

Preveo: Boban Milojević, IA

FIDE pravila šaha odnose se na igru za šahovskom tablom.

Pravila šaha imaju dva dela: 1. Osnovna pravila igre 2. Pravila za takmičenja

Engleski tekst je autentična verzija Pravila šaha koja su usvojena na 84. Kongresu FIDE u Talinu (Estonija) 2013 a primenjuju se od 1. jula 2014. godine.

Reči „on“, „njega“ i „njegov“ u Pravilima uključuju „ona“, „nju“ i „njen“.

Predgovor

Pravila šaha ne mogu da predvide sve moguće situacije koje mogu nastati u toku partije, niti mogu da regulišu sva moguća administrativna pitanja. U slučajevima koji nisu precizno regulisani Pravilima, trebalo bi da je moguće da se dođe do ispravne odluke na osnovu analogije sa slučajevima koji su obuhvaćeni Pravilima. Pravila podrazumevaju da sudije poseduju neophodnu stručnost, zdrav razum i apsolutnu objektivnost. Suviše detaljna pravila umanjila bi sudijama slobodu odlučivanja, što bi moglo da ih spreči da donesu odluku u skladu sa poštenjem, logikom i specijalnim okolnostima. FIDE apeluje na sve igrače i federacije da prihvate ovakvo gledište.

Uslov da partija bude rejtingovana od strane FIDE je da se ista igra po FIDE šahovskim pravilima.

Preporučuje se da se takmičenja koja se ne rejtinguju kod FIDE igraju po FIDE šahovskim pravilima.

Federacije članice mogu da zatraže od FIDE da donese odluku o pitanjima koja se odnose na pravila šaha.

OSNOVNA PRAVILA IGRE

Član 1. Priroda i cilj šahovske partije

- 1.1 Šahovsku partiju igraju dva protivnika koji naizmenično pokreću svoje figure na kvadratnoj tabli koja se naziva „šahovska tabla“ (ploča). Igrač sa svetlim figurama (beli) vuče prvi potez, zatim igrači povlače poteze naizmenično s tim da igrač sa tamnim figurama (crni) pravi sledeći potez. Kaže se da je „igrač na potezu“, kada njegov protivnik povuče potez.
- 1.2 Cilj svakog igrača je da protivničkog kralja „napadne“ tako da protivnik nema legalan potez. Za igrača koji postigne ovaj cilj kaže se da je „matirao“ protivničkog kralja i da je dobio partiju. Ostavljanje sopstvenog kralja pod napadom, izlaganje sopstvenog kralja napadu i uzimanje protivničkog kralja nisu dozvoljeni. Protivnik čiji je kralj matiran je izgubio partiju.
- 1.3 Ako je pozicija takva da ni jedan igrač nema mogućnost matiranja, partija je nerešena (vidi član 5.2b).

Član 2. Početna pozicija figura na šahovskoj tabli

2.1. Šahovska tabla se sastoji od 64 jednaka polja u okviru 8 x 8, koja su naizmenično svetla („bela“ polja) i tamna („crna“ polja). Šahovska tabla postavlja se između igrača na taj način da bliže ugaono polje sa desne strane igrača bude belo.

2.2. Na početku partije jedan igrač ima 16 svetlih figura („bele“ figure), a drugi ima 16 tamnih figura („crne“ figure).

Te figure su sledeće:

Jedan beli kralj, obično prikazan simbolom		K
Jedna bela dama, obično prikazana simbolom		D
Dva bela topa, obično prikazana simbolom		T
Dva bela lovca, obično prikazana simbolom		L
Dva bela skakača, obično prikazana simbolom		S
Osam belih pešaka, obično prikazanih simbolom		
Jedan crni kralj, obično prikazan simbolom		K
Jedna crna dama, obično prikazana simbolom		D
Dva crna topa, obično prikazana simbolom		T
Dva crna lovca, obično prikazana simbolom		L
Dva crna skakača, obično prikazana simbolom		S
Osam crnih pešaka, obično prikazana simbolom		

Staunton figure



2.3. Početna pozicija figura na šahovskoj tabli je sledeća:



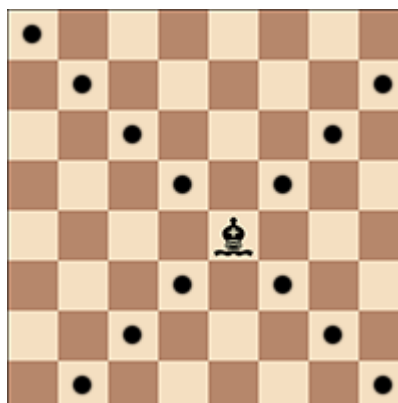
2.4. Osam uspravnih kolona kvadrata nazivaju se „linije” a osam horizontalnih se nazivaju „redovi”. Kvadrati iste boje koji idu od jednog ugla table do drugog se nazivaju „dijagonala”.

Član 3. Kretanje figura

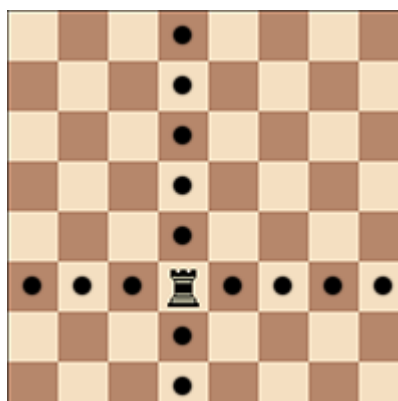
3.1. Nije dozvoljeno da se figura pomeri na polje na kome se nalazi figura iste boje. Ako se figura pomera na polje na kome se nalazi protivnička figura, tada se protivnička figura osvaja i uklanja sa table kao deo istog poteza. Figura napada protivničku figuru, ako može da je osvoji na tom polju u skladu sa članovima 3.2 – 3.8.

Smatra se da figura napada polje čak i ako je ta figura spečena da se pokrene na to polje zbog toga što bi ostavila ili postavila sopstvenog kralja pod napad..

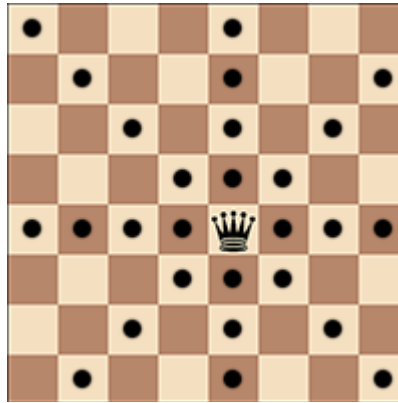
3.2. Lovac se može kretati do bilo kog polja duž dijagonale na kojoj stoji.



3.3. Top se može kretati do bilo kog polja na liniji ili redu na kome stoji.

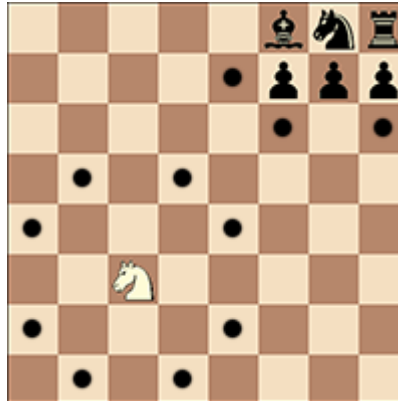


3.4. Dama se može kretati do bilo kog polja na liniji, redu ili dijagonali na kojoj stoji.



3.5. Prilikom izvođenja ovih poteza lovac, top ili dama ne mogu se kretati preko figura koje im stoje na putu.

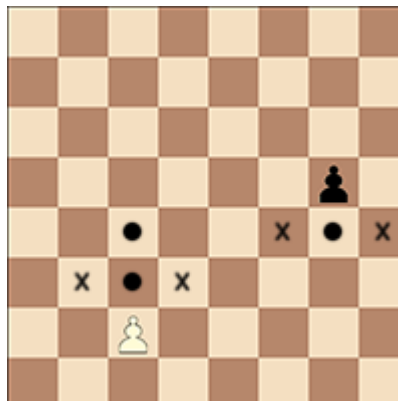
3.6. Skakač se može kretati do jednog od polja najbližih na kojemstoji, ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.



