

PRAVILA ŠAHA FIDE

Sadržaj:

PREGOVOR	strana 2
OSNOVNA PRAVILA IGRE	
Članak 1: Priroda i ciljevi šahovske partije	strana 2
Članak 2: Početni položaj figura na šahovnici	strana 3
Članak 3: Kretanje figura	strana 4
Članak 4: Izvedba poteza	strana 7
Članak 5: Završetak partije	strana 8
PRAVILA NATJECANJA	
Članak 6: Šahovski sat	strana 9
Članak 7: Nepravilnosti	strana 11
Članak 8: Zapisivanje poteza	strana 11
Članak 9: Neodlučena partija	strana 12
Članak 10: Ubrzani završetak	strana 13
Članak 11: Bodovanje	strana 14
Članak 12: Ponašanje igrača	strana 14
Članak 13: Uloga sudaca (vidjeti Predgovor)	strana 15
Članak 14: FIDE	strana 16
Dodaci:	
A. Ubrzana igra	strana 17
B. Brzopotezni šah	strana 17
C. Algebarska notacija	strana 18
D. Igra s ubrzanim završetkom kad sudac nije nazočan	strana 20
E. Pravila za igru sa slijepim i slabovidnim osobama	strana 20
F. Pravila "Chess960" varijante šaha	strana 22
Kratke upute u slučaju da treba prekinuti partiju	strana 24

Napomena: Ovakvim **tiskom** tiskani su promijenjeni dijelovi pravila šaha FIDE.
 Ukoliko ste uočili da se potkrala neka greška, da su neki dijelovi prijevoda možda netočni, molimo Vas da nas obavijestite o tome, a mi ćemo se potruditi da eventualne greške što prije ispravimo.

Pravila šaha FIDE pokrivaju igru za šahovnicom.

Tekst na engleskom jeziku je izvorna verzija Pravila šaha prihvaćenih na **79. Kongresu FIDE u Dresdenu (Njemačka), Studeni 2008., koja se primjenjuju od 1. srpnja 2009. godine.**

U Pravilima riječi "on", "njemu" i "njegov" uključuju i riječi "ona", "njoj" i "njen".

PREDGOVOR

Pravila šaha ne mogu pojasniti sve slučajeve koji se mogu pojaviti tijekom partije, niti mogu regulirati sve administrativne probleme. Tamo gdje slučajevi nisu jasno iskazani člankom Pravila moguće je donijeti ispravnu odluku proučavanjem analognih slučajeva koji su razmatrani u Pravilima. Pravila predmnijevaju potrebitu sudačku kompetenciju, zdravu prosudbu i potpunu nepristranost. Previše detaljna pravila mogu uskratiti sucu slobodu prosudbe i spriječiti ga u pronalaženju rješenja problema kakvo nalaže poštenje, logika i posebno važni momenti.

FIDE poziva sve šahiste i federacije da prihvate ovaj pristup.

Federacije članice FIDE slobodne su uvesti detaljnija pravila osiguravajući da:

- a) ne proturječe službenim Pravilima šaha FIDE na bilo koji način;
- b) su primjenom ograničena na područje te federacije;
- c) nisu valjana na bilo kojem meču u organizaciji FIDE, državnom prvenstvu ili kvalifikacijskom natjecanju, ili na turniru za FIDE titule ili rating.

OSNOVNA PRAVILA IGRE













Članak 1: Priroda i ciljevi šahovske partije

- 1.1. Šahovsku partiju igraju dva protivnika koji naizmjenice pokreću figure na kvadratnoj ploči zvanj "šahovnica". Igrač s bijelim figurama započinje igru. Za igrača se kaže da je "na potezu" kada je potez njegovog protivnika "dovršen". **(Vidjeti članak 6.7)**
- 1.2. Cilj svakog igrača je dovesti protivnikovog kralja "pod udar" tako da protivnik nema ispravnog poteza. Za igrača koji to postigne kaže se da je "matirao" protivničkog kralja i da je pobijedio u partiji. Zabranjeno je ostavljanje vlastitog kralja pod udarom, izlaganje vlastitog kralja napadu kao i "uzimanje" protivničkog kralja. Protivnik čiji je kralj matiran je izgubio partiju.
- 1.3. Ako je pozicija takva da niti jedan igrač nema mogućnost matiranja partija je neriješena.

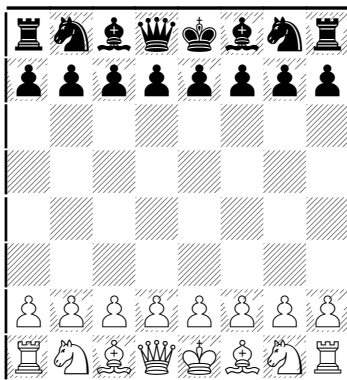
Članak 2: Početni položaj figura na šahovnici

- 2.1. Šahovnica se sastoji od mreže 8x8 polja sa 64 jednaka kvadrata, naizmjenice svijetla ("bijela" polja) i tamna ("crna" polja). Šahovnica se postavlja između igrača tako da je polje u, za igrača, desnom kutu bijelo.
- 2.2. Na početku partije jedan igrač ima 16 figura svijetle boje ("bije"le" figure), a drugi 16 figura tamne boje ("crne" figure).

Te figure su:

bijeli kralj,	obično označen simbolom	
bijela dama,	obično označena simbolom	
dva bijela topa,	obično označeni simbolom	
dva bijela lovca,	obično označeni simbolom	
dva bijela skakača,	obično označeni simbolom	
osam bijelih pješaka,	obično označenih simbolom	
crni kralj,	obično označen simbolom	
crna dama,	obično označena simbolom	
dva crna topa,	obično označeni simbolom	
dva crna lovca,	obično označeni simbolom	
dva crna skakača,	obično označeni simbolom	
osam crnih pješaka,	obično označenih simbolom	

- 2.3. Početna pozicija figura na šahovnici je:



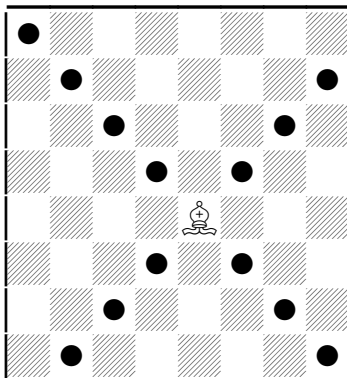
- 2.4. Osam okomitih nizova polja nazivaju se "linije". Osam vodoravnih nizova polja nazivaju se "redovi". Ravni niz polja iste boje, koji idu od jednog ruba ploče do susjednog ruba, naziva se "dijagonala".

