šahovske partije	2
Član 2: Početni položaj figura na šahovskoj tabli	3
Član 3: Pomjeranje figura	4
Član 4: Način na koji se pomjeraju figure	8
Član 5: Završetak partije	9
PRAVILA TAKMIČENJA	10
Član 6: Šahovski sat	10
Član 7: Nepravilnosti	12
Član 8: Zapisivanje poteza	13
Član 9: Neriješene partije	14
Član 10: Bodovanje	16
Član 11: Ponašanje igrača	16
Član 12: Uloga sudije (vidjeti predgovor)	17
DODACI:	18
A. Ubrzani šah	18
B. Brzopotezni šah	19
C. Algebarska notacija	19
D. Pravilnik za igranje slijepih i slabovidih šahista	21
E. Odlaganje partija	24
F. Pravila šaha960	25
G. Ubrzani završetak	27

UVOD

FIDE Pravila šaha u najširem smislu pokrivaju šahovsku igru.

Pravila šaha sastoje se iz dva dijela: 1. Osnovna pravila igre i 2. Pravila koja važe za takmičenja. Tekst Pravila na engleskom jeziku je autentična verzija Pravila šaha (koja su bila usvojena na 84. Kongresu u Talinu (Estonija) i koja su stupila na snagu 01.jula 2014. godine.

U ovim pravilima, riječi „on“, „njega“ i „njegov“ podrazumijevaju i riječi „ona“ i „njen“.

PREDGOVOR

Pravila šaha ne mogu pokriti sve situacije koje se mogu pojaviti tokom partije, niti ona mogu regulisati sva administrativna pitanja. Kada se dese slučajevi koji nisu precizno regulisani članovima Pravila šaha, moguće je donijeti ispravnu odluku proučavanjem analognih situacija koja su regulisana Pravilima.

Pravilima se pretpostavlja da sudije imaju neophodnu kompetentnost da presuđuju ispravno i da su apsolutno objektivni.

Previše detaljno pravilo može oduzeti sudiji njegovu slobodu presuđivanja i tako ga spriječiti da pronađe rješenje problema vođenog pravičnošću, logikom i specijalnim faktorima. FIDE apeluje na sve šahiste i federacije da prihvate ovo stanovište.

Neophodan uslov da bi partija bila rejtingovana od strane FIDE je da se odigrala u skladu sa FIDE Pravilima šaha.

Preporuka je da se takmičarske partije koje nisu rejtingovane od strane FIDE igraju u skladu sa FIDE Pravilima šaha.

Federacije članice mogu da zatraže od FIDE da presudi u stvarima koje su povezane sa Pravilima šaha.

OSNOVNA PRAVILA ŠAHA

Član 1: Priroda i ciljevi šahovske partije

1.1 Partija šaha se igra između dva protivnika koji pomjeraju svoje figure na tabli kvadratne osnove koja se naziva „šahovska tabla“. Igrač sa figurama svjetlije boje (bijeli) povlači prvi potez, onda igraju naizmenično, odnosno igrač sa crnim figurama vuče sljedeći potez. Za igrača se kaže da je „na potezu“ kada je potez njegovog protivnika „odigran“.

1.2. Cilj svakog igrača je da podvede protivničkog kralja pod napad na taj način da protivnik više nema legalnog poteza. Za igrača koji postigne ovaj cilj se kaže da je matirao protivničkog kralja i time je dobio partiju. Ostavljanje sopstvenog kralja pod šahom, izlaganje sopstvenog kralja

napadu i uzimanje protivničkog kralja nije dozvoljeno. Igrač čiji je kralj matiran je izgubio partiju.

1.3. Ako je pozicija takva da nijedan igrač ne može da matira protivnikovog kralja, partija je remi (vidjeti član 5.2b)

Član 2: Početna pozicija figura na šahovskoj tabli

2.1 Šahovska tabla je sastavljena od 64 jednaka kvadrata, raspoređena u vidu mreže polja 8x8 naizmjenično bijelih i crnih polja.

Šahovska tabla je postavljena između igrača na taj način da je bliže ugaono polje na desnoj strani od igračabijele boje.

2.2 Na početku partije bijeli ima 16 svijetlo obojenih figura (bijele figure).

Crni ima 16 tamno obojenih figura (crne figure):

Figure su:













Naziv figure	oznaka	simbol
Bijeli kralj		K
Bijela dama		Q
Dva bijela topa		R
Dva bijela lovca		B
Dva bijela skakača		N
Osam bijelih pješaka		
Crni kralj		K
Crna dama		Q
Dva crna topa		R
Dva crna lovca		B
Dva crna skakača		N
Osam crnih pješaka		

Figure Staunton



p Q K B N R

2.3 Početni položaj figura je prikazan na sljedećem dijagramu:



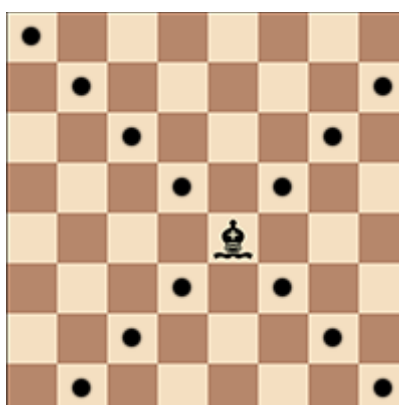
2.4 Osam vertikalnih kolona predstavljaju linije, a osam horizontalnih nizova predstavlja tzv. redove. Prava linija kvadrata iste boje, koja polazi od jedne do susedne ivice table naziva se dijagonala.

Član 3: Pomjeranje figura

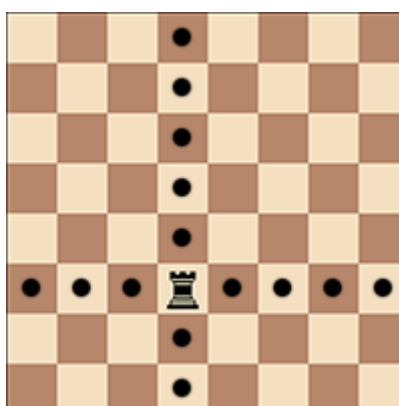
3.1 Nije dozvoljeno postavljati figuru na polje zauzeto figurom iste boje. Ako se figura postavi na polje zauzeto od strane protivnikove figure, time se uzima protivnikova figura i uklanja se sa šahovske table kao dio istog poteza. Kaže se da figura napada protivnikovu figuru ako figura može da zauzme to polje u skladu sa čl. od 3.2. do 3.8

Smatra se da figura napada neko polje čak iako je figura ograničena da se pomjeri na to polje, zato što bi to onda ostavilo ili izložilo šahu kralja iste boje.

3.2 Lovac se može pomjerati na bilo koje polje dijagonale na kojoj stoji.



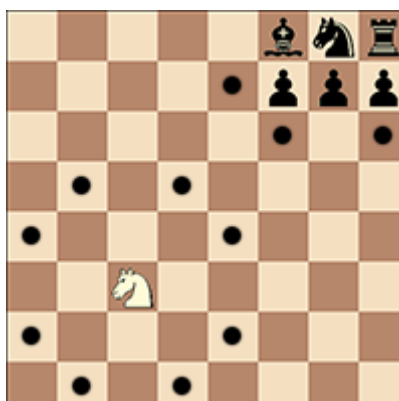
3.3 Top se može pomjerati na bilo koje polje duž reda ili linije na kojoj stoji.



3.4. Dama se može pomjerati na bilo koje polje duž reda, linije ili dijagonale na kojoj stoji.

3.5 Prilikom izvođenja ovih poteza, lovac, top ili dama se ne mogu kretati preko polja na kome se nalazi bilo koja figura.

3.6 Skakač se može pomjerati na polje najbliže onom na kome se već nalazi, ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.

