

## Komentář k některým ustanovením Pravidel šachu FIDE

### Předmluva

Tato Předmluva Pravidel je velmi důležitá. Pravidla šachu nemohou upravit každou situaci, která může vzniknout během partie. Tam, kde Pravidla výslovně řeší danou situaci, měl by rozhodčí zajistit, že se bude postupovat podle Pravidel. Vyskytují se však případy, kdy rozhodčí musí rozhodnout v situaci, která není Pravidly upravena, anebo jimi není upravena kompletně. Když rozhodčí činí takové rozhodnutí, měl by vzít v úvahu podobné situace, které v Pravidlech upraveny jsou. Rozhodnutí by vždy mělo vycházet z obecné logiky a čestnosti a přihlížet ke zvláštním okolnostem. Před rozhodnutím je možno poradit se s ostatními rozhodčími.

Protože je vždy nezbytné, aby rozhodčí rozhodoval a vyřešil problémy během partie, je důležité, aby byl zkušený. Avšak ještě důležitější je výborná znalost platných Pravidel šachu a naprostá nestrannost za každé situace.

### Čl. 1.5

Jestliže žádný z hráčů nemůže vyhrát, partie se automaticky prohlásí za remízu. Rozhodčí by měl zasáhnout a prohlásit partii za remízu, když:

- a) žádný z hráčů nemá maticí materiál, nebo
  - b) jde o takovou pozici, že žádný z hráčů nemůže dostat mat (známo jako „mrtvá pozice“)
- Nejjednodušší příklad k a) je K:K. K+J proti K+J takovým příkladem není, protože mat je možný.

Následující diagram, ve kterém bílý právě zahrál h5, je příkladem mrtvé pozice.



### Čl. 2.4

Šachovnice může být zhotovena z různých materiálů. Pole by měla být v kontrastních tmavých (černá nebo hnědá) a světlých (bílá nebo krémová) barvách. Šachovnice by neměla být lesklá, aby se zabránilo odleskům a rušení hráčů. Rozměry šachovnice musí odpovídat rozměrům kamenů. (Pro další informace viz Příručka FIDE C.02 Standardy šachového vybavení a hracích prostor pro turnaje FIDE).

Je velmi důležité před začátkem partie zkontrolovat orientaci šachovnice a správnou pozici všech kamenů. Tímto může rozhodčí předejít mnoha případným reklamacím záměny krále a dámy nebo jezdce a střelce.

Někdy je mezi hráči neshoda ohledně způsobu umístění - směřování jezdců. V této věci může mít každý hráč svůj zvyk. Soupeř by to měl respektovat a každý hráč může před partii umístit své jezdce podle svého zvyku. Během hry může hráč upravit postavení kamenů, pouze pokud je na tahu a předem o tom informoval svého soupeře (viz článek 4: „Opravuji“ - „J’adoube“).

### Čl. 3.1.3

I když je kámen ve vazbě vzhledem ke svému králi, napadá všechna pole, na která by jinak mohl táhnout. I svázaný kámen může šachovat soupeřova krále.

### Čl. 3.2

Na začátku partie má každý hráč dva střelce, z nichž jeden se pohybuje po světlých polích, druhý po tmavých polích. Pokud má hráč dva (nebo více) střelce pohybující se po polích stejné barvy, musí to být v důsledku proměny (viz článek 3.7.5.1), anebo byl zahrán nepřipustný tah.

### Čl. 3.7.5.3

Pokud hráč umístí na pole proměny obrácenou věž („vzhůru nohama“) a pokračuje ve hře, dotčený kámen se považuje za věž, i když ho hráč nazve „dámou“ nebo jakýmkoliv jiným kamenem. Pokud hráč zahraje obrácenou věží po diagonále, jedná se o nepřipustný tah. Soupeř, pokud je na tahu, může věž otočit do správné polohy. Aby se však zabránilo konfliktu, je vhodné, aby o to byl požádán rozhodčí.

Pokud hráč při proměně nemůže najít potřebný kámen, má právo okamžitě zastavit hodiny a požádat rozhodčího, aby mu přinesl požadovaný kámen. Rozhodčí by měl obstarat požadovaný kámen a znovu spustit hodiny. Hráč potom pokračuje v přemýšlení o svém tahu. Není povinen proměnit pěšce za kámen, který požadoval.

### Čl. 3.10.3

Příklady nepřipustné pozice jsou:

a) Oba králové jsou v šachu.

b) Hráč má dva stejnopolné střelce a všech jeho 8 pěšců je na šachovnici.

Pokud rozhodčí ve vážné partii zpozoruje nepřipustnou pozici, musí vždy ihned zasáhnout.

V rapid šachu a bleskovém šachu rozhodčí zasáhne, pokud nepřipustná pozice vznikla jako přímý důsledek nepřipustného tahu, který rozhodčí viděl zahrát.

Jinak rozhodčí zasáhne podle článku A.4.4 Přílohy A, anebo pokud hráč situaci reklamuje.