Članak 3: Kretanje figura

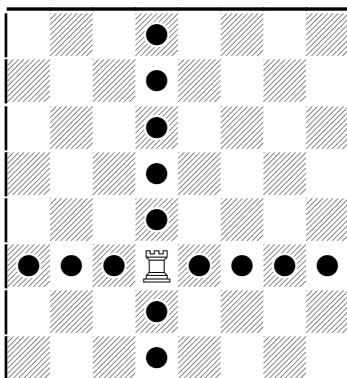
3.1. Nije dozvoljeno igrati figurom na polje na kojem se nalazi figura iste boje. Ako se igra figurom na polje zauzeto protivnikovom figurom protivnikova se figura uzima i uklanja sa šahovnice kao dio istog poteza. Za figuru se kaže da napada neko polje ako ta figura može na tom polju uzeti protivnikovu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

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

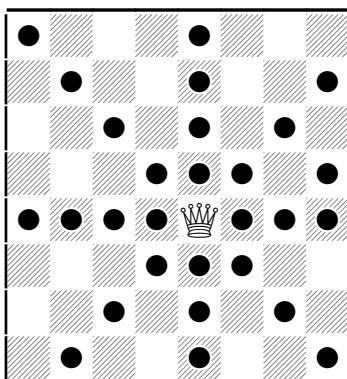
3.2. Lovcem se može igrati na bilo koje polje na dijagonali na kojoj se nalazi.



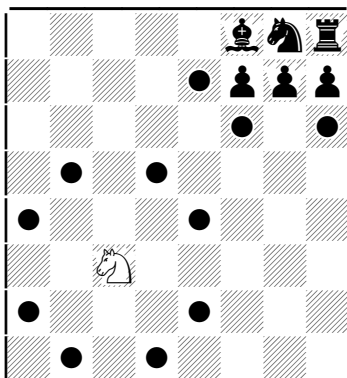
3.3. Topom se može igrati na bilo koje polje na liniji ili redu na kojem se nalazi.



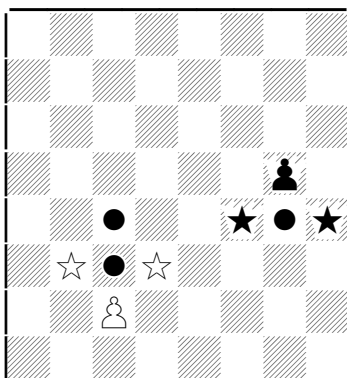
3.4. Damom se može igrati na bilo koje polje na liniji, redu ili dijagonali na kojoj se nalazi.



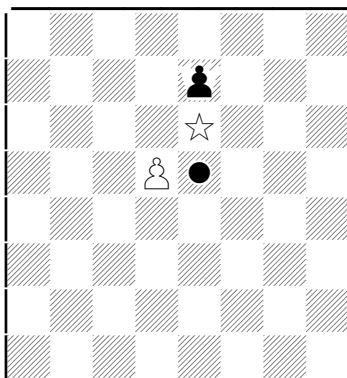
- 3.5. Prilikom odigravanja poteza lovac, top ili dama ne smiju prelaziti preko figura koje im stoje na putu.
- 3.6. Skakačem se može igrati na jedno od najbližih polja onom na kojem se nalazi, ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.



- 3.7. a) Pješak se može kretati prema naprijed na slobodno polje neposredno ispred sebe na istoj liniji, ili
- b) svojim prvim potezom pješak se može kretati kao pod 3.7.a ili napredovati za dva polja naprijed na istoj liniji uz uvjet da su oba polja slobodna, ili
- c) pješak se može kretati na polje zauzeto protivnikovom figurom koja se nalazi dijagonalno ispred njega na susjednoj liniji, uzimajući tu figuru.



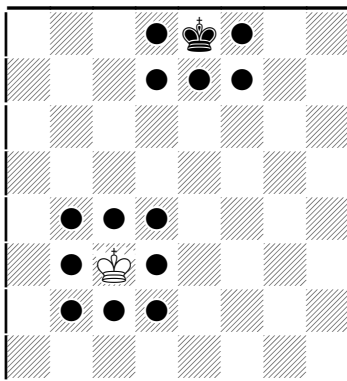
- d) Pješak koji napada polje koje je prešao protivnikov pješak koji je napredovao za dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može uzeti tog protivnikovog pješaka kao da je isti pomaknut samo za jedno polje. Ovo uzimanje moguće je samo u slijedećem potezu i naziva se uzimanje "en passant".



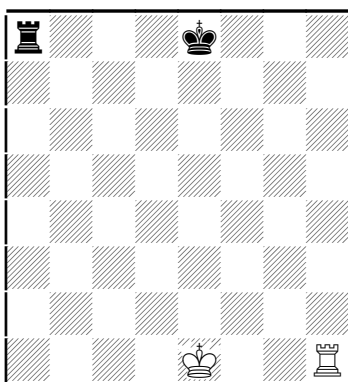
- e) Kada pješak dostigne najudaljeniji red od njegovog početnog položaja, mora se zamijeniti kao dio istog poteza **na istom polju** novom damom, topom, lovcem ili skakačem iste boje. Igračev izbor nije ograničen na figure koje su prethodno uzete. Ova zamjena pješaka drugom figurom naziva se "promocijom" i nova figura djeluje odmah.

3.8.

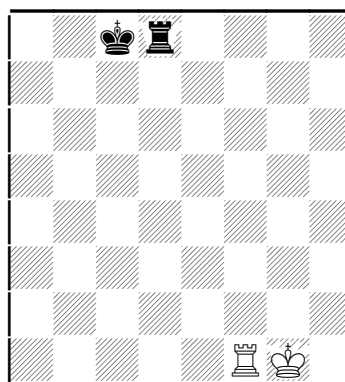
- a) Kraljem se može igrati na dva različita načina: pomicanjem na bilo koje susjedno polje koje nije pod udarom jedne ili više protivnikovih figura



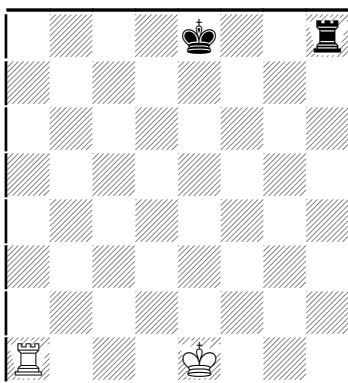
ili "rokiranjem". Rokada je potez kralja i jednog topa iste boje po **igračevom prvom** redu koji se smatra jednim potezom kralja, a izvodi se na slijedeći način: kralj se premjesti sa svog početnog polja dva polja prema topu **na njegovom početnom polju**, te se zatim top prebaci preko kralja na polje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



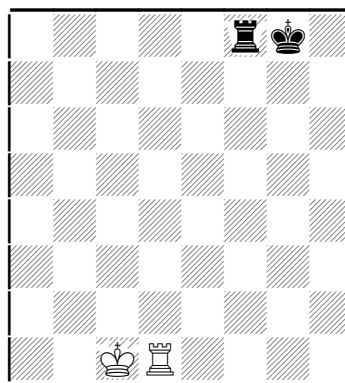
*Prije rokade bijelog na kraljevoj strani
Prije rokade crnog na daminoj strani*



*Nakon rokade bijelog na kraljevoj strani
Nakon rokade crnog na daminoj strani*



*Prije rokade bijelog na daminoj strani
Prije rokade crnog na kraljevoj strani*



*Nakon rokade bijelog na daminoj strani
Nakon rokade crnog na kraljevoj strani*

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

3.9. Kaže se da je kralj "u šahu" ako ga napada jedna ili više protivničkih figura, čak i ako je takvoj figuri spriječeno kretanje prema tom polju jer bi to vodilo ostavljanju ili postavljanju vlastitog kralja pod udar. Nijedna se figura ne smije micati ako se tim potezom kralj iste boje izlaže šahu ili se taj kralj ostavlja u šahu.