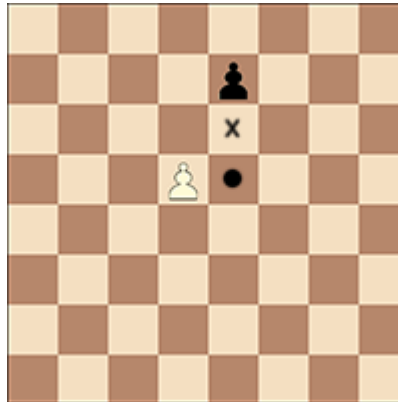
3.7. a. Pešak se može kretati napred na slobodno polje neposredno ispred sebe na istoj liniji, pod uslovom da to polje nije zauzeto, ili

b. u prvom potezu pešak se može kretati kao pod (a), alternativno se može napredovati dva polja na istoj liniji pod uslovom da su oba polja slobodna, ili

c. pešak se može kretati na polje zauzeto protivničkom figurom, koje je dijagonalno ispred njega na susjednoj liniji, uzimajući tu figuru.

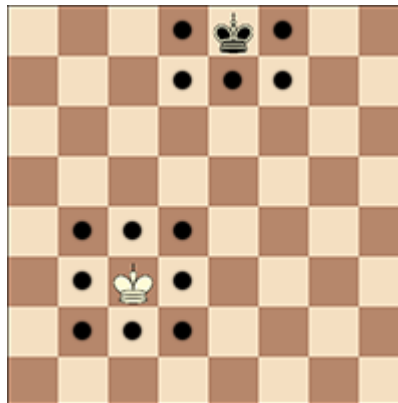


d. Pešak koji se nalazi na polju u istom redu a susjednoj liniji od protivničkog pešaka koji je upravo napredovao dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može uzeti ovog protivničkog pešaka kao da je ovaj bio pokrenut samo za jedno polje. Ovo uzimanje može uslediti samo u sledećem potezu nakon ovog napredovanja, a zove se uzimanje „en passant” (u prolazu).



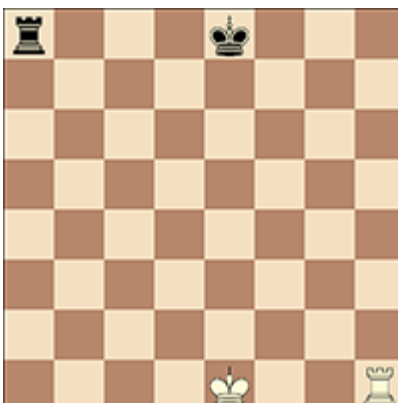
e. Kada igrač koji je na potezu pešakom stigne do najdaljeg reda u odnosu na početnu poziciju, on kao deo istog poteza mora da zameni pešaka kao za novu kraljicu, topa, lovca ili skakača pešakove boje na polje na koje je dospeo. Ovo se zove polje „promocije”. Igračev izbor nove figure nije ograničen samo na one figure koje su prethodno uzete. Ova zamena pešaka za drugu figuru zove se „promocija”, a dejstvo nove figure počinje trenutno.

- 3.8. a. Kralj se može kretati na dva različita načina:
 (a) pomeranjem na bilo koje susedno polje

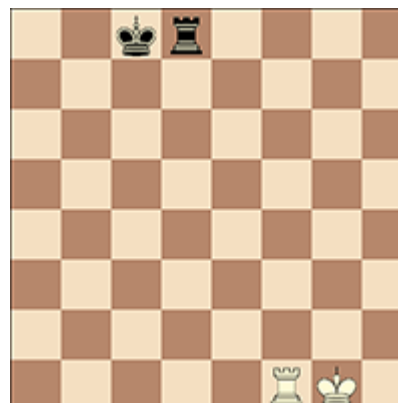


ili

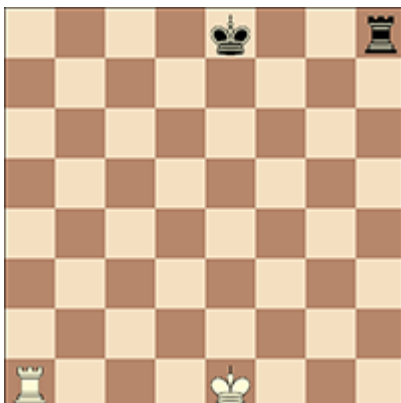
(b) „rokadom”. Rokada je potez kralja i jednog od topova iste boje duž igračevog prvog reda, koji se računa kao jedan potez kralja, i vrši se tako što se kralj premešta sa svog početnog polja za dva polja prema topu na njegovom početnom polju, a zatim se top premesti na polje koje je kralj prešao.



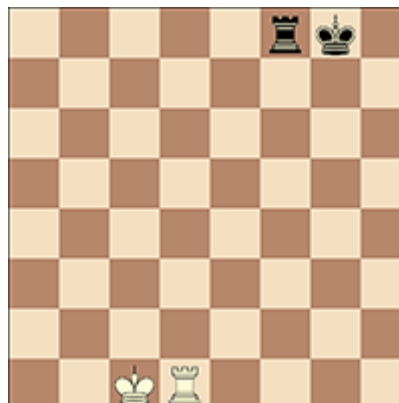
Pre rokade belog na kraljevoj strani
 Pre rokade crnoga daminoj strani



Posle rokade belog na kraljevoj strani
 Posle rokade crnog na daminoj strani



Pre rokade belog na daminoj strani
rokade crnog na kraljevoj strani



Posle rokade belog na daminoj strani
Posle rokade crnog na kraljevoj strani

Pre

(1) Pravo na rokadu je izgubljeno:

- ako se kralj već pomerao, ili
- sa topom koji se već pomerao.

(2) Rokada je privremeno sprečena

- ako je polje na kome se kralj nalazi ili polje preko koga prelazi ili dolazno polje napadnuto jednom ili više protivničkih figura,

- ako između kralja i topa sa kojim se rokira nalazi ma koja druga figura.

3.9. Kralj je u „šahu“ ako je napadnut jednom ili više protivničkih figura, čak i kada su te figure sprečene da se pomeraju na to polje jer bi time dovele/ostavile svog kralja u šahu. Ni jedna figura ne može biti pomerena ako se tako sopstveni kralj izlaže šahu.

3.10. a) Potez je legalan kada su ispunjeni svi uslovi iz članova 3.1 – 3.9

b) Potez je nelegalan kada ne ispunjava uslove iz članova 3.1 – 3.9

c) Pozicija je nelegalna kada ne može biti postignuta serijom bilo kojih legalnih poteza.

Član 4. Način izvršenje poteza

4.1. Svaki potez se mora igrati samo jednom rukom.

4.2. Pod uslovom da predhodno izrazi svoju nameru ((rečima „popravlja“ ili „žadub“)), samo igrač koji je na potezu može da popravi jednu ili više figura na njihovim poljima.

4.3. Osim u slučaju kao u članu 4.2, ako igrač koji je na potezu dodirne na šahovskoj tabli, sa namerom da pomeri ili odnese

- a. jednu ili više svojih figura, mora da odigra onom koja je prva dodirnutu, a može se pomeriti, ili
- b. jednu ili više protivničkih figura, on mora da uzme prvu dodirnutu figuru koja se može uzeti, ili

c. po jednu figuru svake boje, mora uzeti protivničku figuru svojom, ili ako to nije moguće, mora da igra ili uzme prvu dodirnutu figuru koja može biti pomerena ili uzeta. Ako nije jasno da li je igrač dodirnuo svoju ili protivničku figuru, smatra će se da je igrač dotakao svoju figuru pre protivničke.

