

PRAVIDLA ŠACHU FIDE

(platná od 1. ledna 2023)

Obsah:

ÚVOD	strana	2
PŘEDMLUVA	strana	2
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY	strana	2
Článek 1: Povaha a cíle šachové hry	strana	2
Článek 2: Počáteční postavení kamenů na šachovnici	strana	2
Článek 3: Tahy kamenů	strana	3
Článek 4: Provedení tahu	strana	6
Článek 5: Ukončení hry	strana	7
TURNAJOVÁ PRAVIDLA	strana	7
Článek 6: Šachové hodiny	strana	7
Článek 7: Nesprávnosti	strana	8
Článek 8: Zapisování tahů	strana	9
Článek 9: Remíza	strana	10
Článek 10: Bodování	strana	10
Článek 11: Chování hráčů	strana	10
Článek 12: Úloha rozhodčího (viz Předmluva)	strana	11
Přílohy:		
A. Rapid šach	strana	13
B. Bleskový šach	strana	13
C. Notace šachové partie	strana	14
D. Pravidla pro hru slepců a zrakově postižených	strana	16
Směrnice:		
I. Přerušené partie	strana	18
II. Pravidla Fischerových šachů	strana	20
III. Hry bez dodatkového času včetně Rychlého zakončení	strana	21
Slovníček pojmů v Pravidlech šachu	strana	22

ÚVOD

Tato Pravidla šachu FIDE jsou určena pro praktický šach.

Pravidla šachu mají dvě části: 1. Základní pravidla hry a 2. Turnajová pravidla

Tento text je překladem autentické anglické verze Pravidel, která byla schválena 93. kongresem FIDE v Chennai (Indie). Pravidla vstupují v platnost 1. ledna 2023. V těchto Pravidlech jsou zájmena „on, jemu, jeho,“ užívána ve smyslu, zahrnujícím „ona, jí, její, ...“.

PŘEDMLUVA

Pravidla nemohou obsáhnout všechny možné situace, které mohou nastat v průběhu hry, ani nemohou upravit všechny administrativní otázky. V případech, které nejsou přesně upraveny některým článkem Pravidel, je třeba dospět ke správnému rozhodnutí analogií se situacemi, které v Pravidlech obsaženy jsou. Pravidla předpokládají, že rozhodčí uplatňuje potřebnou způsobilost, zdravý úsudek a naprostou objektivitu. Příliš podrobné předpisy by mohly omezovat samostatnost rozhodčího a bránit mu nalézt rozhodnutí, která by odpovídala zásadám fair play, logice a konkrétním okolnostem. FIDE vyzývá šachisty a šachové federace, aby přijali tento názor.

Nutnou podmínkou zápočtu partie na rating FIDE je hra podle Pravidel šachu FIDE.

Doporučuje se, aby se soutěžní partie nezapočítávané na rating FIDE, hrály podle Pravidel šachu FIDE.

Členské federace mohou požadovat na FIDE oficiální rozhodnutí k výkladu Pravidel šachu FIDE.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY

Článek 1: Povaha a cíle šachové hry

- 1.1 Šachová hra se hraje mezi dvěma soupeři, kteří střídavě přemísťují kameny na čtvercové desce, jež se nazývá „šachovnice“.
- 1.2 Hráč s kameny světlé barvy (bílý) provede první tah, hráč s kameny tmavé barvy (černý) provede následující tah a pak hráči provádějí tahy střídavě.
- 1.3 Hráč je „na tahu“ poté, když jeho soupeř provedl tah.
- 1.4 Cílem obou hráčů je „ohrožení“ soupeřova krále tak, aby soupeř neměl k dispozici žádný přípustný tah.
- 1.4.1 Hráč, který tohoto cíle dosáhne, „dal mat“ soupeřovu králi a hru vyhrál. Není dovoleno ponechat krále v ohrožení, vystavit krále do ohrožení nebo sebrat soupeřova krále.
- 1.4.2 Hráč, jehož král mat dostal, hru prohrál.
- 1.5 Jestliže dojde k postavení, v němž nemůže ani jeden z hráčů dát mat soupeřovu králi, hra končí remízou (viz článek 5.2.2).

Článek 2: Počáteční postavení kamenů na šachovnici

- 2.1 Šachovnice se skládá z 8 x 8, tj. 64 shodných čtvercových polí střídavě světlých („bílá“ pole) a tmavých („černá“ pole). Šachovnice se položí mezi hráče tak, že nejbližší rohové pole po pravé ruce hráče je bílé.
- 2.2 Na začátku hry má bílý 16 kamenů světlé barvy („bílé“ kameny) a černý 16 kamenů tmavé barvy („černé“ kameny).

Tyto kameny jsou:

Bílý král, obvykle označovaný symbolem		K
Bílá dáma, obvykle označovaná symbolem		D
Dvě bílé věže, obvykle označované symbolem		V
Dva bílí střelci, obvykle označovaní symbolem		S
Dva bílí jezdci, obvykle označovaní symbolem		J

Osm bílých pěšců, obvykle označovaných symbolem		
Černý král, obvykle označovaný symbolem		K
Černá dáma, obvykle označovaná symbolem		D
Dvě černé věže, obvykle označované symbolem		V
Dva černí střelci, obvykle označovaní symbolem		S
Dva černí jezdci, obvykle označovaní symbolem		J
Osm černých pěšců, obvykle označovaných symbolem		

Stauntonovy kameny



p D K S J V

2.3 Počáteční postavení kamenů na šachovnici je následující:

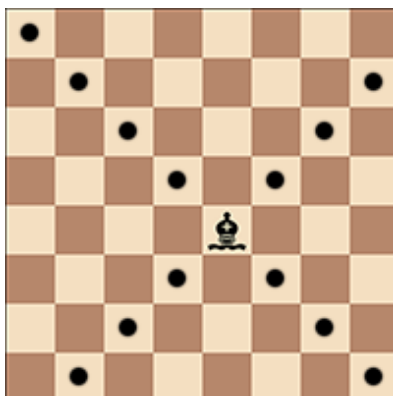


2.4 Pole umístěná svisle pod sebou tvoří osm „sloupců“. Pole umístěná vodorovně vedle sebe tvoří osm „řad“. Příčná linie stejnobarevných polí, která probíhá z jednoho okraje šachovnice k sousednímu okraji, tvoří „diagonálu“.

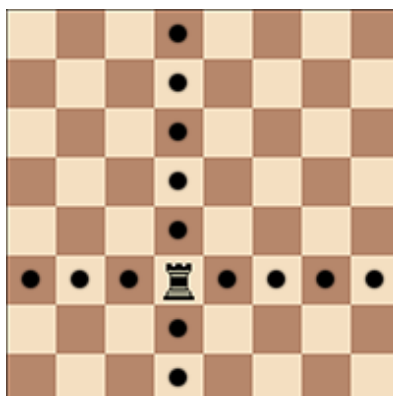
Článek 3: Tahy kamenů

- 3.1** Žádný kámen nelze přemístit na pole obsazené kamenem stejné barvy.
- 3.1.1** Pokud se kámen přemísťuje na pole obsazené soupeřovým kamenem, pak se tento soupeřův kámen bere a odstraní ze šachovnice jako součást tohoto tahu.
- 3.1.2** Kámen „napadá“ soupeřův kámen, jestliže na tomto poli může provést braní podle článků 3.2 – 3.8.
- 3.1.3** Kámen napadá pole i tehdy, když na toto pole nemůže táhnout, protože by vystavil svého krále do ohrožení nebo svého krále v ohrožení ponechal.

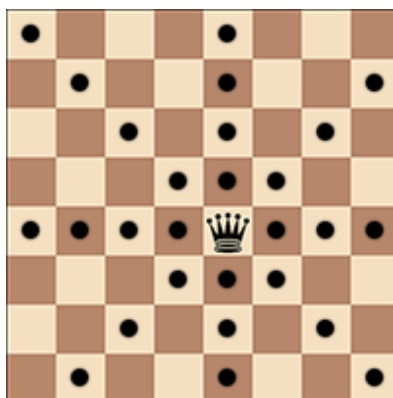
3.2 Střelec může táhnout na kterékoli pole po diagonálách, na kterých stojí.



3.3 Věž může táhnout na kterékoli pole na sloupci nebo v řadě, na kterých stojí.

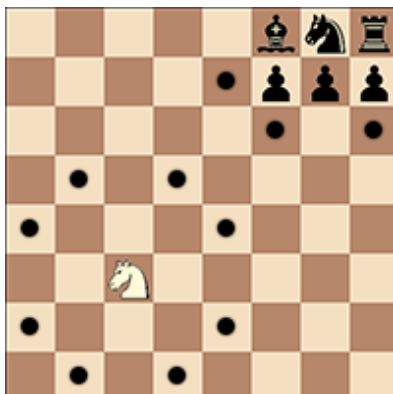


3.4 Dáma může táhnout na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo diagonálách, na kterých stojí.

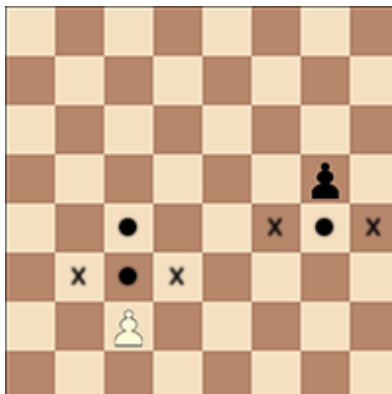


3.5 Při tazích dámy, věže nebo střelce nelze přeskočit žádný kámen, který stojí v cestě.

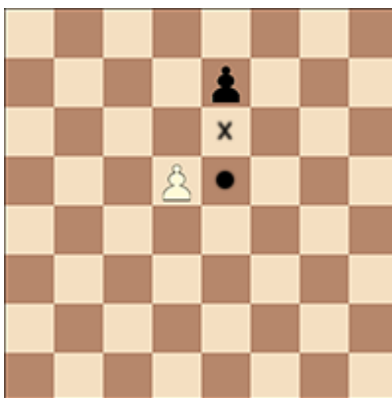
3.6 Jezdec může táhnout na jedno z polí nejbližších k poli, na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo diagonále.



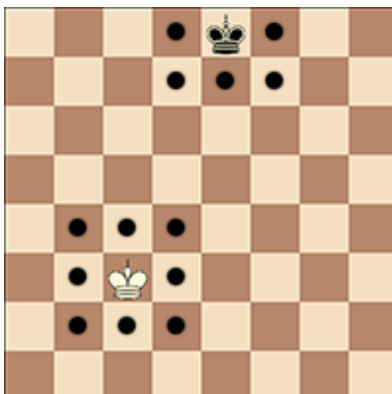
- 3.7.1** Pěšec může táhnout dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci, nebo
- 3.7.2** svým prvním tahem může pěšec táhnout jako v 3.7.1 nebo může postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole jsou neobsazena, nebo
- 3.7.3** pěšec může brát soupeřův kámen tak, že provede tah diagonálně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem.