### Čl. 4.2.1

Článek 4.2.1 může být použit pouze za účelem opravy špatně umístěných kamenů. Pokud není soupeř přítomen u šachovnice, hráč by měl informovat rozhodčího – je-li přítomen – předtím než začne upravovat kameny na šachovnici. Hráč by měl vždy ohlásit svůj záměr upravit kámen. Pokud tak neučiní, aplikují se běžná pravidla „dotknuto – hráno“ (viz článek 4.3).

### Čl. 4.2.2

Podle tohoto pravidla, jestliže hráč neřekl „Opravuji“ nebo něco podobného předtím, než se dotkl kamene, a dotknutí kamene nebylo náhodné, musí dotknutým kamenem hrát. Například pokud se hráč dotkne jednoho kamene a tvrdí, že zamýšlel dotknout se jiného kamene, nepovažuje se to za náhodné dotknutí.

### Čl. 4.4.2

V tomto případě musí hráč hrát dotknutou věží, pokud je to možné. Pokud to není možné, měl by hrát králem (článek 4.3.1).

### Čl. 4.4.3

Prosím uvědomte si, že rošáda je tah králem. Pokud se hráč pokouší rošovat a tento tah je nepřipustný, pak hráč musí provést přípustný tah králem. Jestliže žádný přípustný tah

králem nelze zahrát, má hráč svobodnou volbu tahu – není povinen hrát věží (ale viz čl. 4.4.2).

#### Čl. 4.1 až 4.9

Pokud rozhodčí zpozoruje porušení článku 4, musí vždy ihned zasáhnout. Neměl by čekat na reklamaci od hráče.

#### Čl. 5.1.2

Hráč se může vzdát mnoha různými způsoby:

- zastavením hodin
- prohlášením, že se vzdává
- položením krále
- natažením ruky k soupeři
- podepsáním partiáře, atd.

Všechny tyto možnosti jsou způsobilé k nesprávnému výkladu. Proto musí být situace vyjasněna.

Na konci partie by měl rozhodčí zajistit, aby na obou partiářích byl stejný výsledek.

Hráč, který nechce pokračovat v partii a odejde, aniž se vzdal nebo informoval rozhodčího, je nezdořilý. Podle úvahy hlavního rozhodčího může být potrestán za nesporné chování.

#### Čl. 5.2.3

Toto pravidlo je platné, pouze pokud není uplatňován článek 9.1.1 (zákaz dohodnout se na remíze, dokud oba hráči neprovedli stanovený počet tahů).

Nejlepší způsob jak se dohodnout na remíze je zapsat výsledek do partiáře (pokud je k dispozici, viz čl. 8) a podepsat oběma soupeři. Tento postup sice vytvoří platný dokument, ale i tehdy ještě mohou nastat komplikace.

#### Čl. 6.1

Některé digitální hodiny ukazují namísto praporku „ – „

#### Čl. 6.2.1.2

Obvykle pokud hráč zapomene po provedení svého tahu stisknout své hodiny, má soupeř tyto možnosti:

- a) Počkat, až hráč stiskne své hodiny. V tomto případě je možné, že hráči spadne praporek a prohraje na čas. To se někomu může jevit nefér, ale rozhodčí nemůže zasáhnout a hráče informovat.
- b) Upozornit hráče, aby stisknul své hodiny. V tomto případě bude partie normálně pokračovat.
- c) Zahrát svůj následující tah. V tomto případě může hráč také zahrát svůj další tah a stisknout hodiny. Jestliže se partie hraje s použitím počítadla tahů na hodinách, byl oběma hráči jeden tah vynechán.

#### Čl. 6.2.2

Může nastat tato situace:

Hráč provede tah, zapomene stisknout své hodiny a odejde od šachovnice (např. na toaletu). Poté, co se vrátí, vidí, že jeho hodiny běží, a v domnění, že soupeř dokončil další tah, provede svůj další tah a stiskne hodiny. V tomto případě musí být ihned přivolán rozhodčí, aby situaci vyjasnil (zda soupeř provedl další tah nebo ne) a učinil nezbytné úpravy na hodinách a na šachovnici.

### Čl. 6.2.3

Někdy se stane následující:

Hráč převrhne několik kamenů. Soupeř drží prst na tlačítku svých hodin, aby hráči zabránil stisknout jeho hodiny. Toto je podle uvedeného článku zakázáno.

Pokud hráč provede tah jednou rukou a hodiny stiskne druhou rukou, nepovažuje se to za nepřipustný tah, ale trestá se podle článku 12.9.

### Čl. 6.2.4

Pokud hráč zmáčkne hodiny, aniž provedl tah, jak je zmíněno v tomto článku, jedná se o nepřipustný tah, který je trestán podle článku 7.5.3.

### Čl. 6.2.6

Je zjevné, že pomocníka si musí obstarat sám hráč. Pomocníka musí představit rozhodčímu předem, ne až těsně před startem kola. Obvykle se hráči, který potřebuje pomocníka, odebere 10 minut z jeho času na rozmyšlenou. Hráči s postižením se žádný čas neodebírání.