4.4. Ako igrač koji je na potezu:

- a. dodirne svog kralja i topa, on mora da izvrši rokadu na tu stranu ako je to moguće,
- b. namerno dodirne topa, pa posle svog kralja, ne može izvršiti rokadu na tu stranu isituacija će biti primenjen član 4.3.a
- c. u nameri da rokira dodirne kralja pa onda topa, ali rokada na tu stranu nije moguća, igrač mora igrati svojim kraljem drugi legalan potez (uključujući i rokadu na drugu stranu). Ako kralj nema legalan potez, igrač može povući bilo koji drugi legalan potez.
- d. promovise pešaka, izbor nove figure je konačan kada se novom figurom dodirne polje promocije.

4.5. Ako se ni jedna od dodirnutih figura ne može pokrenuti ili uzeti u skladu sa članom 4.3 ili članom 4.4 igrač može odigrati bilo koji drugi legalan potez.

4.6. Promocija se može izvršiti na više načina:

1. pešak ne mora da se stavi na dolazno polje
 2. sklanjanje pešaka i postavljanje nove figure na polje dolaska može da se obavi bilo kojim redosledom.
- Ako protivnička figura stoji na polju dolaska ona mora biti uzeta.

4.7. Kada je figura kao legalan potez ili kao deo legalnog poteza ostavljena na polju, ona ne može biti pomerena na drugo polje u istom potezu. Potez se smatra završenim:

a) u slučaju uzimanja, kada je uzeta figura skinuta sa šahovske table i kada je igrač, postavljajući sopstvenu figuru na to novo polje, ispustio uzetu figuru iz njegove ruke,

b) u slučaju rokade, kada je igračeva ruka ispustila topa na polje koje je predhodno pređeno kraljem. Kada je igrač ispusti kralja iz kuke, potez još nije završen, ali igrač više nema pravo povući neki drugi potez, osim rokade na tu stranu, ako je to moguće. Ako rokada na tu stranu nije legalna, igrač mora da napravi neki drugi legalan potez sa kraljem (što može da uključuje i rokadu sa drugim topom). Ako kralj nema legalnih poteza igrač može da odigrabilo koji legalan potez.

c) u slučaju promocije pešaka, kada je igračeva ruka ispustila novu figuru nakon njenog postavljanja na polje promocije.

4.8. Igrač gubi pravo na reklamaciju protivnikovog kršenja člana 4.1 – 4.7 ovih Pravila onog momenta kada dodirne neku figuru s namerom da je pomeri ili uzme.

4.9. Ako igrač nije u stanju pomerati figure, može dovesti pomoćnika, koji mora biti prihvatljiv sudiji, da to obavlja.

Član 5. Završetak partije

5.1. a. Partiju je dobio igrač koji matira protivničkog kralja. Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji matira bio legalan potez i u skladu sa članom 3 i članovima 4.2 – 4.7.

b. Partiju je dobio igrač čiji protivnik objavi predaju. Time se partija odmah završava.

5.2. a. Partija je nerešena kada igrač na potezu nema legalan potez, a kralj mu nije u šahu. Kaže se da je ta partija završena „patom“. Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do pata bio u skladu sa članom 3 i članovima 4.2 – 4.7.

b. Partija je nerešena kada nastane pozicija u kojoj ni jedan igrač ne može da matira protivničkog kralja ma kojom serijom legalnih poteza. Kaže se da je partija završena „mrtvom pozicijom“. Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do te pozicije bio legalan i u skladu sa članom 3 i članovima 4.2 – 4.7.

c. Partija je nerešena sporazumom igrača u toku partije. Time se partija odmah završava.

d. Partija može da bude nerešena ako se ista pozicija pojavi, ili će se pojaviti na šahovskoj ploči najmanje 3 puta. (član 9.2)

e. Partija može završiti remijem, ako je svaki od igrača odigrao poslednjih 50 uzastopnih poteza bez pomeranja ma kog pešaka i bez uzimanja ma koje figure. (vidi član 9.3.)

PRAVILA ZA TAKMIČENJA

Član 6. Šahovski sat

6.1. „Šahovski sat“ je sprava za merenje vremena sa dva vremenska displeja koji su međusobno povezani na takav način da ne mogu da rade istovremeno. „Sat“ u Pravilima znači jedan od dva vremenska pokazivača. Svaki sat ima „zastavicu“. „Pad zastavice“ znači da je vreme dodeljeno jednom od igrača isteklo.

6.2. a. Za vreme partije svaki igrač pošto završi svoj potez na šahovskoj tabli, zaustavlja svoj i uključuje protivnikov sat („pritisne“ svoj sat). Ovim se „završava“ potez. Potez je takođe završen ako:

(1) potez završava partiju (videti član 5.1a, 5.2a, 5.2b, 5.2c, i 9.6) ili

(2) ako je igrač napravio svoj sledeći potez, u slučaju da njegov prethodni potez nije dovršen. Igraču mora biti omogućeno da zaustavi svoj sat pošto završi potez, čak i ako je protivnik napravio sledeći potez. Vreme između povlačenja poteza i pritiskanja sata smatra se delom vremena koje je dodeljeno igraču.

b. igrač mora da pritisne svoj sat istomrukum kojom je povukao potez. Zabranjeno je da igrač neprestano drži prst na dugmetu sata ili da „kruži“ iznad njega.

c. igrač mora da rukuje satom na odgovarajući način. Zabranjeno je da pritisne sat pre nego što je napravio potez, jako udara po njemu, da ga uzima ili obori. Nepravilno rukovanje satom se kažnjava po članu 12.9.

d. samo igraču čiji sat radi dozvoljeno je da podešava figure.

e. ako igrač nije u stanju da koristi sat umesto njega to može da radi pomoćnik koga on obezbedi i koji je prihvatljiv za sudiju. U tom slučaju sudija odlučuje kako će se podesiti vreme tog igrača. Podešavanje sata neće se primeniti na sat igrača sa hendikepom.

- 6.3. a. Kada se koristi šahovski sat svaki igrač mora da povuče minimalni broj poteza (ili sve) u predviđenom vremenu i, ili mu može biti dodeljeno dodatnovreme za svaki potez u skladu s pravilima turnira. Sve ovo se mora unapred precizno definisati.
- b. vreme koje igrač uštedi u jednom periodu igre dodaje se njegovom raspoloživom vremenu za sledeći period, gde je to primenljivo. U „**time delay**” oba igrača dobijaju „glavno vreme za razmišljanje”. Svaki igrač takođe dobija „fiksno dodatno vreme” za svaki potez. Smanjivanje glavnog vremena počinje tek pošto fiksno vreme za potez istekne. Pod uslovom da igrač pritisne svoj sat pre isteka fiksnog dodatnog vremena, glavno vreme za razmišljanje se ne menja bez obzira na iskorišćeni udeo fiksnog dodatnog vremena.
- 6.4. Odmah po padu zastavice mora se proveriti da li su ispunjeni zahtevi člana 6.3.a.
- 6.5. Pre početka partije sudija odlučuje gde će se postaviti šahovski sat.
- 6.6. U vreme predviđeno za početak partije uključuje se sat igraču koji ima bele figure.
- 6.7. a. Pravila takmičenja treba unapred da preciziraju vreme kašnjenja. Bilo koji igrač koji sedne za šahovsku tablu posle tog vremena će izgubiti partiju, osim ako sudija ne odluči drugačije.
- b. Ako pravila takmičenja predviđaju da vreme kašnjenja nije 0, i ako na početku nije prisutan ni jedan igrač, igrač sa belim figurama će izgubiti vreme koje je prošlo do njegovog dolaska, osim ako pravila takmičenja ili sudija ne odluče drugačije.
- 6.8. Smatra se da je zastavica pala, kada sudija primeti tu činjenicu ili kada jedan od igrača to osnovno reklamira.
- 6.9. Igrač gubi partiju ako ne odigra propisani broj poteza u dodeljenom vremenu, osim u slučaju primene odredbi jednog od članova 5.1 (a), (b), 5.2 (a), (b), (c). Međutim, partija je remi, ako je pozicija takva da igrač ne može matirati protivničkog kralja bilo kojom serijom legalnih poteza.
- 6.10. a. Smatra se konačnim svaka informacija koju pokazuje sat ako na istom nemabilo kakve očigledne neispravnosti. Šahovski sat sa očiglednim nedostatkom biće zamenjen, a sudija će na tom satu podesiti vreme koristeći najbolju procenu pri podešavanju.
- b. Ako se u toku partije utvrdi da jedan ili oba sata nisu korektno podešeni, bilo koji od igrača ili sudija će odmah zaustaviti sat. Sudija će podesiti vreme i brojač poteza. On će se osloniti na svoju najbolju procenu i izvršiti korektno podešavanje.
- 6.11. Ako su obe zastavice pale, a nije moguće ustanoviti koja je pala prva:
- a. partija će se nastaviti ako se to desi u bilo kom periodu partije, izuzev ako se to desi u poslednjem periodu,
- b. partija je remi ako se to desi u periodu u kojem svi preostali potezi moraju biti završeni.
- 6.12. a. Ako partiju treba prekinuti, sudija će zaustaviti satove.
- b. Igrač može zaustaviti sat samo u slučaju da traži pomoć sudije, na primer kada je došlo do promocije, a potrebna figura nije pri ruci.
- c. Sudija će odlučiti kada će partija biti nastavljena.
- d. Kada igrač zaustavi sat da bi zatražio pomoć sudije, sudija će utvrditi da li je igrač imao osnovni razlog za to. Ako je očigledno da igrač nema osnovni razlog za zaustavljanje sata, igrač će biti kažnjen po članu 12.9.
- 6.13. Ekran, monitori ili demonstracione table, koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovskoj tabli, poteze i broj odigranih poteza, kao i satovi koji takođe pokazuju broj poteza, dozvoljeni su u sali za igru. Međutim, igrač ne može postavljati zahtev zasnovan jedino na informaciji dobijenoj na taj način.