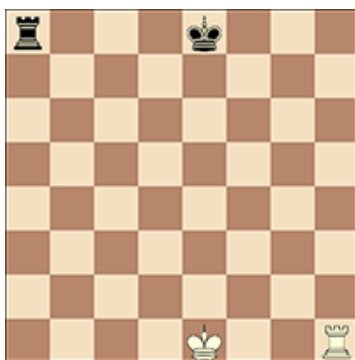
- 3.7.4.1** Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole.
- 3.7.4.2** Toto brání lze provést pouze jako bezprostřední odpověď a nazývá se „brání mimochodem“ („en passant“).



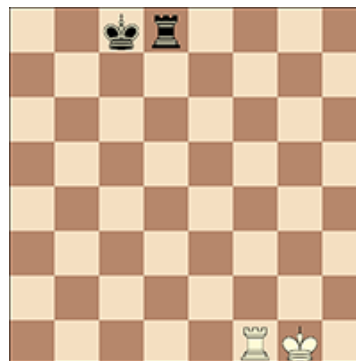
- 3.7.5.1** Pokud hráč, který je na tahu, zahraje pěšcem na nejvzdálenější řadu od výchozího pole, musí tohoto pěšce jako součást téhož tahu zaměnit za nový kámen – dámu, věž, střelce nebo jezdce barvy pěšce na dosaženém poli proměny.
- 3.7.5.2** Volba hráče není omezena kameny, které byly dříve vzaty.
- 3.7.5.3** Tato záměna pěšce za jiný kámen se nazývá „proměna“ a působnost proměněného kamene je okamžitá.
- 3.8** Král může provést tah dvojím rozdílným způsobem:
- 3.8.1** může táhnout na kterékoli sousední pole;



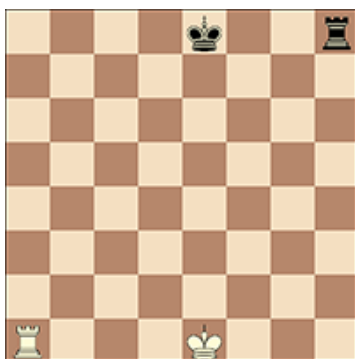
- 3.8.2** může provést „rošádu“; rošáda je tah krále a jedné z věží téže barvy na první řadě hráče; rošáda je pokládána za tah krále a provádí se takto: král se přemístí ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži stojící na svém základním poli a věž se pak přemístí přes krále na pole, které král právě přešel.



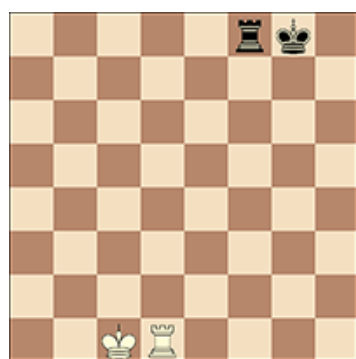
Před malou rošádou bílého.
Před velkou rošádou černého.



Po malé rošádě bílého.
Po velké rošádě černého.



Před velkou rošádou bílého.
Před malou rošádou černého.



Po velké rošádě bílého.
Po malé rošádě černého.

- 3.8.2.1** Právo provést rošádu zaniklo:

- 3.8.2.1.1** jestliže král již táhl, nebo

- 3.8.2.1.2** s věží, která již táhla.

- 3.8.2.2** Rošádu nelze dočasně provést:

- 3.8.2.2.1** jestliže je alespoň jedním soupeřovým kamenem napadeno pole, na kterém král stojí nebo které musí král překročit, případně které má král obsadit;

- 3.8.2.2.2** jestliže mezi králem a věží, s níž má být rošáda provedena, stojí jakýkoli kámen.

- 3.9.1** Král je v „šachu“, jestliže je napaden alespoň jedním soupeřovým kamenem, a to i tehdy, když tento kámen nemůže táhnout na pole obsazené králem, protože by vystavil šachu vlastního krále nebo krále v šachu ponechal.

- 3.9.2** Hráč nesmí provést tah, kterým vystavuje svého krále do šachu anebo ho v šachu ponechává.

- 3.10.1** Tah je nazýván přípustný, pokud jsou splněny všechny příslušné požadavky článků 3.1 – 3.9.

- 3.10.2** Tah je nazýván nepřipustným, pokud nejsou splněny všechny příslušné požadavky článků 3.1 – 3.9.

- 3.10.3** Pozice je nepřipustná, pokud nemohla vzniknout na základě žádné posloupnosti přípustných tahů.

Článek 4: Provedení tahu

- 4.1** Každý tah musí být proveden pouze jednou rukou.

- 4.2.1** Pouze hráč, který je na tahu, smí opravit postavení jednoho nebo více kamenů na jejich polích za předpokladu, že předtím upozornil na svůj záměr (např. slovem „opravuji“ nebo „j'adoube“).

- 4.2.2** Jakýkoli jiný fyzický kontakt s kamenem, kromě zjevně náhodného kontaktu, se považuje za záměrný.

- 4.3** Dotkne-li se hráč, který je na tahu (s výjimkou uvedenou v článku 4.2.1), se záměrem provést na šachovnici tah nebo bránit:

- 4.3.1** jednoho nebo více vlastních kamenů, musí provést tah prvním z dotknutých kamenů, který může být přemístěn;

- 4.3.2** jednoho nebo více soupeřových kamenů, musí vzít prvním z dotknutých kamenů, který může být brán;

- 4.3.3** jednoho či více svých nebo soupeřových kamenů, musí vzít prvně dotknutý soupeřův kámen svým prvně dotknutým vlastním kamenem; pokud to je nepřipustné, musí provést přemístění nebo brání prvního dotknutého kamene, který může být přemístěn nebo brán. Je-li sporné, který z kamenů byl dotknut nejdříve, má se za to, že to byl hráčův kámen.
- 4.4** Jestliže hráč, který je na tahu
- 4.4.1** se dotkne svého krále a své věže, musí provést rošádu na tuto stranu, je-li to přípustné;
- 4.4.2** se úmyslně dotkne své věže a pak svého krále, nesmí v tomto tahu provést rošádu na tuto stranu a situace se řeší podle článku 4.3.1;
- 4.4.3** má v úmyslu provést rošádu, dotkne se současně krále a věže, avšak rošáda s touto věží je nepřipustná, musí hráč povést jiný přípustný tah králem (včetně rošády s druhou věží); nemá-li král žádný přípustný tah k dispozici, může hráč provést libovolný přípustný tah;
- 4.4.4** provádí proměnu pěšce, volba nového kamene je dokončena, když se tento nový kámen dotkne pole proměny.
- 4.5** Není-li možné v souladu s články 4.3 nebo 4.4 žádným z dotknutých kamenů táhnout nebo žádný z dotknutých kamenů brát, může hráč provést libovolný přípustný tah.
- 4.6** Proměnu pěšce je možné provést různým způsobem:
- 4.6.1** pěšec nemusí být umístěn na pole proměny;
- 4.6.2** odstranění pěšce a umístění nového kamene na pole proměny lze provést v jakémkoli pořadí.
- 4.6.3** Pokud na poli proměny stojí soupeřův kámen, musí být brán.
- 4.7** Jestliže hráč při provádění přípustného tahu nebo části přípustného tahu kámen pustí na pole, nemůže být tento kámen v tomto tahu již přemístěn na jiné pole. Tah je považován za provedený v případě:
- 4.7.1** brání, jestliže bráný kámen byl odstraněn ze šachovnice a hráč, který umístil vlastní kámen na jeho nové pole, pustí tento kámen z ruky;
- 4.7.2** rošády, jestliže hráč pustil z ruky věž na pole, které přešel král; když hráč pustí z ruky krále, tah není ještě proveden, avšak hráč již nemá právo provést jiný tah než rošádu na tuto stranu, pokud je to přípustné; pokud rošáda na tuto stranu není přípustná, musí hráč provést jiný přípustný tah králem (včetně rošády s druhou věží); pokud král nemá přípustný tah, může hráč provést jakýkoli jiný přípustný tah;
- 4.7.3** proměny pěšce, jestliže hráč nový kámen pustil z ruky na poli proměny a pěšec byl odstraněn ze šachovnice.
- 4.8** Pokud se hráč dotkl kamene se záměrem provést tah nebo brání, nemůže již reklamovat soupeřovo porušení článku 4.1 – 4.7.
- 4.9** Není-li hráč schopen přemísťovat kameny, může touto činností pověřit pomocníka, který musí být přijatelný pro rozhodčího.

Článek 5: Ukončení hry

- 5.1.1** Hru vyhrává hráč, který dal soupeřovu králi mat. Tím hra okamžitě končí za předpokladu, že maticí tah byl přípustný a v souladu s článkem 3 a s články 4.2 – 4.7.
- 5.1.2** Hru prohrává hráč, který prohlásil, že se vzdává. Tím hra okamžitě končí. Partie však skončí remízou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
- 5.2.1** Hra končí remízou, pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah. Říkáme, že hra skončila „patem“. Tím hra okamžitě končí, pokud tah vedoucí k patu byl přípustný a v souladu s článkem 3 a s články 4.2 – 4.7.
- 5.2.2** Hra končí remízou, vznikne-li pozice, v níž ani jednomu králi nelze dát mat žádnou posloupností přípustných tahů. Říkáme, že hra skončila „mrtvou pozicí“. Tím hra okamžitě končí, pokud tah vedoucí k mrtvé pozici byl přípustný a v souladu s článkem 3 a s články 4.2 – 4.7.
- 5.2.3** Hra končí remízou na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry za podmínky, že oba hráči provedli nejméně jeden tah. Tím hra okamžitě končí.