Članak 4: Izvedba poteza

4.1. Svaki se potez mora izvesti jednom rukom.

4.2. Pod uvjetom da najprije iskaže namjeru (npr. izjavom "j'adoube" ili "l'adjust" ili "popravljam"), igrač koji je na potezu može popraviti jednu ili više figura na njihovim poljima.

4.3. Ako igrač na potezu namjerno, izuzev opisanog u članku 4.2, na šahovnici dotakne:

- a) jednu ili više svojih figura, mora igrati figurom koju je prvu taknuo, a kojom je moguće igrati, ili
- b) jednu ili više protivnikovih figura, mora uzeti figuru koju je prvu dotaknuo, a može je uzeti, ili
- c) po jednu figuru jedne i druge boje, mora uzeti protivnikovu figuru svojom figurom, ili ako je to nemoguće, igrati ili uzeti prije taknutu figuru kojom može igrati ili koju može uzeti. Ako je nejasno koja je figura prije taknuta, takvom se smatra igračeva, a ne protivnikova figura.

4.4. Ako igrač na potezu:

- a) namjerno dotakne kralja i topa mora rokirati na tu stranu ako je rokada dozvoljena,
- b) namjerno dotakne topa, a potom svoga kralja, u tom potezu ne smije rokirati na tu stranu i postupa se sukladno članku 4.3.a.
- c) namjeravajući rokirati dotakne kralja ili kralja i topa istovremeno, a rokada je na toj strani nemoguća, igrač **mora igrati drugi ispravan potez kraljem (što uključuje i rokadu na drugu stranu)**. Ako s kraljem ne može igrati, igrač može igrati bilo koji mogući potez,
- d) promovira pješaka izbor figure je konačan kada figura dotakne polje promocije.

4.5. Ako nije moguće igrati ili uzeti bilo koju od taknutih figura, igrač može odigrati bilo koji ispravan potez.

- 4.6.** Kada se figura, kod ispravnog poteza ili dijela ispravnog poteza, ispusti na polje ne može se premjestiti na drugo polje **u istom potezu. Potez se tada smatra izvršenim:**
- a) u slučaju uzimanja, kada je uzeta figura uklonjena sa šahovnice i igrač, koji je postavio svoju figuru na njeno novo polje, ispusti svoju figuru iz ruke
 - b) u slučaju rokade kad igrač ispusti topa na polje koje je prethodno prešao kralj. Kada igrač ispusti kralja iz ruke, potez još nije odigran, ali igrač više nema pravo odigrati bilo koji potez osim rokade na toj strani, ako je moguća
 - c) u slučaju promocije pješaka, kada je pješak uklonjen sa šahovnice i igrač ispusti iz ruke novu figuru na polje promocije. Ako igrač ispusti iz ruke pješaka koji je stigao do polja promocije, potez još nije odigran, ali igrač više nema pravo odigrati pješaka na drugo polje.

Potez se smatra odigranim kada su ispunjeni svi bitni zahtjevi članka 3. Ako potez nije ispravan, treba odigrati drugi prema članku 4.5.

- 4.7.** Igrač gubi pravo reklamacije protivnikove povrede članka 4 kad namjerno dotakne figuru.

Članak 5: Završetak partije

- 5.1.**
- a) Partiju je dobio igrač koji je matirao protivnikovog kralja. Tim je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim se matira pravovaljan.
 - b) Partiju je dobio igrač čiji je protivnik izjavio da predaje. Tim je partija odmah završena.
- 5.2.**
- a) Partija je završena remijem kada igrač na potezu ne može odigrati niti jedan ispravan potez, a kralj mu nije u šahu. Za partiju se kaže da je završena "patom". Tim je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim se dolazi do pat pozicije pravovaljan.
 - b) Partija je završena remijem kada nastane pozicija u kojoj niti jedan igrač ne može matirati protivnikovog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza. Za partiju se kaže da je završena "mrtvom pozicijom". Tim je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez koji je doveo do te pozicije ispravan. **(Vidjeti članak 9.6.)**
 - c) Partija završava remijem dogovorom dvojice igrača u tijeku partije. Tim je partija odmah završena. (Vidjeti članak 9.1)
 - d) Partija može završiti remijem ako će se bilo koja identična pozicija pojaviti ili se pojavila na šahovnici najmanje tri puta. (Vidjeti članak 9.2.)
 - e) Partija može završiti remijem, ako je svaki od igrača povukao **najmanje** posljednjih 50 uzastopnih poteza bez micanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja. (Vidjeti članak 9.3)

PRAVILA NATJECANJA

Članak 6: Šahovski sat

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

Svaki pokazatelj vremena ima "zastavicu".

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

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

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

- 6.3.** Odmah po padu zastavice mora se provjeriti ispunjenje zahtjeva iz članka 6.2.a.

- 6.4.** Prije početka partije sudac odlučuje gdje će se postaviti sat.

- 6.5.** U vrijeme predviđeno za početak partije upućuje se sat igrača koji ima bijele figure.

- 6.6.** a) **Svaki igrač koji stigne za šahovnicu nakon početka seanse će izgubiti partiju. Dakle, dozvoljeno kašnjenje je 0 minuta. Pravila natjecanja mogu odrediti drukčije.**

- b) **Ako pravila natjecanja drukčije definiraju dozvoljeno kašnjenje, primijenit će se slijedeće. Ako nijedan igrač na početku partije nije nazočan, igrač koji ima bijele figure gubi sve vrijeme proteklo do njegovog dolaska; osim kada pravila tog natjecanja propisuju drukčije ili ako sudac odluči drukčije.**

- 6.7.** a) Tijekom partije svaki igrač, odigravši svoj potez na šahovnici, treba zaustaviti svoj i uputiti protivnikov sat. Igraču uvijek mora biti omogućeno zaustaviti svoj sat. Dok to ne uradi njegov se potez ne smatra završenim, osim ako je odigranim potezom završena partija. (Vidjeti članke **5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c i 9.6.**)

Vrijeme između odigravanja poteza na šahovnici, zaustavljanja svog i upućivanja protivnikovog sata smatra se dijelom vremena dodijeljenog igraču,

- b) Igrač mora zaustaviti sat istom rukom kojom je odigrao potez. Zabranjeno

- je držati prst na satu ili "lebdjeti" nad njim,
- c) Igrač mora pravilno koristiti sat. Zabranjeno je jako udaranje po satu, uzimanje sata u ruke i prevrtanje sata. Nepravilno korištenje sata podliježe kazni sukladno članku 13.4.,
 - d) Ako igrač nije sposoban koristiti sat, pronaći će pomoćnika, prihvatljivog sucu, koji će obavljati tu dužnost. Sudac će njegov sat namjestiti na pravedan način.