Član 7. Nepravilnosti

- 7.1. U slučaju da dođe do neregularnosti i potrebe da se figure postave na predhodnu poziciju, sudija će upotrebiti svoju najbolju procenu da odredi vreme koje će stajati na satu. Ovo uključuje i pravo da ne menja vreme na satu. On će takođe, ako je potrebno, podesiti brojač poteza.
- 7.2. a. Ako se u toku partije ustanovi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i igraće se nova partija.
- b. Ako se u toku partije ustanovi da je šahovska tabla postavljena suprotno članu 2.1, partija se nastavlja, ali se postignuta pozicija mora premestiti na korektno postavljenu šahovsku tablu.
- 7.3. Ako je partija počela s obrnutim bojama, ona će se nastaviti, osim ako sudija ne odluči drugačije.
- 7.4. Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura, on mora postaviti korektnu poziciju koristeći svoje vreme. Ako je potrebno, igrač ili njegov protivnik će zaustaviti satove i zatražiti pomoć sudije. Sudija može kazniti igrača koji je poremetio položaj figura.

7.5. a. Ako se u tokupartije utvrdi da je odigran nepravilan potez, uspostaviće se pozicija kakva je bila neposredno pre nepravilnosti. Ako se ne može ustanoviti pozicija neposredno pre nepravilnosti, partija će se nastaviti od poslednje regularne pozicije pre nepravilnosti. Članovi 4.3 i 4.7 primenjujuse na potez kojizamenjuje nepravilan potez. Partija će se zatim nastaviti od te rekonstruisane pozicije.

Ako je igrač pomerio pešaka na najudaljeniji red, pritisnuo sat ali nije zamenio pešaka novom figurom, potez nije legalan. Pešak će biti zamenjen kraljicom iste boje kao i pešak.

b. Nakon obavljenog postupka iz člana 7.5. (a), za prvi nepravilan potez igrača, sudija će dodati dva minuta njegovom protivniku, za drugi nepravilan potez istog igrača, sudija će proglasiti partiju izgubljenom za tog igrača. Međutim, partija je remi, ako je pozicija takva da igrač ne može matirati protivničkog kralja bilo kojom serijom legalnih poteza.

7.6. Ukoliko se u toku partije ustanovi da bilo koja figura nije na svom polju, biće uspostavljena pozicija pre nepravilnosti. Ako se ne može utvrditi neposredna pozicija pre nepravilnosti partija će biti nastavljena od poslednje poznate pozicije pre nepravilnosti.

Član 8. Pisanje poteza

8.1. a. U toku partije, svaki igrač je obavezan da zapisuje svoje i protivnikove poteze na korektan način, potez po potez, što je moguće jasnije i čitkije, u algebarskoj notaciji (Dodatak C), na formularu propisanom za to takmičenje. Zabranjeno je pisati poteze unapred, osim ako igrač reklamira remi u skladu sa članovima 9.2.. 9.3. ili prekida partije (Dodatak E 1a).

b. Formular se koristi samo za zapisivanje poteza, vremena sa sata, ponude remija i stvari vezane za reklamacije i drugi relevantni podaci.

c. Ako želi, igrač može odgovoriti na potez protivnika pre nego što isti zapiše. On mora zapisati svoj predhodni potez pre nego povuče sledeći.

d. Oba igrača moraju na formularu zapisati ponudu remija simbolom (=).

e. Ako igrač nije sposoban da zapisuje poteze, onda pomoćnik kojeg odredi igrač i koji mora biti prihvatljiv za sudiju, može zapisivati poteze. Sudija će podesiti vreme na njegovom satu na pravičan način. Podešavanje sata se neće primeniti na sat igrača sa hendikepom.

8.2. Formular mora biti vidljiv sudiji tokom cele partije.

8.3. Formulari su vlasništvo organizatora takmičenja.

8.4. Ako je igraču ostalo manje od 5 minuta na njegovom satu u nekom od perioda seanse, a nema dodatnih 30 sekundi ili više koji se dodaju za svaki odigrani potez, on u preostalom delu tog perioda ne mora poštovati zahteve iz člana 8.1. (Zapisivanje poteza).

8.5. a. Ako ni jedan igrač ne zapisuje potezeu skladu sačlanom član 8.4., sudija ili njegov pomoćnik će pokušati da bude prisutan i piše poteze. U tom slučaju, odmah pošto jedna od zastavica padne, sudija zaustavlja satove. Tada oba igrača dopunjavaju svoje formulare, koristeći sudijin formular ili protivnika.

b. Ako samo jedan igrač nije pisao poteze u skladu sa članom 8.4., čim padne jednaod zastavica, on mora dopuniti svoj formular pre nego povuče potez na šahovskojtabli. Pod uslovom da je igrač na potezu, on može koristiti protivnikov formular, ali ga mora vratiti pre nego povuče potez.

c. Ako ne postoji kompletno popunjen formular, igrači moraju da rekonstruišu partiju na drugoj šahovskoj tabli pod nadzorom sudije ili njegovog pomoćnika. On prvo da zapiše aktuelnnu poziciju, vremna na satu, čiji je sat radio i broj poteza koji su odigrani, pre nego što rekonstukcija počne.

8.6. Ako se formulari ne mogu popuniti do aktuelne pozicije tako da pokazuju da je igrač prekoračio vreme za razmišljanje, sledeći potez će se smatrati prvim u narednoj vremenskoj kontroli, osim ako nije očigledno da je povučen veći broj poteza.

8.7. Na kraju partije oba igrača treba da potpišu oba formulara i upišu rezultat partije. Rezultat važi čak i kada je pogrešno upisan, osim ako sudija ne odluči drugačije.