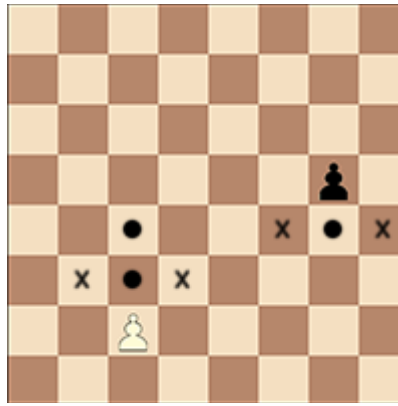


3.7

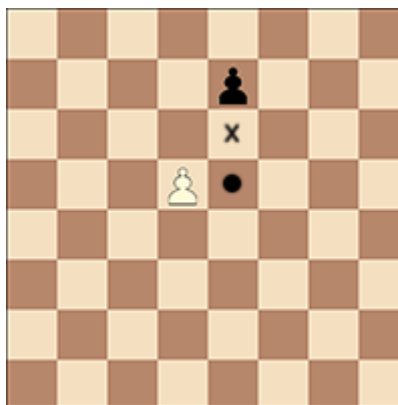
a. Pješak se može kretati naprijed na polje neposredno ispred njega na istoj liniji, pod uslovom da nije zauzeto, ili

b. kao svoj početni potez, pješak se može pomjeriti kao što stoji u članu 3.7 ili može da napreduje dva polja duž iste linije, pod uslovom da oba polja nisu zauzeta ili

c. Pješak se može pomjeriti na polje zauzeto od strane protivnikove figure dijagonalno ispred njega, na susednoj liniji, uzimajući tu figuru.



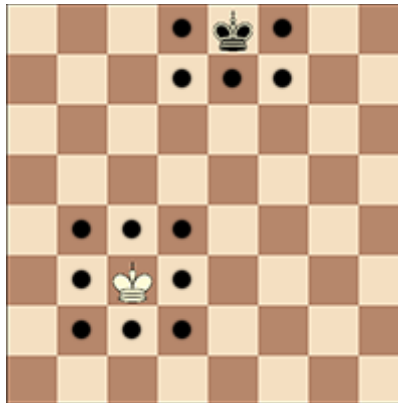
d. Pješak koji zauzima polje na istom redu i na susjednoj liniji od protivnikovog pješaka, koji se upravo pomjerio dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može da uzme ovog pješaka kao da se pomjerio samo jedno polje. Ovo uzimanje je jedino legalno ako se obavi u potezu odmah nakon pomjeranja pješaka sa početnog polja i naziva se „an pasan,, (en passant).



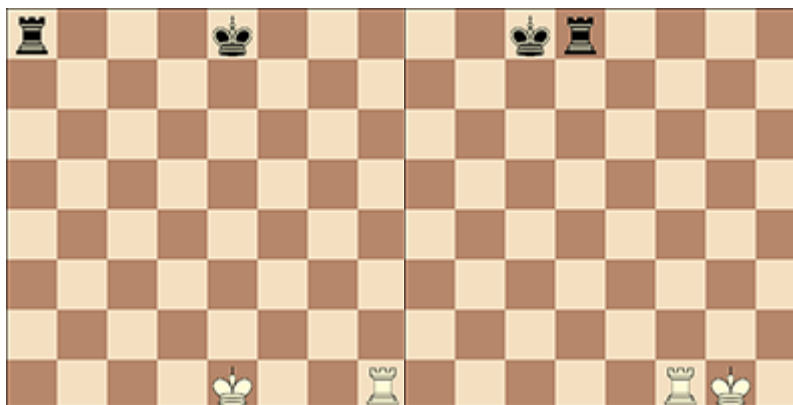
e. Kada igrač koji je na potezu odigra pješakom na red koji je najdalje od njegove startne pozicije, on mora zamijeniti pješaka kao dio istog poteza za novu damu, topa, lovca ili skakača iste boje na polju do koga je došao. To polje se naziva polje promocije. Izbor igrača nije ograničen na figure koje je prethodno uzeo. Ova zamijena pješaka drugom figurom naziva se promocija, a dejstvo nove figure je momentalno.

3.8 Postoje dva različita načina kretanja kralja::

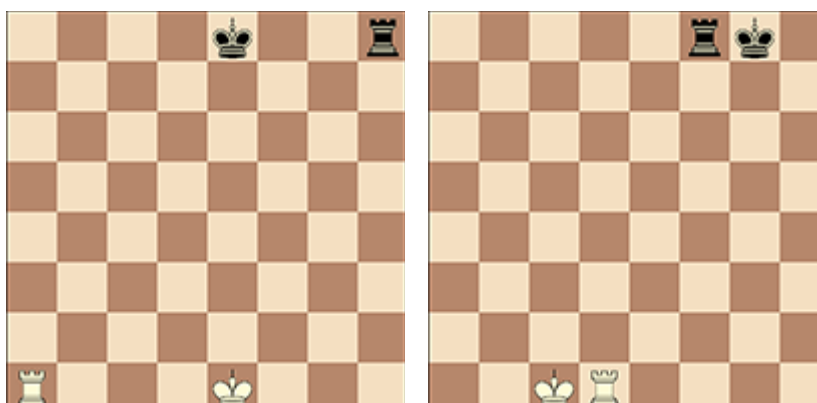
a.pomjeranjem na susedno polje



b. Vršanjem rokade. Ovo je potez koji izvode kralj i bilo koji od topova iste boje duž igračevog prvog reda i računa se kao jedan potez kraljem. Izvodi se na sljedeći način: Kralj se sa svog početnog polja prebacuje dva polja prema topu koji je na svom početnom polju, onda se top prebacuje na polje koje je kralj upravo prešao.



Prije rokade bijelog na kraljevom krilu Poslije rokade bijelog na kraljevom krilu



Prije rokade bijelog na daminom krilu Poslije rokade bijelog na daminom krilu

(1) Pravo na rokadu je izgubljeno:

[a] ako je kralj već pomjeren, ili [b] ako je top već pomjeren

(2) Rokada je privremeno onemogućena:

[a] ako je polje na kome stoji kralj, ili polje koje on mora preći, ili polje koje će zauzeti napadnuto od strane jedne ili više protivničkih figura,

[b] ako između kralja i topa koji učestvuje u rokadi postoji bilo koja figura.

3.9 Kaže se da je kralj u šahu ako je napadnut od strane jedne ili više protivnikovih figura čak i ako su te figure ograničene od pomjeranja na polje zauzeto od strane kralja, jer bi tako ostavile ili izložile šahu sopstvenog kralja. Nijedna figura se ne može pomjeriti tako da ili izloži šahu kralja iste boje ili da ga ostavi u šahu.

3.10 a. Potez je pravilan kada su ispunjeni svi relevantni zahtjevi iz članova 3.1 – 3.9

b. Potez je nepravilan kada ne ispunjava relevantne zahtjeve iz članova 3.1 – 3.9

c. Pozicija je nepravilna kad se ne može postići bilo kojom serijom pravilnih poteza.

Član 4: Način pomjeranja figura

4.1 Svaki potez se mora odigrati samo jednom rukom.

4.2 Pod uslovom da iskaže svoju namjeru (na primjer, ako kaže “j’adoube” ili “popravljam”) samo igrač koji je na potezu može popraviti jednu ili više figura na njihovim poljima.

4.3 Osim ako nije slučaj kao iz člana 4.2, ako igrač koji je na potezu dotakne na šahovskoj tabli, sa namjerom da pomjeri ili uzme:

a. jednu ili više svojih figura, on mora da pomjeri prvu figuru koju je dotakao, pod uslovom da ona može da se pomjeri.

b. jednu ili više protivnikovih figura, on mora da uzme prvu figuru koju je dotakao, a koja može biti uzeta.

c. po figuru svake boje, on mora prvo da uzme protivnikovu figuru svojom figurom ili, ako je to nepravilno, da pomjeri ili uzme prvu figuru koju je dotakao, a koja može da se pomjeri ili uzme. Ako je nejasno da li je igrač prvo dotakao svoju ili protivnikovu figuru, smatra se da je igrač dotakao svoju figuru prije protivnikove.

4.4 Ako igrač koji je na potezu:

a. dotakne svog kralja i topa on mora da rokira na tu stranu, ako je to pravilan potez

b. namjerno dotakne topa, a potom kralja, onda ne može da rokira na tu stranu u tom potezu i situacija će se rukovoditi članom 4.3a

c. u namjeri da rokira, dotakne kralja, a potom topa, a rokada sa ovim topom nije pravilna, igrač mora da povuče drugi pravilan potez svojim kraljem (što može uključiti rokadu sa drugim topom). Ako kralj ne može da izvrši bilo koji pravilan potez, igrač može da povuče bilo koji pravilan potez.

d. promoviše pješaka, izbor figure je završen kada je figura dotakla polje promocije.

4.5 Ako nijedna dotaknuta figura, u skladu sa članom 4.3 ili članom 4.4 ne može biti pomjerena ili uzeta onda igrač može odigrati bilo koji pravilan potez.