TURNAJOVÁ PRAVIDLA

Článek 6: Šachové hodiny

- 6.1** „Šachové hodiny“ jsou časoměrné zařízení se dvěma ciferníky (displeji), spojenými vzájemně tak, že současně oboje nemohou být v chodu.
„Hodinami“ v Pravidlech rozumíme jeden ze dvou ciferníků (displejů).
Každé hodiny mají „praporek“.
„Pádem praporku“ rozumíme spotřebování času stanoveného pro hráče.
- 6.2.1** V průběhu partie každý hráč po provedení svého tahu na šachovnici zastaví své hodiny a uvede do chodu hodiny

soupeřovy (stiskne tedy své hodiny). Tímto způsobem je tah „dokončen“. Tah je rovněž dokončen jestliže:

- 6.2.1.1** tah končí hru (viz články 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6), nebo
- 6.2.1.2** hráč provedl svůj další tah v případě, že jeho předešlý tah nebyl dokončen.
- 6.2.2** Hráč musí mít možnost stisknout své hodiny po provedení svého tahu, i když soupeř provedl svůj následující tah. Čas mezi provedením tahu a stisknutím hodin se považuje za část času, který je hráči přidělen.
- 6.2.3** Hráč musí stisknout své hodiny stejnou rukou, jakou provedl tah. Nesmí při tom trvale držet prst na tlačítku hodin nebo nad ním.
- 6.2.4** Hráč musí s hodinami zacházet vhodným způsobem. Zakazuje se stisknout hodiny před provedením tahu, používat silných úderů, brát hodiny do ruky nebo hodiny převrhnout. Nevhodné zacházení s hodinami se trestá podle článku 12.9.
- 6.2.5** Opravit postavení kamenů smí pouze hráč, kterému běží hodiny.
- 6.2.6** Není-li hráč schopen obsluhovat hodiny sám, může touto činností pověřit pomocníka, který musí být přijatelný pro rozhodčího. Rozhodčí v tom případě nastaví vhodným způsobem hráčovy hodiny. Hodiny se neupravují, jedná-li se o hráče s postižením.
- 6.3.1** Při použití šachových hodin musí každý hráč dokončit minimální počet tahů nebo všechny tahy ve stanoveném časovém úseku, případně může být stanoven ke každému tahu doplňkový čas. Všechny tyto podmínky musí být určeny předem.
- 6.3.2** Čas, který hráč ušetří v průběhu jednoho časového úseku, se přidává k času, který má k dispozici v dalším úseku, pokud je to možné.
V režimu „delay-mode“ mají oba hráči „hlavní čas na rozmyšlenou“ a kromě toho na každý tah „pevný čas navíc“. Odpočet z hlavního času začíná až po vyčerpání pevného času. Jestliže hráč zastaví své hodiny před vypršením pevného času, pak se bez ohledu na podíl použitého pevného času hlavní čas na rozmyšlenou nemění
- 6.4** Bezprostředně po pádu praporku se musí zkontrolovat, zda byly splněny požadavky článku 6.3.1.
- 6.5** Před zahájením hry rozhodčí rozhodne o umístění šachových hodin.
- 6.6** V čase určeném pro zahájení hry se uvedou do chodu hodiny hráče, který má bílé kameny.
- 6.7.1** Pravidla soutěže určí předem „čekací dobu“. Pokud čekací doba není určena, pak je nulová. Hráč, který se dostaví k šachovnici po uplynutí čekací doby, partii prohrává, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.
- 6.7.2** V případě, že pravidla soutěže stanoví jinou než nulovou čekací dobu a jsou-li oba hráči při zahájení hry nepřítomni, jde veškerý spotřebovaný čas až do okamžiku příchodu hráče s bílými kameny k jeho tíži, pokud pravidla soutěže nebo rozhodčí nestanoví jinak.
- 6.8** Praporek se považuje za spadlý, když tento fakt zjistí rozhodčí nebo když jeden z hráčů pád praporku oprávněně reklamuje.
- 6.9** Kromě situací uvedených v článcích 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 platí, že hráč prohrává partii, jestliže ve stanoveném čase nedokončí předepsaný počet tahů. Partie však skončí remízou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže dát mat žádnou poslušností přípustných tahů.
- 6.10.1** Údaje dané hodinami se považují za konečné, pokud nejde o zjevnou závadu. Hodiny se zjevnou závadou musí být rozhodčím vyměněny. Rozhodčí nastaví čas na náhradních hodinách podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.
- 6.10.2** Jestliže se v průběhu hry zjistí, že nastavení hodin jednoho nebo obou hráčů je nesprávné, hráč nebo rozhodčí hodiny okamžitě zastaví. Rozhodčí hodiny správně nastaví a upraví čas a počítadlo tahů je-li to nezbytné. Rozhodčí nastaví hodiny podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.
- 6.11.1** Je-li nutné hru přerušit, rozhodčí oboje hodiny zastaví.
- 6.11.2** Hráč smí zastavit oboje hodiny jen v případě, že potřebuje pomoc rozhodčího, například hodlá-li uskutečnit proměnu pěšce a nemá k dispozici příslušný kámen.
- 6.11.3** Rozhodčí rozhodne, kdy má hra opět pokračovat.
- 6.11.4** Jestliže hráč zastaví hodiny, aby si vyžádal pomoc rozhodčího, rozhodčí uváží, zda je žádost oprávněná. Pokud je zřejmé, že hráč oprávněný důvod k zastavení hodin neměl, bude rozhodčím potrestán podle článku 12.9.
- 6.12.1** V hrací místnosti je možné umístit promítací plochy, monitory nebo demonstrační desky, zobrazující aktuální postavení na šachovnici, tahy, počet provedených nebo dokončených tahů a časové údaje.
- 6.12.2** Hráč však nemá právo na reklamaci, která se opírá výhradně o tyto informace.

Článek 7: Nesprávnosti

- 7.1** Vyskytne-li se nesprávnost a kameny je nutno vrátit do předchozí pozice, rozhodčí upraví nastavení hodin podle svého nejlepšího vědomí a svědomí, přičemž má možnost ponechat čas na hodinách beze změny. V případě potřeby rovněž upraví počítadlo tahů.

- 7.2.1** Zjistí-li se v průběhu partie, že počáteční postavení kamenů bylo nesprávné, partie se zruší a hraje se partie nová.
- 7.2.2** Zjistí-li se v průběhu partie, že položení šachovnice bylo v rozporu s článkem 2.1, přenese se dosažená pozice na správně položenou šachovnici a v partii se pokračuje.
- 7.3** Začne-li partie s obrácenými barvami a oba hráči provedou méně než 10 tahů, partie se zruší a hraje se partie nová se správnými barvami. Po 10 a více tazích partie pokračuje.
- 7.4.1** Jestliže hráč chybně umístí jeden nebo více kamenů, musí správnou pozici znovu postavit na svůj čas.
- 7.4.2** V případě nutnosti může hráč nebo jeho soupeř zastavit hodiny a vyžádat si pomoc rozhodčího.
- 7.4.3** Rozhodčí může potrestat hráče, který narušil pozici.
- 7.5.1** Nepřípustný tah je dokončen, když hráč stiskne své hodiny. Zjistí-li se v průběhu partie že byl dokončen nepřípustný tah, musí být obnovena pozice bezprostředně před nesprávností. Nemůže-li být pozice bezprostředně před nesprávností obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před nesprávností. Tah nahrazující nepřípustný tah musí být v souladu s články 4.3 a 4.7. Hra pak pokračuje z obnovené pozice.
- 7.5.2** Jestliže hráč zahrál pěšcem na nejvzdálenější řadu, stisknul hodiny, ale nezaměnil pěšce za nový kámen, tah je nepřípustný. Pěšec musí být zaměněn za dámu stejné barvy.
- 7.5.3** Jestliže hráč stiskne hodiny, aniž by provedl tah, jedná se o nepřípustný tah a trestá se jako nepřípustný tah.
- 7.5.4** Pokud hráč použije k provedení svého tahu obě ruce (například při rošádě, braní nebo proměně pěšce) a stiskne hodiny, jedná se o nepřípustný tah a trestá se jako nepřípustný tah.
- 7.5.5** Pokud dojde k situaci popsané v odstavci 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 nebo 7.5.4 u daného hráče poprvé, rozhodčí přidá soupeři 2 minuty k jeho času na rozmyšlenou. Pokud se týž hráč proviní podruhé, rozhodčí prohlásí partii za prohranou pro tohoto hráče. Partie však končí remízou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
- 7.6** Zjistí-li se v průběhu partie, že kameny byly posunuty ze svých polí, uvede se pozice do stavu před narušením. Nemůže-li být pozice bezprostředně před narušením obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před narušením. Hra pak pokračuje z obnovené pozice.

Článek 8: Zapisování tahů

- 8.1.1** Každý hráč je povinen v průběhu partie zaznamenávat tah po tahu své tahy i tahy soupeře co nejjasněji a nejčitelněji jedním z těchto způsobů:
- 8.1.1.1** zapsáním algebraickou notací (viz příloha C) do partiáře, předepsaného v soutěži,
- 8.1.1.2** vložením tahů do FIDE schváleného „elektronického partiáře“, předepsaného v soutěži.
- 8.1.2** Je zakázáno zaznamenávat tahy předem, pokud hráč neuplatňuje remízu podle článku 9.2 nebo 9.3 nebo se jedná o přerušení partie dle směrnice I.1.1.
- 8.1.3** Hráč může odpovědět na soupeřův tah předtím, než soupeřův tah zaznamená. Musí však zaznamenat svůj předchozí tah dříve, než provede tah další.
- 8.1.4** Partiář se používá pouze pro záznam tahů, času na hodinách, nabídky remízy, okolností reklamace a jiná relevantní data.
- 8.1.5** Nabídku remízy musí oba hráči zaznamenat do partiáře symbolem (=).
- 8.1.6** Nemůže-li hráč partii zaznamenávat, může touto činností pověřit pomocníka, který musí být přijatelný pro rozhodčího. Rozhodčí nastaví hodiny tomuto hráči přiměřeným způsobem. Hodiny se neupravují, jedná-li se o hráče s postižením.
- 8.2** Partiář musí být po celou dobu partie viditelný pro rozhodčího.
- 8.3** Partiáře jsou vlastnictvím pořadatele soutěže. Elektronický partiář se zjevnou vadou rozhodčí vymění.
- 8.4** Pokud hráči v daném časovém úseku zbývá na hodinách méně než pět minut a nepřidává se mu dodatkový čas na každý tah alespoň třicet sekund nebo více, není povinen ve zbytku časové tísně dodržovat požadavky článku 8.1.
- 8.5.1** Nemusí-li zaznamenávat podle článku 8.4 ani jeden z hráčů, musí se rozhodčí nebo jeho zástupce snažit být přítomen a průběh partie zaznamenávat. V tomto případě rozhodčí okamžitě po pádu jednoho z praporků zastaví hodiny. Oba hráči pak musí doplnit záznam za pomoci partiáře rozhodčího nebo soupeře.
- 8.5.2** Nemusí-li zaznamenávat podle článku 8.4 pouze jeden z hráčů, musí tento hráč po pádu praporku svůj záznam kompletně doplnit před provedením svého dalšího tahu. Je-li hráč na tahu, může pro doplnění svého záznamu použít soupeřova partiáře, ale svůj tah může provést až po vrácení partiáře soupeři.
- 8.5.3** Není-li k dispozici kompletní partiář, hráči musí partii rekonstruovat na jiné šachovnici za dohledu rozhodčího nebo jeho pomocníka. Ten před rekonstrukcí zaznamená aktuální pozici, čas na hodinách, které hodiny byly v chodu a počet provedených nebo dokončených tahů, je-li tato informace k dispozici.