### Čl. 6.3.1

Partie může mít více než jeden časový úsek. Požadavky na celkový počet tahů a doplňkový čas za každý tah v každém časovém úseku musí být určeny předem. Tyto podmínky by se neměly během turnaje měnit. Vyřazovací fáze turnaje může mít odlišné tempo hry.

### Čl. 6.3.2

1. Kumulativní (Fischerův) režim: Zde má každý hráč hlavní čas na rozmyšlenou a obdrží pevně stanovený čas navíc (přídavek) za každý tah. Tento přídavek na jeho první tah je přidán před začátkem partie a ihned po dokončení každého následujícího tahu. Hráč proto může získat čas na hodinách zahráním tahu během přídavku.
2. Bronštejnův režim: Hlavní rozdíl mezi Fischerových a Bronštejnovým režimem je v chování času navíc (přídavku). Pokud hráč v Bronštejnově režimu nevyužije celý čas navíc, jeho zbytek ztratí.
3. Režim „delay-mode“: Každý hráč obdrží hlavní čas na rozmyšlenou. Když je hráč na tahu, jeho hodiny nezačnou běžet hned, ale až po vyčerpání přídavku. Pokud tato doba uplynula, hodiny začnou odečítat hlavní čas na rozmyšlenou.

### Čl. 6.4

To znamená, že rozhodčí a/nebo hráči musí zkontrolovat, zda byl dokončen předepsaný počet tahů.

Uvažme partii hranou tempem 90 minut na 40 tahů a 30 minut do konce partie. Běžně se až po pádu praporku zkontroluje, zda oba hráči provedli 40 tahů.

Jestliže je na digitálních hodinách použito počítadlo tahů, pak je možno určit, zda bylo provedeno 40 tahů před pádem praporku - pak se objeví symbol „ – „, na hodinách, jestliže hráč nedokončil 40 tahů před uplynutím stanoveného času.

Pokud se používají elektronické hodiny a oboje hodiny ukazují 0.00, může rozhodčí obvykle určit, či praporek spadl dříve s pomocí symbolu „ – „, nebo jiné indikace praporku. Pokud se používají mechanické hodiny, potom se aplikuje článek III.3.1 Směrnice pro hry bez přídavného času včetně rychlého zakončení.

### Čl. 6.5

V turnajích jednotlivců jsou šachové hodiny obvykle umístěny po pravé ruce hráče s černými kameny. Šachovnice se umístí tak, aby rozhodčí byl schopen kontrolovat pokud možno co nejvíce hodin najednou.

Jestliže by některý hráč kvůli postižení měl problém s umístěním hodin a upřednostňoval pozici hodin na své druhé straně, měla by se situace řešit spíše otočením šachovnice než přemístěním hodin.

V soutěžích družstev sedí členové stejného družstva obvykle v řadě. Potom se bílé a černé kameny střídají a všechny hodiny jsou otočeny jedním směrem.

Pozor! V soutěžích družstev se docela často stává, že hráč stiskne hodiny svého suseda.

#### Čl. 6.6

V menších turnajích spustí všechny hodiny rozhodčí.

V turnajích s mnoha hráči rozhodčí oznámí zahájení kola a vyzve ke spuštění hodin bílému. Rozhodčí potom obchází hrací místnost a kontroluje, zda byly hodiny bílého spuštěny na všech šachovnicích.

Pokud se používá počítadlo tahů k přidání času po první časové kontrole (často po 40 tazích), potom je vhodné, aby všechny hodiny bílému spustili rozhodčí.

Pokud se používá počítadlo tahů ve velkých turnajích, rozhodne hlavní rozhodčí, zda je vzhledem k době nutné ke spuštění všech hodin lepší, aby hodiny spustili rozhodčí, anebo jednotliví hráči. Pokud hodiny spouští hráči, pak rozhodčí, kteří procházejí hrací místností a kontrolují spuštění hodin, se také musí ujistit, že hodiny také správně ukazují, který hráč je bílý.

#### Čl. 6.7.2

Začátek kola je okamžik, kdy to rozhodčí oznámí. Pokud je čekací doba nulová, rozhodčí prohlásí za prohrané partie hráčům, kteří nejsou přítomni za svou šachovnicí. Doporučuje se umístit v hrací místnosti velké odpočítávací zařízení. Pro soutěže FIDE s méně než 30 hráči musí být učiněno vhodné oznámení pět minut před stanoveným začátkem kola a opět jednu minutu před začátkem partie.

Případně mohou být v hrací místnosti umístěny nástěnné hodiny, které ukazují turnajový oficiální čas.

Pokud čekací doba není nulová, doporučuje se, aby rozhodčí oznámil čas zahájení kola a tento čas si zapsal.

Například pokud je čekací doba 30 minut a podle rozpisu soutěže mělo kolo začínat v 15:00, ale ve skutečnosti začalo v 15:15, potom hráči neprohrávají partii do 15:45.

