

# PRAVIDLA ŠACHU FIDE

Tato Pravidla šachu FIDE jsou určena pro praktický šach.

Tento text je překladem autentické anglické verze Pravidel, která byla schválena 77. kongresem FIDE v Drážďanech (Německo) v listopadu 2008. Pravidla vstupují v platnost 1. července 2009. 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.

Členská federace má právo zavést podrobnější pravidla za předpokladu, že:

- nebudou jakkoliv v rozporu s oficiálními Pravidly;
- jejich platnost bude omezena na území dotyčné federace;
- nebudou platit pro zápasy, mistrovství nebo kvalifikační soutěže FIDE, ani v turnajích započítávaných na ratingovou listinu FIDE nebo určených pro získání mezinárodních titulů.

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY

### Článek 1. Povaha a cíle šachové hry

- Šachová hra se hraje mezi dvěma soupeři, kteří střídavě přemísťují kameny na čtvercové desce, jež se nazývá „šachovnice“. Hru zahajuje hráč s bílými kameny. Hráč je „na tahu“ poté, když jeho soupeř provedl tah. (viz článek 6.7)
- Cílem obou hráčů je „ohrožení“ soupeřova krále tak, aby soupeř neměl k dispozici žádný přípustný tah. 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. Hráč, jehož král mat dostal, hru prohrál.
- Jestliže dojde k postavení, v němž nemůže ani jeden z hráčů docílit mat, hra končí remízou.


### Článek 2. Počáteční postavení kamenů na šachovnici


- Šachovnice se skládá z 8 x 8, t.j. 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.

- Na začátku hry má jeden hráč 16 kamenů světlých ("bílé" kameny) a druhý hráč 16 kamenů tmavých ("černé" kameny).

Tyto kameny jsou:








Bílý král, obvykle označovaný symbolem ..... 

Bílá dáma, obvykle označovaná symbolem ..... 

Dvě bílé věže, obvykle označované symbolem ..... 

Dva bílí střelci, obvykle označovaní symbolem ..... 

Dva bílí jezdcí, obvykle označovaní symbolem ..... 

- Osm bílých pěšců, obvykle označování symbolem ..... 
- Černý král, obvykle označovaný symbolem ..... 
- Černá dáma, obvykle označovaná symbolem ..... 
- Dvě černé věže, obvykle označované symbolem ..... 
- Dva černí střelci, obvykle označování symbolem ..... 
- Dva černí jezdcí, obvykle označování symbolem ..... 
- Osm černých pěšců, obvykle označování symbolem ..... 

**2.3. Počáteční postavení kamenů na šachovnici**

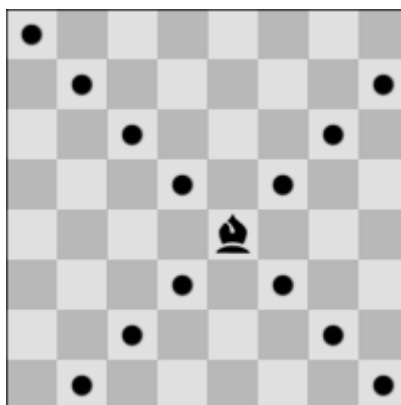


**2.4.** Pole umístěná svisle pod sebou tvoří osm "sloupců". Pole umístěná vodorovně vedle sebe tvoří osm "řad". Přímá linie stejnobarevných polí, která probíhá z jednoho okraje šachovnice k sousednímu okraji, tvoří "diagonálu".

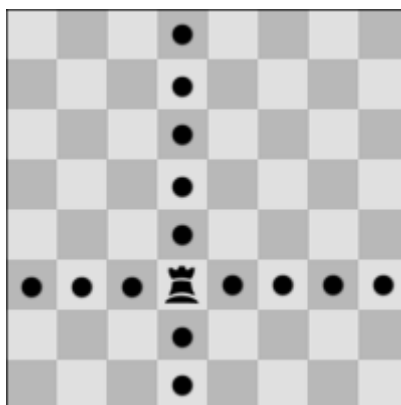
**Článek 3. Tahy kamenů**

**3.1.** Žádný kámen nelze přemístit na pole obsazené kamenem stejné barvy. Kámen, který se přemísťuje na pole obsazené soupeřovým kamenem, bere tento kámen jako součást tohoto tahu. Hráč, který brání kamene provádí, musí bráný kámen ihned odstranit ze šachovnice. Kámen "napadá" soupeřův kámen, jestliže na tomto poli může provést brání podle článku 3.2 až 3.8. Kámen napadá pole i tehdy, když na toto pole nemůže táhnout, protože by vystavil svého krále do ohrožení nebo svého krále v ohrožení ponechal.

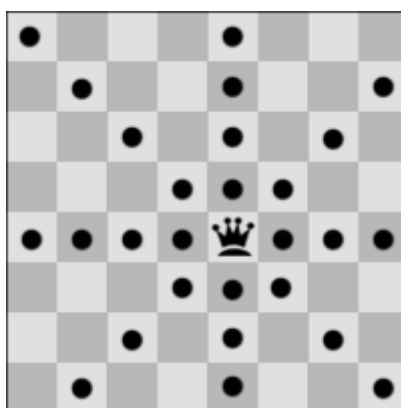
**3.2.** Střelec může táhnout na kterékoli pole na diagonálách, na kterých stojí.



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

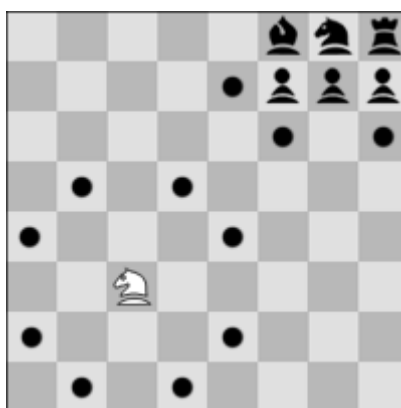


3.4. Dáma může táhnout na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo diagonálách, na kterých stojí.



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

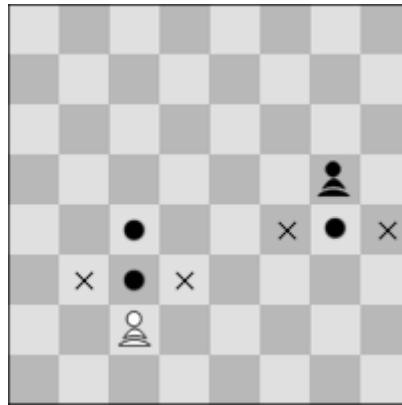
3.6. Jezdec může táhnout na jedno z polí nejbližších k poli na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo diagonále.