- 8.6 Není-li možné partiáře úplně doplnit a prokázat tak překročení času, považuje se následující zahráný tah za první tah nového časového úseku, pokud není zřejmé, že bylo provedeno nebo dokončeno více tahů.
- 8.7 Na závěr partie oba hráči uvedou výsledek partie a podepíší oba partiáře nebo odsouhlasí výsledek ve svých elektronických partiářích. Tento výsledek platí, i když je chybný, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.

Článek 9: Remíza

- 9.1.1 Pravidla soutěže mohou stanovit, že bez souhlasu rozhodčího hráči nesmí remízu nabízet ani se na remíze dohodnout, ať již za méně než určený počet tahů nebo vůbec.
- 9.1.2 Nicméně, jestliže pravidla soutěže povolují dohodu o remíze, pak platí:
- 9.1.2.1 Hráč může nabídnout remízu po provedení tahu na šachovnici. Musí tak však učinit ještě před zmáčknutím svých hodin. Nabídka remízy kdykoliv během partie je rovněž platná, ovšem s přihlédnutím ke článku 11.5. Nabídku nelze spojovat s dalšími podmínkami. Nabídku remízy nelze odvolat. Nabídka platí, dokud ji soupeř nepřijal, neodmítl slovně či tím, že se dotkl kamene s úmyslem provést tah nebo brání, případně pokud partie neskončila jinak.
- 9.1.2.2 Oba hráči zaznamenají do partiáře nabídku remízy symbolem (=).
- 9.1.2.3 Reklamáce remízy podle článku 9.2 nebo 9.3 je rovněž nabídkou remízy.
- 9.2.1 Partie končí remízou na základě oprávněné reklamáce hráče, který je na tahu, jestliže se stejná pozice (neznamená to nutně bezprostřední opakování tahů):
- 9.2.1.1 vyskytne nejméně potřetí, hráč nejdříve vyznačí svůj tah, který nemůže být změněn, buď zapsáním do papírového partiáře, nebo vložením do elektronického partiáře, a oznámí rozhodčímu svůj úmysl provést tento tah, nebo
- 9.2.1.2 právě vyskytla nejméně potřetí, a hráč, který reklamuje remízu, je na tahu.
- 9.2.2 Pozice se považují za stejné, pokud je na tahu týž hráč, pokud kameny stejného druhu a barvy stojí na stejných polích a pokud jsou shodné přípustné tahy všech kamenů obou hráčů. Pozice nejsou stejné, jestliže:
- 9.2.2.1 na začátku poslušnosti mohl být pěšec brán mimochodem;
- 9.2.2.2 král měl právo na rošádu s věží, která dosud netáhla, ale ztratil toto právo provedením tahu; právo provést rošádu zaniká až tehdy, když král nebo věž provede tah.
- 9.3 Partie je nerozhodná na základě oprávněné reklamáce hráče, který je na tahu, jestliže:
- 9.3.1 hráč vyznačí svůj tah, který nemůže být změněn, buď zapsáním do papírového partiáře, nebo vložením do elektronického partiáře, a oznámí rozhodčímu svůj úmysl provést tah, kterým způsobí, že oba hráči provedli posledních 50 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene; nebo
- 9.3.2 oba hráči dokončili posledních 50 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene.
- 9.4 Pokud se hráč dotkne kamene podle článku 4.3, ztrácí v tomto tahu právo na reklamaci podle článku 9.2 nebo 9.3.
- 9.5.1 Při reklamaci remízy podle článku 9.2 nebo 9.3 hráč nebo rozhodčí zastaví hodiny (viz článek 6.11.1 nebo 6.11.2). Hráč nemůže reklamaci odvolat.
- 9.5.2 Zjistí-li se, že je reklamáce oprávněná, partie okamžitě končí remízou.
- 9.5.3 Zjistí-li se, že je reklamáce neoprávněná, rozhodčí přidá soupeři reklamujícího hráče 2 minuty k času na rozmyšlenou. V partii se pak pokračuje. Jestliže byla reklamáce založena na zamýšleném tahu, musí být tento tah proveden v souladu s články 3 a 4.
- 9.6 Partie končí remízou, pokud dojde ke kterékoli z těchto situací:
- 9.6.1 stejná pozice nastala podle článku 9.2.2 nejméně pětikrát;
- 9.6.2 oba hráči provedli alespoň 75 po sobě jdoucích tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene. **Pokud bylo posledním tahem dosaženo matu, má tato skutečnost přednost.**

Článek 10: Bodování

- 10.1 Pokud pravidla soutěže nestanoví jinak, za výhru své partie nebo za kontumační výhru získá hráč jeden bod (1), za prohru partie nebo kontumační prohru nezíská žádný bod (0), za remízu získá půl bodu ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 Celkový výsledek jakékoli partie nemůže překročit maximální výsledek normálně pro partii určený. Výsledek přidělený jednotlivým hráčům musí odpovídat výsledku normálně s partii spojenému (např. není povolen výsledek $\frac{3}{4}-\frac{1}{4}$).

Článek 11: Chování hráčů

- 11.1 Hráči budou jednat tak, aby nepoškozovali dobré jméno šachové hry.
- 11.2.1 „Hracím prostorem“ se rozumí „hrací místnost“, místo pro odpočinek a občerstvení, toalety, prostor určený pro kouření a jiná místa, určená rozhodčím.

- 11.2.2 Hrací místností se rozumí místo, kde se hrají soutěžní partie.
- 11.2.3 Pouze se svolením rozhodčího smí:
- 11.2.3.1 hráč opustit hrací prostor;
- 11.2.3.2 hráč na tahu opustit hrací místnost;
- 11.2.3.3 mít přístup do hrací místnosti ten, kdo není hráčem ani rozhodčím.
- 11.2.4 Pravidla soutěže mohou určit hráči, který není na tahu, povinnost ohlásit rozhodčímu, pokud chce z hrací místnosti odejít.
- 11.3.1 Hráčům je zakázáno používat v průběhu partie jakékoli poznámky, informační zdroje, rady nebo „analyzovat“ jakoukoliv partii na jiné šachovnici.
- 11.3.2.1 Hráčům je zakázáno mít v průběhu partie v hracím prostoru jakýkoli elektronický přístroj, který není výslovně schválený rozhodčím. Pravidla soutěže však mohou povolit uložení takového přístroje v hráčově zavazadle za podmínky, že přístroj je zcela vypnutý. Toto zavazadlo musí být umístěno podle dohody s rozhodčím. Hráči nesmí bez povolení rozhodčího toto zavazadlo používat.
- 11.3.2.2 Je-li zřejmé, že v hracím prostoru hráč takový přístroj u sebe má, partii prohrává. Soupeř partii vyhrává. Pravidla soutěže mohou určit jiný, méně přísný trest.
- 11.3.3 Rozhodčí může po hráči požadovat, aby v soukromí umožnil kontrolu jeho oděvu, tašek, jiných věcí nebo jeho těla. Kontrolu hráče provede rozhodčí nebo osoba jím pověřená. Osoba provádějící kontrolu musí být stejného pohlaví jako hráč. Jestliže se hráč odmítne podrobit této kontrole, bude rozhodčím potrestán podle článku 12.9.
- 11.3.4 Kouření, včetně e-cigaret, je povoleno pouze v těch částech hracího prostoru, které vyhradí rozhodčí.
- 11.4 Hráči, kteří své partie dokončili, jsou považováni za diváky.
- 11.5 Je zakázáno vyrušovat nebo obtěžovat soupeře jakýmkoli způsobem včetně neopodstatněných reklamací či nabídek remízy nebo také působením hluku v hrací místnosti.
- 11.6 Porušení pravidel uvedených v článcích 11.1 – 11.5 má za následek trest podle článku 12.9.
- 11.7 Prohrou partie bude potrestán hráč, který se opakovaně odmítá řídit Pravidly šachu. Bodový zisk soupeře určí rozhodčí.
- 11.8 Jsou-li podle článku 11.7 vinni oba hráči, prohlásí rozhodčí partii oběma hráčům za prohranou.
- 11.9 Hráč má právo požádat rozhodčího o vysvětlení konkrétních ustanovení Pravidel šachu.
- 11.10 Pokud pravidla soutěže nestanoví jinak, hráč se může odvolat proti jakémukoli rozhodnutí rozhodčího, a to i v případě, že podepsal partiář (viz článek 8.7).
- 11.11 Oba hráči musí pomáhat rozhodčímu v jakékoliv situaci vyžadující rekonstrukci partie, včetně reklamace remízy.
- 11.12 Ověření reklamace trojího opakování pozice nebo 50 tahů je povinností obou hráčů za dohledu rozhodčího.

Článek 12: Úloha rozhodčího (viz Předmluva)

- 12.1 Rozhodčí dbá na dodržování těchto Pravidel šachu.
- 12.2 Rozhodčí:
- 12.2.1 dohlíží na dodržování pravidel fair play;
- 12.2.2 jedná v nejvyšším zájmu soutěže;
- 12.2.3 stará se o dobré hrací prostředí;
- 12.2.4 zajišťuje, aby hráči nebyli při hře rušeni;
- 12.2.5 dohlíží na průběh soutěže;
- 12.2.6 uplatní zvláštní opatření v zájmu zdravotně postižených hráčů a hráček, kteří potřebují lékařskou péči;
- 12.2.7 řídí se Pravidly Fair play.
- 12.3 Rozhodčí sleduje průběh partií, zejména jsou-li hráči v časové tísní. Prosazuje svá rozhodnutí a ukládá hráčům přiměřené tresty.
- 12.4 Rozhodčí může určit pomocníky ke sledování partií, například když je více hráčů v časové tísní.
- 12.5 Dojde-li k vnějšímu narušení hry, může rozhodčí přidat jednomu nebo oběma hráčům dodatečný čas.
- 12.6 Rozhodčí nesmí zasahovat do hry s výjimkou případů, uvedených v Pravidlech šachu. Nesmí informovat hráče o počtu dokončených tahů s výjimkou při použití článku 8.5, když alespoň jeden praporek spadnul. Rozhodčí nesmí upozornit hráče na to, že soupeř již dokončil tah nebo že hráč nezmáčknul hodiny.
- 12.7 Zjistí-li kdokoliv jakoukoliv nesprávnost, může o tom informovat výhradně rozhodčího. Hráči jiných partií nesmí mluvit o partii nebo jinak do partie zasahovat. Divákům není dovoleno do partie zasahovat. V případě nutnosti rozhodčí může viníky vykázat z hracího prostoru.