#### Čl. 6.8

Praporek se považuje za spadlý v momentě, kdy je jeho pád zpozorován nebo reklamován, ne kdy fyzicky spadl. Jestliže partie skončila v době mezi pádem praporku a okamžikem, kdy byl pád praporku zpozorován, výsledek se nemění. Rozhodčí by měl oznámit pád praporku, jakmile si ho všimne.

#### Čl. 6.9

Také v případě článků 9.6.1 a 9.6.2, i když hráč nedokončil předepsaný počet tahů ve stanoveném čase, končí partie remízou.

To znamená, že pouhý pád praporku nemůže vést rozhodčího k závěru, že hráč, jehož praporek spadl, partii prohrál. Rozhodčí musí zkontrolovat konečnou pozici na šachovnici a jenom tehdy, pokud soupeř může dát hráči mat posloupností přípustných tahů, může prohlásit partii pro soupeře za vyhranou. Pokud je situace na šachovnici taková, že musí být provedeny vynucené tahy vedoucí k matu soupeře nebo k patu, potom je výsledkem partie remíza.

Pokud se hráč dotkl kamene, ale nebylo s ním před pádem praporku zahráno nebo nebyl vzat, výsledný vynucený tah se nepovažuje za součást vynucené série tahů.

#### Čl. 6.10.1

Je vhodné kontrolovat hodiny během kola, například každých 30 minut si zapsat časy a počet provedených tahů s použitím formuláře časové kontroly (viz konec tohoto Manuálu).

Toto je obzvláště vhodné, pokud se používá hrací tempo s přídavkem.

Pokud musí být hodiny vyměněny, musí se tak stát co nejdříve, a je důležité označit dotyčné hodiny jako vadné a oddělit je od funkčních hodin.

#### Čl. 6.10.2

Před prováděním jakékoliv úpravy je důležité zapsat si časy na obou hodinách a počet provedených tahů.

#### Čl. 6.11.1

Například když se spustí požární poplach. Předtím než vyzve hráče k evakuaci budovy, měl by rozhodčí, pokud možno, požádat ty, kteří jsou u šachovnic, aby zastavili hodiny.

#### Čl. 6.11.4

Oprávněnými důvody pro zastavení hodin jsou:

Nesprávnost jako např. nepřipustný tah nebo pozice

Rušení hráče soupeřem nebo diváky

Nemoc

Potřeba jít na WC obvykle není oprávněným důvodem, ale může jím být v případě postiženého nebo nemocného hráče.

#### Čl. 6.12.2

Rozhodčí i hráč si musí být vědomi toho, že zobrazované informace mohou být nesprávné. Pokud rozhodčí zjistil počet dosud zahráných tahů předtím, než začne počítat, může být počítadlo tahů na hodinách použito k potvrzení, že bylo zahráno 50 nebo 75 tahů.

#### Čl. 7.2.1

Chyba musí být odhalena před koncem partie, jinak výsledek platí. Pokud tuto chybu ukazuje elektronická šachovnice nebo přestane zaznamenávat tahy, operátor by měl informovat rozhodčího. Povinností rozhodčího je zkontrolovat, zda byla tato situace způsobena nesprávností při hře.

#### Čl. 7.3

Pokud už černý provedl svůj 10. tah, partie pokračuje, jinak se hraje nová partie se správnými barvami. Nezáleží na tom, jaká je aktuální pozice na šachovnici ani na počtu sebraných kamenů.

Pokud partie hraná s obrácenými barvami skončila normálními prostředky (např. matem, vzdáním nebo dohodou na remíze) v méně než deseti (10) tazích obou hráčů, výsledek platí.

#### Čl. 7.4.3

Hodiny hráče A běží, když hráč B chybně umístí kámen. Hráč A by neměl spustit hodiny hráče B, ale měl by hodiny zastavit a přivolat rozhodčího. Rozhodčí pak může buď přidat čas hráči A nebo ubrat čas hráči B. Pokud hráč A spustil hodiny hráče B, vznikne několik problémů se špatně přidanými přídavky času a s počítadlem tahů.

Nejvíce problémů nastává v rapid šachu a bleskovém šachu. Trest by měl odpovídat článku 12.9. Hráč by neměl být ihned potrestán prohrou partie za náhodné nesprávné umístění

kamene. Situace je samozřejmě jiná v případě, že tak učinil úmyslně, pravděpodobně s cílem získat čas, nebo tak učinil vícekrát.

#### Čl. 7.5.1

Je velmi důležité, aby nesprávnost byla zjištěna během partie. Poté, co hráči podepsali partiáře, nebo je jinak zřejmé, že partie skončila, opravy již nejsou možné. Výsledek platí. Když je nesprávnost zjištěna během hry, partie pokračuje z obnovené pozice. Aplikuje se pravidlo „dotknuto – hráno“, takže pokud je to možné, mělo by být hráno s kamenem, který byl první dotknut, nebo s nímž byl zahrán nepřipustný tah, nebo musí být brán kámen, jenž byl brán. Pokud byla nesprávnost způsobena přehlédnutím šachu, pak, pokud je to možné, měl by být dotknutým kamenem pokryt šach nebo sebrán kámen, který dává šach.