4.6 Promocija ce može izvesti na više načina:

1. pješak ne mora da se postavi na izlazno polje

2. uklanjanje pješaka i postavljanje nove figure na polje se može vršiti bilo kojim redoslijedom.

Ako protivnikova figura stoji na polju promocije, ona mora biti uzeta.

4.7 Kada se, kao pravilan potez ili dio pravilnog poteza, figura ispusti na polje, ona ne može da se pomjeri na drugo polje u tom potezu. Smatra se da je potez odigran u slučaju:

a. uzimanja, kada je uzeta figura uklonjena sa šahovske table i kada je igrač ostavio svoju figuru na njeno novo polje, ispustivši uzetu figuru iz ruke.

b. rokade, kada je protivnik ispustio iz ruke topa i to na polje preko koga je kralj prethodno prešao. Kada igrač ispusti kralja iz ruke, potez još nije odigran, ali igrač nema više pravo da načini bilo koji potez sem rokade na tu stranu, ako je moguća. Ako rokada na tu stranu nije moguća, igrač mora da odigra neki drugi ispravan potez svojim kraljem (što može da uključi rokadu sa drugim topom). Ako kralj nema ispravnih poteza, igrač može odigrati bilo koji ispravni potez.

c. promocije, kada je igrač ispustio novu figuru na polje promocije iz ruke i kada je pješak uklonjen sa table.

4.8 Igrač gubi pravo da reklamira povredu članova 4.1 – 4.7 od strane drugog igrača, onog trenutka kada dotakne figuru s namjerom da je pomjeri ili uzme.

4.9 Ako igrač nije u mogućnosti da pomjera figure, može mu se dodijeliti pomoćnik, koji će biti prihvaćen od strane sudije, a koji će to raditi umjesto njega..

Član 5: Završetak partije

5.1 a. Partiju je pobjedio igrač koji je matirao protivničkog kralja. Ovo momentalno završava partiju, pod uslovom da je potez koji je doveo do matne pozicije izveden u skladu sa članom 3 i čl. 4.2 – 4.7.

b. Partija je dobijena za igrača čiji je protivnik izjavio da se predaje. Ovo momentalno završava partiju.

5.2 a. Partija je remi kada igrač na potezu nema više ispravnih poteza na raspolaganju i kad njegov kralj nije u šahu. Tada se kaže da se partija završila patom. Ovo momentalno završava partiju, pod uslovom da je potez koji je doveo do pat pozicije bio u skladu sa članom 3 i čl. 4.2 – 4.7

b. Partija je remi kada je nastupila pozicija u kojoj niti jedan od igrača ne može da matira svog protivnika bilo kojom serijom ispravnih poteza. Za tu poziciju se kaže da je „mrtav remi“. Ovo momentalno završava partiju, pod uslovom da je potez usled kojeg je nastala pozicija bio u skladu sa članom 3 i čl. 4.2 – 4.7.

c. Partija je remi dogovorom dva igrača tokom partije. To momentalno završava partiju.

d. Partija može biti remi ako se identična pozicija pojavi ili ako se pojavila za tablom najmanje tri puta (vidjeti član 9.2)

e. Partija može biti remi ako je svaki igrač povukao barem posljednjih 50 poteza bez pomjeranja bilo kog pješaka i bez uzimanja bilo koje figure (vidjeti član 9.3)

PRAVILA TAKMIČENJA

Član 6: Šahovski sat

6.1 Šahovski sat ima dva pokazivača vremena, povezana međusobno na taj način da u istom vremenu samo jedan od njih može da radi. Sat u Pravilima šaha označava jedan od dva pokazivača vremena. Svaki od pokazivača vremena ima zastavicu. Pad zastavice označava da je vrijeme dodijeljeno igraču isteklo.

6.2 a. Tokom partije svaki igrač će, nakon što povuče svoj potez na šahovskoj tabli, zaustaviti svoj i pokrenuti protivnikov sat (kaže se da će pritisnuti svoj sat). Ovo završava potez. Potez je takođe završen ako:

(1) potez završava partiju (vidjeti članove 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b i 9.7), ili

(2) igrač povuče svoj sljedeći potez, u slučaju da njegov prethodni potez nije bio završen.

Igraču se mora dozvoliti da zaustavi svoj sat nakon što odigra potez, čak i ako je protivnik odigrao svoj sljedeći potez. Vrijeme između odigranog poteza za šahovskom tablom i pritiskanja sata se smatra dijelom vremena koje je dodijeljeno igraču.

b. Igrač mora da pritisne svoj sat istom rukom kojom je odigrao potez. Zabranjeno je da igrač drži prst na satu ili da maše iznad njega.

c. Igrači moraju da rukuju šahovskim satom na odgovarajući način. Zabranjeno je pritisnuti ga snažno, podizati ga, pritiskati ga prije odigranog poteza ili ga zakucavati.

Rukovanje satom koje ne priliči će biti kažnjeno u skladu sa članom 12.9.

d. Samo igrač kome radi sat ima pravo da namješta figure.

e. Ako igrač nije u mogućnosti da koristi sat, može mu biti dodiljen pomoćnik, koji mora biti prihvatljiv od strane sudije, da to radi umjesto njega. Njegov sat će biti podešen od strane sudije na pravedan način. Podešavanje sata se neće primijeniti na sat igrača koji je u nemogućnosti da ga koristi.

6.3 a. Kada koristi šahovski sat, svaki igrač mora da završi minimalni broj poteza ili sve poteze u dodijeljenom vremenu i/ili mu može biti dodijeljeno dodatno vrijeme nakon svakog poteza. Sve ovo mora biti utvrđeno unaprijed.

b. Vrijeme koje je igrač uštedio tokom jednog perioda partije se dodaje na njegovo vrijeme predviđeno za drugi period, gdje je tako nešto primjenjivo.

U "time-delay" načinu, oba igrača dobijaju „glavno vrijeme za razmišljanje“. Svaki igrač takođe dobija „fiksno dodatno vrijeme“ nakon svakog poteza. Odbrojavanje glavnog vremena za razmišljanje počinje samo nakon isteka fiksnog dodatnog vremena.

Kada se obezbijedi da igrač pritiska svoj sat prije isteka fiksnog dodatnog vremena, glavno vrijeme za razmišljanje se ne mijenja, bez obzira na razmjeru korišćenog fiksnog vremena.

6.4 Odmah nakon pada zastavice, moraju se provjeriti zahtjevi člana 6.3.

6.5 Prije početka partije sudija će odlučiti gdje će šahovski sat biti postavljen.

6.6 U vremenu označenom za početak partije, pušta se sat bijelog.

6.7 a. U pravilniku takmičenja će biti unaprijed naznačeno vrijeme za početak partije. Svaki igrač koji stigne za šahovsku tablu nakon tog vremena će izgubiti partiju, sem ako sudija ne odluči drugačije.

b. Ako je pravilnikom takmičenja dozvoljeno kašnjenje i ako na početku nije prisutan niti jedan od igrača, bijeli će izgubiti sve vrijeme koje istekne dok on ne dođe sem ako pravilnikom takmičenja ili odlukom sudije nije drugačije određeno.

6.8 Smatra se da je zastavica pala kad to sudija primijeti ili kada bilo koji od igrača pravilno reklamira taj događaj.

6.9 Sem ako se primenjuje neki od članova: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, ako igrač ne odigra predviđeni broj poteza u vremenu koje mu je dodijeljeno, on je izgubio tu partiju. Pa ipak, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može da matira igračevog kralja bilo kojom mogućom serijom ispravnih poteza.

6.10 a. Svaka indikacija koju pokaže šahovski sat se smatra konačnom u odsustvu bilo kojeg očiglednog kvara. Šahovski sat sa očiglednim kvarom će biti zamijenjen od strane sudije, koji će na najbolji način presuditi prilikom odlučivanja koje će vrijeme biti prikazano na satu koji je zamijenjen.

b. Ako se tokom partije otkrije da podešavanje jednog ili oba sata nije pravilno, igrači ili sudija će momentalno zaustaviti šahovski sat. Sudija će pravilno podesiti vremena i brojač poteza, ako je neophodno. On će na najbolji način presuditi prilikom odlučivanja o podešavanju sata.