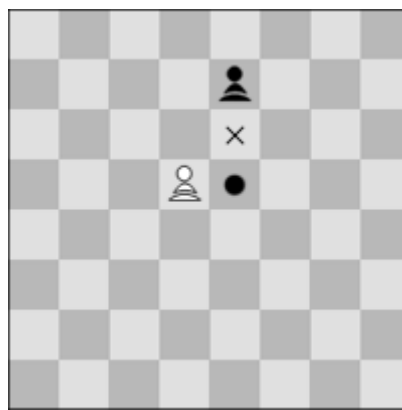
3.7. a. Pěšec může táhnout dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci, nebo

b. svým prvním tahem může pěšec táhnout jako v 3.7.a. nebo může postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole jsou neobsazena, nebo

c. pěšec může brát soupeřův kámen tak, že provede tah diagonálně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem.



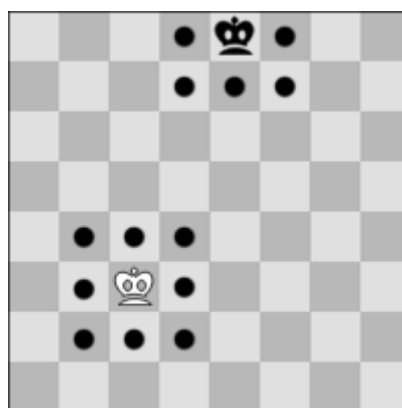
- d. Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto brání lze provést pouze jako bezprostřední odpověď a nazývá se bráním "mimochoodem" ("en passant").



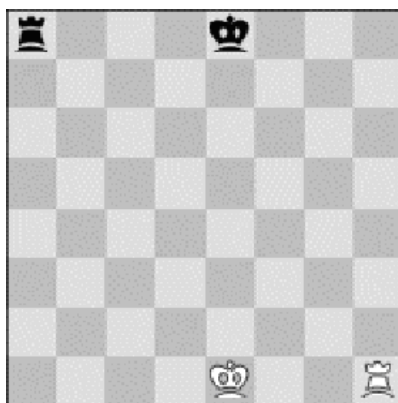
- e. Když pěšec dosáhne nejbližší řady od výchozího pole, musí být jako součást téhož tahu na stejném poli zaměněn za nový kámen - dámu, věž, střelce nebo jezdce barvy pěšce. Volba hráče není omezena kameny, které byly dříve vzaty. Tato záměna pěšce za jiný kámen se nazývá "proměna" a působnost proměněného kamene je okamžitá.

**3.8. a.** Král může provést tah dvojím rozdílným způsobem:

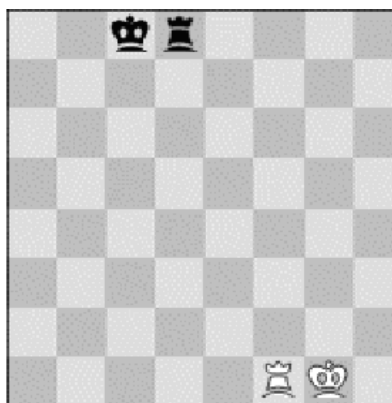
- i. může táhnout na kterékoli sousední pole, není-li toto ohroženo jedním či více soupeřovými kameny;



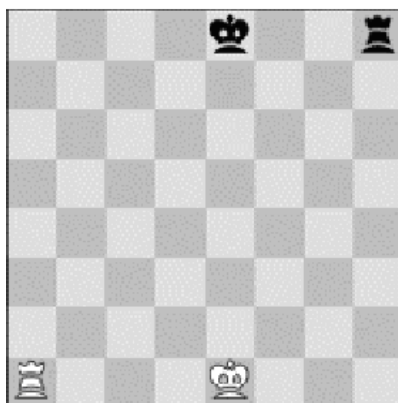
- ii. může provést „rošádu“. Rošáda je tah krále a jedné z věží téže barvy na první řadě hráče. Rošáda je pokládána za tah krále a provádí se takto: král se přemístí ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži stojící na svém základním poli a věž se pak přemístí přes krále na pole, které král právě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



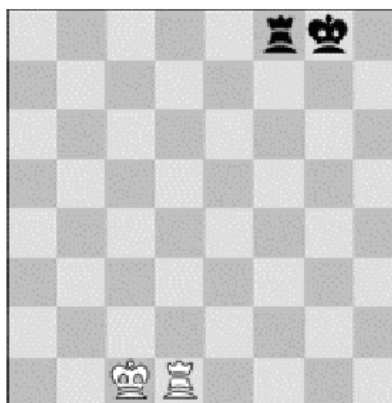
*Před malou rošádou bílého.  
Před velkou rošádou černého.*



*Po malé rošádě bílého.  
Po velké rošádě černého.*



*Před velkou rošádou bílého.  
Před malou rošádou černého.*



*Po velké rošádě bílého.  
Po malé rošádě černého.*

b. (1) Právo provést rošádu zaniklo:

- a. jestliže král již táhl, nebo
- b. s věží, která již táhla.

(2) Rošádu nelze dočasně provést:

- a. jestliže je alespoň jedním soupeřovým kamenem napadeno pole, na kterém král stojí nebo které musí král překročit, případně které má král obsadit.
- b. jestliže mezi králem a věží, s níž má být rošáda provedena, stojí jakýkoli kámen.

**3.9.** Král je v "šachu", jestliže je napaden alespoň jedním soupeřovým kamenem a to i tehdy, když tento kámen nemůže táhnout na toto pole, protože by vystavil šachu vlastního krále nebo krále v šachu ponechal. Hráč nesmí provést tah, kterým vystavuje svého krále do šachu a nebo ho v šachu ponechává.

#### Článek 4. Provedení tahu

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

**4.2.** 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“).

**4.3.** Dotkne-li se hráč, který je na tahu (s výjimkou uvedenou v článku 4.2.), úmyslně na šachovnici:

- a. jednoho nebo více vlastních kamenů, musí provést tah prvním z dotknutých kamenů, který může být přemístěn;
- b. jednoho nebo více soupeřových kamenů, musí vzít první z dotknutých kamenů, který lze vzít;
- c. jednoho vlastního a jednoho soupeřova kamene, musí vzít soupeřův kámen svým vlastním kamenem. Pokud to není možné, 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

- a. se úmyslně dotkne svého krále a své věže, musí provést rošádu na tuto stranu, je-li to přípustné.
  - b. 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.a.
  - c. má v úmyslu provést rošádu, dotkne se krále nebo současně krále a věže, avšak rošáda na této straně je nepřípustná, musí hráč povést jiný přípustný tah králem (včetně rošády na druhou stranu). Nemá-li král žádný přípustný tah k dispozici, může hráč provést libovolný přípustný tah.
  - d. provádí proměnu pěšce, volba nového kamene je dokončena, když se tento nový kámen dotkne pole proměny
- 4.5. Není-li možné táhnout žádným z dotknutých kamenů nebo žádný z dotknutých soupeřových kamenů brát, může hráč provést libovolný přípustný tah.