Član 9. Nerešena partija

9.1. a. Pravilima takmičenja se može propisati da igrači nemaju pravo da se sporazumeju na remi pre određenog broja poteza ili uopšte, bez odobrenja sudije.

b. Međutim, ako pravila takmičenja dozvoljavaju remi se zaključuje na jedan od načina:

1. Igrač koji nudi remi učiniće to pošto povuče potez na šahovskoj tabli, a pre nego što zaustavi svoj sat i uključi protivnikov. Ponuda remija u bilo kom drugom trenutku je važeća, ali se mora uzeti u obzir član 11.5. Uz ponudu remija se ne mogu postavljati nikakvi uslovi. U oba slučaja ponuda se ne može povući i ostaje važeća sve dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije dodirivanjem figure u nameri da je povuče ili uzme, ili se partija završi na neki drugi način.

2. Svaki igrač mora zapisati ponudu remija na svom formularu simbolom (=).

3. Reklamacija remija po članovima 9.2 ili 9.3 smatraće se ponudom remija.

9.2. Partija je nerešena na korektnu (ispravnu) reklamaciju igrača koji je na potezu, kada se ista pozicija najmanje tri puta (nije neophodno ponavljanjem poteza):

a. upravo treba pojaviti, ako on prvo zapiše svoj potez na formularu, koji se ne može promeniti, i sudiji izjavi svoju nameru da će povući taj potez, ili

b. upravo pojavila, a igrač reklamator je na potezu.

Pozicije se smatraju istim, ako i samo ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje zauzimaju ista polja, a mogući svih figura obojice igrača su isti.

Pozicija nije ista ako:

a. je na početku sekvence pešak mogao biti uzet an pasanom

b. su kralj ili top imali pravo na rokadu, ali su izgubili topravo posle pomeranja. Pravo na rokadu se gubi samo ako se pomere kralj ili top.

9.3. Partija je nerešena, na osnovu korektno reklamacije igrača koji je na potezu, ako:

a. on zapiše svoj potez, koji se ne može promeniti, na svom formularu i izjavi sudiji svoju nameru da povuče potez koji će dokazati da su oba igrača odigrala poslednjih 50 poteza bez pomeranja bilo kog pešaka i bez ikakvog uzimanja, ili

b. su oba igrača uzastopno odigrala poslednjih 50 poteza, a da nije pomeren bilo koji pešak i nije uzeta bilo koja figura.

9.4. Ako igrač dodirne figuru kao u članu 4.3., on gubi pravo na reklamaciju remija, prema članu 9.2. i 9.3., na tom potezu.

9.5. Ako igrač reklamira remi po članu 9.2. ili 9.3., on ili sudija će zaustaviti satove (vidi član 6.12.b). On ne može povući svoju reklamaciju.

a. Ako se utvrdi da je reklamacija korektna, partija se odmah završava remijem.

b. Ako se utvrdi da reklamacija nije korektna, sudija će preostalom vremenu protivnika dodati dva minuta. Partija će biti nastavljena. Ako se reklamacija bazira na nameravanom potezu, taj potez mora biti povučen, saglasno članovima 3 i 4.

9.6. Partija je nerešena ukoliko se jave jedan ili oba sledeća slučaja:

a) ista pozicija se pojavila kao u 9.2b, za najmanje pet uzastopnih naizmeničnih poteza svakog igrača.

b) oba igrača su odigrala uzastopno poslednjih 75 poteza ada nije pomeren ni jedan pešak i nije uzeta ni jedna figura

9.7. Partija je nerešena, kada nastane pozicija ui kojoj se mat ne može dati bilo kojim nizom legalnih poteza. Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do te pozicije bio legalan i u skladu sa članom 3 i članovima 4.2 – 4.7.

Član 10. Bodovanje

10.1. Ukoliko pravilima takmičenja nije drugačije određeno, igrač koji dobije partiju ili dobije partiju bez igre dobija jedan (1) poen, igrač koji izgubi partiju ili izgubi bez borbe ostaje bez poena (0), a igrač koji remizira partiju dobija pola poena (1/2).

Član 11. Ponašanje igrača

11.1. Igrači neće preduzetinikakvu akciju koja bi šahovsku partiju dovela na loš glas.

11.2. Prostor za igru obuhvata turnirsku salu, prostorije za odmor i osveženje, prostor za pušenje i ostala mesta koja označi sudija. Turnirska sala je definisana kao prostor gde se odigravaju partije nekog događaja. Samo uz dozvolu sudije može:

a. igrač da napusti prostor za igru

b. igrač koji je na potezu može da napusti turnirsku salu

c. Dozvoli pristup u turnirsku salu ljudima koji nisu igrači ni sudije.

11.3.a. Za vreme partije igračima je zabranjeno da se služe ma kakvim beleškama, izvorima informacija ili savetima, kao i da analiziraju na drugoj šahovskoj tabli.

b. Tokom partije igraču je zabranjeno da ima mobilni telefon ili drugo elektronsko sredstvo komunikacije u prostoru za igru. Ako je očigledno da je takva sprava doneta u prostor za igru igrač gubi partiju. Protivnik će biti pobednik. Pravila takmičenja mogu odrediti drugačiju, manje oštru kaznu. Sudija može dazahteva da igrač dozvoli privatn pretres njegove odeće, torbe i drugih stvari. Sudija ili lice koje je sudija ovlastio vrši inspekciju igrača i mora biti istog pola kao i igrač. Ukoliko igrač odbije da se povinuje ovim obavezama, sudija će preduzeti mere u skladu sa članom 12.9.

c. Pušenje je dozvoljeno samo u delu prostora za igru koji odredi sudija.

11.4. Igrači koji završe partiju smatraju se gledaocima.

- 11.5. Zabranjeno je ometanje i uznemiravanje protivnika na bilo koji način. Ovo uključuje neosnovane reklamacije, ponude remija ili unošenje izvora buke u salu za igru.
- 11.6. Kršenje ma kog dela članova 11.1 do 11.5 se kažnjavaju prema članu 12.9.
- 11.7. Uporno odbijanje igrača da se ponaša u skladu sa Pravilima šaha kažnjava se gubitkom partije. Sudija odlučuje o skoru njegovog protivnika.
- 11.8. Ako su oba igrača kriva prema članu 11.7. partija je izgubljena za obojicu.
- 11.9. Igrač ima pravo da zahteva od sudije objašnjenje određenih tačaka u Pravilima šaha.
- 11.10. Ukoliko pravilima takmičenja nije drugačije određeno, igrač može da se žali na bilo koju odluku sudije, čak iako je potpisao formular (vidi član 8.7.).

12. Uloga sudije (videti Predgovor)

12.1. Sudija nadgleda striktno pridržavanje Pravila šaha.

12.2. Sudija treba da:

- a. osigura fer-plej
- b. deluje u najboljem interesu takmičenja
- c. obezbedi dobre uslove za igru
- d. obezbedi da se igrači ne uznemiravaju
- e. nadgleda odvijanje takmičenja
- f. preduzme posebne mere u interesu hendikepiranih igrača i onih kojima je potrebna medicinska pomoć.

12.3. Sudija treba da posmatra partije, naročito kada su igrači u oskudici vremena, sprovodi svoje odluke i izriče kazne igračima kada je to prikladno.

12.4. Sudija može da postavi pomoćnika da posmatra partije, naprimer kada nekoliko igrača ima manjak vremena.

12.5. Sudija može jednom ili obojici igrača da dodeli dodatno vreme u slučaju da dođe do spoljašnjeg ometanja partije.

12.6. Osim u slučajevima opisanu u Pravilima šaha, sudija ne sme da semeša u partiju. On neće dati znak o broju odigranih osim u primeni člana 8.5., kada je bar jedna zastavica pala. Sudija će se uzdržati da obavesti igrača da je njegov protivnik kompletirao potez, ili da nije pritisnuo sat.

12.7. Ako neko primeti nepravilnost, o tome može da informiše samo sudiju. Gledaoci i igrači u drugim partijama ne treba da komentarišu niti se na drugi način mešaju u partiju. Ako je neophodno sudija može da prekršioca isključi iz sale.

12.8. Osim osoba kojeovlasti sudija, zabranjeno je korišćenje mobilnih telefona ili sredstava komunikacije u prostoru za igru, kao i susednim prostorijama koje odredi sudija.