Tah nelze prohlásit za nepřipustný, dokud ho hráč nedokončil stisknutím svých hodin. Takže pokud hráč ještě nestiskl své hodiny, může svůj tah beztrestně opravit, i když již kámen pustil na šachovnici z ruky. Musí samozřejmě dodržet příslušná ustanovení článku 4.

Pokud rozhodčí upozoruje nepřipustný tah, musí vždy ihned zasáhnout. Neměl by čekat na reklamaci hráče.

#### Čl. 7.5.3

Pokud hráč spustí hodiny soupeře, namísto aby je zastavil, rozhodčí to může považovat za nehodu a hráče potrestat méně přísně.

Například: Hráč B provede nepřipustný tah. Hráč A, namísto aby hodiny zastavil, znovu je soupeři spustí. Jde o porušení článku 7.5.3?

V tomto případě hráč A nespustil hodiny hráče B úmyslně. Tam, kde hodiny soupeře mohly být spuštěny omylem, musí rozhodčí posoudit, zda toto chování představuje nepřipustný tah nebo vyrušování.

#### Čl. 7.5.4

Toto pravidlo se neaplikuje, pokud partie skončila před zmáčknutím hodin.

#### Čl. 7.5.5

Hráč prohrává partii, pokud dokončí dva (2) z jakýchkoliv výše uvedených nepřipustných tahů. Pokud však jsou v jednom tahu obsaženy dva (2) nepřipustné tahy (například nepřipustná rošáda provedená oběma rukama, nepřipustná proměna pěšce provedená oběma rukama a nepřipustné brání provedené oběma rukama), počítají se jako jeden (1) nepřipustný tah a hráč partii neprohrává, ledaže by se jednalo o již druhý takový přestupek.

Braní soupeřova krále je nepřipustné a trestá se stejně.

#### Čl. 7.6

Je vhodné, aby se zjišťování, z jaké pozice má partie pokračovat, účastnili oba hráči za dozoru rozhodčího.

#### Čl. 8.1.2

Uvědomte si, že je zakázáno zapsat tah předtím, než je zahrán. Jedině v případě reklamace remízy (články 9.2 a 9.3) a při přerušování partie je to dovoleno.

I tehdy, má-li soupeř k dispozici pouze jedinou přípustnou odpověď, nesmí hráč takový tah zapsat předem.

#### Čl. 8.2

Partiář nemusí být viditelný pro soupeře (s výjimkou případu, kdy soupeř potřebuje doplnit svůj zápis podle článku 8.5.2), ale rozhodčí musí mít možnost vidět partiář a především počet

zapsaných tahů. Je přípustné, když má hráč na partiáři položenou propisku, ta by však neměla rozhodčímu zakrývat poslední tah.

### Čl. 8.3

Hráč nemá právo ponechat si originál partiáře. Ten patří pořadateli. Hráč je povinen předat ho po skončení partie rozhodčímu a ponechat si kopii (pokud je k dispozici).

### Čl. 8.5.1

Často se stává, že v časové tísní hráč požádá rozhodčího o informaci, kolik tahů zbývá do časové kontroly. Na to rozhodčí nesmí nikdy odpovědět, protože by tím hráči radil. Dokonce i tehdy, když byl proveden požadovaný počet tahů, rozhodčí by neměl zasáhnout, dokud jeden z praporků nespadne. Poté by měl rozhodčí zastavit hodiny a požádat hráče o doplnění jejich zápisů. Pokud tak učinili, rozhodčí spustí hodiny hráče, který je na tahu. Jestliže hráč protahuje doplnění svého zápisu, někdy uvažujíc nad svým dalším tahem, měl by být napomenut.

### Čl. 8.5.2

Povšimněte si, že v této situaci rozhodčí po pádu praporku nezastaví hodiny. Pokud soupeř odmítá poskytnout svůj partiář, rozhodčí může vyžadovat, aby tak učinil.

### Čl. 8.5.3

Rekonstrukce by měla být provedena po zastavení obou hodin a stranou od ostatních partií, aby hráči nebyli rušeni.

### Čl. 8.6

Je důležité, aby rozhodčí zaznamenal správné výsledky partií. Jakmile rozhodčí vidí, že nějaká partie skončila, měl by přijít k šachovnici a zkontrolovat, jestli hráči zaznamenali výsledek a podepsali oba partiáře. Rozhodčí by měl hned zkontrolovat, že na obou partiářích je stejný výsledek.

### Čl. 8.7

Tento článek umožňuje hlavnímu rozhodčímu změnit rozhodnutí ostatních rozhodčích, a to i tehdy, když oba hráči podepsali partiáře nebo zápis o utkání.

Je známo, že někdy oba hráči zapíší špatný výsledek. Tento článek umožňuje rozhodčímu napravit takové chyby.