4.6. Jestliže hráč při provádění tahu (nebo části tahu podle Pravidel) kámen pustí na pole, nemůže být tento kámen v tomto tahu již přemístěn na další pole. Tah je považován za provedený, jsou-li splněna všechna potřebná ustanovení článku 3. Jestliže tah není proveden podle pravidel, musí být proveden jiný tah v souladu s článkem 4.5.

- a. v případě brání, jestliže bráný kámen byl odstraněn ze šachovnice a hráč, který umístil vlastní kámen na jeho nové pole pustí tento kámen z ruky
  - b. v případě 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
  - c. v případě proměny pěšce, jestliže pěšec byl odstraněn ze šachovnice a hráč nový kámen pustil z ruky poté, co umístil tento kámen na pole proměny. Když hráč pustí z ruky pěšce, který dosáhl pole proměny, tah není ještě proveden, ale hráč již nemá právo táhnout pěšcem na jiné pole.
- 4.7. Pokud se hráč vědomě dotkl kamene, nemůže již reklamovat porušení článku 4 soupeřem.

### Článek 5. Ukončení hry

- 5.1. a. Hru vyhrává hráč, který dal soupeřovu králi mat. Tím hra okamžitě končí, pokud matící tah byl přípustný.
- b. Hru vyhrává hráč, jehož soupeř prohlásil, že se vzdává. Tím hra okamžitě končí.
- 5.2. a. 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, po němž patová pozice vznikla, byl přípustný.
- b. 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, po němž mrtvá pozice vznikla, byl přípustný.
- c. Hra končí remízou na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry. Tím hra okamžitě končí (viz článek 9.1.).
- d. Hra může skončit remízou, jestliže se stejná pozice může vyskytnout nebo se již vyskytla nejméně třikrát (viz článek 9.2.).
- e. Hra může skončit remízou, jestliže oba hráči provedli posledních 50 po sobě následujících tahů, aniž byl brán nějaký kámen nebo bylo taženo pěšcem (viz článek 9.3.).

### TURNAJOVÁ PRAVIDLA

#### Článek 6. Šachové hodiny

6.1. „Šachové hodiny“ jsou hodiny se dvěma ciferníky (displeji), spojenými vzájemně tak, že současně oboje nemohou být v chodu.

„Hodinami“ v Pravidlech rozumíme jeden ze dvou ciferníků.

Každé hodiny mají „praporek“.

„Pádem praporku“ rozumíme spotřebování času stanoveného pro hráče.

6.2. a. Při použití šachových hodin musí každý hráč provést 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.

- b. Čas, který hráč ušetří v průběhu jednoho časového úseku, se přidává k času, který má k dispozici v dalším úseku. Výjimkou je tzv. „delay mode“, kdy 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.
- 6.3.** Bezprostředně po pádu praporku se musí zkontrolovat, zda byly splněny požadavky článku 6.2.a.
- 6.4.** Před zahájením hry rozhodčí rozhodne o umístění šachových hodin.
- 6.5.** V čase určeném pro zahájení hry se uvedou do chodu hodiny hráče, který má bílé kameny.
- 6.6.** a. Hráč, který se dostaví k šachovnici po zahájení hry, prohrává partii. Tudíž „čekací doba“ je 0 minut. Rozpis soutěže může stanovit jinak.
- b. V případě, že rozpis soutěže stanoví jinak a jsou-li oba hráči při zahájení hry nepřítomni, veškerý spotřebovaný čas až do okamžiku příchodu hráče s bílými kameny jde k jeho tíži, pokud nestanoví rozpis soutěže jinak nebo jinak nerozhodne rozhodčí.
- 6.7.** a. V průběhu partie každý hráč po provedení tahu na šachovnici zastaví své hodiny a uvede do chodu hodiny soupeřovy. Hráč musí mít možnost své hodiny zastavit. Teprve potom se jeho tah považuje za ukončený, pokud tímto tahem hra nekončí. (viz články 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c a 9.6) Čas mezi provedením tahu, zastavením vlastních hodin a uvedením do chodu hodin soupeře se považuje za část času, který je hráči přidělen.
- b. Hráč musí zastavit své hodiny stejnou rukou, jakou provedl tah. Nesmí při tom trvale držet prst na tlačítku hodin nebo nad ním .
- c. Hráč musí s hodinami zacházet vhodným způsobem. Zakazuje se používat silných úderů, brát hodiny do ruky nebo hodiny převrhnout. Nevhodné zacházení s hodinami se trestá podle článku 13.4.
- d. Není-li hráč schopen obsluhovat hodiny sám, může touto činností pověřit asistenta, který musí být přijatelný pro rozhodčího. Rozhodčí v tom případě vhodným způsobem nastaví hráčovy hodiny.
- 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 člancích 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b a 5.2.c platí, že hráč prohrává partii, jestliže ve stanoveném čase neprovede předepsaný počet tahů. Partie však skončí remízou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže žádnou posloupností přípustných tahů dát mat.
- 6.10.** a. Údaje dané hodinami se považují za konečné, pokud nejde o zjevnou závadu. Hodiny se zjevnou závadou musí být vyměněny. Rozhodčí nastaví čas na náhradních hodinách podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.
- b. Jestliže v průběhu hry se zjistí, že nastavení jedné nebo dvou hodin je nesprávné, hráč nebo rozhodčí hodiny okamžitě zastaví. Rozhodčí hodiny správně nastaví a upraví čas a počítadlo tahů, přičemž vše nastaví podle svého nejlepšího vědomí a svědomí.
- 6.11.** Pokud oba praporky spadly a je nemožné zjistit, který praporek spadl jako první, pak
- a. v partii se pokračuje, pokud se nejedná o závěrečnou fázi partie;
- b. partie končí remízou, pokud se jedná o fázi partie, kdy musí být dokončeny všechny tahy.
- 6.12.** a. Je-li nutné hru přerušit, rozhodčí oboje hodiny zastaví.
- b. Hráč smí zastavit oboje hodiny jen v případě, že potřebuje pomoc rozhodčího, například hodlá-li uskutečnit proměnu pěšce a nemá k dispozici příslušný kámen.
- c. V obou případech rozhodčí určí, kdy má hra opět pokračovat.
- d. Jestliže hráč zastaví oboje hodiny, aby si vyžádal pomoc rozhodčího, rozhodčí uváží, zda je žádost oprávněná. Pokud je zřejmé, že hráč právoplatný důvod neměl, bude rozhodčím potrestán podle ustanovení článku 13.4.
- 6.13.** Došlo-li k porušení pravidel a je nutno obnovit pozici jaká byla před porušením pravidel, rozhodčí nastaví čas na hodinách podle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Je-li to třeba, opraví na hodinách počítadlo tahů.
- 6.14.** V hrací místnosti je možné umístit promítací plochy, monitory nebo demonstrační desky, zobrazující aktuální postavení na šachovnici, tahy, počet tahů a časové údaje. Hráč však nemá právo na reklamaci, která se opírá výhradně o tyto informace.