- 12.8** V hracím prostoru a přilehlých prostorách určených rozhodčím je přísně zakázáno používat mobilní telefony a jakékoliv typy komunikačních prostředků, nejsou-li povoleny rozhodčím.
- 12.9** Rozhodčí má volbu uložit tyto tresty:
- 12.9.1** napomenutí;
 - 12.9.2** přidání času hráči, jehož soupeř se provinil;
 - 12.9.3** odebrání času hráči, který se provinil;
 - 12.9.4** zvýšení bodového zisku soupeři hráče, který se provinil, na maximálně možný v dané partii;
 - 12.9.5** snížení bodového zisku v dané partii hráči, který se provinil;
 - 12.9.6** prohlášení partie za prohranou hráči, který se provinil (rozhodčí rovněž rozhodne o bodovém zisku soupeře);
 - 12.9.7** předem stanovená pokuta;
 - 12.9.8** vyloučení z jednoho nebo více kol;
 - 12.9.9** vyloučení ze soutěže.

PŘÍLOHY

Příloha A – Rapid šach

- A.1 V partii rapid šachu musí hráč dokončit všechny své tahy ve stanoveném čase, který činí více než 10 minut a méně než 60 minut pro každého hráče nebo, hraje-li se s přídavkem času, v takovém čase, aby počáteční čas + 60krát přídavek činil více než 10 minut a méně než 60 minut pro každého hráče.
- A.2 Hráči nemusí tahy zaznamenávat, neztrácejí však práva reklamace obvykle založené na partiáři. Hráč může kdykoliv požádat rozhodčího o partiár, aby mohl tahy zapisovat.
- A.3 Tresty uvedené v člancích 7 a 9 Turnajových pravidel jsou 1 minuta namísto 2 minut.
- A.4 Turnajová pravidla platí pokud:
 - A.4.1 jeden rozhodčí dohlíží na maximálně 3 partie a
 - A.4.2 rozhodčí nebo jeho pomocníci zaznamenávají všechny partie a pokud možno je záznam prováděn elektronicky.
 - A.4.3 Pokud je hráč na tahu, smí požádat rozhodčího nebo jeho pomocníka o nahlédnutí do partiáře. To může učinit během partie pětkrát, vyšší počet se považuje za rušení soupeře.
- A.5 V opačném případě platí:
 - A.5.1 Jestliže oba hráči dokončili 10 tahů:
 - A.5.1.1 nelze změnit nastavení hodin, s výjimkou případů, kdyby došlo k narušení časového harmonogramu soutěže;
 - A.5.1.2 nelze reklamovat nesprávné postavení kamenů a orientaci šachovnice; v případě nesprávného umístění krále nelze dělat rošádu; v případě nesprávného umístění věže nelze dělat rošádu s touto věží.
 - A.5.2 Jestliže rozhodčí vidí jednání popsané v člancích 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 nebo 7.5.4, bude postupovat podle článku 7.5.5, za předpokladu že soupeř neprovedl svůj další tah. Jestliže nezasáhne rozhodčí, má soupeř právo, předtím, než sám provede tah, toto reklamovat. Jestliže soupeř nereklamuje a rozhodčí nezasáhne, nepřipustný tah platí a partie pokračuje. Jakmile soupeř provede další tah, nepřipustný tah nelze opravit, pokud se na tom soupeři sami nedohodnou (tj. bez zásahu rozhodčího).
 - A.5.3 Při reklamaci výhry na čas může hráč zastavit hodiny a informovat rozhodčího. Partie však končí remízou, pokud hráč nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
 - A.5.4 Jestliže rozhodčí zjistí, že oba králové jsou v šachu nebo že pěšec je na poli proměny, počká na dokončení dalšího tahu. Pokud je nepřipustná pozice stále na šachovnici, prohlásí partii za remízu.
 - A.5.5 Pokud rozhodčí zjistí pád praporku, ohlásí jej.
- A.6 Pravidla soutěže určí, zda článek A.4 nebo A.5 platí pro celou soutěž.

Příloha B – Bleskový šach

- B.1 V partii bleskového šachu musí hráč dokončit všechny své tahy ve stanoveném čase, který činí nanejvýš 10 minut pro každého hráče nebo, hraje-li se s přídavkem času, v takovém čase, aby počáteční čas + 60krát přídavek činil nanejvýš 10 minut pro každého hráče.
- B.2 Turnajová pravidla platí pokud:
 - B.2.1 jeden rozhodčí dohlíží na 1 partii a současně;
 - B.2.2 rozhodčí nebo jeho pomocníci zaznamenávají všechny partie a pokud možno je záznam prováděn elektronicky.
 - B.2.3 Pokud je hráč na tahu, může požádat rozhodčího nebo jeho pomocníka o nahlédnutí do partiáře. To může učinit během partie pětkrát, vyšší počet se považuje za rušení soupeře.
- B.3 V opačném případě platí články A.2, A.3 a A.5 pravidel pro rapid šach.
- B.4 Pravidla soutěže určí, zda článek B.2 nebo B.3 platí pro celou soutěž.

Příloha C – Notace šachové partie

FIDE uznává pro své turnaje a zápasy jen jeden systém notace, systém algebraický, a doporučuje používání této jednotné šachové notace i pro šachovou literaturu a časopisy. Zápisů užívajících jiného systému notace než algebraického nelze použít jako důkazu v případech, v nichž se hráčův zápis pro tento účel používá. Rozhodčí, který zjistí, že hráč používá jiný systém než algebraický, musí tohoto hráče na požadavek algebraické notace upozornit.

Popis algebraického systému

- C.1 V dalším popisu se „kamenem“ se rozumí libovolný kámen kromě pěšce.
- C.2 Každý kámen je označen zkratkou. V češtině prvním písmenem svého názvu, a to písmenem velkým.
Příklad: K = král, D = dáma, V = věž, S = střelec, J = jezdec.
- C.3 Každý hráč může zvolit zkratku názvu kamene podle národních zvyklostí.
Příklady: F = fou (francouzsky střelec), L = loper (holandsky střelec).
V tištěných publikacích je pro kameny doporučeno používat grafické symboly.
- C.4 Pěšci se svým prvním písmenem neoznačují a poznají se tím, že takové písmeno chybí.
Příklady: tahy jsou označeny e5, d4, a5, nesprávně pe5, Pd4, pa5.
- C.5 Osm sloupců (zleva doprava pro bílého a zprava doleva pro černého) je označeno malými písmeny: a, b, c, d, e, f, g, h.
- C.6 Osm řad (zespodu nahoru ze strany bílého a shora dolů ze strany černého) je očíslováno: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
V základním postavení jsou tedy bílé kameny a pěšci umístěni na 1. a 2. řadě, černé kameny a pěšci na 7. a 8. řadě.
- C.7 Každé ze 64 polí je v důsledku předchozích pravidel pevně označeno jednoznačnou kombinací písmena a číslice:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- C.8 Každý tah kamene je označen:
- zkratkou názvu příslušného kamene a
 - názvem cílového pole, na které kámen táhne.
- Není třeba dělat pomlčku mezi a) a b). Příklady: Se5, Jf3, Vd1. U tahů pěšcem se označují pouze cílová pole. Příklady: e5, d4, a5. Přijatelná je i dlouhá forma, obsahující i výchozí pole. Příklady: Sb2e5, Jg1f3, Va1d1, e7e5, d2d4, a6a5
- C.9 Pokud kámen provádí braní, je vhodné vložit symbol x mezi:
- C.9.1 zkratku názvu příslušného kamene;
- C.9.2 cílové pole. Příklady: Sxe5, Jxf3, Vxd1 (viz také C.10).
- C.9.3 Pokud braní provádí pěšec, označuje se nejen cílové pole, ale i sloupec, z něhož pěšec táhne, následovaný symbolem x. Příklady: dxe5, gxf3, axb5. V případě „braní mimochodem“ („en passant“) se jako cílové pole označí to pole, na kterém pěšec nakonec zůstane a k notaci se přidá "e.p.". Příklad: exd6 e.p.
- C.10 Pokud mohou dva stejné kameny táhnout na stejné pole, označí se kámen, jímž se táhlo, následovně:
- C.10.1 Jsou-li oba kameny na stejné řadě:
- zkratkou názvu kamene;
 - názvem sloupce, z něhož kámen táhne;
 - názvem cílového pole.
- C.10.2 Jsou-li oba kameny na stejném sloupci:
- zkratkou názvu kamene;
 - názvem řady, z níž kámen táhne;
 - názvem cílového pole.
- C.10.3 Jsou-li kameny na různých řadách a sloupcích, dává se přednost zápisu podle první metody. Příklady:
- C.10.3.1 Na polích g1 a d2 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše Jgf3 nebo Jdf3.