### Čl. 9.1.1

Pokud je v soutěži aplikováno toto pravidlo, pak by mělo být hráčům v pozvánce na turnaj oznámeno, že se pravidlo vztahuje na příslušný počet tahů nebo na celou partii. Je vhodné, aby rozhodčí toto pravidlo zopakoval před začátkem turnaje. Je zřejmé, že toto pravidlo se vztahuje jen na dohody o remíze. Po celou partii nadále platí pravidla článků 9.2, 9.3 a 9.6 a dávají tak hráčům možnost remizovat partii v menším než stanoveném počtu tahů, což musí rozhodčí respektovat. Například pokud dva hráči remizují trojím opakováním pozice ve 20 tazích v turnaji, ve kterém platí zákaz dohody o remíze do 30 tahů včetně, potom rozhodčí musí akceptovat remízu. Pokud žádný z hráčů nereklamuje remízu trojím opakováním pozice a rozhodčí vidí, že stejná pozice (dle čl. 9.2.2) se vyskytla nejméně pětkrát, musí zasáhnout (viz čl. 9.6.1).

### Čl. 9.1.2.2



Toto je užitečné pravidlo pro rozhodčí a mělo by být využíváno. Pokud hráč reklamuje, že ho soupeř ruší opakovanými nabídkami remízy, pak by měl být zkontrolován jeho zápis pro zjištění důkazu v podobě několika zapsaných (=).

#### Čl. 9.1.2.3

Správný postup nabídky remízy je zřejmý:

1. provést tah
2. nabídnout remízu
3. stisknout hodiny

Pokud se hráč odchýlí od tohoto pořadí, nabídka remízy platí, i když byla učiněna nesprávným způsobem.

V tomto případě má rozhodčí dotyčného hráče potrestat dle článku 12.9.

K nabídce remízy nesmí být připojeny žádné podmínky.

Některé případy nepřipustných podmínek:

Hráč podmiňuje nabídku tím, že ji soupeř přijme do dvou minut.

V soutěži družstev: nabídka je podmíněna tím, že jiná partie zápasu bude vzdána nebo skončí rovněž remízou.

V obou případech nabídka platí, připojená podmínka však neplatí.

K článku 9.1.2.3: Pokud hráč reklamuje remízu, soupeř má možnost ihned souhlasit s remízou. V tomto případě rozhodčí nemusí posuzovat oprávněnost reklamace. Avšak pozor. Pokud se hraje soutěž s omezením nabídek remízy (například nejsou přípustné do dokončení 30 tahů oběma hráči) a reklamace remízy byla učiněna před tímto limitem (například po 28 tazích), potom rozhodčí musí zkontrolovat oprávněnost reklamace, i když by soupeř s remízou souhlasil.

#### Čl. 9.2.2.2

Reklamovat remízu tímto způsobem smí pouze hráč, který je na tahu a jehož hodiny běží.

Oprávněnost reklamace musí být zkontrolována v přítomnosti obou hráčů. Doporučuje se partii znovu přehrát, nikoli rozhodnout pouze za použití partiářů. Pokud se používá elektronická šachovnice, je možné provést kontrolu na počítači.

#### Čl. 9.3.2

Viz komentář k článku 9.2.

#### Čl. 9.4

Právo reklamovat remízu se vrací v dalším tahu, ale nemůže být uplatněno zpětně.

#### Čl. 9.5.3

Reklamace se nepovažuje za nepřipustný tah, ale viz níže.

Tímto pravidlem je míněno, že zamýšlený tah musí být zahrán, avšak pokud je tah nepřipustný, musí být proveden jiný tah stejným kamenem. Všechny ostatní podrobnosti článku 4 nadále platí.

#### Čl. 9.6.2

Opakování podle článku 9.6.1 nemusí být bezprostředně pětkrát za sebou.

Jak v případě čl. 9.6.1, tak čl. 9.6.2, musí rozhodčí zasáhnout, zastavit partii a prohlásit ji za remízu.

#### Čl. 10.1

Občas bývá použit jiný bodovací systém, a to 3 body za vítězství, 1 bod za remízu a 0 bodů za prohru. Záměrem je motivovat k aktivnější hře.

Jiný systém je 3 body za výhru, 2 za remízu, 1 za prohru a 0 za kontumaci. Účelem je odradit od kontumačních proher a také to může povzbudit děti, obzvláště pokud získají navzdory prohře 1 bod.

Další systém je výhra 2, remíza 1, prohra 0. Tím se vyhneme znaku  $\frac{1}{2}$  ve výsledcích.

#### Čl. 11.1

Tento článek může být použit v případě mnoha narušení, které nejsou výslovně zmíněny v jednotlivých ustanoveních Pravidel šachu.

#### Čl. 11.2.3.3

Je-li to možné, neměli by diváci vstupovat do hrací místnosti. Doporučuje se, aby ostatní místnosti (prostor pro kouření, toalety, občerstvení atd.) byly vždy pod dohledem rozhodčích nebo asistentů.