## Článek 7. Nesprávnosti

- 7.1. a. Zjistí-li se v průběhu partie, že počáteční postavení kamenů bylo nesprávné, partie se zruší a hraje se partie nová.
- b. Zjistí-li se v průběhu partie, že položení šachovnice bylo v rozporu s článkem 2.1., přenesse se dosažená pozice na správně položenou šachovnici a v partii se pokračuje.
- 7.2. Začne-li se partie hrát s obrácenými barvami, ve hře se pokračuje, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.
- 7.3. Jestliže hráč posune jinam (převrátí) jeden nebo více kamenů, musí správnou pozici znovu postavit na svůj čas. V případě nutnosti může hráč nebo jeho soupeř zastavit hodiny a vyžádat si pomoc rozhodčího. Rozhodčí může potrestat hráče, který narušil pozici.
- 7.4. a. Zjistí-li se v průběhu partie, že byl proveden nepřipustný tah (včetně nedodržení požadavků při proměně pěšce, nebo vzetí krále), uvede se pozice do postavení bezprostředně před porušením Pravidel. Nemůže-li být pozice znovu obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před porušením Pravidel. Hodiny se upraví podle článku 6.13. Tah, nahrazující nepřipustný tah, musí být proveden v souladu s články 4.3 a 4.6. Partie pak pokračuje z obnovené pozice.
- b. Pokud dojde k situaci popsané v odstavci 7.4.a. poprvé či podruhé u téhož hráče, rozhodčí přidá soupeři pokaždé dvě minuty k jeho času na rozmyšlenou. Pokud týž hráč se proviní potřetí, rozhodčí prohlásí partii za prohranou pro tohoto hráče. Partie však končí remízou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
- 7.5. Zjistí-li se v průběhu partie, že kameny byly posunuty ze svých polí, uvede se pozice do postavení před jejím porušením. Nemůže-li být pozice znovu obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před porušením Pravidel. Hodiny se upraví podle článku 6.13. Hra pak pokračuje z obnovené pozice.

## Článek 8. Zapisování tahů

- 8.1. Každý hráč je povinen v průběhu partie zapisovat tah po tahu své tahy i tahy soupeře do partiáře, předepsaného v soutěži, algebraickou notací co nejjasněji a nejčitelněji (viz příloha C).
- Je zakázáno psát tahy předem, pokud hráč neuplatňuje remízu podle článku 9.2. nebo 9.3 nebo přerušení partie podle Směrnice pro přerušení partie článek 1.a.
- Hráč může odpovědět na soupeřův tah předtím, než soupeřův tah zapíše. Musí však zapsat svůj předchozí tah dříve, než provede tah další. Nabídku remízy musí oba hráči zapsat do partiáře (příloha C13).
- Nemůže-li hráč partii zapisovat, může se souhlasem rozhodčího určit pomocníka, který bude tahy zapisovat. Rozhodčí nastaví hodiny tomuto hráči přiměřeným způsobem.
- 8.2. Partiář musí být po celou dobu partie viditelný pro rozhodčího.
- 8.3. Partiáře jsou vlastnictvím pořadatele soutěže.
- 8.4. Hráč není povinen dodržovat požadavky článku 8.1., pokud mu zbývá na hodinách méně než pět minut a nepřidává se mu dodatkový čas alespoň třicet vteřin na tah. Hráč je povinen kompletně doplnit svůj partiář bezprostředně po pádu jednoho praporku, dříve než provede svůj tah na šachovnici.
- 8.5. a. Nemusí-li zapisovat 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 zápis za pomoci partiáře rozhodčího nebo soupeře.
- b. Nemusí-li zapisovat podle článku 8.4. pouze jeden z hráčů, musí tento hráč po pádu praporku svůj zápis kompletně doplnit před provedením svého dalšího tahu. Je-li hráč na tahu, může pro doplnění svého zápisu použít soupeřova partiáře, svůj tah může provést až po vrácení partiáře soupeři.
- c. 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 a počet tahů, je-li tato informace k dispozici.
- 8.6. Není-li možné partiáře úplně doplnit a prokázat tak překročení času, považuje se následující zahraný tah za první tah nového časového úseku, pokud není zřejmé, že bylo provedeno více tahů.
- 8.7. Na závěr partie hráči oba partiáře podepíší a uvedou výsledek partie. Tento výsledek platí i když je chybný, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.