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

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

6.10. a) Svaki se znak sata smatra konačnim ukoliko nema očitih neispravnosti. Očito neispravan sat treba zamijeniti. Sudac treba zamijeniti sat i upotrijebiti svoju najbolju procjenu pri određivanju vremena na zamjenskom šahovskom satu.

b) Ako se za vrijeme igre utvrdi da je jedan ili oba sata neispravno namješten, sat treba odmah zaustaviti bilo igrač bilo sudac. Sudac će namjestiti ispravne postavke i korigirati vremena i brojač poteza. On treba upotrijebiti svoju najbolju procjenu kod određivanja ispravnih postavki.

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

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

6.12. a) Ako partiju treba prekinuti, sudac će zaustaviti satove.

- b) Igrač smije zaustaviti satove samo ako ima namjeru tražiti sučevu pomoć, npr. kod izvođenja promocije, a tražena figura nije pri ruci.
- c) U oba slučaja sudac odlučuje kad će se partija nastaviti.
- d) Ako igrač zaustavi satove s namjerom da zatraži sučevu pomoć, sudac će utvrditi je li igrač imao valjan razlog za to. Ako je očito da igrač nije imao valjan razlog za zaustavljanje satova bit će kažnjen sukladno članku 13.4.

6.13. Ako se pojavi neka nepravilnost i/ili treba vratiti figure u prethodnu poziciju sudac treba upotrijebiti svoju najbolju procjenu pri određivanju vremena koje će pokazivati satovi. Ako je nužno sudac će na satu namjestiti i brojač poteza.

6.14. Ekрани, monitori ili demonstracijske ploče koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovnici, poteze i broj odigranih poteza, te satovi koji pokazuju i broj odigranih poteza, dozvoljeni su u turnirskim dvoranama. Međutim, igrač ne može izvršiti reklamaciju temeljem informacije iskazane na taj način.

Članak 7: Nepravilnosti

- 7.1. a) Ako se tijekom partije utvrdi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i odigrati nova.
b) Ako se tijekom partije utvrdi da je šahovnica postavljena protivno odredbama članka 2.1, partija će se nastaviti, ali postignuta pozicija se mora prebaciti na pravilno postavljenu šahovnicu.
- 7.2. Ako je partija počela obrnutim bojama figura, nastaviti će se, osim ako sudac ne odluči drugačije.
- 7.3. Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura uspostaviti će ispravnu poziciju nauštrb svog vremena. Ako je nužno, igrač ili njegov protivnik mogu zaustaviti sat i zatražiti sučevu pomoć. Sudac može kazniti igrača koji je poremetio položaj figura.
- 7.4. a) Ako se tijekom partije utvrdi da je odigran nepravilan potez, uključujući i nepravilnu promociju pješaka ili uzimanje protivničkog kralja, uspostaviti će se pozicija koja je bila neposredno prije nastanka nepravilnosti. Ako se ne može uspostaviti poziciju koja je bila neposredno prije nepravilnosti, partija se nastavlja od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti. Satovi će se namjestiti sukladno članku 6.13. Na potez kojim se zamjenjuje nepravilan potez primjenjuju se odredbe članka 4.3 i 4.6. Partija se zatim nastavlja od utvrđene pozicije.
b) Nakon odluke donesene na temelju članka 7.4.a, za prva dva nepravilna poteza od strane istog igrača sudac će dodati igračevom protivniku po dvije minute dodatnog vremena za razmišljanje; za treći nepravilan potez istog igrača, sudac će partiju proglašiti za njega izgubljenom. **Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza.**
- 7.5. Ako se tijekom partije utvrdi da su figure pomaknute s njihovih polja, uspostaviti će se pozicija prije nepravilnosti. Ako se ne može utvrditi pozicija neposredno prije nepravilnosti, partija će se nastaviti od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti. Satovi će se namjestiti sukladno članku 6.13. Partija se zatim nastavlja od utvrđene pozicije.

Članak 8: Zapisivanje poteza

- 8.1. Tijekom partije od svakog se igrača traži da zapisuje svoje i protivnikove poteze na korektan način, potez za potezom, što je moguće jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom (Dodatak C), na obrascu propisanom za natjecanje. **Zabranjeno je pisanje poteza unaprijed, osim ako igrač reklamira remi prema članku 9.2 ili 9.3 ili kod odgode partije prema Uputama za prekinute partije točka 1.a.** Igrač može, ako to želi, odgovoriti na protivnikov potez prije nego isti zapiše. Mora zapisati svoj prethodni potez prije odigravanja slijedećeg poteza. Ponudu remija moraju zapisati oba igrača na svojim obrascima za zapisivanje partije. (Dodatak C.13)
Ako igrač nije u mogućnosti održavati zapis partije, može osigurati pomoćnika,

prihvatljivog sucu, za zapisivanje poteza. Sudac će namjestiti njegov sat na pravedan način.

- 8.2.** Obrazac za zapisivanje partije treba biti vidljiv sucu tokom cijele partije.
- 8.3.** Obrasci za zapisivanje partija su vlasništvo organizatora natjecanja.
- 8.4.** Ako je igraču preostalo manje od pet minuta na satu u nekom periodu igre, a nema dodatnog vremena od 30 sekundi ili više koje se dodaju nakon svakog poteza, **tada do kraja perioda** nije dužan udovoljiti zahtjevima iz članka 8.1. Odmah nakon pada jedne od zastavica igrač mora u potpunosti popuniti svoj obrazac za zapisivanje partije prije pomicanja figure na šahovnici.
- 8.5.**
- a) Ako ni jedan od igrača nije dužan održavati zapis partije sukladno odredbama članka 8.4, sudac ili pomoćnik trebaju nastojati biti nazočni i održavati zapis partije. U tom slučaju, odmah nakon pada jedne od zastavica, sudac treba zaustaviti satove. Oba igrača tada popunjavaju svoje obrasce za zapisivanje partija koristeći se sučevim ili protivnikovim obrascem.
 - b) Ako samo jedan igrač nije dužan održavati zapis partije sukladno odredbama članka 8.4, odmah nakon pada bilo koje zastavice dužan je u potpunosti popuniti svoj obrazac za zapisivanje partije prije pomicanja figure na šahovnici. Pod uvjetom da je na potezu, igrač može koristiti protivnikov obrazac za zapisivanje partije, ali ga mora vratiti protivniku prije nego povuče potez.
 - c) Ako nema potpunog obrasca za zapisivanje partija igrači moraju rekonstruirati partiju na drugoj šahovnici i pod nadzorom suca ili pomoćnika. Prije početka rekonstrukcije on će zabilježiti poziciju na šahovnici, vrijeme na satovima i broj odigranih poteza, ako je taj podatak dostupan.
- 8.6.** Ako se obrasci ne mogu ažurirati pokazujući da je igrač prekoračio dodijeljeno vrijeme, slijedeći odigrani potez će se smatrati prvim u slijedećoj vremenskoj seansi, osim ako ima dokaza da je odigran veći broj poteza.
- 8.7.** Na kraju partije oba igrača trebaju potpisati oba obrasca za zapisivanje partija koji pokazuju rezultat partije. Čak i ako je netočan, taj će rezultat ostati, osim ako sudac ne odluči drukčije.