#### Čl. 11.2.4

Tento článek nesmí být zaměňován s články 11.2.3.1 a 11.2.3.2. V článku 11.2.3.1 se jakémukoliv hráči zakazuje opustit hrací prostor bez povolení rozhodčího a v článku 11.2.3.2 je zakázáno hráči na tahu bez povolení opustit hrací místnost. Avšak článek 11.2.4 umožňuje, aby pravidla soutěže zakázala hráči, který není na tahu, opustit bez povolení rozhodčího hrací místnost.

#### Čl. 11.3.3

Pravidla týkající se elektronických zařízení jsou nyní velmi přísná. Mobilní telefony nejsou povoleny v hracím prostoru bez ohledu na to, zda jsou vypnuté nebo ne. Je-li u hráče nalezen mobilní telefon (byť i vypnutý), okamžitě prohrál partii a soupeř vyhrál. Výsledek je 1:0 nebo 0:1. Nezáleží na tom, zda v době nalezení mobilního telefonu u hráče mohl jeho soupeř dát mat nějakou posloupností přípustných tahů. Hráč mohl podvádět už dříve.

Odlíšná je situace, pokud partie ještě nezačala. Předpokládejme, že se stane toto: Není aplikováno pravidlo nulové tolerance. Hráč A je v době zahájení kola přítomen v hrací místnosti. Jeho soupeř, hráč B, není přítomen. Poté, co hráč A provedl svůj první tah, mu jeho mobilní telefon zazvonil. Rozhodčí prohlásil hráči A partii za prohranou. O několik minut později, ale ještě včas, přišel hráč B. Výsledek je „-:+" , nejedná se o „sehranou“ partii a partie se nezapočítá na rating.

Nicméně je zde možnost pro rozhodčího nebo pořadatele předem určit méně přísný trest (v pravidlech soutěže) za porušení tohoto článku (možná pokuta).

Pravidla soutěže také mohou obsahovat možnost přinést si takové zařízení na soutěž za předpokladu, že jsou splněny určité podmínky: zařízení je vypnuté a uložené v odděleném zavazadle, takže hráč bez svolení rozhodčího nemá se zařízením kontakt a nemá přístup k zavazadlu během hry (nemůže si ho např. vzít s sebou na toaletu apod.).

#### Čl. 11.3.4

Pokud možno, měl by být prostor pro kouření poblíž hrací místnosti a pod dohledem rozhodčího nebo asistenta.

#### Čl. 11.4

To znamená, že hráči, kteří své partie skončili, musí opustit hrací místnost. Nicméně je možné ponechat jim pár minut k prohlídce ostatních partií, ale ujistěte se, že neruší ostatní hráče při hře.

#### Čl. 11.5

I když jsou nabídky remízy nebo reklamace poměrně pochopitelné, jejich příliš časté opakování může soupeře rušit. Rozhodčí musí zasáhnout vždy, když je soupeř vyrušován nebo rozptylován.

#### Čl. 11.7

Je velmi obtížné podat obecné doporučení pro aplikaci tohoto článku, ale pokud by měl rozhodčí hráče napomenout již potřetí nebo počtvrté, je to dobrý důvod k prohlášení partie za prohranou. Je nutné hráče varovat, že při příštím přestupku bude aplikován článek 11.7.

#### Čl. 11.9

Například hráči se často ptají, zda v pozici na jejich šachovnici mohou rošovat nebo brát mimochodem. Rozhodčí nesmí odpovědět „ano“ nebo „ne“, ale musí je informovat o smyslu konkrétního pravidla. Často se také stává, že se hráč zeptá, jak má reklamovat remízu.

#### Čl. 11.10

Je nutné hráče informovat o jeho právu odvolat se, pokud nesouhlasí s rozhodnutím rozhodčího. Jestliže nemůže být odvolání vyřízeno ihned, partie pokračuje podle rozhodnutí rozhodčího. Jestliže hráč odmítne v partii pokračovat, spustí se mu hodiny a v určitý okamžik prohraje na čas.

Vždy musí být stanovena časová lhůta pro podání odvolání.

Procesní podrobnosti odvolání musí být součástí pravidel soutěže.

#### Čl. 11.12.

Rekonstrukci by měli provádět oba hráči pod dohledem rozhodčího. Pokud hráč odmítá se rekonstrukce účastnit, aplikuje se článek 12.9.

#### Čl. 12.1

Rozhodčí musí být přítomen a kontrolovat partie.

Jestliže rozhodčí zaznamená jakékoliv narušení, musí zasáhnout. Nesmí čekat na reklamaci hráče.

Příklad: Hráč se dotkne kamene, ale tah provede jiným kamenem. Rozhodčí musí požadovat, aby hráč provedl tah prvně dotknutým kamenem, pokud je takový tah přípustný.

#### Čl. 12.2.7

Rozhodčí se musí starat o to, aby se hráčům zabránilo v jakémkoliv podvádění.

#### Čl. 12.7

Pokud diváci vidí pád praporku, nebo nějakou jinou nesprávnost, měli by upozornit rozhodčího. Nesmí událost sami oznamovat.