## Článek 9. Remíza

- 9.1. a. Pravidla soutěže mohou stanovit, že hráči se smí dohodnout na remíze buď až po dokončení určitého počtu tahů, nebo pouze se souhlasem rozhodčího.
- b. Jestliže pravidla soutěže povolují dohodu o remíze, pak platí:
1. Hráč může nabídnout remízu po provedení tahu na šachovnici. Musí tak však učinit ještě před zastavením svých hodin a uvedením do chodu hodin soupeře. Nabídka remízy kdykoliv během partie je rovněž platná, ovšem s přihlédnutím ke článku 12.6. 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.
  2. Oba hráči zaznamenají do partiáří nabídku remízy symbolem (=) (viz příloha C13).
  3. Reklamace remízy podle odstavce 9.2., 9.3. nebo 10.2. je rovněž nabídkou remízy.
- 9.2. Partie končí remízou na základě oprávněné reklamace hráče, který je na tahu, jestliže se stejná pozice (neznamená to nutně bezprostřední opakování tahů):
- a. vyskytne nejméně potřetí, pokud hráč nejdříve запиše tah do partiáře a oznámí rozhodčímu svůj úmysl provést tento tah, nebo
  - b. vyskytla nejméně potřetí a hráč, který reklamuje remízu, je na tahu.
- Pozice se pro body a. a b. považuje za stejnou, 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 pěšec, který mohl být brán mimochodem, již nemůže být takto brán. Jestliže je hráč nucen provést tah králem nebo věží a ztratit tak právo na rošádu, platí, že právo provést rošádu zaniká až tehdy, když kámen provede tah.
- 9.3. Partie je nerozhodná na základě oprávněné reklamace hráče, který je na tahu, jestliže:
- a. hráč запиše do svého partiáře a oznámí rozhodčímu svůj úmysl provést tah, kterým způsobí, že během posledních 50 po sobě následujících tahů obou soupeřů nedošlo k tahu pěšce nebo brání kamene;
  - b. oba hráči provedli posledních 50 po sobě následujících tahů, aniž byl vzat kámen nebo bylo taženo pěšcem.
- 9.4. Pokud se hráč dotkne kamene podle článku 4.3, aniž by reklamoval remízu podle článku 9.2 a 9.3, ztrácí v tomto tahu právo na reklamaci.
- 9.5. Při reklamaci remízy podle článku 9.2. nebo 9.3. může hráč zastavit hodiny (viz článek 6.12.b). Hráč nemůže reklamaci odvolat.
- a. Zjistí-li se, že reklamace je oprávněná, partie okamžitě končí remízou.
  - b. Zjistí-li se, že reklamace je neoprávněná, rozhodčí přidá soupeři reklamujícího hráče 3 minuty k času na rozmyšlenou. V partii se pak pokračuje. Jestliže byla reklamace založena na zamýšleném tahu, musí být tento tah proveden v souladu s článkem 4.
- 9.6. Partie končí remízou, jestliže je dosaženo pozice, kde není možné dosáhnout matu žádnou posloupností přípustných tahů. Tím partie okamžitě končí, pokud tah vedoucí k této pozici byl přípustný.

## Článek 10. Rychlé zakončení partie

- 10.1. "Rychlé zakončení partie" je fáze partie, ve které se všechny (zbývající) tahy musí provést v omezeném čase.
- 10.2. Jestliže je hráč na tahu a na hodinách mu zbývá méně než 2 minuty, může před pádem svého praporku reklamovat remízu. Přivolá rozhodčího a smí zastavit hodiny (viz článek 6.12.b).
- a. Uzná-li rozhodčí, že soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky nebo že partii není možné vyhrát normálními prostředky, vyhlásí, že partie končí remízou. V opačném případě rozhodčí své rozhodnutí odloží nebo reklamaci zamítne.
  - b. 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. Vyhlásí, že partie skončila remízou, jestliže souhlasí, že závěrečnou pozici nelze vyhrát normálními prostředky nebo se soupeř nepokoušel vyhrát normálními prostředky
  - c. Jestliže rozhodčí reklamaci zamítl, přidá soupeři žadatele navíc 2 minuty k jeho času na rozmyšlenou.
  - d. Rozhodnutí rozhodčího je ve vztahu k bodům 10.2.a., b. a c. konečné.

## **Článek 11. Bodování**

**11.1.** Není-li předem stanoveno 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 (1/2).

## **Článek 12. Chování hráčů**

**12.1.** Hráči budou jednat tak, aby nepoškozovali dobré jméno šachové hry.

**12.2.** Hráči nesmí opustit "hrací prostor" bez dovolení rozhodčího. Hracím prostorem se rozumí hrací místnost, místo pro odpočinek a občerstvení, prostor určený pro kouření a jiná místa, určená rozhodčím. Hráč, který je na tahu, nesmí opustit hrací místnost bez dovolení rozhodčího.

**12.3. a.** Hráčům je zakázáno používat v průběhu partie jakékoli poznámky, informační zdroje, rady nebo analyzovat partii na jiné šachovnici.

**b.** Bez dovolení rozhodčího je zakázáno mít v hracím prostoru mobilní telefon nebo jiný elektronický komunikační prostředek, není-li zcela vypnutý. Vydá-li takové zařízení jakýkoliv zvuk, prohrává příslušný hráč svou partii. Soupeři bude přiznána výhra. Nemůže-li však soupeř dát hráčovu králi mat žádnou posloupností přípustných tahů, bude mu přiznána pouze remíza.

**c.** Kouření je povoleno pouze v prostorách vyhrazených rozhodčím.

**12.4.** Partii se používá pouze pro zápis tahů, času na hodinách, nabídky remízy, okolností reklamace a jiná relevantní data.

**12.5.** Hráči, kteří své partie dokončili, jsou považováni za diváky.

**12.6.** Je zakázáno vyrušovat nebo obtěžovat soupeře jakýmkoli způsobem včetně neopodstatněných reklamací či nabídek remízy nebo také způsobením hluku v hrací místnosti.

**12.7.** Porušení pravidel uvedených v článku 12.1. až 12.6. má za následek trest podle článku 13.4.

**12.8.** Prohrou partie bude potrestán hráč, který se opakovaně odmítá řídit Pravidly šachu. Bodový zisk soupeře určí rozhodčí.

**12.9.** Jsou-li podle článku 12.8. vinni oba hráči, prohlásí rozhodčí partii oběma hráčům za prohranou.

**12.10.** Hráč se nemůže odvolat proti rozhodnutí rozhodčího podle článku 10.2.d nebo podle Přílohy D. V ostatních případech se hráč může odvolat proti jakémukoliv rozhodnutí rozhodčího, pokud pravidla soutěže nestanoví jinak.

## **Článek 13. Úloha rozhodčího (viz Předmluva)**

**13.1.** Rozhodčí dbá na přesné dodržování těchto Pravidel šachu.

**13.2.** Rozhodčí jedná v nejvyšším zájmu soutěže. Stará se o dobré hrací prostředí a zajišťuje, aby hráči nebyli při hře rušeni. Dohlíží na průběh soutěže.

**13.3.** Rozhodčí sleduje průběh partií, zejména jsou-li hráči v časové tísní. Prosazuje svá rozhodnutí a ukládá hráčům přiměřené tresty.

**13.4.** Rozhodčí může uložit jeden nebo více z těchto trestů:

a. napomenutí;

b. přidání času hráči, jehož soupeř se provinil;

c. odebrání času hráči, který se provinil;

d. prohlášení partie za prohranou;

e. snížení bodového zisku v dané partii hráči, který se provinil,

f. zvýšení bodového zisku soupeři hráče, který se provinil, na maximálně možný v dané partii.

g. vyloučení ze soutěže.