6.11 Ako su pale obije zastavice i ako nije moguće ustanoviti koja zastavica je prvo pala, onda:

- a. će se partija nastaviti ako se ovo desilo u bilo kom periodu partije, sem u posljednjem periodu.
- b. Partija je remi ako se ovo pojavi u periodu partije u kome svi preostali potezi moraju biti završeni.

6.12 a. Ako partija mora biti prekinuta, sudija će zaustaviti šahovski sat.

b. Igrač može zaustaviti šahovski sat samo ako traži pomoć sudije, na primjer pri promociji, gdje mu figura koju želi da promovira nije pri ruci.

c. Sudija će odlučiti kada partija počinje ponovo.

d. Ako igrač zaustavi šahovski sat u namjeri da traži pomoć sudije, sudija će odlučiti da li je igrač imao i jedan valjani razlog da to uradi. Ako igrač nije imao valjani razlog da zaustavi šahovski sat, igrač će biti kažnjen u skladu sa članom 12.9.

6.13 Ekрани, monitori ili demonstracione table koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovskoj tabli, poteze i broj poteza koji je odigran i satove koji takođe pokazuju broj poteza su dozvoljeni u sali za igru. Pa ipak, igrač ne može da izvrši reklamaciju oslanjajući se samo na informaciju dobijenu na ovaj način.

Član 7: Nepravilnosti

7.1 Ako se pojavi neka nepravilnost i treba vratiti figure na prethodnu poziciju, sudija će presuditi na najbolji način pri odlučivanju koja će vremena biti prikazana na šahovskom satu. Ovo uključuje i pravo da ne promijeni vremena na satu. On će takođe, ako je neophodno, podesiti brojač poteza na satu.

7.2 a. Ako se tokom partije ustanovi da početna pozicija figura nije bila ispravna, partija će se poništiti i odigraće se nova partija.

b. Ako se u toku partije ustanovi da je šahovska tabla bila postavljena suprotno članu 2.1., partija će se nastaviti, ali nastala pozicija mora biti prenijeta na ispravno postavljenu šahovsku tablu.

7.3 Ako je partija počela sa obrnutim bojama figura, onda će se ona nastaviti, sem ukoliko sudija ne odluči drugačije.

7.4 Ako igrač poruši jednu ili više figura, on mora da uspostavi ispravnu poziciju na svoje vrijeme. Ako je neophodno, igrač ili njegov protivnik će zaustaviti šahovski sat i zatražiti pomoć sudije. Sudija može kazniti igrača koji je poružio figure.

7.5 a. Ako se tokom partije ustanovi da je neispravan potez završen, postaviće se pozicija nastala neposredno prije pojave nepravilnosti. Ako se ta pozicija ne može postaviti, partija će se nastaviti od posljednje pozicije koja je poznata, a koja je prethodila nepravilnosti. Čl. 4.3 i 4.7 se primjenjuju na potez koji će zamijeniti neispravan potez. Partija će se onda nastaviti od te poznate pozicije koja je prethodila nepravilnosti.

Ako je igrač doveo pješaka na najudaljeniji red, pritisnuo sat, ali nije zamijenio pješaka novom figurom, takav potez je neispravan. Pješak će biti zamijenjen damom iste boje kao što je i pješak.

b. Nakon akcije preduzete u skladu sa članom 7.5.a, za prvi neispravan potez jednog od igrača koji je odigran, sudija će dodijeliti dva minuta dodatnog vremena njegovom protivniku; za drugi neispravan potez koji je odigran od strane istog igrača, sudija će proglasiti da je taj igrač izgubio partiju. Pa ipak, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojom mogućom serijom ispravnih poteza.

7.6 Ako se tokom partije ustanovi da je bilo koja figura pomjerena sa svog određenog polja, biće postavljena pozicija prije nepravilnosti. Ako se ta pozicija ne može postaviti, partija će se nastaviti od posljednje pozicije koja je poznata, a koja je prethodila nepravilnosti. Partija će se onda nastaviti od te poznate pozicije koja je prethodila nepravilnosti.

Član 8: Zapisivanje poteza

8.1 a. Tokom partije, od svakog igrača se zahtijeva da bilježi svoj poteze i poteze protivnika na ispravan način, potez za potezom, što jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom (Dodatak C) na formularu predviđenom za takmičenje. Zabranjeno je pisati poteze unapred, sem ako igrač ne reklamira remi, u skladu sa članovima 9.2, ili 9.3 ili ako je partija prekinuta, u skladu sa dodatkom E.1 a.

b. Formular će se koristiti samo za zapisivanje poteza, vremena na satu, ponuda remija, činjenica vezanih za reklamaciju, kao i drugih relevantnih podataka.

c. Igrač može da odgovori na potez svog protivnika prije nego što ga zapiše, ako to želi, ali mora da zapiše svoj prethodni potez, prije nego što odigra sljedeći.

d. Oba igrača moraju zapisati ponudu remija na formularu, putem sljedećeg simbola (=).

e. Ako igrač nije u mogućnosti da zapisuje poteze, može mu biti dodijeljen pomoćnik, koji mora biti prihvatljiv za sudiju, a koji će da zapisuje poteze. Njegov sat će biti podešen od strane sudije na pravedan način. Ovo podešavanje sata neće se primijenjivati na igrače sa nekim nedostatkom.

8.2 Formular će biti vidljiv sudiji tokom partije.

8.3 Formulari su vlasništvo organizatora turnira.

8.4 Ako igrač ima manje od 5 minuta na svom satu u nekom periodu vremena i nema dodatnih 30 sekundi ili više, kao dodatak nakon svakog poteza, onda za ostatak tog perioda nije u obavezi da ispuni uslove iz člana 8.1.

8.5 a. Ako niti jedan od igrača ne popunjava formular, shodno članu 8.4, sudija ili njegov zamjenik treba da pokušaju da budu prisutni i da popunjavaju formular. U ovom slučaju, odmah nakon što zastavica padne, sudija će zaustaviti šahovski sat. Onda će oba igrača da popune svoj formular, koristeći sudijin ili protivnikov formular.

b. Ako samo jedan igrač nije popunjavao formular shodno članu 8, on mora čim padne neka od zastavica, da popuni svoj formular kompletno, prije pomjeranja figure na šahovskoj tabli. Pod uslovom da je igrač na potezu, on može da koristi protivnikov formular, ali ga mora vratiti prije nego što povuče potez.

c. Ako nema kompletno popunjenih formulara, igrači moraju da rekonstruišu partiju na drugoj tabli, pod kontrolom sudije ili njegovog zamjenika. Sudija će prvo zabilježiti akutelnu poziciju u partiji, stanje vremena na satu, čiji je sat radio i broj odigranih/završenih poteza, ako je ova informacija dostupna, prije nego što počne rekonstrukcija.

8.6 Ako formular ne može da prikaže podatak koji pokazuje da je igrač prekoračio vrijeme za razmišljanje, sljedeći potez koji se odigra će biti usvojen kao prvi u sljedećem vremenskom periodu, sem ako ne postoji dokaz da je više poteza bilo odigrano ili završeno.

8.7 Po završetku partije oba igrača će potpisati oba formulara, ukazujući pri tom na rezultat partije. Čak i ako je netačan, ovaj rezultat će ostati na snazi, sem ako sudija ne odluči drugačije.

Član 9: Partije sa neriješenim ishodom

9.1 a. Pravilnik takmičenja može da naglasi da se igrači ne mogu sporazumijeti na remi, bilo za manji broj poteza nego što je naznačeno ili uopšte, bez saglasnosti sudije.

b. Pa ipak, ako pravilnik takmičenja dozvoljava dogovoreni remi, biće primijenjeno sljedeće:

(1) Igrač koji želi da ponudi remi, će to uraditi nakon što je odigrao potez na šahovskoj tabli i prije nego što je pritisnuo sat. Ponuda remija u bilo koje drugo vrijeme tokom partije je još važeća, ali se mora uzeti u obzir član 11.5. Ponuda remija mora biti bezuslovna. U oba slučaja,

ponuda remija ne može biti povučena i ostaje važeća sve dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije time što će dodirnuti figuru sa namjerom da je pomjeri ili uzme, ili ako se partija završi na neki drugi način.

(2) Ponuda remija će biti zapisana od strane oba igrača na njihovim formularima putem sljedećeg simbola (=).

(3) Reklamacija remija po članovima 9.2 ili 9.3 se smatra kao ponuda remija.