#### Čl. 12.8

Během partií nesmí v hrací místnosti a v sousedních prostorech nikdo používat mobilní telefon.

#### Čl. 12.9.9

Tyto tresty jsou seřazeny přibližně podle míry přísnosti. Například článek 12.9.8 může být aplikován na případ hráče, který přijde k partii pod vlivem alkoholu, ale neruší. Aplikace článku 12.9.9 může vyžadovat dohodu s organizátorem soutěže.

#### Čl. A.1

Příklad 1: Podle pravidel soutěže je tempo hry 30 minut na celou partii s přídavkem 30 sekund za každý tah. Takže pro 60 tahů vychází  $30 \text{ min} + (60 \times 30 \text{ s}) = 30 \text{ min} + 30 \text{ min} = 60 \text{ minut}$ . Protože podle článku A.1 je partie rapid šachu taková partie, ve které musí být všechny tahy každého hráče dokončeny v méně než 60 minutách, pak se v tomto případě jedná o standardní (vážný) šach.

Příklad 2:

Podle pravidel soutěže je tempo hry 10 minut na celou partii a přídavek 5 sekund za každý tah. Takže pro 60 tahů vychází  $10 \text{ min} + (60 \times 5 \text{ s}) = 10 \text{ min} + 5 \text{ min} = 15 \text{ minut}$ . Tedy podle článku A.1 se jedná o partii rapid šachu.

Při těchto výpočtech se s partiemi hranými v režimu „delay-mode“ zachází stejně.

#### Čl. A.2

Hráči mohou tahy zapisovat, ale mají právo se zápisem kdykoliv přestat.

Hráči mohou reklamovat remízu bez partiáře, pokud hrají na elektronické šachovnici. Rozhodčí má také možnost schválit nebo zamítnout reklamaci remízy bez partiáře, a to na základě svého pozorování.

#### Čl. A.3.2

Pokud hráč požádá rozhodčího o nahlédnutí do partiáře, hodiny se nezastavují.

#### Čl. A.4.2

To znamená, že hráč neprohrává partii při svém prvním nepřipustném tahu, ale až při druhém, stejně jako ve vážné partii. Trest je také stejný jako ve vážné partii.

#### Čl. A.4.3

Pokud oboje hodiny ukazují 0.00, nemůžou hráči reklamovat výhru na čas, ale rozhodčí rozhodne o výsledku partie podle signalizace „ – „ na hodinách. Hráč, jehož hodiny toto signalizují, partii prohrává.

#### Čl. A.4.4

Rozhodčí přijde k šachovnici, kde jsou oba králové v šachu. Pokud situace trvá i poté, co byl zahrán další tah, rozhodčí prohlásí partii za remízu. Pokud tento tah odvede vlastního krále z šachu, ale soupeřův král je stále v šachu, partie pokračuje a nejedná se již o nepřipustnou pozici. Pokud král druhého hráče zůstane v šachu po dokončení jeho příštího tahu, rozhodčí by měl reklamovat nepřipustný tah tohoto hráče.

#### Čl. B.1

Příklad:

Podle pravidel soutěže je tempo hry 5 minut na celou partii a přídavek 5 sekund za každý tah. Tedy pro 60 tahů vychází  $5 \text{ min} + (60 \times 5 \text{ s}) = 5 \text{ min} + 5 \text{ min} = 10 \text{ minut}$ . Takže podle článku B.1 se jedná o partii bleskového šachu.

#### Čl. B.3.2

Jak v bleskovém, tak v rapid šachu, pokud hráč požádá rozhodčího o nahlédnutí do partiáře, hodiny se nezastavují.

#### Čl. III.1

Příklad 1:

Podle pravidel soutěže je tempo hry 2 hodiny na 40 tahů a potom 1 hodina do konce partie. Poslední 1 hodina se hraje podle pravidel pro rychlé zakončení partie.

Příklad 2:

Podle pravidel soutěže je tempo hry 2 hodiny na celou partii. To znamená, že celá partie se hraje podle pravidel pro rychlé zakončení partie.

#### Čl. III.5.2

To znamená, že rozhodčí může učinit rozhodnutí o prohlášení partie za remízu dokonce i po pádu praporku.

Hraní partií podle pravidel pro rychlé zakončení partie se příliš nedoporučuje, protože může vést ke konfliktům mezi hráči a rozhodčími.

Použití digitálních hodin a hracího tempa s přídavkem za provedený tah, je mnohem lepší způsob zakončení partie.

#### Slovníček pojmů v Pravidlech šachu

##### Mobilní telefon

Toto zařízení není pouze způsobilé přijímat mluvené slovo a textové zprávy, ale mohou v něm být nainstalovány „šachové motory“, tj. software umožňující hráčům analyzovat partie. Dalšími zařízeními, která mohou být užita k podvádění, jsou chytré hodinky, sportovní monitorovací zařízení (např. Fitbit), a dokonce i některá psací pera.