**13.5.** Dojde-li k vnějšímu narušení hry, rozhodčí může přidat jednomu nebo oběma hráčům dodatečný čas.

- 13.6. Rozhodčí nesmí zasahovat do hry s výjimkou případů, uvedených v Pravidlech šachu. Nesmí informovat hráče o počtu provedených tahů s výjimkou při použití článku 8.5, když alespoň jeden praporek spadnul. Rozhodčí nesmí upozornit hráče na to, že soupeř již provedl tah nebo že hráč nezmáčkl hodiny.
- 13.7. a. Diváci a hráči jiných partií nesmí mluvit o partii nebo jinak do partie zasahovat. V případě nutnosti rozhodčí může viníky vykázat z hracího prostoru. Zjistí-li kdokoli jakoukoliv nesprávnost, může o tom informovat výhradně rozhodčího.
- b. V hrací místnosti a přilehlých prostorách určených rozhodčím je přísně zakázáno používat mobilní telefony a jakékoliv typy komunikačních prostředků, nejsou-li povoleny rozhodčím.

## Článek 14. FIDE

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

## PŘÍLOHA

### A. Rapid šach

- A1. V partii rapid šachu musí hráč provést všechny své tahy ve stanoveném čase, který činí nejméně 15 minut a nejvýše 60 minut pro každého hráče nebo, hraje-li se s přídavkem času, v takovém čase, aby počáteční čas + 60krát přírůstek činil nejvýše 15 minut a nejvýše 60 minut pro každého hráče.
- A2. Hráči nemusí tahy zapisovat.
- A3. Pokud je zajištěn dostatečný dozor na hru (například jeden rozhodčí na maximálně 3 partie), platí Turnajová pravidla
- A4. Pokud není zajištěn dostatečný dozor na hru platí Turnajová pravidla, pokud nejsou upravena jinak následujícími Pravidly rapid šachu:
- Jestliže oba hráči dokončili 3 tahy, nelze reklamovat nesprávné postavení kamenů, orientaci šachovnice nebo nastavení hodin. V případě obráceného umístění krále a dámy nemůže tento král dělat rošádu.
  - Rozhodčí uplatní článek 4. (Provedení tahu) pouze na žádost jednoho nebo obou hráčů.
  - Nepřípustný tah je dokončen až po spuštění soupeřových hodin. Soupeř je pak oprávněn reklamovat, že hráč provedl nepřípustný tah před tím, než sám provede tah. Pouze po takové reklamaci může rozhodčí zasáhnout. Jestliže jsou však oba králové v šachu nebo není dokončena proměna pěšce, rozhodčí podle možnosti zasáhne.
  - Praporek se považuje za spadlý, když tento fakt oprávněně reklamuje jeden nebo oba hráči. Rozhodčí nesmí na pád praporku upozornit, může tak však učinit v případě pádu obou praporků.
    - Hráč reklamuje svou výhru na čas tak, že zastaví oboje hodiny a informuje rozhodčího. Reklamace je úspěšná za předpokladu, že po zastavení hodin je praporek reklamujícího hráče nahoře a soupeřův praporek je spadlý.
    - Jestliže oba praporky spadly jak je popsáno v 1 a 2, rozhodčí vyhlásí, že partie skončila remízou.

### B. Bleskový šach

- B1. V partii bleskového šachu musí hráč provést všechny své tahy ve stanoveném čase, který činí nejvýše 15 minut pro každého hráče nebo, hraje-li se s přídavkem času, v takovém čase, aby počáteční čas + 60krát přírůstek činil nejvýše 15 minut pro každého hráče.
- B2. Pokud je zajištěn dostatečný dozor na hru (jeden rozhodčí na jednu partii), platí Turnajová pravidla a článek A2.
- B3. Pokud je dozor nedostatečný, platí:
- Hra se řídí pravidly rapid šachu podle přílohy A, pokud nejsou těmito Pravidly bleskového šachu upravena jinak.
  - Nepoužijí se články 10.2 a A4.c.
  - Nepřípustný tah je dokončen po spuštění soupeřových hodin. Soupeř je pak oprávněn reklamovat výhru dříve než provede svůj tah. Jestliže však soupeř nemůže dát mat hráčovi králi žádnou posloupností přípustných tahů, pak je hráč oprávněn reklamovat remízu dříve než provede svůj tah. Jakmile soupeř provede tah, nelze nepřípustný tah opravit, pokud se hráči vzájemně nedohodnou jinak bez zásahu rozhodčího.

### 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

- C1. V dalším popisu „kamenem“ se rozumí libovolný kámen kromě pěšce.
- C2. Každý kámen je označen prvním písmenem svého názvu, a to písmenem velkým.  
Příklad: K = král, D = dáma, V = věž, S = střelec, J = jezdec.
- C3. Každý hráč může zvolit písmeno názvu kamene podle národních zvyklostí.  
Příklady: F = fou (francouzsky střelec), L = loper (holandsky střelec).  
V tištěných publikacích je pro kameny doporučeno používat grafické symboly.
- C4. Pěšci se svým prvním písmenem neoznačují, poznají se tím, že takové písmeno chybí.  
Příklady: e5, d4, a5.
- C5. Osm sloupců (zleva doprava pro bílého a zprava doleva pro černého) je označeno malými písmeny: a, b, c, d, e, f, g, h.
- C6. 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.
- C7. Každé ze 64 polí je v důsledku předchozích pravidel pevně označeno jednoznačnou kombinací písmena a číslice:

<b>a8</b>	<b>b8</b>	<b>c8</b>	<b>d8</b>	<b>e8</b>	<b>f8</b>	<b>g8</b>	<b>h8</b>	<b>8</b>
<b>a7</b>	<b>b7</b>	<b>c7</b>	<b>d7</b>	<b>e7</b>	<b>f7</b>	<b>g7</b>	<b>h7</b>	<b>7</b>
<b>a6</b>	<b>b6</b>	<b>c6</b>	<b>d6</b>	<b>e6</b>	<b>f6</b>	<b>g6</b>	<b>h6</b>	<b>6</b>
<b>a5</b>	<b>b5</b>	<b>c5</b>	<b>d5</b>	<b>e5</b>	<b>f5</b>	<b>g5</b>	<b>h5</b>	<b>5</b>
<b>a4</b>	<b>b4</b>	<b>c4</b>	<b>d4</b>	<b>e4</b>	<b>f4</b>	<b>g4</b>	<b>h4</b>	<b>4</b>
<b>a3</b>	<b>b3</b>	<b>c3</b>	<b>d3</b>	<b>e3</b>	<b>f3</b>	<b>g3</b>	<b>h3</b>	<b>3</b>
<b>a2</b>	<b>b2</b>	<b>c2</b>	<b>d2</b>	<b>e2</b>	<b>f2</b>	<b>g2</b>	<b>h2</b>	<b>2</b>
<b>a1</b>	<b>b1</b>	<b>c1</b>	<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>f1</b>	<b>g1</b>	<b>h1</b>	<b>1</b>
<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	