Članak 9: Neodlučena partija

- 9.1.**
- a) **Pravila natjecanja mogu specificirati da igrači ne smiju pristati na remi bez dozvole suca, bilo to prije zadanog minimalnog broja poteza ili ne.**
 - b) **Ako pravila natjecanja dopuštaju remi dogovorom onda vrijedi:**
 - 1) Igrač koji želi ponuditi remi treba to napraviti nakon što odigra potez na šahovnici, a prije zaustavljanja svog i pokretanja protivnikovog sata. Ponuda u bilo kojem drugom trenutku u tijeku partije je također važeća, ali tada u obzir treba uzeti i članak **12.6**. Nikakav uvjet se ne smije dodati ponudi. U oba slučaja ponuda se ne može povući i

valjana je dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije doticanjem figure s namjerom pomicanja ili uzimanja, ili se partija ne završi na drugi način.

- 2) Ponudu remija trebaju zapisati oba igrača u svojim obrascima za zapisivanje partija oznakom (Vidjeti dodatak **C 13**).
- 3) Reklamacija remija temeljem članaka 9.2, 9.3 i 10.2 smatra se ponudom remija.

9.2. Partija je remi na temelju ispravne reklamacije igrača na potezu kad se ista pozicija najmanje treći put (nije nužno ponavljanjem poteza):

- a) treba pojaviti, ako igrač prvo u svoj obrazac upiše svoj potez i izjavi sucu namjeru da odigra taj potez, ili
- b) upravo pojavila, a igrač koji reklamira remi je na potezu.

Pozicije spomenute pod (a) i (b) smatraju se istima ako je isti igrač na potezu, ako figure iste vrste i boje zauzimaju ista polja i ako su mogućnosti kretanja svih figura oba igrača jednake.

Pozicije nisu iste ako pješak koji je mogao biti uzet "en passant" više ne može biti uzet. **Kad je kralj ili top prisiljen igrati, izgubit će pravo na rokadu, ako ga je imao, tek nakon povlačenja poteza.**

9.3. Partija je remi na temelju ispravne reklamacije igrača na potezu, ako

- a) on upiše u svoj obrazac za zapisivanje partije i najavi sucu svoju namjeru da odigra potez koji će rezultirati činjenicom da su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja, ili
- b) su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja.

9.4. Ako igrač **dotakne figuru kao u članku 4.3** bez reklamiranja remija na način naveden u člancima 9.2 i 9.3 on gubi pravo reklamacije u tom potezu.

9.5. Ako igrač reklamira remi na način naveden u člancima 9.2 i 9.3 on **smije** zaustaviti satove. **(Vidjeti članak 6.12.b)** Nije mu dozvoljeno povući reklamaciju.

- a) Ako se utvrdi da je reklamacija točna partija je odmah remi.
- b) Ako se utvrdi da je reklamacija netočna sudac će dodati tri minute na protivnikovo preostalo vrijeme za razmišljanje. **Tada će se partija nastaviti. Ako je reklamacija bazirana na najavljenom potezu, taj potez se mora odigrati prema članku 4.**

9.6. Partija je neriješena kada se postigne pozicija u kojoj se ne može dati mat bilo kojim nizom ispravnih poteza. Ako je potez kojim je ta pozicija postignuta ispravan partija odmah završava.

Članak 10: Ubrzani završetak

10.1. "Ubrzani završetak" je period partije, u kojem sve (preostale) poteze treba odigrati u ograničenom vremenu.

10.2. Ako je igraču na potezu preostalo manje od dvije minute na satu, može reklamirati remi prije pada zastavice. Treba pozvati suca i **smije** zaustaviti satove. **(Vidjeti**

članak 6.12.b)

- a) Ukoliko se sudac složi s tim da igračev protivnik ne ulaže napor da dobije partiju na uobičajeni način, ili da nema mogućnosti dobiti partiju na uobičajeni način, proglasit će partiju remijem. U suprotnom odluku će odgoditi ili odbaciti reklamaciju.
- b) Ako sudac odgodi svoju odluku, protivniku se mogu dodijeliti dvije dodatne minute vremena za razmišljanje i partija će se nastaviti **ako je moguće** uz prisutnost suca. Sudac će proglasiti konačni rezultat kasnije, za trajanja partije ili **što je prije moguće** nakon pada zastavice. Proglasit će partiju remi ako se složi da se konačna pozicija ne može dobiti na uobičajeni način ili da se protivnik nedovoljno trudi dobiti partiju na uobičajeni način.
- c) Ako je sudac odbacio reklamaciju, protivniku bi trebalo dodati dvije dodatne minute vremena za razmišljanje.
- d) Odluka suca vezana uz a), b) i c) je konačna.

Članak 11: Bodovanje

- 11.1.** Ako unaprijed nije drugačije najavljeno, igrač koji dobije partiju ili dobije partiju bez borbe osvaja jedan bod (1), igrač koji izgubi partiju ili izgubi partiju bez borbe osvaja nula bodova (0), a igrač koji remizira partiju dobiva pola boda ($\frac{1}{2}$).

Članak 12: Ponašanje igrača

- 12.1.** Igrači ne smiju učiniti ništa što bi šahovsku igru dovelo na zao glas.

- 12.2** Igračima nije dozvoljeno napuštati "mjesto igre" bez dozvole suca. Pod mjestom igre se podrazumijevaju: prostor za igru, WC, prostor za osvježenje, izdvojeni prostor za pušenje i ostala mjesta koja odredi sudac. Igraču koji je na potezu nije dozvoljeno napustiti prostor za igru bez dozvole suca.

- 12.3.**
- a) Za vrijeme partije igračima je zabranjeno koristiti bilo kakve bilješke, izvore informacija ili savjeta, ili analizirati na drugoj šahovnici.
 - b) Bez dozvole suca igraču je zabranjeno imati u prostoru za igru mobilni ili druga elektronička sredstva komunikacije **osim ako su potpuno ugašena. Ako takav uređaj proizvede zvuk igrač će izgubiti partiju. Protivnik će dobiti partiju. Međutim, ako protivnik ne može dobiti nijednim nizom ispravnih poteza, njegov rezultat će biti remi.**
 - c) **Pušenje je dopušteno samo u odvojenom prostoru koji je odobrio sudac.**

- 12.4.** Obrazac za zapisivanje partije treba koristiti samo za zapisivanje poteza, vremena na satovima, ponuda remija, detalja koji se odnose na reklamaciju i drugih bitnih podataka.

- 12.5.** Igrači koji su završili svoje partije smatraju se gledateljima.

- 12.6.** Zabranjeno je na bilo koji način uznemiravati protivnika i ometati ga. To uključuje

neopravdane reklamacije, neopravdana nuđenja remija **ili unošenje izvora buke u prostor za igru.**

12.7. Povreda bilo kojeg dijela članka 12.1 do 12.6 podliježe kaznama sukladno članku 13.4.

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

12.9. Ako se utvrdi da su oba igrača kriva u smislu članka 12.8 partiju gube oba.

12.10. **U slučaju primjene članka 10.2.d ili dodatka D igrač se ne može žaliti na odluku suca.**

Inače igrač ima pravo žalbe na sve ostale sučeve odluke, osim ako pravilnik natjecanja ne određuje nešto drugo.