- C.10.3.2 Na polích g5 a g1 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše J5f3 nebo J1f3.
- C.10.3.3 Na polích h2 a d4 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše Jhf3 nebo Jdf3.
- C.10.3.4 Dojde-li na poli f3 k brání, změní se předchozí příklady vložím symbolu x. Podle situace se zapíše: 1. Jgxf3 nebo Jdxf3, 2. J5xf3 nebo J1xf3, 3. Jhxf3 nebo Jdxf3.
- C.11 V případě proměny pěšce se zapíše tah pěšcem, za nímž bezprostředně následuje zkratka nového kamene. Příklady: d8D, exf8J, b1S, g1V.
- C.12 Nabídka remízy se označuje symbolem (=).
- C.13 Zkratky:
 0-0 = rošáda s věží h1 nebo h8 (malá rošáda)
 0-0-0 = rošáda s věží a1 nebo a8 (velká rošáda)
 x = brání
 + = šach
 ++ nebo # = mat
 e.p. = brání mimochodem (en passant)
 Poslední čtyři zkratky jsou nepovinné.
 Vzorový zápis partie: 1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. d4 exd4 4. e5 Je4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Jxd6 7. Sg5 Jc6 8. De3+ Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)
 nebo: 1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. d4 ed4 4. e5 Je4 5. Dd4 d5 6. ed6 Jd6 7. Sg5 Jc6 8. De3 Se7 9. Jbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

Příloha D – Pravidla pro hru slepců a zrakově postižených

- D.1 Organizátoři turnajů mohou po poradě s rozhodčím tato pravidla přizpůsobit místním podmínkám. Při soutěžním šachu mezi vidoucími a zrakově postiženými hráči, může kterýkoli hráč požadovat použití dvou šachovnic – vidoucí hráč používá normální šachovnici, zrakově postižený hráč šachovnici speciálně konstruovanou.
- Speciálně konstruovaná šachovnice musí splňovat tyto požadavky:
- D.1.1 minimální velikost 20 x 20 cm;
 - D.1.2 černá pole jsou mírně vyvýšena;
 - D.1.3 zabezpečovací otvor v každém poli.
 - D.1.4 Požadavky pro figury jsou následující:
 - D.1.4.1 všechny kameny jsou opatřeny kolíčkem, který dobře zapadá do zabezpečovacích otvorů;
 - D.1.4.2 kameny jsou typu Staunton, černé kameny jsou speciálně označeny.
- D.2 Hra se řídí těmito předpisy:
- D.2.1 Tahy se musí oznamovat zřetelně, soupeř je musí opakovat a provést na šachovnici. Při proměně pěšce hráč musí oznámit, který kámen je zvolen. Aby oznámení bylo co nejzřetelnější, navrhuje se používat místo odpovídajících písmen algebraické abecedy tato jména:
- A – Anna
 - B – Bella
 - C – Cesar
 - D – David
 - E – Eva
 - F – Felix
 - G – Gustav
 - H – Hector
- Pokud rozhodčí nerozhodne jinak, řady od bílého k černému budou označovány německými číslicemi
- 1 – eins
 - 2 – zwei
 - 3 – drei
 - 4 – vier
 - 5 – fuenf
 - 6 – sechs
 - 7 – sieben
 - 8 – acht
- Rošáda se oznamuje německy „Lange Rochade“ (dlouhá rošáda) a „Kurze Rochade“ (krátká rošáda). Kameny mají jména: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.
- D.2.2 Na šachovnici zrakově postiženého je za „dotknutý“ kámen považován kámen vyjmutý ze zabezpečovacího otvoru.
- D.2.3 Tah se považuje za „provedený“, jestliže:
- D.2.3.1 v případě brání braný kámen byl odstraněn ze šachovnice hráče, který je na tahu;
 - D.2.3.2 kámen byl umístěn do jiného zabezpečovacího otvoru;
 - D.2.3.3 tah byl oznámen.
- D.2.4 Pouze poté mohou být spuštěny soupeřovy hodiny.
- D.2.5 Pokud jde o body D.2.2 a D.2.3, platí pro vidoucího hráče normální pravidla.
- D.2.6.1 Zrakově postižení hráči smí používat speciálně sestrojené šachové hodiny, které oznamují zrakově postiženému hráči čas a počet tahů.
- D.2.6.2 Alternativně lze použít analogové hodiny s těmito vlastnostmi:
- D.2.6.2.1 ciferník má vyztužené ručičky, každých 5 minut je označeno vyvýšeným bodem, každých 15 minut dvěma vyvýšenými body, a
 - D.2.6.2.2 praporek je dobře nahmatatelný a upravený tak, aby umožňoval hráči hmatem kontrolovat velkou ručičku v průběhu posledních 5 minut celé hodiny.
- D.2.7 Zrakově postižený hráč musí partii zapisovat slepeckým písmem nebo latinkou, nebo zaznamenávat tahy na nahrávací zařízení.
- D.2.8 Překročení při oznamování tahu musí být opraveno okamžitě a před spuštěním soupeřových hodin.

- D.2.9 Pokud se během hry vyskytne na obou šachovnicích rozdílná pozice, musí být tato napravena za účasti rozhodčího srovnáním zápisů obou hráčů. Jestliže oba zápisy souhlasí, pak hráč, který zapsal tah správně, ale provedl jej špatně, musí přizpůsobit svou pozici zapsanému tahu. Jestliže zápisy nesouhlasí, tahy se vrátí až k místu, kde oba zápisy souhlasí. Rozhodčí pak hodiny nastaví odpovídajícím způsobem.
- D.2.10 Zrakově postižení hráči mají právo využít služeb pomocníka, který může vykonávat některé nebo všechny z následujících úkolů:
- D.2.10.1 provádět tahy na šachovnici soupeře;
 - D.2.10.2 oznamovat tahy obou hráčů;
 - D.2.10.3 vést zápis partie zrakově postiženého hráče a spouštět soupeřovy hodiny;
 - D.2.10.4 informovat zrakově postiženého hráče – pouze na základě jeho žádosti – o počtu provedených tahů a o spotřebě času obou hráčů;
 - D.2.10.5 reklamovat v případě překročení času a informovat rozhodčího, když se vidoucí hráč dotkl některého ze svých kamenů;
 - D.2.10.6 provádět příslušné formality při přerušení partie.
- D.2.11 Pokud zrakově postižený hráč služeb pomocníka nevyužívá, může vidoucí hráč využít pomocníka k naplnění bodů D.2.10.1 a D.2.10.2. Pokud hraje zrakově postižený hráč se sluchově postiženým hráčem, je pomocník nezbytný.

SMĚRNICE

Úvod

Následující směrnice jsou zde na pomoc při organizaci soutěží, ve kterých mohou být potřeba. Nejsou sice součástí Pravidel šachu FIDE, ale doporučuje se, aby byly používány při všech soutěžích, kde je to vhodné.

Směrnice I. Přerušené partie

- I.1.1 Neskončí-li partie do konce času určeného pro hru, nařídí rozhodčí hráči, který je na tahu, aby „zapečetil“ tah. Hráč musí svůj tah zapsat jednoznačnou notací do svého papírového partiáře, vložit svůj i soupeřův partiář, pokud je k dispozici, do obálky, zalepit ji a teprve potom zastavit své hodiny, aniž by uvedl do chodu hodiny soupeřovy. Pokud hráč ještě své hodiny nezastavil, má právo pečetěný tah změnit. Provede-li hráč tah na šachovnici poté, co rozhodčí vyhlásí pečetění, musí tento tah zapsat do partiáře jako svůj pečetěný tah.
- I.1.2 Hráč, který je na tahu a přeruší hru před uplynutím hrací doby, se považuje za hráče, jenž zapečetil na konci hrací doby a podle toho se zaznamená jeho zbývajíc čas.
- I.2. Na obálce je nutno vyznačit:
 - I.2.1 jména hráčů;
 - I.2.2 pozici bezprostředně před pečetěním;
 - I.2.3 čas, spotřebovaný oběma hráči;
 - I.2.4 jméno hráče, který pečetil tah;
 - I.2.5 pořadové číslo pečetěného tahu;
 - I.2.6 nabídku remízy, pokud byla před přerušením partie učiněna;
 - I.2.7 datum, hodinu a místo dohrávky.
- I.3 Rozhodčí ověří správnost informací uvedených na obálce a je odpovědný za její bezpečné uložení.
- I.4 Nabídne-li hráč remízu poté, co soupeř zapečetil svůj tah, je nabídka platná až do doby, kdy ji soupeř přijme nebo odmítne podle článku 9.1.
- I.5 Při dohrávce partie se postaví na šachovnici pozice bezprostředně před pečetěným tahem a na hodinách se nastaví čas, spotřebovaný oběma hráči při přerušení partie.
- I.6 Jestliže se oba hráči dohodli na remíze nebo jeden z hráčů oznámí rozhodčímu, že partii vzdává, partie okamžitě končí.
- I.7 Obálku lze otevřít jen za přítomnosti hráče, který má na pečetěný tah odpovědět.
- I.8. Kromě případů zmíněných v článcích 5, 6.9 a 9.6 partii prohrává hráč, jehož zápis pečetěného tahu:
 - I.8.1 není jednoznačný, nebo
 - I.8.2 je zaznamenán tak, že nelze zjistit jeho skutečný význam, nebo
 - I.8.3 je proti pravidlům.
- I.9 Jestliže ve stanoveném čase dohrávky:
 - I.9.1 je přítomen hráč, jenž má na pečetěný tah odpovídat, otevře se obálka, pečetěný tah se provede na šachovnici a spustí se hodiny přítomného hráče;
 - I.9.2 není přítomen hráč, jenž má na pečetěný tah odpovídat, spustí se jeho hodiny; když se hráč dostaví, zastaví své hodiny a přivolá rozhodčího; potom se obálka otevře a pečetěný tah se provede na šachovnici a hráčovy hodiny se znovu uvedou do chodu;
 - I.9.3 není přítomen hráč, jenž pečetil, má jeho soupeř právo místo provedení tahu na šachovnici zapsat svůj tah do partiáře, vložit partiář do nové obálky, zastavit své hodiny a uvést do chodu hodiny soupeřovy; obálka se potom předá do úschovy rozhodčímu a otevře se až po příchodu soupeře.
- I.10 Hráč, který se dostaví k šachovnici po uplynutí čekací doby, partii prohrává, pokud rozhodčí nerozhodne jinak. Avšak pokud dojde pečetěným tahem k ukončení partie, pak je toto ukončení platné.
- I.11 Jestliže pravidla soutěže stanoví jinou než nulovou čekací dobu a nejsou-li oba hráči při zahájení hry přítomni, veškerý spotřebovaný čas až do okamžiku příchodu hráče, jenž má na pečetěný tah odpovídat, jde k jeho tíži, pokud pravidla soutěže nebo rozhodčí nestanoví jinak.
- I.12.1 Ztratí-li se obálka s pečetěným tahem, ve hře se pokračuje z pozice v okamžiku přerušení a s časem zaznamenaným na hodinách v okamžiku přerušení. Není-li možné čas, spotřebovaný oběma hráči, přesně určit, nastaví hodiny rozhodčí. Hráč, který pečetil, provede na šachovnici pečetěný tah, o němž prohlásí, že ho zapečetil.
- I.12.2 Není-li možné pozici obnovit, partie se zruší a musí být sehrána partie nová.
- I.13 Pokud byl při dohrávání přerušené partie na některých hodinách nesprávně nastaven čas a některý z hráčů na to upozorní

před provedením svého prvního tahu, musí se chyba napravit. Nejistí-li se tato chyba, pokračuje se ve hře bez opravy, pokud jinak nerozhodne rozhodčí.

- I.14 Doba trvání každé dohrávky se řídí hodinkami rozhodčího. Začátek zahájení dohrávek se určí předem.