9.2 Partija je remi, nakon ispravne reklamacije igrača koji je na potezu, kada ista pozicija barem tri puta (nije neophodno da nastane ponavljanjem poteza)

a. treba da se pojavi, ako igrač prvo zapiše svoj potez, koji ne može biti promijenjen, na svoj formular i objavi sudiji svoju namjeru da odigra ovaj potez

b. se upravo pojavila i igrač koji reklamira remi je na potezu.

Pozicija se smatra istom ako i samo ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje zauzimaju ista polja i kada su mogući potezi svih figura oba igrača isti.

Tako, pozicije nisu iste ako:

(1) na početku niza je pješak mogao biti uzet „en passant“.

(2) Kralj ili top mogu da izvrše rokadu, ali izgube ovo nakon poteza. Prava na rokadu se gube samo ako se kralj ili top pomjeraju.

9.3 Partija je remi, nakon ispravne reklamacije igrača koji je na potezu, ako:

a. on zapiše svoj potez, koji ne može biti izmijenjen, na svoj formular i objavljuje sudiji svoju namjeru da odigra ovaj potez koji će se računati u posljednjih 50 poteza koji su odigrani od strane svakog od igrača, bez pokretanja bilo kog pješaka i bez uzimanja bilo koje figure.

9.4 Ako igrač dotakne figuru, kao u članu 4.3, onda gubi pravo da reklamira remi po članovima 9.2 or 9.3 u tom potezu.

9.5 Ako igrač reklamira remi, na osnovu članova 9.2 ili 9.3, on ili sudija će zaustaviti šahovski sat (vidjeti članove 6.12a ili 6.12b). Nije dozvoljeno da se povuče reklamacija.

a. Ako je reklamacija ispravna, partija je momentalno remi.

b. Ako se ispostavi da je reklamacija neosnovana, sudija će protivniku dodati dva minuta na preostalo vrijeme za razmišljanje. Onda će se partija nastaviti. Ako je reklamacija zasnovana na predviđenom potezu, ovaj potez mora biti u skladu sa članovima 3 i 4.

9.6 Ako se u partiji pojave jedna ili obje od situacija koje slijede onda je ona remi:

a. Pojavila se ista pozicija, kao u članu 9.2b, ili barem pet uzastopnih naizmeničnih poteza svakog od igrača

b. bilo koja uzastopna serija od 75 poteza odigrana od strane svakog igrača bez pokretanja bilo kog pješaka ili uzimanja bilo koje figure. Ako je posljednji potez doveo do mata, on će onda imati prednost.

9.7 Partija je remi kada se dođe do pozicije u kojoj ne može doći do mata bilo kojom serijom ispravnih poteza. Ovo momentalno završava partiju, pod uslovom da je potez koji je doveo do te pozicije bio u skladu sa članom 3 i čl. 4.2 – 4.7.

Član 10: Bodovanje

10.1 Ukoliko pravilnik takmičenja ne propisuje drugačije, igrač koji dobije partiju ili dobije kontumacijom osvaja jedan poen (1), igrač koji izgubi partiju ili izgubi kontumacijom ne dobija poen (0), a igrač koji remizira osvaja pola poena ($\frac{1}{2}$).

Član 11: Ponašanje igrača

11.1 Igrači neće preduzimati nikakve akcije koje će dovesti u pitanje reputaciju šahovske partije.

11.2 Prostor za igru je definisan kao mjesto za igru, mjesta za odmor, toaleti, prostor za osvježenje, prostor namijenjen za pušaće i druga mjesta određena od strane sudije.

Mjesto za igru je definisano kao mjesto gdje se igraju partije na takmičenju.

Samo sa dozvolom sudije:

- a. igrač može napustiti prostor za igru.
- b. igrač na potezu može da napusti mjesto za igru.
- c. Osoba koja nije ni igrač ni sudija smije da uđe u mjesto za igru.

11.3 a. Tokom partije, igračima je zabranjeno da koriste bilo kakve bilješke, izvore informacija ili savjeta ili da analiziraju bilo koju partiju na drugoj šahovskoj tabli.

b. Tokom partije, zabranjeno je da igrač ima mobilni telefon i/ili neki drugi vid komunikacije u prostoru za igru. Ako je očigledno da je igrač uneo takav uređaj u prostor za igru on će izgubiti partiju. Protivnik će pobijediti.

Pravilnik takmičenja može da predvidi različite, manje strožije kazne.

Sudija može zahtijevati od igrača da mu dozvoli da prekontroliše njegovu odeću, torbu ili druge stvari, nasamo. Sudija ili osoba ovlašćena od strane sudije će prekontrolisati igrača i biće istog pola kao i igrač. Ako igrač odbije da saraduje po pitanju ovih obaveza, sudija će preduzeti mjere, u skladu sa članom 12.9.

c. Pušenje je dozvoljeno samo u djelovima rostora, koji su određeni od strane sudije.

11.4 Igrači koji su završili svoje partije će se smatrati gledaocima.

11.5 Zabranjeno je uznemiravati protivnika ili mu dosađivati, na bilo koji način. Ovo uključuje bezrazložne reklamacije, bezrazložne ponude remija ili pravljenje buke na mjestu za igru.

11.6 Prekršaj bilo kog dijela iz članova od 11.1 – 11.5 će voditi kažnjavanju, u skladu sa članom 12.9.

11.7 Uporno odbijanje igrača da se saglasi sa Pravilima šaha će biti kažnjeno gubitkom partije. Sudija će odlučiti protivnikov rezultat.

11.8 Ako se oba igrača ponašaju shodno članu 11.7, obojica će izgubiti partiju.

11.9 Igrač će imati pravo da od sudije zatraži pojašnjenje pojedinih članova iz Pravila šaha.

11.10 Ako Pravilnikom takmičenja nije drugačije predviđeno, igrač može da se žali na bilo koju odluku sudije, čak i ako je potpisao formular (vidjeti član 8.7).

Član 12: Uloga sudije (vidjeti Predgovor)

12.1 Sudija će gledati da se pravila šaha striktno sprovode.

12.2 Sudija će

a) obezbijediti fer-plej

b) činiti sve u najboljem interesu takmičenja

c) učiniti sve da se održi dobra atmosfera za igru

d) se postarati da igrači nisu na bilo koji način uznemiravani.

e) nadgledati napredovanje takmičenja.

f) preduzeti specijalne mjere u interesu igrača sa posebnim potrebama i onih koji zahtjevaju medicinsku pažnju

12.3 Sudija će nadgledati partije, posebno kada se igrači nalaze u vremenskoj oskudici, sprovođiti odluke koje je donio i primjenjivati kazne prema igračima gdje je to odgovarajuće.

12.4 Sudija može postaviti zamjenike da nadgledaju partiju, na primjer kada je nekoliko igrača u vremenskoj oskudici.

12.5 Sudija može dodijeliti jednom ili obojici igrača dodatno vrijeme u slučaju da je partija ometana spolja.

12.6 Sudija ne smije da se miješa u partiju, sem u slučajevima opisanim Pravilima šaha. On neće ukazivati na broj odigranih poteza, sem u primjeni člana 8.5 kada je bar jedna zastavica pala. Sudija će se uzdržati od obavješćavanja igrača da je njegov protivnik odigrao potez ili da igrač nije pritisnuo svoj sat.

12.7 Ako neko primijeti nepravilnost, on može informisati jedino sudiju. Igrači koji igraju druge partije ne treba da pričaju ili da se na neki drugi način miješaju u tuđu partiju. Posmatračima nije dozvoljeno da se miješaju u partiju. Sudija može izbaciti prekršioce iz prostora za igru.

12.8 Sem ako nije dozvoljeno od strane sudije, zabranjeno je da bilo ko koristi mobilni telefon ili bilo koji uređaj za komunikaciju u prostoru za igru ili bilo kom susjednom prostoru, određenom od strane sudije.

12.9 Opcije koje sudija ima na raspolaganju za

- a. upozorenje
- b. Dodavanje vremena protivniku
- c. oduzimanje vremena igraču koji krši pravila.
- d. Povećanje osvojenih poena u partiji od strane protivnika, do maksimalnog broja koji je moguć u toj partiji.
- e. Smanjenje broja poena osvojenih u partiji igraču koji krši pravila.
- f. Praglašavanje partije izgubljenom za igrača koji krši pravila (sudija će također odlučiti o rezultatu protivnika).
- g. Najavljivanje kazne unaprijed
- h. isključenje sa takmičenja.