Članak 13: Uloga sudaca (vidjeti Predgovor)

13.1. Sudac treba paziti da se Pravila šaha striktno provode.

13.2. Sučevo djelovanje mora biti usmjereno dobrobiti natjecanja. Treba biti siguran da su očuvani dobri uvjeti za igru i da se igrače ne uznemirava. Mora nadgledati tijekom natjecanja.

13.3. Sudac treba pratiti partije, posebno kad su igrači u vremenskoj oskudici, provesti odluke koje je donio, te kažnjavati igrače kada je to primjereno.

13.4. Sudac može izreći jednu ili više od dolje navedenih kazni:

- a) opomenu,
- b) uvećanje protivnikovog preostalog vremena za razmišljanje,
- c) smanjenje preostalog vremena za razmišljanje prekršitelju,
- d) proglašenje partije izgubljenom,
- e) prekršitelju smanjiti osvojene bodove u partiji,
- f) povećanje bodova protivniku u partiji do mogućeg maksimuma za tu partiju,
- g) isključenje s natjecanja.

13.5 Sudac smije dodijeliti dodatno vrijeme za razmišljanje jednom od ili obojici igrača u slučaju ometanja partije izvana.

13.6. Sudac ne smije intervenirati u partiju osim u slučajevima opisanim u Pravilima šaha. Neće ukazati na broj odigranih poteza, osim kad se primjenjuje članak 8.5, kad je barem jedna zastavica pala. Sudac se treba suzdržavati od obavještavanja igrača da je njegov protivnik odigrao potez ili da igrač nije pritisnuo njegov sat.

13.7. a) Gledatelji i igrači ostalih partija ne smiju raspravljati o tijeku partije ili se na drugi način miješati u partiju. Ako je nužno, sudac može prekršitelje udaljiti iz prostora za igru. **Ako netko uoči nepravilnost može o tome obavijestiti samo suca.**

b) **Osim osobama kojima odobri sudac,** u prostoru za igru svima je zabranjeno korištenje mobitela **ili neke druge vrste komunikacijskog**

uređaja kao i u bilo kojem **susjednom** prostoru kojeg odredi sudac.

Članak 14: FIDE

- 14.1.** Federacije članice mogu od FIDE tražiti službene zaključke o problemima vezanim za Pravila šaha.

DODACI

A. Ubrzana igra

A.1. "Ubrzana partija" je ona u kojoj se svi potezi moraju odigrati u utvrđenom vremenu, od najmanje 15, a najviše 60 minuta **po igraču**; ili ako je dodijeljeno vrijeme + 60 vremenskih dodataka najmanje 15, a najviše 60 minuta **po igraču**.

A.2. Igrači ne moraju zapisivati poteze.

A.3. **Tamo gdje je nadzor igre prikladan, (na primjer jedan sudac na najviše tri partije) primjenjivat će se Pravila natjecanja.**

A.4. **Tamo gdje je nadzor igre neprikladan primjenjuju se Pravila natjecanja, osim kad su u suprotnosti sa slijedećim Zakonima ubrzane igre:**

- a) Nakon što oba igrača odigraju tri poteza ne može se reklamirati nepravilan položaj figura, šahovnice ili vremena na satovima.
U slučaju obrnuto postavljenih kralja i dame, rokada s tim kraljem nije dozvoljena.
- b) Sudac će postupiti prema odredbama članka 4 (Taknuta figura) samo ako to od njega zatraži jedan ili oba igrača.
- c) Nepravilan potez je odigran kada je pokrenut protivnikov sat. Protivnik tada ima pravo reklamirati da je igrač odigrao nepravilan potez prije nego odigra svoj potez. Sudac može odlučiti samo nakon takve reklamacije. Međutim, ako su oba kralja u šahu ili promocija pješaka nije dovršena, ako je moguće, sudac treba posredovati.
- d) **1) Smatra se da je zastavica pala kada na to ispravno ukaže jedan od igrača. Sudac bi se trebao suzdržati od signaliziranja pada zastavice, ali to može učiniti ako su obje zastavice pale.**
2) Pri reklamiranju pobjede zbog pada protivnikove zastavice, igrač koji reklamira mora zaustaviti satove i obavijestiti suca. Za uspješnu reklamaciju je potrebno da je zastavica na satu igrača koji reklamira gore, a protivnikova dolje, kad su satovi zaustavljeni.
3) Ako su obje zastavice pale kao što je opisano u slučajevima 1) i 2), sudac će proglasiti partiju remi.

B. Brzopotezni šah

B.1. "Brzopotezna partija" je ona u kojoj se svi potezi trebaju odigrati u određenom vremenu kraćem od 15 minuta po igraču; ili ako je dodijeljeno vrijeme + 60 vremenskih dodataka kraće od 15 minuta.

B.2. **Tamo gdje je nadzor igre prikladan, (jedan sudac na jednu partiju) primjenjivat će se Pravila natjecanja i dodatak A.2.**

B.3. **Tamo gdje je nadzor igre neprikladan primijenit će se slijedeće:**

- a) Igra bi se trebala rukovoditi Pravilima za ubrzani šah, dodatak A, osim kad su u suprotnosti s ovim Pravilima za brzopotezni šah.
- b) Članak 10.2 i dodatak A.4.c se ne primjenjuju.
- c) Neispravan potez je odigran kad je upućen protivnikov sat. Protivnik ima

pravo reklamirati pobjedu samo prije odigravanja svog poteza. Međutim, ako protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza, igrač ima pravo reklamirati remi prije odigravanja svog poteza. Kad protivnik odigra svoj potez, neispravan potez se ne može ispraviti **osim zajedničkim dogovorom bez intervencije suca.**

C. Algebarska notacija

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

Opis algebarske notacije

- C.1. U ovom opisu izraz "figura" označava svaku figuru osim pješaka.
- C.2. Svaka figura označava se prvim slovom svog imena, pisanim velikim slovom. Primjer: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (U slučaju skakača, iz praktičnih razloga, koristi se oznaka N.)
- C.3. Za prvo slovo imena figure svaki igrač može koristiti prvo slovo imena figure koja se koristi u njegovoj državi. Primjeri: F = fou (lovac na francuskom), L = loper (lovac na nizozemskom). U tiskanim materijalima preporučuje se uporaba sličica figurica.
- C.4. Pješaci se ne označavaju prvim slovom imena nego se prepoznaju upravo po izostanku takvog slova. Primjeri: e5, d4, a5.
- C.5. Osam linija (s lijeva na desno za bijelog, odnosno s desna na lijevo za crnog) označavaju se malim slovima, redom, a, b, c, d, e, f, g i h.
- C.6. Osam redova (od dna do vrha za bijelog, odnosno od vrha do dna za crnog) numeriraju se, redom, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8. Prema tome, u početnoj poziciji bijele figure i pješaci smješteni su na prvom i drugom redu, a crne figure i pješaci na osmom i sedmom redu.
- C.7. Kao posljedica prethodnih odredbi svako od 64 polja je nepromjenljivo označeno jedinstvenom kombinacijom slova i broja.