Směrnice II. Pravidla Fischerových šachů (Chess960)

- II.1 Před zahájením partie Fischerových šachů se základní postavení stanoví náhodně podle určitých pravidel. Partie se hraje stejným způsobem jako praktické šachy. Figury a pěšci táhnou běžným způsobem a cílem každého hráče je dát mat soupeřovu králi.
- II.2 **Požadavky na počáteční postavení**
Počáteční postavení ve Fischerově šachu musí splňovat určitá pravidla. Bílí pěšci se umístí na druhou řadu stejně jako ve standardním šachu. Všechny ostatní bílé kameny jsou umístěny náhodně na první řadě, ale s tímto omezením:
- II.2.1 král je postaven mezi věže, a
- II.2.2 střelci jsou postaveni na polích opačné barvy, a
- II.2.3 černé kameny jsou postaveny symetricky přímo proti bílým kamenům.
- Počáteční postavení může být určeno před partií buď počítačovým programem nebo pomocí kostky, mince, karet apod.
- II.3 **Pravidla rošády**
- II.3.1 Ve Fischerově šachu může každý hráč jednou za hru provést rošádu – možný tah krále a věže v jednom tahu. Pro provedení rošády jsou ovšem nutné určité změny běžných šachových pravidel, protože tyto předpokládají počáteční postavení krále a věže, které ve Fischerově šachu často nejsou použitelné.
- II.3.2 **Provádění rošády**
V závislosti na počátečním postavení krále a příslušné věže se rošáda ve Fischerově šachu provádí jedním z následujících čtyř způsobů:
- II.3.2.1 rošáda dvojtahem: provedením tahu králem a tahu věží, nebo
- II.3.2.2 rošáda transpozicí: záměnou postavení krále a věže, nebo
- II.3.2.3 rošáda králem: provedením pouze tahu králem, nebo
- II.3.2.4 rošáda věží: provedením pouze tahu věží.
- II.3.2.5 **Doporučení:**
- II.3.2.5.1 Provádí-li hráč rošádu na šachovnici, doporučuje se odstranit krále ze šachovnice a umístit ho mimo šachovnici vedle pole, na němž bude stát po provedení rošády. Poté bude proveden tah věží z počáteční do konečné pozice a nakonec se král umístí na své závěrečné pole.
- II.3.2.5.2 Po provedení rošády je závěrečné postavení krále a věže ve stejném postavení jako v běžném šachu.
- II.3.2.6 **Vysvětlení:**
Po rošádě na stranu c (zapsané jako 0-0-0 a známé ve standardním šachu jako „velká rošáda“) je král na poli c (c1 pro bílého a c8 pro černého) a věž je na poli d (d1 pro bílého a d8 pro černého). Po rošádě na stranu g (zapsané jako 0-0 a známé ve standardním šachu jako „malá rošáda“) je král na poli g (g1 pro bílého a g8 pro černého) a věž je na poli f (f1 pro bílého a f8 pro černého).
- II.3.2.7 **Poznámky:**
- II.3.2.7.1 Aby se předešlo nedorozumění, je vhodné před rošádou oznámit svůj úmysl provést rošádu například slovy „Budu provádět rošádu“.
- II.3.2.7.2 V některých případech počátečního postavení se při provádění rošády postavení buď krále, nebo věže (nikoli obou) nezmění.
- II.3.2.7.3 V některých případech počátečního postavení se rošáda může provést již v prvním tahu.
- II.3.2.7.4 Při provádění rošády musí být prázdná všechna pole mezi počátečním a konečným postavením jak krále, tak příslušné věže (včetně konečných polí).
- II.3.2.7.5 V některých počátečních postaveních mohou být obsazena některá pole, která musí být volná v běžném šachu. Například po rošádě na stranu c (0-0-0) je možné ještě mít obsazená pole a, b a/nebo e, nebo po rošádě na stranu g (0-0) je možné mít obsazené pole e a/nebo pole h.

Směrnice III – Hry bez přídavného času včetně rychlého zakončení

- III.1 „Rychlé zakončení partie“ je fáze partie, ve které se všechny zbývající tahy musí dokončit v omezeném čase.
- III.2.1 Tato směrnice pro závěrečnou fázi partie včetně rychlého zakončení se použije pouze v případě, že její použití v soutěži bylo oznámeno předem.
- III.2.2 Tato příloha může být použita pouze pro partie vážného šachu nebo rapid šachu bez přidávání dodatkového času a nelze ji použít pro partie bleskového šachu.
- III.3.1 Pokud oba praporky spadly a je nemožné zjistit, který praporek spadl jako první, pak:
- III.3.1.1 v partii se pokračuje, pokud se nejedná o závěrečnou fázi partie;
- III.3.1.2 partie končí remízou, pokud se jedná o závěrečnou fázi partie, kdy musí být dokončeny všechny tahy.
- III.4 Jestliže je hráč na tahu a na hodinách mu zbývají méně než 2 minuty, může požádat o bonus 5 sekund na tah pro oba hráče. Tento požadavek je současně nabídkou remízy. Pokud je tato nabídka remízy soupeřem odmítnuta a rozhodčí požadavek uzná, hodiny se nastaví s dodatkovým časem, soupeři se přidají 2 minuty a partie bude pokračovat.
- III.5 Pokud článek III.4 není aplikován, hráč, který je na tahu a na hodinách mu zbývají méně než 2 minuty, může před pádem svého praporku reklamovat remízu. Přivolá rozhodčího a může zastavit hodiny (viz článek 6.11.2). Reklamovat lze, že soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky nebo že partii nemůže vyhrát normálními prostředky.
- III.5.1 Uzná-li rozhodčí, že soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky nebo že nemůže vyhrát normálními prostředky, vyhlásí, že partie končí remízou. V opačném případě rozhodčí své rozhodnutí odloží nebo reklamaci zamítne.
- III.5.2 Odloží-li rozhodčí své rozhodnutí, může žadatelovu soupeři přidat 2 minuty času na rozmyšlenou. Hra pak pokračuje pokud možno za přítomnosti rozhodčího. Rozhodčí své rozhodnutí vyhlásí v dalším průběhu hry nebo co možná nejdříve po pádu praporku jednoho z hráčů. Vyhlásí, že partie skončila remízou, jestliže souhlasí, že závěrečnou pozici nelze vyhrát normálními prostředky nebo že soupeř hráče, jemuž spadl praporek, se dostatečně nepokoušel vyhrát normálními prostředky.
- III.5.3 Jestliže rozhodčí reklamaci zamítne, přidá soupeři žadatele 2 minuty k jeho času na rozmyšlenou.
- III.6 V případě, že se soutěž hraje bez dozoru rozhodčího, platí že:
- III.6.1 Hráč může reklamovat remízu, pokud mu zbývají méně než 2 minuty a jeho praporek dosud nespádl. Tím partie končí. Reklamovat lze, že:
- III.6.1.1 jeho soupeř nemůže vyhrát normálními prostředky a/nebo
- III.6.1.2 jeho soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky.
- V případě III.6.1.1 musí hráč zapsat závěrečnou pozici a soupeř ji musí ověřit
- V případě III.6.1.2 musí hráč zapsat závěrečnou pozici a předložit aktuální partiář. Soupeř musí potvrdit jak partiář, tak i závěrečnou pozici.
- III.6.2 Reklamace se předá určenému rozhodčímu.

Slovníček pojmů v Pravidlech šachu

Čísla za pojmy odkazují na první výskyt daného pojmu v Pravidlech.

algebraická notace: 8.1 Zapisování tahů pomocí označení sloupců a-h a řad 1-8 na desce 8x8.

analyzovat: 11.3 Situace kdy hráč/i provádí tahy na šachovnici s cílem zjistit, které pokračování je nejlepší.

bílý: 2.1 **1.** Ve hře je 16 kamenů světlé barvy a 32 polí světlé barvy, kterým se říká bílé. **2.** Pokud psáno s velkým písmenem, používá se toto označení pro hráče hrajícího s kameny světlé barvy. (v české verzi pravidel psáno s malým písmenem)

bleskový šach: Hra, ve které má každý hráč na rozmyšlenou méně než 10 minut.

bodování: 10 Obvykle hráč získá 1 bod za vítězství, ½ bodu za remízu, 0 bodů za prohru. Alternativou jsou 3 body za výhru, 1 bod za remízu, 0 bodů za prohru.

braní: 3.1 Přemístění kamene na pole obsazené soupeřovým kamenem, následně se braný kámen odstraní ze šachovnice (viz také 3.7.4.1 i 3.7.4.2). V šachové notaci se braní označuje zkratkou x.

braní mimochodem: viz en passant.

Bronsteinovo nastavení: 6.3.2 Viz delay mode

Chess960: Směrnice II viz Fischerovy šachy.

cumulative mode (Fischerovo nastavení): Hráč obdrží dodatkový čas (ve většině případů 30 sekund) před každým tahem.

časová kontrola: **1.** Předepsaný čas, který je hráči přidělen. Například, 90 min na 40 tahů a 30 min do konce partie + od prvního tahu s přídavkem 30 s/tah **2.** Řekneme, že hráč „dosáhl časové kontroly“, pokud například provedl 40 tahů za méně než 90 minut.

časová perioda (úsek): 8.6 Část hry, kdy hráči musí dokončit určitý počet tahů nebo všechny tahy ve stanoveném čase.

čekací doba: 6.7 Stanovená doba, ve které se hráč může zpozdit k partii, aniž by byl kontumován.

černý: 2.1 **1.** Ve hře je 16 kamenů tmavé barvy a 32 polí tmavé barvy, kterým se říká černé. **2.** Pokud psáno s velkým písmenem, používá se toto označení pro hráče hrajícího s kameny tmavé barvy. (v české verzi pravidel psáno s malým písmenem)

chybné umístění: 7.4.1 posunutí kamenů z jejich obvyklého místa. Např. pěšce z a2 na a4-5; věž mezi d1 a e1; poražený kámen; kámen spadlý na podlahu.

dámské křídlo: 3.8.1 Svislá polovina šachovnice, na které na začátku hry stojí dáma.

delay mode (Bronsteinovo nastavení): 6.3.2 Oba hráči mají „hlavní čas na rozmyšlenou“ a kromě toho „pevný čas navíc“ ke každému tahu. Odpočet z hlavního času začíná až po vyčerpání pevného času. Jestliže hráč zastaví své hodiny před vypršením pevného času, pak se bez ohledu na podíl použitého pevného času hlavní čas na rozmyšlenou nemění.

demonstrační deska: 6.12 Zobrazování postavení na šachovnici pomocí ručního provádění tahů.

deska: 2.4 Zkráceně název pro šachovnici. (v české verzi pravidel se nevyskytuje)

diagonála: 2.4 Přímá linie stejnobarevných polí, která probíhá z jednoho okraje šachovnice k sousednímu okraji.

diváci: 11.4 Osoby (kromě hráčů a rozhodčích), které sledují pouze partie. Hráči, kteří své partie dokončili, jsou považováni za diváky.

dohlížet: 12.2.5 Dohlížet nebo řídit.

dokončený tah: 6.2.1 Tah se považuje za dokončený, pokud je proveden a hráč zmáčkl své hodiny.

dotknuto-hráno: 4.3 Jestliže se hráč dotkne kamene, se záměrem s ním provést tah, pak je povinen s ním hrát.

e-cigareta: 11.3.4 zařízení obsahující tekutinu, která se vypařuje a je vdechována ústy, aby simulovala kouření tabáku.

en passant: 3.7.4.1 Viz tento článek pro vysvětlení. V šachové notaci se označuje jako e.p.

fair play: 12.2.1 V případech, které nejsou dostatečně upraveny Pravidly, musí rozhodčí zvážit, zda je jeho rozhodnutí spravedlivé.

figura (viz kámen): 2 **1.** Jedna z 32 “figurek” na šachovnici. (česká verze Pravidel používá v tomto kontextu slovo „kámen“) **2.** Dáma, věž, střílec nebo jezdec. (česká verze Pravidel používá v tomto kontextu slovo „figura“).