DODACI

Dodatak A. Ubrzani šah

A.1 Partija ubrzanog šaha je ona gdje ili svi potezi moraju biti odigrani u toku fiksnog vremena od više od 10, ali manje od 60 minuta po igraču; ili gdje je dodijeljeno vrijeme plus 60 puta bilo koji dodatak vremena je veći od 10 minuta, ali manji od 60 minuta po igraču.

A.2 Igrači nisu dužni da pišu poteze.

A.3 Pravila takmičenja će se primijeniti ako:

- a. jedan sudija nadgleda najviše tri partije i
- b. ako se svaka partija bilježi od strane sudije ili njegovog zamjenika i ako je moguće nekom elektronskom napravom..

A.4 U suprotnom se primjenjuje sljedeće:

- a. Od početne pozicije, kada se odigra 10 poteza od strane svakog igrača,
 - (1) Nije moguće promijeniti podešavanja sata, sem ako raspored takmičenja neće biti time pogođen.
 - (2) nije moguće reklamirati nepravilno postavljenu ili orijentisanu šahovsku tablu. U slučaju nepravilno postavljenog kralja, rokada nije moguća. U slučaju nepravilno postavljenog topa, rokada tim topom nije dozvoljena.
- b. Neispravan potez je završen, onda kad igrač pritisne svoj sat. Ako sudija to primijeti, on će proglasiti da je igrač izgubio partiju, pod uslovom da protivnik nije odigrao sljedeći potez. Ako

sudija ne interveniše, protivnik ima pravo da zatraži pobjedu, pod uslovom da protivnik nije povukao svoj sljedeći potez. Pa ipak, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojom serijom dozvoljenih poteza. Ako protivnik ne reklamira, a sudija ne interveniše, neispravan potez će ostati na tabli i partija će se nastaviti. Jednom kadaje protivnik odigrao svoj sljedeći potez, neispravan potez se ne može korigovati, sem ako ovo nije dogovoreno od strane igrača, bez miješanja sudije.

c. Da bi reklamirao pobjedu na vrijeme, igrač koji reklamira mora da zaustavi sat i obavijesti sudiju. Da bi reklamacija bila uspješna, igrač koji reklamira mora da ima vrijeme preostalo na svom satu, nakon što je šahovski sat zaustavljen. Kako god, partija je remi ako je pozicija takva da igrač koji reklamira ne može matirati igračevog kralja bilo kojom serijom dozvoljenih poteza.

d. Ako sudija primijeti da su oba kralja u šahu, ili pješak na redu koji je najdalje od njegove početne pozicije, on će sačekati, dok se ne završi sljedeći potez. Tada će, ako je nepravilna pozicija još uvijek na tabli, proglasiti partiju remijem.

A.5 Pravilnik takmičenja će precizirati da li će se članovi A.3 ili A.4 primjenjivati tokom cijelog takmičenja.

Dodatak B.

Brzopotezne partije

B.1 Brzopotezna partija je ona gdje svi potezi moraju biti odigrani u fiksnom vremenu od 10 minuta ili manje po igraču, ili gdje dodijeljeno vreme plus 60 puta bilo koji dodatak je 10 minuta ili manje.

B.2 Kazne pomenute u članovima 7 i 9 Pravila takmičelja će biti jedan minut umjesto dva minuta.

B.3 Pravila takmičenja će se primjeniti ako:

a. jedan sudija nadgleda jednu partiju i

b. ako se svaka partija bilježi od strane sudije ili njegovog zamjenika i ako je moguće, nekom elektronskom napravom

B.4 U suprotnom, na partiju se primenjuju Pravila Ubrzanog šaha, kao u članu A4

B.5 Pravilnik takmičenja će precizirati da li će se članovi B.3 ili B.4 primjenjivati tokom cijelog takmičenja.

Dodatak C.

Aalgebarska notacija

FIDE za turnire i mečeve odigrane pod svojim okriljem priznaje samo jedan sistem notacije, Algebarski sistem i preporučuje korišćenje ove jedinstvene šahovske notacije takođe za šahovsku

literaturu i časopise. Formulari koji koriste sistem notacije drugačiji od algebarskog ne mogu biti korišćeni kao dokaz u slučajevima gdje je pravilni formular igrača iskorišćen za tu svrhu. Sudija koji primijeti da igrač koristi sistem za notaciju drugačiji od algebarskog će upozoriti igrača na ovaj zahtjev.

Opis algebarskog sistema

C.1 U ovom opisu, „figura“ znači da je u pitanju bilo koja figura, osim pješaka.

C.2 Svaka figura je naznačena skraćenicom. U našem jeziku to je prvo slovo, veliko početno slovo ili ime figure. Na primjer: K=kralj, D=dama, T=top, L=lovac, S=skakač

C.3 Za skraćenicu naziva figura, svaki igrač je slobodan da koristi naziv koji se najčešće koristi u njegovoj zemlji. Primjeri: F = fou (francuski naziv za lovca), L = loper(holandski naziv za lovca). U štampanim časopisima, preporučuje se upotreba naslikanih figura.

C.4 Pješaci se ne obilježavaju svojim početnim slovom, ali se prepoznaju odsustvom takvog slova. Primjeri: potezi se pišu e5, d4, a5, a ne pe5, Pd4, pa5.

C.5 Osam kolona (s lijeva na desno za igrača sa bijelim figurama, i s desna na lijevo, za igrača sa crnim figurama) se označavaju malim slovima redom: a, b, c, d, e, f, g i h,

C.6 Osam redova (od dna ka vrhu za igrača sa bijelim figurama i od vrha do dna, za igrača sa crnim figurama) se numerišu redom: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Kao posljedica toga, u početnoj poziciji bijele figure i pješaci su na prvom i drugom redu, crne figure i pješaci su na osmom i sedmom redu.

C.7 Kao posljedica prethodnih pravila, svako od 64 polja je jasno naznačeno jedinstvenom kombinacijom slova i brojeva.

C.8 Svaki potez figure je označen a) skraćenicom naziva figure i b) poljem na koje dolazi.

Nema crtice između a) i b). Primjeri: Be5, Nf3, Rd1.

U slučaju pješaka, označava se samo polje na koje dolazi. Primjeri: e5, d4, a5.

C.9 Kada figura uzima drugu figuru, može se dodati simbol x između a) skraćenicu naziva figure i b) dolaznog polja. Primjeri: Bxe5, Nxf3, Rxd1, vidjeti takođe C10.

Kada se figura uzima pješakom, mora biti naznačena linija sa koje se pješak pomjera, onda simbol x može biti umetnut, pa onda polje na koje pješak dolazi. Primjeri: dxe5, gxf3, axb5. U slučaju uzimanja „en passant“, „e.p.“ može biti dodato u notaciji. Primjer: exd6 e.p.

C.10 Ako se dvije identične figure mogu pomjeriti na isto polje, onda se pomjerena figura označava kao što slijedi:

1. Ako su obje figure na istom redu: a) skraćenicom naziva figure, b) poljem koje se napušta i c) poljem na koje se dolazi

2. Ako su obje figure na istoj liniji: a) skraćenicom naziva figure

b) redom polja koje figura napušta i c) poljem na koje se dolazi

Ako se figure nalaze na različitim redovima i linijama, preferira se prvi metod.

Primjeri:

a. Ako se dva skakača nalaze na poljima g1 i e1, i jedan od njih se pomjera na polje f3: biće ili Sgf3 ili Sef3, zavisno od slučaja.

b. Ako se dva skakača nalaze na poljima g5 i g1, i jedan od njih se pomjera na polje f3: biće ili S5f3 ili S1f3, zavisno od slučaja.

c. Ako se dva skakača nalaze na poljima h2 i d4, i jedan od njih se pomjera na polje f3: biće ili Shf3 ili Sdf3, zavisno od slučaja.

d. Ako se potezom uzima figura na polju f3, notacija kao u prethodnim slučajevima se može primijeniti, ali se može umetnuti simbol x: 1) ili Sgxf3 ili Sexf3, 2) ili S5xf3 ili S1xf3, 3) ili Shxf3 ili Sdxf3, zavisno od slučaja.

C.11 U slučaju promocije pješaka, naznačen je aktuelni potez pješakom, odmah praćen skraćenicom nove figure. Primjeri: d8D, exf8S, b1L, g1T.

C.12 Ponuda remija će biti označena kao (=).