- C8. Každý tah kamene je označen:  
a. počátečním písmenem názvu příslušného kamene a  
b. názvem cílového pole, na které kámen táhne.  
Mezi a. a b. není pomlčka. Příklady: Se5, Jf3, Vd1. U tahů pěšcem se označují pouze cílová pole. Příklady: e5, d4, a5.
- C9. Pokud kámen provádí brání, vkládá se mezi a. (prvé písmeno názvu příslušného kamene) a b. (cílové pole) symbol x.  
Příklady: Sxe5, Jxf3, Vxd1.  
Pokud brání provádí pěšec, označuje se nejen cílové pole, ale i sloupec, z něhož pěšec táhne, následovaný symbolem x.  
Příklady: dxe5, gxf3, axb5. V případě "brání mimochodem" ("en passant") se jako cílové pole označí to pole, na kterém pěšec nakonec zůstane a k notaci se přidá "e.p.". Příklad : exf6 e.p.
- C10. Pokud mohou dva stejné kameny táhnout na stejné pole, kámen, kterým se táhne, se označí následovně:  
1. Jsou-li oba kameny na stejné řadě:  
a. prvním písmenem názvu kamene;  
b. názvem sloupce, z něhož se táhne;  
c. názvem cílového pole.

2. Jsou-li oba kameny na stejném sloupci:

- prvním písmenem názvu kamene;
- názvem řady, z níž se táhne;
- názvem cílového pole.

3. Jsou-li kameny na různých řadách a sloupcích, dává se přednost zápisu podle první metody. Při braní se mezi b. a c. může vložit symbol x.

Příklady:

- Na polích g1 a d2 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se запиše Jgf3 nebo Jdf3.
- Na polích g5 a g1 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se запиše J5f3 nebo J1f3.
- Na polích h2 a d4 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se запиše Jhf3 nebo Jdf3.

Dojde-li na poli f3 k braní, změní se předchozí příklady vložením symbolu x. Podle situace se запиše:

- Jgxf3 nebo Jdxf3;
- J5xf3 nebo J1xf3;
- Jhxf3 nebo Jdxf3.

C11. Mohou-li dva pěšci brát tentýž soupeřův kámen, označí se pěšec, kterým je taženo:

- písmenem výchozího sloupce;
- symbolem x;
- názvem cílového pole.

Příklad: jsou-li dva bílí pěšci na polích c4 a e4 a černý kámen na poli d5, zápis tahu bílého podle situace bude cxd5 nebo exd5.

C12. V případě proměny pěšce se запиše tah pěšce, za nímž bezprostředně následuje počáteční písmeno nového kamene. Příklady: d8D, f8J, b1S, g1V.

C13. Nabídka remízy se označuje (=).

Nejdůležitější zkratky:

0-0 = rošáda s věží h1 nebo h8 (malá rošáda)

0-0-0 = rošáda s věží a1 nebo a8 (velká rošáda)

x = braní

+ = šach

++ nebo # = mat

e.p. = braní mimochodem (en passant)

Zapisovat do partiáře šach, mat a brání kamene není povinné.

Vzorový zápis partie: 1.d4 Jf6 2.c4 e6 3.Jc3 Sb4 4.Sd2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Sxc3 8.Sxc3 Jxd5 9.Jf3 b6 10.Db3 Jxc3 11.bxc3 c5 12.Se2 cxd4 13.Jxd4 Ve8 14.0-0 Jd7 15.a4 Jc5 16.Db4 Sb7 17.a5 ...atd.

## D. Rychlé zakončení partie bez rozhodčího

D1. Jestliže se partie hraje podle článku 10, může hráč, zbývá-li mu méně než 2 minuty času na rozmyšlenou a jeho praporek dosud nespádl, reklamovat remízu. Tím partie končí.

Hráč může reklamovat, že:

a. jeho soupeř nemůže vyhrát normálními prostředky, nebo

b. jeho soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky

V případě a. hráč musí konečnou pozici zapsat a soupeř ji ověřit.

V případě b. hráč musí konečnou pozici zapsat a předložit aktuální partiář. Soupeř potvrdí jak partiář, tak i konečnou pozici.

Reklamace se postoupí rozhodčímu, jehož rozhodnutí je konečné

## E. Pravidla pro hru slepců a zrakově postižených

E1. Organizátoři turnajů mohou přizpůsobit tato pravidla místním podmínkám. Při soutěžním šachu mezi vidoucími a zrakově postiženými hráči, hráči mohou požadovat použití dvou šachovnic – vidoucí hráč používá normální šachovnici, zrakově postižený hráč šachovnici speciálně konstruovanou.

Speciálně konstruovaná šachovnice musí splňovat tyto požadavky:

a. minimální velikost 20 x 20 cm,

b. černá pole jsou mírně vyvýšena,

c. zabezpečovací otvor v každém poli,

d. všechny kameny jsou opatřeny kolíčkem, který dobře zapadá do zabezpečovacích otvorů,

e. kameny typu Staunton, černé kameny speciálně označeny.