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

- C.8.** Svaki potez figure označava se a) prvim slovom imena te figure i b) oznakom polja na koje figura dolazi. Između (a) i (b) nema crtice. Primjeri: Be5, Nf3, Rd1. Kad se radi o pješacima označava se samo dolazno polje. Primjeri: e5, d4, a5.
- C.9.** Pri uzimanju između a) prvog slova figure o kojoj je riječ i b) dolaznog polja stavlja se oznaka x. Primjeri: Bxe5, Nxf3, Rxd1. Kada se uzimanje vrši pješakom mora se označiti polazna linija, zatim x, a potom dolazno polje. Primjeri: dxe5, gxf3, axb5. U slučaju uzimanja "en passant" dolazno polje je polje na kojem pješak konačno ostaje, a uz oznaku dodaje se i "e.p.". Primjer: exd6 e.p.
- C.10.** Ako dvije iste figure mogu doći na isto polje, onda se figura kojom se igra označava:
1. Ako su obje figure na istom redu: a) prvim slovom imena figure, b) linijom polaznog polja, i c) dolaznim poljem;
 2. Ako su obje figure na istoj liniji: a) prvim slovom imena figure, b) redom polaznog polja, i c) dolaznim poljem;
- Ako su figure na različitim redovima i linijama preporučuje se metoda 1). Pri uzimanju između b) i c) treba umetnuti x.
- Primjeri:
1. dva skakača nalaze se na poljima g1 i e1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Ngf3 ili Nef3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
 2. dva skakača nalaze se na poljima g5 i g1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili N5f3 ili N1f3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
 3. dva skakača nalaze se na poljima h2 i d4, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Nhf3 ili Ndf3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.
- Ako na f3 skakač uzima protivnikovu figuru, prethodni primjeri se mijenjaju dodavanjem oznake uzimanja x: (1) ili Ngxf3 ili Nexf3, (2) ili N5xf3 ili N1xf3, (3) ili Nhxf3 ili Ndx3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.
- C.11.** Ako dva pješaka mogu uzeti istu figuru ili pješaka, pješak koji uzima označava se sa a) slovom polazne linije, b) oznakom uzimanja x, c) dolaznim poljem. Primjer: ako su bijeli pješaci na poljima c4 i e4, a crni pješak ili figura na polju d5, oznaka poteza bijelog je ili cxd5 ili exd5, ovisno o tome kojim se pješakom uzima.
- C.12.** U slučaju promocije pješaka iza uobičajene oznake poteza pješaka dodaje se prvo slovo nove figure. Primjeri: d8Q, f8N, b1B, g1R.
- C.13.** Ponudu remija bi trebalo označiti znakom (=).

Važne kratice su:

- 0-0 = rokada s topom s polja h1 ili topom s polja h8 (mala rokada)
 0-0-0 = rokada s topom s polja a1 ili s topom s polja a8 (velika rokada)
 x = uzimanje
 + = šah
 ++ ili # = mat
 e.p. = uzimanje "en passante"

Na obrascu za zapisivanje nije obavezno zapisivati šah, mat ili uzimanje.

Pokazna partija: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+ Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

D. Igra s ubrzanim završetkom kad sudac nije nazočan

- D.1.** Kad se igra sukladno članku 10, igrač može reklamirati remi kad na satu ima manje od dvije minute i prije pada zastavice. Tim je partija završena. On može reklamirati na temelju činjenice
- da njegov protivnik ne može dobiti na uobičajeni način, ili
 - da njegov protivnik ne ulaže napor da dobije uobičajenim načinom.

U slučaju (a) igrač mora zapisati završnu poziciju i njegov protivnik ovjeriti potpisom.

U slučaju (b) igrač mora zapisati završnu poziciju i priložiti potpuno ispunjeni obrazac za zapisivanje partija. Protivnik mora ovjeriti i obrazac za zapisivanje partija i završnu poziciju.

Reklamacija se podnosi sucu čija je odluka konačna.

E. Pravila za igru sa slijepim i slabovidnim osobama

- E.1.** Direktori turnira mogu ova pravila prilagoditi lokalnim uvjetima. U natjecateljskom šahu između šahista koji vide i šahista hendikepiranog vida ("legally blind") bilo koji od njih može zahtijevati uporabu dviju šahovskih ploča: obične, za igrače koji vide, te specijalne za igrače hendikepiranog vida. Specijalna šahovska ploča treba odgovarati slijedećim zahtjevima:
- da su joj dimenzije najmanje 20 x 20 cm;
 - da su crna polja malo izdignuta;
 - da posjeduje rupicu za učvršćivanje na svakom polju;
 - da svaka figura posjeduje klin koji pristaje u rupicu za učvršćivanje;
 - da su figure tipa Staunton, i uz to crne figure posebno označene.

- E.2.** Igra se odvija po slijedećim pravilima:
- Potezi se objavljuju razgovijetno, protivnik potez ponavlja i izvodi na svojoj ploči. Da bi objavljivanje poteza bilo što jasnije predlaže se umjesto odgovarajućih slova, čije oznake su primijenjene u algebarskoj šahovskoj notaciji, upotrijebiti slijedeća imena:
A - Anna
B - Bella
C - Cesar
D - David
E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

Redovi od bijelog do crnog poprimaju njemačke brojeve:

- 1 - eins
- 2 - zwei

- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fuenf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

Rokade se objavljuju njemačkim izrazima: "Lange Rochade" (velika rokada) i "Kurze Rochade" (mala rokada).

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

2. Na ploči igrača hendikepiranog vida smatra se da je figura taknuta kad je izvađena iz rupice za učvršćivanje.
3. Smatra se da je potez odigran kad je:
 - a) u slučaju uzimanja, uzeta figura uklonjena s ploče igrača koji je na potezu;
 - b) figura postavljena u novu rupicu za učvršćivanje;
 - c) potez objavljen.Tek se tada upućuje protivnikov sat.
Za igrača koji vidi, u smislu odredbi iz stavaka 2 i 3, vrijede normalna pravila.
4. Igraču hendikepiranog vida dozvoljena je uporaba posebno izvedenog šahovskog sata. Takav sat posjeduje:
 - a) brojčanik, opremljen ojačanim kazaljka, s jednom oznakom na svakih pet minuta, te sa dvije oznake na svakih 15 minuta;
 - b) zastavicu koja se može lako osjetiti. Treba paziti da zastavica bude tako izvedena da omogućava igraču da osjeti minutnu kazaljku tijekom posljednjih 5 minuta punog sata.
5. Šahist hendikepiranog vida treba partiju zapisivati Brailleovim pismom, običnim pismom ili je bilježiti na tonskoj vrpici.
6. Pogrešku nastalu u objavljivanju poteza (lapsus linguae) potrebno je ispraviti odmah i prije nego što je uključen protivnikov sat.
7. Ukoliko se u toku igre na šahovskim pločama pojave različite pozicije to je potrebno ispraviti uz pomoć kontrolora, te uz korištenje zapisa partije oba igrača. Ukoliko se zapisi ne razlikuju, igrač koji je zapisao ispravan, a odigrao neispravan potez, treba popraviti poziciju u skladu sa zapisom.
8. Ako se nakon pojavljivanja različitih pozicija na pločama utvrdi razlika i u zapisima igrača, potezi će se vratiti do pozicije u kojoj se zapisi oba igrača podudaraju, a kontrolor treba izvršiti korekcije utrošenih vremena za razmišljanje.
9. Šahist hendikepiranog vida ima mogućnost korištenja pomoćnika čije dužnosti su neke ili sve od navedenih:
 - a) povlačenje poteza na protivnikovoj ploči;
 - b) objavljivanje poteza obaju igrača;
 - c) zapisivanje poteza u formular igrača hendikepiranog vida, te upućivanje protivnikovog sata (imajući na umu stavak 3.c);

- d) izvještavanje šahista hendikepiranog vida, samo na njegov zahtjev, o broju odigranih poteza i utrošenom vremenu obojice igrača;
 - e) reklamiranje prekoračenja vremena za razmišljanje i informiranje kontrolora kad je igrač koji vidi taknuo jednu od svojih figura;
 - f) obavljanje nužnih formalnosti prilikom prekida partije.
10. Ukoliko šahist hendikepiranog vida ne zahtijeva pomoćnika igrač koji vidi može koristiti pomoćnika za obavljanje poslova navedenih u stavcima 9.a i 9.b.