C.13 Skraćenice

0-0 = rokada topom sa h1 ili h8 (rokada na kraljevoj strani)

0-0-0 = rokada topom sa a1 ili a8 (rokada na daminoj strani)

x = uzimanje figure

+ = šah

++ ili # = mat

e.p. = uzimanje 'en passant'

Posljednje četiri oznake su opcione.

Primjer partije:

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8.

De3+ Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

Ili: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 ed4 4. e5 Se4 5. Dd4 d5 6. ed6 Dd6 7. Lg5 Sc6 8. De3

Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

Dodatak D. Pravila za igru sa slijepim i slabovidim igračima

D.1 Organizator, nakon konsultacije sa sudijom, će imati pravo da prilagodi sljedeća pravila u skladu sa lokalnim okolnostima. U partiji između igrača koji dobro vidi i slabovidog ili slijepog igrača, svaki od igrača može da zahtjeva korišćenje dvije table, gdje igrač koji dobro vidi koristi

normalnu tablu, a slabovidi igrač koristi specijalno konstruisanu tablu. Ova tabla mora da ispunjava sljedeće zahtjeve:

- a. dimenzija barem 20 x 20 cm,
- b. da ima crna polja koja su malo uzdignuta,
- c. da ima sigurnosni otvor na svakom polju,

Zahtjevi za figure su:

- a. sve figure imaju kočić koji odgovara sigurnosnom otvoru na tabli
- b. sve figure imaju Staunton dizajn, a crne figure su specijalno označene

D.2 Sljedećim pravilima se reguliše igra:

1. Potezi će biti jasno objavljeni, ponovljeni od strane protivnika i odigrani na njegovoj šahovskoj tabli. Pri promociji pješaka, igrač mora da objavi koju je figuru odabrao. Da bi objava bila što jasnija, sugeriše se korišćenje sljedećih imena, umjesto odgovarajućih slova:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Sem ako sudija ne odluči drugačije, redovima od bijelog ka crnom će se dati njemačke oznake:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

Velika Rokada se objavljuje rečima "Lange Rochade" (izraz za veliku rokadu na njemačkom) i "KurzeRochade" (izraz za malu rokadu na njemačkom).

Figure nose sljedeće nazive: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

2. Na tabli slabovidog igrača, smatraće se da je figura dotaknuta, kada je izvučena iz sigurnosnog otvora.

3. Potez se smatra odigranim kada:

- a. u slučaju uzimanja figure, da je uzeta figura uklonjena sa table igrača koji je na potezu
- b. je figura postavljena na različiti sigurnosni otvor
- c. je potez objavljen.

Samo tada će biti pokrenut protivnikov sat.

4. Sve dok važe tačke 2 i 3, normalna pravila su važeća za igrače koji vide normalno.

5. Specijalno konstruisani šahovski sat za slabovide igrače će biti prihvatljiv. On treba da posjeduje sljedeće osobine:

- a. brojčanik podešen ojačanom ručkom, obilježen tačkom koja se podiže svakih 5 minuta, a svakih 15 minuta obilježen sa dve tačke i
- b. zastavicu koja lako može da se osjeti; treba se pobrinuti da je zastavica tako namještena da dozvoljava igraču da osjeti skazaljke tokom posljednjih 5 minuta punog sata
- c. opciono, sredstvo koje će zvučnim putem slabovidom igraču objaviti broj poteza

6. Slabovidi igrač mora da popunjava formular brajovom azbukom ili običnim pismom, ili da bilježi poteze na aparatu za bilježenje.

7. Lapsus prilikom objavljivanja poteza mora biti ispravljen momentalno i prije nego što je pritisnut sat protivnika.

8. Ako se tokom partije pojave različite pozicije na dvije table, one moraju biti ispravljene uz pomoć sudije i provjerom formulara oba igrača. Ako su formulari međusobno usaglašeni, igrač koji je zapisao ispravan potez ali odigrao pogrešan, mora podesiti svoju poziciju u skladu sa potezom iz formulara. Kada je utvrđenno da se formulari razlikuju, potezi će biti vraćeni do tačke gdje se dva formulara slažu i sudija će shodno tome podesiti satove.

9. Slabovidi igrač će imati pravo da koristi pomoćnika koji će imati neke ili sve od sljedećih dužnosti:

- a. povlačenje poteza na tabli protivnika
- b. objavljivanje e poteza oba igrača
- c. popunjavanje formulara igrača sa oštećenim vidom i pokretanje sata njegovog protivnika (imati na umu tačku 3.c)
- d. informisanje igrača oštećenog vida, samo na njegov zahtjev o broju odigranih poteza i iskorišćenom vremenu oba igrača
- e. reklamacija u partiji u slučajevima gdje je prekoračen vremenski limit i informisanje sudije kada je igrač koji dobro vidi dodirnuo jednu od svojih figura
- f. obavljanje neophodnih formalnosti u slučajevima kada je partija prekinuta.

10. Ako igrač oštećenog vida ne koristi pomoćnika, igrač koji dobro vidi može naći nekoga ko će vršiti dužnosti pomenute u tačkama 9.a i 9.b.

Dodatak E. Prekinute partije

E.1. a. Ako se partija ne završi u vremenu predviđenom za igru, sudija će od igrača koji je na potezu zahtijevati da kovertira taj potez. Igrač mora da zapiše svoj potez nedvosmislenom notacijom na svoj formular, da stavi u koverat svoj i protivnikov formular, zapečati kovertu i tek tada zaustavi šahovski sat. Sve dok ne zaustavi šahovski sat, igrač zadržava pravo da promijeni svoj kovertirani potez. Ako, nakon što je sudija naložio da kovertira potez, igrač odigra potez za šahovskom tablom, on mora da zapiše isti taj potez na svoj formular kao svoj kovertirani potez.

b. Smatraće se da je igrač na potezu koji prekine partiju prijekraja seanse kovertirao potez u nominalno vreme za kraj seanse, a njegovo preostalo vrijeme će se zabilježiti.

E.2. U koverti će biti sljedeći podaci:

- a. imena igrača
- b. pozicija neposredno prije kovertiranog poteza
- c. Proteklo vrijeme svakog igrača,
- d. Ime igrača koji je kovertirao potez,
- e. Broj kovertiranog poteza,
- f. ponuda remija, ako je predlog važeći,
- g. datum, vrijeme i mjesto nastavka partije.

E.3. Sudija će proveriti tačnost informacija u koverti i on je odgovoran za njeno čuvanje na sigurnom.

E.4. Ako igrač predloži remi nakon što je njegov protivnik kovertirao potez, ponuda je važeća sve dok je protivnik ne prihvati ili odbije, u skladu sa članom 9.1.

E.5. Prije nastavka partije pozicija neposredno prije kovertiranog poteza će biti postavljena na šahovskoj tabli i oba vremena koja su igrači iskoristili do prekida partije će biti naznačena na satu.

E.6. Ako je prije nastavka partije dogovoren remi ili ako jedan o igrača obavijesti sudiju da se predaje, partija je završena.

E.7. Koverta će se otvoriti samo kada je igrač koji mora da odgovori na kovertiran potez prisutan.

E.8. Sem u slučajevima pomenutim u članovima 5, 6.9, 9.6 and 9.7, partija je izgubljena za igrača čija zabilješka kovertiranog poteza:

- a. je dvosmislena ili

- b. je zabilježena na način da nije moguće ustanoviti njegovo pravo značenje ili
- c. je neispravna.

E.9. Ako je u vreme dogovoreno za nastavak partije:

- a. igrač koji treba da odgovori na kovertirani potez prisutan, koverta se otvara, kovertirani potez se odigra na šahovskoj tabli i pokreće se njegov sat
- b. igrač koji treba da odgovori na kovertirani potez nije prisutan, njegov sat će biti pušten u rad; po njegovom dolasku, on može zaustaviti svoj sat i pozvati sudiju; koverta se onda otvara i kovertirani potez se povlači na šahovskoj tabli; njegov sat se onda ponovo pušta u rad.
- c. igrač koji je kovertirao potez nije prisutan, njegov protivnik ima pravo da zabilježi svoj odgovor na formularu, kovertira svoj formular u novu kovertu, zaustavi svoj sat i pusti protivnikov sat umjesto da odgovori na uobičajeni način; ako bude tako, koverta će se odnijeti sudiji koji će je čuvati na sigurnom i otvoriće se po dolasku odsutnog igrača.