E2. Hra se řídí těmito předpisy:

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  
A – Anna  
B – Bella  
C – Cesar  
D – David  
E – Eva  
F – Felix  
G – Gustav  
H – Hector  
Řady od bílého k černému mají německá čísla  
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, Laeuffer, Springer, Bauer.
2. Na šachovnici zrakově postiženého je za „dotknutý“ kámen považován kámen vyjmutý ze zabezpečovacího otvoru.
3. Tah se považuje za „provedený“, jestliže
  - a. v případě brání braný kámen byl odstraněn ze šachovnice hráče, který je na tahu,
  - b. kámen je umístěn do jiného zabezpečovacího otvoru,
  - c. tah byl oznámen.  
Pouze potom mohou být spuštěny soupeřovy hodiny.  
Pokud jde o body 2. a 3., platí pro vidoucího hráče normální pravidla.
4. Zrakově postižení hráči mohou používat speciálně sestrojené šachové hodiny, které mají tyto znaky:
  - a. ciferník má vyztužené ručičky, každých 5 minut je označeno zvýšeným bodem, každých 15 minut dvěma zvýšenými body,
  - b. praporek je dobře nahmatatelný, upravený tak, aby umožňoval hráči hmatem kontrolovat velkou ručičku v průběhu posledních 5 minut celé hodiny.
5. Zrakově postižený hráč musí partii zapisovat slepeckým písmem nebo latinkou, nebo zaznamenávat tahy na páskový magnetofon.
6. Přeřeknutí při oznamování tahu třeba opravit ihned, dříve než jsou spuštěny soupeřovy hodiny.
7. Pokud by se během hry vyskytly dvě rozdílné pozice na šachovnicích, musí být napraveny za účasti rozhodčího srovnáním zápisů obou hráčů. Jestliže oba zápisy souhlasí, pak hráč, který zapsal správně tah, ale provedl jej špatně, musí přizpůsobit svou pozici zapsanému tahu.
8. Jestliže se objeví takový rozdíl a dva zápisy nesouhlasí, je třeba hledat zpětně tahy až k místu, kde oba zápisy souhlasí. Rozhodčí pak příslušně nastaví hodiny.
9. Zrakově postižení hráči mají právo použít služeb pomocníka, který má v případě potřeby tyto úkoly:
  - a. Provádět tahy na šachovnici soupeře.
  - b. Oznamovat tahy obou hráčů.
  - c. Vést zápis partie zrakově postiženého hráče a spouštět soupeřovy hodiny (s přihlédnutím k článku 3.c.)
  - d. Informovat zrakově postiženého hráče – pouze na základě jeho žádosti – o počtu provedených tahů a o spotřebě času obou hráčů.
  - e. Reklamovat v případě překročení času a informovat rozhodčího, když vidoucí se dotkl některého ze svých kamenů.
  - f. provádět příslušné formality při přerušení partie. Pokud zrakově postižený hráč služeb pomocníka nevyužívá, může vidoucí hráč využít pomocníka k naplnění bodů 9.a. a 9.b.

## F. Pravidla Fischerových šachů (Chess960)

F1. Před zahájením partie Fischerových šachů se základní postavení stanoví náhodně podle určitých pravidel. Partie se hraje stejným způsobem jako standardní šachy. Figury a pěšci táhnou standardním způsobem a cílem každého hráče je dát mat soupeřovu králi.

### F2. 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:

- Král je postaven mezi věže.
- Štělci jsou postaveni na polích opačné barvy.
- 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.

### F3. Pravidla rošády

a. 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 standardních šachových pravidel, protože tyto předpokládají počáteční postavení krále a věže, které ve Fischerově šachu často nejsou použitelné.

#### b. *Provádění rošády*

V závislosti na počátečním postavení krále a příslušné věže se rošáda ve Fischerově šachu provádí jedním z následujících čtyř způsobů:

- Rošáda dvojtahem: Provedením dvou tahů - králem a věží – v jednom tahu.
- Rošáda transpozicí: Záměnou postavení krále a věže.
- Rošáda králem: Provedením pouze tahu králem.
- Rošáda věží: Provedením pouze tahu věží.

#### *Doporučení*

- 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 a nakonec se král umístí na své závěrečné pole.
- Po provedení rošády je závěrečné postavení krále a věže ve stejném postavení jako ve standardním šachu.

#### *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)

#### *Poznámky*

- Aby se předešlo nedorozumění, je vhodné před rošádou oznámit svůj úmysl provést rošádu například slovy "Budu provádět rošádu".
- V některých případech počátečního postavení se při provádění rošády postavení buď krále nebo věže (nikoli obou) nezmění.
- V některých případech počátečního postavení se rošáda může provést již v prvním tahu.
- Při provádění rošády musí být prázdná všechna pole mezi počátečním a konečným postavením jak krále tak příslušné věže (včetně konečných polí).
- V některých počátečních postaveních mohou být obsazena některá pole, která musí být volná v standardním 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 pro případ, že partii je potřeba přerušit

1. a. 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 partiáře, vložit svůj i soupeřův partiář 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.
- b. 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 zbývající čas.
2. Na obálce je nutno vyznačit:
  - a. jména hráčů;
  - b. pozici bezprostředně před pečetěním;
  - c. čas, spotřebovaný oběma hráči;
  - d. jméno hráče, který pečetil tah;
  - e. pořadové číslo pečetěného tahu;
  - f. nabídku remízy, pokud byla před přerušením partie učiněna;
  - g. datum, hodinu a místo dohrávky.
3. Rozhodčí ověří správnost informací uvedených na obálce a je odpovědný za její bezpečné uložení.
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.
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.
6. Jestliže se oba hráči dohodli na remíze nebo jeden z hráčů oznámí rozhodčímu, že partii vzdává, partie okamžitě končí.
7. Obálku lze otevřít jen za přítomnosti hráče, který má na pečetěný tah odpovědět.
8. Kromě případů zmíněných v článku 5, 6.9. a 9.6. partii prohrává hráč, jehož zápis pečetěného tahu:
  - a. není jednoznačný, nebo
  - b. je zaznamenán tak, že nelze zjistit jeho skutečný význam, nebo
  - c. je proti pravidlům.
9. Jestliže ve stanoveném čase dohrávky:
  - a. je přítomen hráč, jenž má na pečetěný tah odpovídat, otevře se obálka, pečetěný tah se provede na šachovnici a spustí se hodiny přítomného hráče;
  - b. 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;
  - c. 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.
10. Hráč, jenž se k dohrávce přerušené partie dostaví později než za hodinu od stanoveného začátku dohrávky, partii prohrává, pokud nestanoví rozpis soutěže jinak nebo jinak nerozhodne rozhodčí.

Opozdí-li se však hráč, který pečetil tah, rozhodne se o partii jinak, pokud:

  - a. nepřítomný hráč pečetěným tahem dává mat, nebo
  - b. pečetěným tahem nepřítomného hráče dojde k patu, nebo na šachovnici vznikne pozice podle článku 9.6., nebo
  - c. hráč přítomný u šachovnice prohrál partii podle článku 6.9.
11. a. 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.
- b. Není-li možné pozici obnovit, partie se zruší a musí být sehrána partie nová.
12. 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 rozhodčí neuzná, že by následky byly příliš tvrdé.
13. Rozhodčí předem určí časový plán zahájení a skončení dohrávek.