12.9. Opcije koje sudija ima na raspolaganju što se tiče kazni:

- a. Opomena
- b. Povećanje vremena protivniku.
- c. Smanjenje vremena prekršiocu.
- d. Povećanje poena koje je osvojio protivnik do maksimalne vrednosti raspoložive za tu partiju.
- e. Smanjenje osvojenih poena prekršiocu.
- f. Proglašavanje partije izgubljenom za prekršioca (sudija takođe treba da odluči o rezultatu protivnika).
- g. Unapred najavljena kazna.
- h. Isključenje sa takmičenja.

DODACI

A. Ubrzani šah

A.1. Ubrzani šah je kada se svi potezi moraju povući u određenom vremenu koje je više od 10 minuta, a kraće od 60 minuta po igraču, ili je dodeljeno vreme + 60*uvećanje za odigrani potez više od 10 minuta, a kraće od 60 minuta po igraču.

A.2. Igrači nisu obavezni da pišu poteze.

A.3. Pravila takmičenja će se primenjivati ako:

- a. jedan sudija nadgleda najviše tri partije
- b. sudija ili njegov pomoćnik beleže svaku partiju, a ako je moguće i elektronskim putem.

A.4. U suprotnom važi sledeće:

a. od početne pozicije, kada svaki igrač odigra deset poteza

(1) nikakve promene se ne mogu vršiti na satu, osim ako bi raspored događaja bio ozbiljno ugrožen

(2) ne može se reklamirati nepravilan položaj ili orijentacija table. U slučaju nepravilnog postavljanja kralja, rokada nije dozvoljena. U slučaju nepravilnog postavljanja topa, rokada tim topom nije dozvoljena.

b. Nelegalan potez je završen kada je igrač pritisnuo svoj sat. Ako sudija ovo primeti on će proglasiti da je igrač izgubio partiju pod uslovom da protivnik nije napravio svoj sledeći potez. Ako sudija ne interveniše, protivnik ima pravo da zahteva pobedu ukoliko nije napravio sledeći potez. Međutim, partija je nerešena ako je pozicija takva da protivnik ne može da matira bilo kojom serijom legalnih poteza. Ukoliko protivnik ne reklamira isudija ne interveniše, nelegalan potez će ostati I igra se nastavlja. Kada je protivnik napravio svoj sledeći potez nelegalan potez se ne može ispraviti, osim ako je tako dogovoreno od strane igrača bez intervencije sudije.

c. Da bi zahtevao pobedu na vreme, onaj koji zahteva mora da zaustavi satove I obavesti sudiju. Da bi zahtev bio uspešan, zahtevalac mora imati neko vreme preostalo na svom satu posle njegovog zaustavljanja. Međutim, partija je nerešena ako je pozicija takva da protivnik može da matira bilo kojom serijom legalnih poteza.

d. Ako sudija primeti da su oba kralja u šahu ili da je pešak na njuđaljem redu od početne pozicije, sačekaće da se završi sledeći potez. Onda, ako je nelegalna pozicija I dalje na tabli, proglašiće partiju nerešenom.

A.5. Pravila takmičenja će odrediti da li će se A3 ili A4 primenjivati na ceo događaj.

B. Brzopotezni šah

B.1. Brzopotezna partija je ona u kojoj svi potezi moraju da se odigraju u fiksiranom vremenu od 10 minuta ili kraće za svakog igrača, ili je dodeljeno vreme + 60* uvećanje za odigrani potez, 10 minuta ili kraće.

B.2. Kazne spomenute u članovima 7 i 9 Pravila takmičenja treba da budu jedan minut umesto dva minuta.

B.3. Pravila takmičenja će se primenjivati ako:

a. jedan sudija nadgleda jednu partiju i

b. sudija ili njegov pomoćnik beleže svaku partiju, a ako je moguće i elektronskimputem.

B.4. U suprotnom, primenjivaće se Pravila za Ubrzani šah kao pd A4.

B.5. Pravila takmičenja će odrediti da li će se B3 ili B4 primenjivati na ceo događaj.

C. Algebarska notacija

Za svoje turnire i mečeve FIDE priznaje samo jedan sistem notacije: algebarski sistem, a preporučuje njegovu upotrebu i u šahovskoj literaturi i periodici. Formulari na kojima se koristi drugi sistem notacije ne mogu se koristiti u slučajevima kada se koristi formular igrača. Sudija koji primeti da igrač primenjuje drugi sistem notacije treba da ga na to upozori.

Opis algebarskog sistema

C.1. U ovom opisu reč,,figura" se odnosi na sve figure osim pešaka.

C.2. Svaka figura označava se prvim velikim slovom svoga imena (K = kralj, D = dama, kraljica, T = top, L = lovac, S = skakač).

C.3. Igrač je slobodan da koristi prvo slovo imena figure koje je uobičajeno u njegovoj zemlji. U štampanoj periodici se preporučuje upotreba figurica.

C.4. Pešaci se ne označavaju prvim slovom, već se prepoznaju po njegovom odsustvu. Primer: potezi se pišu e5, d4 a ne pe5, pd4.

C.5. Osam linija (s leva na desno za Belog, odnosno s desna na levo za Crnog) su označeni malim slovima a, b, c, d, e, f, g i h, respektivno.

C.6. Osam redova (odozdo na gore za Belog, odnosno odozgo na dole za Crnog) su označeni brojevima 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8 respektivno. Odavde sledi da su na početku bele figure i pešaci smešteni na prvom i drugom redu, a crne na osmom i sedmom redu.

C.7. Posledica prethodnih pravila je da je svako polje nepromenljivo 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 a) prvim slovom njenog imena i b) dolaznim poljem. Primeri: Le5, Sf3, Td1. U slučaju pešaka piše se samo dolazno polje. Primeri: e5, d4, a5.

C.9. Kada figura osvaja protivničku, x se umeće između a) i b). Primeri: Lxe5, Sxf3, Txd1. Videti takođe C10.

Kada pešak osvaja protivničku figuru mora se označiti polazna linija, zatim x i dolazno polje. Primeri: dxe5, gxf3, axb5. U slučaju uzimanja an pasan, dolazno polje je polje na koje je došao pešak koji uzima, a uz to se dopisuje e.p. Primer: exd6 e.p.

C.10. Kada dve iste figure mogu da dođu na isto polje, figura koja se pomera se označava:

1. Ako su obe na istom redu sa a) Prvim slovom imena, b) polazna linija i c) dolazno polje.
2. Ako su obe na istoj liniji sa a) Prvim slovom imena, b) polazni red i c) dolazno polje.

Ako su figure na različitim redovima i linijama prednost ima metod 1.

U slučaju uzimanja ubacuje se x između b) i c).

Primeri:

- a) Skakači se nalaze na poljima e1 i g1 i jedan od njih se pomera na polje f3: Sef3 ili Sgf3.
- b) Skakači se nalaze na poljima g5 i g1 i jedan od njih se pomera na polje f3: S5f3 ili S1f3.
- c) Skakači se nalaze na poljima h2 i d4 i jedan od njih se pomera na polje f3: Shf3 ili Sdf3
- d) Ako se na polju f3 vrši uzimanje u prethodnim primerima treba ubaciti x: 1) Sexf3 ili Sgxf3, 2) S5xf3 ili S1xf3, 3) Shxf3 ili Sdx3.

C.11. U slučaju promocije zapisuje se potez pešaka posle čega sledi prvo slovo nove figure. Primeri: d8D, exf8S, b1L, g1T.

C.12. Ponuda remija treba da se obeleži znakom (=).

C.13. Važne skraćenice:

O – O = rokada sa topom na h1 ili h8 (mala rokada)

O – O – O = rokada sa topom na a1 ili a8 (velika rokada)

x = uzimanje

+ = šah

++ ili # = mat

e.p. = uzimanje an pasan

Šah, mat i uzimanje se ne moraju zapisati na formularu.