Fischerovo nastavení: viz cumulative mode

Fischerovy šachy: Směrnice II. Varianta šachu, kdy figury na první a osmé řadě jsou uspořádány v jedné z 960 možných základních (počátečních) pozic.

forfeit: 4.8 **1.** Ztráta práva na reklamaci. **2.** Prohlášení partie za prohranou z důvodu porušení Pravidel. (v české verzi pravidel se pojem „forfeit“ nevyskytuje)

handicap: viz postižení.

hodiny: 6.1 Jeden ze dvou ciferníků (displejů) šachových hodin.

hrací místnost: 11.2 Místo, kde jsou sehrány soutěžní partie.

hrací prostor: 11.2 Vyhrazené prostory, kam mají hráči přístup během hry.

j'adoube: 4.2 Upozornění, že hráč chce opravit postavení kamene, ale není jeho úmyslem s ním táhnout.

královské křídlo: 3.8.1 Svislá polovina šachovnice, na které od začátku hry stojí král.

lehká figura: střelec nebo jezdec.

mat: zkratka pro šachmat.

mobil: viz mobilní telefon.

mobilní telefon: 11.3.2 mobil.

monitor: 6.12 Elektronické zobrazení pozice na šachovnici.

mrtvá pozice: 5.2.2 Situace kdy ani jeden z hráčů nemůže soupeřovi králi dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.

nabídka remízy: 9.1.2 Když hráč nabídne remízu soupeři. Tato nabídka se v partiéri značí symbolem (=).

napadat: 3.1.2 Kámen "napadá" soupeřův kámen, jestliže na tomto poli může provést brání.

nepřípustný: 3.10.1 Pozice nebo tah, která/ý je nemožná/ý z hlediska Pravidel šachu.

normální prostředky: III.5 Hráť způsobem fair-play s cílem zvítězit. Nebo mít pozici, v níž jsou reálné šance vyhrát partii jinak, než jen pádem praporku.

nulová čekací doba: 6.7.1 Pokud se hráč musí dostavit k šachovnici před zahájením hry.

odvolání: 11.10 Hráč má právo odvolat se proti rozhodnutí rozhodčího nebo organizátora.

opakovaná pozice: 9.2.1 **1.** Hráč může reklamovat remízu, jestliže se stejná pozice vyskytne třikrát. **2.** Partie končí remízou, pokud stejná pozice nastala podle článku 9.2.2 nejméně pětkrát (článek 9.6.1).

opravuji: viz j'adoube.

organizátor: 8.3 Osoba zodpovědná za věci jako místo konání, datum, odměny, pozvánky, formát akce atd.

pat: 5.2.1 Situace, kdy hráč nemá k dispozici žádný přípustný tah a jeho král není v šachu.

pád praporku: 6.1 Spotřeba času stanoveného pro hráče.

partiář: 8.1 Předtištěný list papíru k zapisování tahů v průběhu hry. Může být i v elektronické podobě.

pečetěný tah: I.1 V případě, že hra je přerušena, hráč zapečetí svůj tah do obálky.

počítadlo tahů: 6.10.2 Funkce či zařízení na šachových hodinách, které lze použít k záznamu počtu zmáčknutí hodin každým hráčem.

pole proměny: 3.7.5.1 Pole, na kterém pěšec dosáhne nejvzdálenější (osmé) řady od výchozího pole.

pomocník: 8.1.6 Osoba, která může různými způsoby pomoci k hladkému průběhu soutěže.

postižení (zdravotní): 6.2.6 Stav, jako je fyzické nebo mentální postižení, který má za následek částečnou nebo úplnou ztrátu schopnosti člověka vykonávat určité šachové činnosti.

praktický šach: úvod. Pravidla se týkají pouze praktického šachu, nikoliv internetového, ani korespondenčního šachu, atd.

praporek: 6.1 Zařízení (signalizace), které ukazuje, když dojde k překročení času.

pravidla soutěže: 6.7.1 Na různých místech v Pravidlech je dána možnost volby pravidly soutěže. V pravidlech soutěže musí být uvedeno, která možnost byla vybrána.

pravidlo 50 tahů: 9.3 Hráč může reklamovat remízu, pokud oba hráči dokončili posledních 50 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene.

pravidlo 75 tahů: 9.6.2 Partie končí remízou, pokud oba hráči dokončili během série 75 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene.

proměna: 3.7.5.3 Situace kdy pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole a je jako součást téhož tahu na stejném poli zaměněn za nový kámen – dámu, věž, střelce nebo jezdce barvy pěšce.

promítací plocha: 6.12 Elektronické zobrazení postavení na šachovnici.

provést: 1.1 Tah je „proveden“, jakmile se kámen přemístí na nové pole a hráč pustí kámen z ruky. V případě brání je tah proveden, jestliže byl braný kámen odstraněn ze šachovnice a hráč, který umístil vlastní kámen na jeho nové pole, pustí tento kámen z ruky.

přerušit: 8.1.2 Místo sehrání partie během jednoho časového úseku se partie dočasně přeruší a dohraje později.

přílehlý prostor: 12.8 Sousedící oblast, která není součástí hracího prostoru např. prostor vymezený pro diváky.

přídavek: 6.3.1 Množství času (od 2 do 60 sekund), které se hráči přidává od začátku partie před každým tahem. Přídavek může mít formu Bronsteinova nebo Fischerova nastavení.

přípustný tah: viz článek 3.10.1.

queen: V anglické verzi použito ve smyslu „to queen a pawn“ - proměnit pěšce v dámu. (v české verzi pravidel se nevyskytuje)

rapid šach: Příloha A. V partii rapid šachu má každý hráč na rozmyšlenou nejméně 10 minut a méně než 60 minut.

reklamace: 6.8 Hráč může reklamovat u rozhodčího za různých okolností.

remíza: 5.2 Když hra skončí bez vítěze (nerozhodně).

rošáda: 3.8.2 Rošáda je tah krále a jedné z věží téže barvy na první řadě hráče. Viz článek. V šachové notaci se malá rošáda označuje zkratkou 0-0, velká rošáda zkratkou 0-0-0.

rozhodčí: Předmluva. Osoba zodpovědná za zajišťování dodržování pravidel soutěže.

rozhodovací pravomoc rozhodčího: V Pravidlech je uvedeno přibližně 39 situací, kdy rozhodčí musí použít svůj úsudek.

rychlé zakončení partie: III.1 Fáze partie, ve které se všechny (zbývající) tahy musí provést v omezeném čase.

řada: 2.4 Osm polí umístěných vodorovně vedle sebe tvoří jednu řadu na šachovnici.

sloupec: 2.4 Osm polí umístěných svisle pod sebou tvoří jeden sloupec na šachovnici.

stisknout hodiny: 6.2.1 Stisknutí tlačítka nebo páčky šachových hodin, čímž dojde k zastavení hodin hráče a uvedou se do chodu hodiny soupeře.

šach: 3.9 Napadení krále alespoň jedním soupeřovým kamenem. V šachové notaci se šach označuje zkratkou +.

šachmat: 1.4.1 Situace kdy král je napaden a tuto hrozbu nelze odvrátit (hráč nemá k dispozici žádný přípustný tah). V šachové notaci se mat označuje zkratkou ++.

šachovnice: 1.1 Mřížka 8x8 jak popisuje článek 2.1.

šachové hodiny: 6.1 Časoměrné zařízení se dvěma ciferníky (displeji), spojenými vzájemně tak, že současně oboje nemohou být v chodu.

šachová souprava: 32 kamenů na šachovnici.

tah: 1.1 **1.** 90 minut na 40 tahů se týká 40 tahů pro každého hráče. **2.** „být na tahu“ se týká práva hráče zahrát další tah. **3.** „Nejllepší tah bílého“ se týká samostatného (půl)tahu bílého.

toalety: 11.2 WC, záchody. Zahrnuje také místnost vymezenou při zápasech Mistrovství světa, v níž mohou hráči v průběhu partie odpočívat.

tresty: 12.3 Rozhodčí může ukládat tresty, které jsou uvedené v 12.9 vzestupně podle závažnosti provinění.

vážný šach: III.2.2 V partii vážného šachu má každý hráč na rozmyšlenou nejméně 60 minut.

vertikála: 2.4 8. řada je často považována za „nejvyšší bod“ na šachovnici. Proto jsou sloupce označovány také jako „vertikály“.

výměna: **1.** 3.7.5.3 viz záměna. **2.** Když hráč provede brání soupeřova kamene kamenem stejné hodnoty jako je jeho vlastní a následně je tento kámen získán soupeřovým bráním zpět. **3.** Jestliže jeden hráč ztratil věž a druhý ztratil střelce nebo jezdce.

vysvětlení: 11.9 Hráč má právo žádat rozhodčího o vysvětlení konkrétních ustanovení Pravidel šachu.

výsledek: 8.7 Obvykle je výsledek 1-0, 0-1 nebo ½-½. Za výjimečných okolností oba hráči mohou prohrát (článek 11.8), nebo jeden získat ½ a druhý 0 bodů (článek 11.7). U nesehraných partií se výsledky označí +/- (bílý vyhrává kontumačně), -/+ (černý vyhrává kontumačně), -/- (oba hráči prohrávají kontumačně).

vzdát se: 5.1.2 Situace, kdy se hráč raději vzdá, aniž by hrál do matu.

zasáhnout: 12.7 Zapojit se do nějaké akce, která má za cíl ovlivnit výsledek.

záměna: 3.7.5.3 Zaměnění pěšce za jiný kámen při provádění proměny dle článku 3.7.5.3.