F. Pravila "Chess960" varijante šaha

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

F.2. Zahtjevi za početnu poziciju
Početna pozicija za Chess960 mora poštivati određena pravila. Bijeli pješaci su smješteni na drugom redu, kao i u regularnom šahu. Sve ostale bijele figure se stavljaju slučajnim odabirom na prvi red, ali uz slijedeća ograničenja:

- a) kralj se mora nalaziti između dvaju topova,
- b) lovci se postavljaju na polja različite boje
- c) crne figure se postavljaju simetrično bijelim figurama, kao u regularnom šahu.

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

F.3. Pravila za rokiranje u Chess960

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

b) *Kako rokirati*

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

- (1) dvopotezna rokada: kretanjem kralja i topa istovremeno;
- (2) zamjenska rokada: zamjenom položaja kralja i topa;
- (3) rokada s potezom samo kraljem: potezom samo kralja;
- (4) rokada s potezom samo topom: potezom samo topa.

Preporuke

- 1) Kad se igra na stvarnoj ploči protiv ljudskog protivnika, preporučljivo je kralja pomaknuti pokraj ploče uz polje na koje treba doći, zatim topa pomaknuti na njegovo završno mjesto, a tek onda kralja staviti na njegovo završno mjesto.

- 2) Nakon rokade, završne pozicije kralja i topa su potpuno iste kao u standardnom šahu.

Pojašnjenja

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

Bilješke

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

Kratke upute u slučaju da treba prekinuti partiju

1.
 - a) Ako partija ne završi do isteka vremena predviđenog za igru, sudac nalaže igraču koji je na potezu da "kuvertira" taj potez. Igrač mora zapisati svoj potez jasnom notacijom na obrazac za zapisivanje partije, svoj i protivnikov obrazac za zapisivanje partije staviti u kuvertu, zatvoriti je i tek potom zaustaviti svoj sat bez upućivanja protivnikovog sata. Sve dok ne zaustavi sat igrač ima pravo izmijeniti svoj kuvertirani potez. Ako igrač, nakon što je sudac obznanio da treba kuvertirati, odigra svoj potez na šahovnici, mora taj isti potez zapisati kao svoj kuvertirani potez.
 - b) Kada igrač na potezu kuvertira potez prije završetka seanse smatra se da je kuvertirao potez u vremenu predviđenom za kraj seanse, pa će se njegovo preostalo vrijeme tako i zabilježiti.
2. Na kuverti treba naznačiti:
 - a. imena igrača,
 - b. pozicija na šahovnici neposredno prije kuvertiranja poteza,
 - c. vremena koja su utrošili igrači,
 - d. ime igrača koji je kuvertirao potez,
 - e. redni broj kuvertiranog poteza,
 - f. ponuda remija, ako je ponuda važeća,
 - g. datum, vrijeme i mjesto igranja nastavka.
3. Sudac mora provjeriti točnost podataka ispisanih na kuverti i odgovoran je za čuvanje kuverte.
4. Ako igrač ponudi remi nakon što je njegov protivnik kuvertirao potez, ponuda vrijedi sve dok je protivnik ne prihvati ili odbaci sukladno članku 9.1.
5. Prije nastavka partije treba na šahovnici postaviti poziciju neposredno prije kuvertiranja poteza, a na satovima treba namjestiti vremena koja su igrači potrošili do prekida.
6. Ako se prije nastavka partije igrači dogovore za remi, ili jedan od igrača izjavi sucu da predaje, partija je završena.
7. Kuverta se otvara samo kad je nazočan igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez.
8. Osim u slučajevima navedenim u člancima **5, 6.9** i 9.6, partiju gubi igrač čiji je zapis kuvertiranog poteza:
 - a. dvosmislen, ili
 - b. zabilježen tako da stvarno značenje nije moguće utvrditi, ili
 - c. nemoguć.
9. Ako je u vrijeme zakazano za nastavak:
 - a. nazočan igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez, kuverta se otvara, zapisani se potez izvodi na šahovnici i upućuje se njegov sat;
 - b. odsutan igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez, upućuje se njegov sat. Po dolasku igrač može zaustaviti svoj sat i pozvati suca. Kuverta se tad otvara, a kuvertirani se potez izvodi na šahovnici i ponovno se upućuje njegov sat;

- c. odsutan igrač koji je kuvertirao potez njegov protivnik ima pravo zapisati svoj potez na obrazac za zapisivanje partije, staviti obrazac u novu kuvertu, zaustaviti svoj i uputiti protivnikov sat. Kuverta se povjerava na čuvanje sucu, a otvorit će se kada stigne odsutni igrač.
- 10.** Partiju gubi igrač koji na nastavak partije dođe sa zakašnjenjem većim od jednog sata (osim ako pravila natjecanja propisuju ili sudac odluči drukčije). Međutim, ako je zakasnio igrač koji je kuvertirao potez, partija može biti odlučena i na drugi način, ako je:
- odsutni igrač kuvertirao potez kojim je matirao protivnikovog kralja; ili
 - odsutni igrač kuvertirao potez kojim je postignut pat, ili potez nakon kojega se na šahovnici pojavila pozicija opisana u članku 9.6, ili
 - igrač prisutan za šahovnicom izgubio partiju sukladno članku **6.9**.
- 11.**
- Ukoliko nestane kuverta u kojoj je pohranjen kuvertirani potez partija će se nastaviti od pozicije, sa vremenima koja su bila zabilježena u trenutku prekida. Ako se ne mogu utvrditi utrošena vremena satove će namjestiti sudac. Igrač koji je kuvertirao potez odigrat će na šahovnici potez kojeg je, prema svojoj izjavi, kuvertirao.
 - Ukoliko je nemoguće ponovno postaviti poziciju prije prekida partije, partija je poništena i mora se igrati nova.
- 12.** Ako na nastavku partije bilo koji od igrača ukaže, prije odigravanja svog prvog poteza, da je vrijeme netočno namješteno na bilo kojem satu, greška mora biti ispravljena. Ako se greška ne utvrdi tada partija se nastavlja bez ispravaka, osim ako sudac smatra da bi posljedice bile previše teške.
- 13.** Trajanje svake seanse nastavka kontrolira se sučevim satom. Vremena početka i završetka moraju se prethodno objaviti.