Primer partije:

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

D. Pravila za igru sa slepima i slabovidim igračima

D.1. Organizatori, posle konsultacije sa sudijom, imaju ovlašćenja da prilagode sledeća pravila lokalnim okolnostima. U takmičarskom šahu između igrača koji vide i igrača hendikepiranog vida (stvarno slepih) i jedan i drugi igrač mogu zatražiti korišćenje dve šahovske ploče, od kojih normalnu ploču upotrebljava igrač koji vidi. Specijalno napravljena tabla mora zadovoljiti sledeće zahteve:

- a. da su joj dimenzije najmanje 20 x 20 santimetara;
- b. da su crna polja neznatno uzdignuta;
- c. da ima sigurnosni otvor za pričvršćivanje na svakom polju;

Uslovi za figure:

- a. da svaka figura ima kočić koji odgovara sigurnosnom otvoru za pričvršćivanje;
- b. da su figure tipa Staunton, i da su crne figure posebno označene.

D.2. Igra se odigrava prema sledećim pravilima:

1. Potezi će se jasno objavljivati, protivnik na glas ponavlja potez i izvodi na svojoj šahovskoj ploči. Prilikom promocije pešaka, igrač mora objaviti koju figuru je odabrao. Da bi objava poteza bila što je moguće jasnija, sugerise se upotreba sledećih imena umesto odgovarajućih slova algebarske notacije:

A-Anna

B-Bella

C-Cesar

D-David

E-Eva

F-Felix

G-Gustav

H-Hector.

Ukoliko sudija ne odluči drugačije, redosled od belog ka crnom će biti prihvaćen brojevima na nemačkom jeziku:

1-eins

2-zwei

3-drei

4-vier

5-fuenf

6-sechs

7-sieben

8-acht

Rokada se najavljuje sa "Lange Rochade" (nemački izraz za veliku rokadu) i "Kurze Rochade" (mala rokada na nemačkom).
Figure nose imena: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

2. Smatra se da je figura na šahovskoj ploči igrača hendikepiranog vida dotaknuta onda kada je izvučena iz otvora za učvršćivanje.

3. Smatra se da je potez odigran kada je:

- a. u slučaju uzimanja, uzeta figura sklonjena s ploče igrača koji je na potezu,
- b. figura postavljena u drugi otvor za učvršćivanje,
- c. potez objavljen.

Samo tada protivnikov sat biće pokrenut.

4. Za igrača koji vidi, u pogledu tačaka 2 i 3, važe normalna pravila.

5. Za igrača hendikepiranog vida dopušten je specijalno konstruisani sat. On obuhvata sledeće karakteristike:

a. Brojčanik opremljen pojačanim kazaljka, na kojem je svaki peti minut označen jednom tačkom, a svaki petnaesti minut s dve tačke.

b. Zastavica se može lako napipati. Treba paziti da zastavica bude tako napravljena da omogući igraču da napipa minutnu kazaljku u poslednjih 5 minuta punog sata.

c. Opciono, sredstva za glasovno najavljivanje broja poteza za igrača hendikepiranog vida.

6. Igrač hendikepiranog vida mora beležiti poteze Brajovim pismom ili običnim pismom ili snimati na magnetofonu.

7. Greška u govoru prilikom objavljivanja poteza mora odmah biti ispravljena i to pre nego sat protivnika bude pokrenut.

8. Ako u toku partije nastanu različite pozicije na dve šahovske ploče, one se moraju korigovati uz pomoć sudije i uz pomoć oba formulara. Ako se dva formulara podudaraju, igrač koji je zapisao korektan potez, ali odigrao pogrešan, mora popraviti svoju poziciju tako da odgovara potezu na formularima. Ako se pored različite pozicije razlikuju i zapisi u

formularima za pisanje partija, potezi će se vratiti do pozicije u kojoj se formulari podudaraju, a sudija će prema tome podesiti satove.

9. Igrač hendikepiranog vida ima pravo na pomoćnika čije dužnosti mogu biti neke ili sve od sledećih:

a. Povlačenje poteza na ploči protivnika.

b. Objavljivanje poteza obojice igrača.

c. Ažuriranje formulara igrača hendikepiranog vida i pokretanje sata njegovog protivnika (misli se na pravilo 3.c).

d. Obaveštavanje igrača hendikepiranog vida, samo na njegov zahtev, o broju odigranih poteza i utrošenom vremenu obojice igrača.

e. Reklamiranje dobitka u slučajevima kada je prekoračeno vreme za razmišljanje i obaveštavanje kontrolora kada je igrač koji vidi dotakao jednu od svojih figura.

f. Obavljanje potrebnih formalnosti u slučaju prekida partije.

10. Ako igrač hendikepiranog vida ne koristi usluge pomoćnika, igrač koji vidi može angažovati pomoćnika koji će vršiti dužnosti pod 9.a. i 9.b.

E. Prekinute partije

E1. a. Ako se partija ne završi u vremenu predviđenom za igru, sudija će zatražiti od igrača koji je na potezu da „kovertira“ taj potez. Igrač mora zapisati svoj potez na svom formularu jasnom notacijom, staviti svoj I protivnikovformular u koverat, zatvoriti koverat I tek tada zaustaviti svoj sat, ne pokrećući protivnikov sat. Dok nezaustavi satove, igrač zadržava pravo izmeniti svoj kovertirani potez. Ako, nakon što mu je sudija rekao da kovertira potez, igrač odigra potez na tabli, on mora taj potez zapisati u svom formularu kao svoj kovertirani potez.

b. Ako igrač na potezuprekinu partiju pre isteka seanse, smatraće se da je kovertirao u nominalnom vremenu za završetak seanse, pa će se njegovo preostalo vreme tako i zapisati.

E2. Na kovertu će biti zabeleženo sledeće:

a. imena igrača

b. pozicija neposredno pre kovertiranja poteza

c. vreme koje je svaki igrač utrošio

d. ime igrača koji je kovertirao potez

e. broj kovertiranog poteza

f. ponuda remija, ako je ponuda važeća

g. datum, vreme i mesto nastavka partije.

E3. Sudija će proveriti tačnost informacije na koverti i odgovoran je za njeno čuvanje.

E4. Ako igrač ponudi remi nakon što je njegov protivnik kovertirao potez, ponuda je važeća dok je protivnik ne prihvati ili odbije kao u članu 9.1.

E5. Pre nego što se partija nastavi, pozicija neposredno pre kovertiranog poteza će biti postavljena na šahovskoj tabli, a utrošenovreme svakog igrača pri prekdu će biti pokazano nasatovima.

E6. Akose pre nastavka partije dogovori remi ili ako jedan odigrača obavesti sudiju da predaje, partija je završena.

E7. Koverat će biti otvoren tek kada je prisutan igrač koji mora odgovoriti na kovertirani potez.

E8. Osim u slučajevima pomenutim u članu 6.10 i 9.6, partija je izgubljena za igrača čiji zapis kovertiranog poteza je:

a. dvosmislen, ili

b. zapisan tako da je pravo značenje nemoguće utvrditi, ili

c. nelegalan (nemoguć).

E9. Ako je u vreme dogovoreno za nastavak:

a. igrač, koji treba odgovoriti na kovertirani potez, je prisutan, otvara se koverat, kovertirani potez se odigra na tabli i njegov sat se pokrene.

b. igrač, koji treba odgovoriti na kovertirani potez, nije prisutan, njegov sat će bitipokrenut. Po dolasku, on može zaustaviti sat i pozvati sudiju. Tada se koverat otvara i kovertirani potez se povlači na šahovskoj tabli. Zatim se njegov sat ponovo pokreće.

c. igrač, koji je kovertirao potez je odsutan, njegov protivnik ima pravo da zapiše svoj odgovor na formularu, zatvori svoj formular u novi koverat, zaustavi svoj sat i pokrene sat odsutnog protivnika, umesto da svoj odgovor odigra na normalan način. Ako tako postupi, koverat će bitipredat sudiji na čuvanje i otvoren po dolasku odsutnog igrača.