E.10. Bilo koji igrač koji dođe za šahovsku tablu nakon predviđenog vremena će izgubiti partiju, sem ako sudija ne odluči drugačije. Pa ipak, ako kovertirani potez rezultira završetkom partije, primeniće se taj završetak.

E.11. Ako je pravilnikom takmičenja dozvoljeno kašnjenje, primjeniće se sljedeće: Ako nije prisutan ni jedan od igrača, igrač koji treba da odgovori na kovertirani potez će izgubiti vrijeme do svog dolaska, sem ako pravilnik takmičenja ne predviđa ili sudija ne odluči drugačije.

E.12. a. Ako se koverta sa kovertiranim potezom izgubila, partija će se nastaviti od prekinute pozicije, sa vremenima na satu koja su bila u vrijeme prekida. Ako se vrijeme koje je iskoristio svako od igrača ne može ustanoviti, sudija će namjestiti satove. Igrač koji je kovertirao potez će povući potez na šahovskoj tabli za koji izjavljuje da ga je kovertirao.

b. Ako nije moguće ponovo postaviti poziciju, partija će se poništiti i odigraće se nova partija.

E.13. Ako, nakon nastavka partije, neki od igrača ukaže prije povlačenja svog prvog poteza, da vrijeme na satu nije tačno prikazano, greška mora biti ispravljena. Ako greška nije ustanovljena, partija će se nastaviti bez ispravke, sem ako sudija ne odluči drugačije.

E.14. Trajanje svake sesije u nastavku partije će biti kontrolisano od strane sudijinog sata. Vrijeme za početak će biti objavljeno unaprijed.

Dodatak F. Pravila koja važe za šah Chess960

F.1 Prije početka partije šaha Chess960, početna pozicija se postavlja proizvoljno, ali po određenim pravilima. Nakon toga, partija se igra na isti način kao standardni šah. Posebno, figure i pješaci imaju svoje normalne poteze i cilj svakog igrača je da matira protivnikovog kralja.

F.2 Uslovi početne pozicije

Početna pozicija u šahu Chess960 mora da ispunjava određena pravila. Bijeli pješaci se postavljaju na drugi red, kao u regularnom šahu. Sve preostale bijele figure se postavljaju proizvoljno na prvom redu, ali sa sljedećim ograničenjima:

- a. kralj se postavlja negdje između dva topa i
- b. lovci se postavljaju na polja suprotne boje i
- c. crne figure se postavljaju nasuprot bijelim figurama

Početna pozicija može biti napravljena prije početka partije ili od strane kompjuterskog programa ili korišćenjem novčića, kockica, karti itd.

F.3 Pravila rokade u šahu Chess960

a. U šahu Chess960 dozvoljeno je svakom igraču da rokira jednom u toku partije, jednim potezom kraljem i topom. Pa ipak, par interpretacija standardnih šahovskih pravila je neophodno za rokadu, zato što standardna pravila predviđaju početne pozicije topa i kralja koje često nisu primjenjive u šahu Chess960.

b. Kako izvršiti rokadu

U šahu Chess960 u zavisnosti od pozicije prije rokade kralja i topa koji rokira, rokada se izvodi na jedan od ova četiri načina:

1. Rokiranje dvostrukim potezom: povlačenjem poteza kraljem i poteza topom ili
2. Rokadom putem premještanja: premještanjem položaja kralja i topa ili
3. Rokadom gdje se jednim potezom pomjera samo kralj ili
4. Rokadom gdje se jednim potezom pomjera samo top .

Preporuke:

1. Kada se rokada vrši na pravoj tabli, gdje je jedan od igrača čovjek, preporučuje se da kralj treba da bude pomjeren sa površine na kojoj se igra, a koja je susjedna njegovoj konačnoj poziciji, top se onda pomjera sa svoje startne pozicije do svoje konačne pozicije i onda se kralj postavlja na njegovo konačno polje.
2. Nakon rokade, završne pozicije topa i kralja treba da budu tačno onakve pozicije kao što bi bile u klasičnom šahu.

Pojašnjenje:

Prema tome, nakon rokade na s stranu (obilježene kao 0-0-0 i poznate kao velika rokada u klasičnom šahu), kralj je na s-polju (s1 za bijelog i s8 za crnog) i top je na d-polju (d1 za bijelog i d8 za crnog). Nakon rokade na g-stranu (obilježene kao 0-0 i poznate kao mala rokada u klasičnom šahu), kralj je na g-polju (g1 za belog i g8 za crnog) . a top je na f-polju (f1 za belog i f8 za crnog).

Napomene:

1. da bi se izbjegao nesporazum, može biti korisno da se izgovori: „Izvršiću rokadu“ prije rokade.
2. U nekim početnim pozicijama, kralj ili top (ali ne obje figure) se ne pomjeraju tokom rokade
3. U nekim početnim pozicijama, rokada može biti odigrana i kao prvi potez.
4. Sva polja između kraljevog početnog i završnog polja (uključujući završno polje) i sva polja između početnog i završnog polja topa (uključujući završno polje) moraju biti slobodna, sem kralja i topa koji učestvuje u rokadi.
5. U nekim početnim pozicijama, neka polja mogu biti zauzeta tokom rokade, a inače treba da budu slobodna u standardnom šahu. Na primjer, nakon velike rokade 0-0-0, moguće je da polja a, b, i/ili e budu i dalje popunjena, a nakon male rokade (0-0), moguće je da e i/ili h polja ostanu popunjena.

Dodatak G. Ubrzani završetak

- G.1 ‘Ubrzani završetak’ je faza igre u kojoj svi preostali potezi moraju biti odigrani u određenom vremenskom periodu.
- G.2 Prije početka takmičenja biće objavljeno da li se ovaj dodatak primjenjuje ili ne.
- G.3 Ovaj dodatak će se primijenjivati samo na standardne partije i ubrzane partije bez vremenskog dodatka, a ne na brzopotezne partije.
- G.4 Ako igrač koji je na potezu ima manje od dva minuta preostala na svom satu, on može da zahtjeva dodatak vremena ili kumulativno vrijeme od dodatnih 5 sekundi koje bi se dodale svakom od igrača, ako je moguće. Ovo takođe predstavlja i ponudu remija. Ako se ona odbije i sudija se složi sa zahtjevom, satovi će onda biti podešeni sa dodatnim vremenom. Protivniku će se dodijeliti dodatnih dva minuta i igra će se nastaviti.
- G.5 Ako se član G.4 ne primijeni i igrač koji je na potezu ima manje od dva minuta preostalih na svom satu, on može da reklamira remi prije nego što mu padne zastavica. On će pozvati sudiju i može da zaustavi šahovski sat (vidjeti član 6.12 b). Njegova reklamacija se zasniva na tome da njegov protivnik ne može pobijediti normalnim sredstvima i/ili da se njegov protivnik ne trudi da partiju dobije normalnim sredstvima.
- a. Ako se sudija slaže da protivnik ne može da pobijedi normalnim sredstvima ili da se protivnik ne trudi da dobije partiju normalnim sredstvima, on će proglasiti da je partija remi. U suprotnom, on će odložiti svoju odluku ili odbaciti reklamaciju.
 - b. Ako sudija odloži svoju odluku, protivniku mogu biti dodata dva dodatna minuta i partija će se nastaviti, ako je moguće, u prisustvu sudije. Sudija će objaviti konačni rezultat kasnije tokom partije ili vrlo brzo nakon pada jedne od zastavica. On će proglasiti da je partija remi ako se složi

da protivnik igrača kome je pala zastavica ne može pobijediti normalnim sredstvima ili da nije činio dovoljne napore da pobijedi normalnim sredstvima.

c. Ako je sudija odbio reklamaciju, protivnik će dobiti dva dodatna minuta.

G.6 Ako takmičenje nije nadgledano od strane sudije, primjenjuje se sljedeće:

a. Igrač može da reklamira remi kada ima manje od dva minuta preostalih na svom satu i prije pada njegove zastavice. To završava partiju.

On može da vrši reklamaciju na osnovu:

(1) toga da njegov protivnik ne može pobijediti normalnim sredstvima i/ili

(2) toga da njegov protivnik ne čini napor da pobijedi normalnim sredstvima.

U slučaju (1) igrač mora da zapiše finalnu poziciju i njegov protivnik mora da je verifikuje.

U slučaju (2) igrač mora da zapiše finalnu poziciju i priloži popunjen formular. Protivnik će verifikovati i formular i finalnu poziciju.

b. Reklamacija će biti prosleđena imenovanom sudiji.