E 10. Svaki igrač koji dođe za šahovsku tablu posle standardnog vremena će izgubiti partiju osim ako sudija ne odluči drugačije. Međutim, ako kovertiran potez rezultira završetkom partije, takav završetak će biti prihvaćen.

E11. Ako pravila takmičenja navode da standardno vreme nije nula primenjuje se sledeće: ako ni jedan igrač nije prisutan na početku, igrač koji treba da odgovori na kovertiran potez gubi sve vreme koje protekne dok on ne stigne, osim ako pravila takmičenja ili sudija ne odluče drugačije.

E12. a. Ako se izgubi koverta koja sadrži kovertirani potez, partija će se nastaviti od pozicije i sa vremenima na satovima zabeleženim u trenutku prekida. Ako se ne može utvrditi koliko je vremena svaki igrač utrošio, satove će namestiti sudija. Igrač, koji je kovertirao potez, odigraće potez za koji izjavi da ga je kovertirao.

b. Ako nije moguće ustanoviti poziciju, partija se poništava i igra se nova.

E13. Ako u nastavku partije, jedan od igrača ukaže, pre nego što odigra prvi potez, na to da jedan od satova ne pokazuje tačno vreme, greška se mora ispraviti. Ako greška tada ne bude ustanovljena, partija se nastavlja bez korekcije, osim ako sudija ne proceni da će posledice biti suviše ozbiljne.

E14. Trajanje svake seanse nastavka partije biće kontrolisano na satu sudije. Vreme početka se unapred najavljuje.

F. PRAVILA ZA ŠAH 960

F.1. Pre nego što partija šaha 960 počne, početna pozicija se slučajno postavlja prema određenim pravilima. Posle toga, partija se igra na isti način kao standardni šah. Figure i pešaci se kreću normalno i cilj svakog igrača je da matira protivnikovog kralja.

F.2. Zahtevi za početnu poziciju

Startna pozicija u šahu 960 mora ispoštovati određena pravila. Beli pešaci su poređani u drugom redu, kao i u klasičnom šahu. Ostale bele figure su postavljene nasumice u prvom redu uz sledeća ograničenja:

a. Kralj je postavljen između dva topa,

b. Lovci su postavljeni na poljima suprotne boje,

c. Crne figure su postavljene jednako i nasuprot belim figurama

Početna pozicija se generiše pre početka partije korišćenjem kompjuterskog programa, kockica, novčića, karata i sl.

F.3. Pravila za rokadu u šahu 960

a. ŠAH 960 omogućava svakom igraču da izvrši rokadu jednom u toku igre, i to potezom kralja i topa, koji se računa kao jedan potez. Pošto standardna pravila pretpostavljaju početnu poziciju topa i kralja koja često nije primenljiva u šahu 960, potrebna su dodatna tumačenja pravila standardnog šaha za rokadu.

b. **Kako se rokira**

U zavisnosti od pozicije kralja i topa pre rokade, rokada se vrši na jedan od ova četiri načina:

1. Rokada kao dvostruki potez: jednim potezom pomeriti kralja i onda pomeriti topa

2. Rokada kao premeštanje: zamenom mesta kralja i topa

3. Rokada kao potez samo kralja : izvesti potez samo pomeranjem kralja

4. Rokada kao potez samo topa: izvesti potez samo pomeranjem topa

Preporuke

1. Ukoliko se rokada vrši na šahovskoj tabli sa živim igračem preporučuje se da kralj bude uklonjen sa površine za igru odmah do svoje krajnje pozicije, a da top bude pomeren sa svoje startne na svoju krajnju poziciju i onda kralj bude postavljen na svoju završnu polje.

2. Nakon rokade pozicija topa i kralja je potpuno ista kao što bi bila u standardnom šahu

Objašnjenje

Prema tome, posle c - rokade (označene kao O-O-O i poznate kao velika rokada u standardnom šahu), kralj je na c-polju (c1 za belog i c8 za crnog) i top je na d polju (d1 za belog i d8 za crnog). Nakon g - rokade (označene O-O i poznate kao mala rokada u standardnom šahu), kralj je na polju g (g1 za belog i g8 za crnog) i top je na f polju (f1 za belog i f8 za crnog).

Napomene

1. Da bi se izbegao bilo kakav nesporazum bilo bi korisno najaviti „rokiraću“ i to pre same rokade.

2. U nekim početnim pozicijama kralj ili top (ali ne oba) se ne pomeraju za vreme rokade.
3. U nekim početnim pozicijama rokada se može izvršiti već u prvom potezu.
4. Sva polja između kraljevog početnog i završnog polja (uključujući i završno), i sva polja između topovog početnog i završnog polja (uključujući i završno) moraju biti slobodna od figura, osim kralja i topa koji vrše rokadu.
5. U nekim početnim pozicijama, neka polja mogu ostati popunjena za vreme rokade, što je zabranjeno u standardnom šahu. Na primer, nakon c - rokade moguće je imati a, b i/ili e još uvek popunjeno, i nakon g - rokade moguće je imati e i/ili h popunjeno.

G. Ubrzani završetak

G1. Ubrzani završetak (quickplay) je faza partije u kojoj svi preostali potezi moraju biti povučeni u ograničenom vremenu.

G2. Pre početka turnira potrebno je objaviti da li će se ovaj dodatak (G) primenjivati ili ne.

G3. Ovaj dodatak će se primenjivati samo na standardne partije i ubrzane partije, bez dodatka vremena za svaki potez, ali ne na brzopotezne partije.

G4. Ako igrač koji je na potezu ima manje od dva minuta na svom satu, on može zahtevati odlaganje vremena ili ako je moguće uvođenje dodatnih pet sekundi kumulativnog vremena za oba igrača. Ovo predstavlja ponudu remija. Ako protivnik ponudu odbije, a sudija prihvati zahtev, satovi će tada biti podešeni sa dodatnim vremenom, protivniku se dodeljuju još dva minuta i igra se nastavlja.

G5. Ukoliko se G4 ne primenjuje, igrač koji je na potezu i ima manje od dva minuta na svom satu može tražiti remi pre nego što mu padne zastavica. On će pozvati sudiju i može zaustaviti satove (vidi član 6.12.b). Može podneti zahtev na osnovu toga da njegov protivnik ne može pobediti normalnim sredstvima, i/ili da njegov protivnik ne ulaže napor da pobedi normalnim sredstvima.

- a. Ako se sudija uveri da protivnik ne ulaže napor da partiju dobije normalnim sredstvima, ili da partiju nije moguće dobiti normalnim sredstvima, tada će partiju proglasiti nerešenom. U suprotnom odložiće svoju odluku ili odbiti zahtev.
- b. Ako sudija odloži svoju odluku, protivniku može dodati dva minuta i partija se nastavlja po mogućnosti u prisustvu sudije. Sudija odlučuje o ishodu partije kasnije u njenom toku ili što pre moguće kada zastavica bilo kog igrača padne. Partija će biti proglašena nerešenom ako je završna pozicija takva da se partija ne može dobiti normalnim sredstvima ili da protivnik nije ulagao dovoljno napora da pobedi normalnim sredstvima.
- c. Ako sudija odbije zahtev, protivniku će biti dodeljena dva minuta.

G6. Sledeće će se primenjivati kada sudija ne nadgleda takmičenje:

- a. Igrač može reklamirati remi kada ima manje od dva minuta na svom satu, pre nego što mu padne zastavica.

Time se partija završava.

On može reklamirati na osnovu:

1. toga što njegov protivnik ne može dobiti normalnim sredstvima, i/ili
2. toga što njegov protivnik ne ulaže napor da pobedi normalnim sredstvima.

U slučaju (1) igrač mora zapisati završnu poziciju, a njegov protivnik je verifikovati.

U slučaju (2) igrač mora zapisati završnu poziciju i podneti ažuriran formular. Protivnik će proveriti oboje, formular i završnu poziciju.

- b. Zahtev treba podneti naznačenom sudiji.