

ПРАВИЛА ШАХА ФИДЕ важећа од 1. januara 2023.

САДРЖАЈ

0.1 УВОД **2**

0.2 Предговор **2**

ОСНОВНА ПРАВИЛА ИГРЕ **2**

Члан 1. - Природа и циљеви шаховске партије **2**

Члан 2. - Почетни положај фигура на шаховској плочи **3**

Члан 3. - Кретање фигура **4**

Члан 4. - Извођење потеза **8**

Члан 5. - Завршетак партије **9**

ТАКМИЧАРСКА ПРАВИЛА **10**

Члан 6. - Шаховски сат **10**

Члан 7. - Неправилности **12**

Члан 8. - Записивање потеза **13**

Члан 9. - Нерешена партија **14**

Члан 10. - Бодовање **16**

Члан 11. - Понашање играча **16**

Члан 12. - Улога судије (види Предговор) **17**

ДОДАЦИ **19**

A. Убрзани шах **19**

B. Брзопотезни шах **20**

C. Алгебарска нотација **20**

D. Правила за игру са слепим и слабовидним особама **22**

УПУТСТВА **25**

I. Прекинуте партије **25**

II. Партије без додатка, укључујући и убрзани завршетак **28**

0.1 УВОД

Правила шаха ФИДЕ обухватају игру на табли.
Правила шаха имају два дела:

- Основна правила игре и
- Такмичарска правила.

Текст на енглеском језику изворна је верзија Правила шаха (прихваћена на 93**.** конгресу ФИДЕ у Ченаи-у , Индија) која ступају на снагу 1. јануара 2023.

Изрази који се користе у овом правилнику, а имају родно значење, користе се неутрално и односе се једнако на мушки и женски род, осим када је за појединo питање изричито назначено другачије.

0.2 Предговор

Правила шаха не могу појаснити све случајеве који се могу појавити током партије, нити могу регулисати све административне проблеме. Тамо где случајеви нису јасно исказани чланом Правила, требало би бити могуће донети правилну одлуку проучавањем аналогних случајева који су регулисани у Правилима. Правила претпостављају потребну судијску компетенцију, здраву пресуду и потпуну непристраност. Превише детаљна правила могу ускратити судији слободу пресуде и тако га спречити у проналажењу решења проблема какво налаже поштење, логика и посебно важне чињенице. ФИДЕ позива све шахисте и федерације да прихвате овај приступ.

Неопходан услов да би ФИДЕ рејтинговала партију је да је играна у складу са

Правилима шаха ФИДЕ. Препорука је да се и такмичарске партије које не рејтингује

ФИДЕ играју по Правилима шаха ФИДЕ.

Федерације чланице могу тражити од ФИДЕ упутство о поступању у спорним питањима која се односе на Правила шаха.

ОСНОВНА ПРАВИЛА ИГРЕ

Члан 1. - Природа и циљеви шаховске партије

1.1 Шаховску партију играју два противника који покрећу фигуре на квадратној плочи званој "шаховска табла".

1.2 Играч с фигурама свијетле боје (бели) чини први потез, затим играчи померају фигуре наизменично, тако да играч који има тамне фигуре (црни) чини следећи потез.

1.3 За играча се каже да је "на потезу" кад је потез његовог/њезиног противника "довршен".

1.4. Циљ сваког играча је довести противниковог краља "под удар" тако да противник нема на располагању правилан потез.

1.4.1 За играча који то постигне каже се да је "матирао" противниковог краља и да је победио у партији. Није допуштено остављање

властитог краља под ударом, излагање властитог краља нападу као и "узимање“ противниковог краља.

1.4.2 Противник чији је краљ матиран изгубио је партију.

1.5 Ако је позиција таква да ни један играч нема могућност матирања противниковог краља, партија је нерешена (види Члан 5.2.б).

Члан 2. - Почетни положај фигура на шаховској табли

2.1 Шаховска табла се састоји од мреже 8x8 поља са 64 једнака квадрата, наизменично светла ("бела" поља) и тамна ("црна" поља).

Шаховска табла се поставља између играча тако, да је поље, за играча, у десном углу бело.

2.2 На почетку партије бели има 16 фигура светле боје ("беле" фигуре). Црни има 16 фигура тамне боје ("црне" фигуре).

То су следеће фигуре:

бели краљ, обично означен симболом  К

бела дама, обично означена симболом  Q (Д)

два бела топа, обично означени симболом  Р (Т)

два бела ловца, обично означени симболом  Б (Л)

два бела скакача, обично означени симболом  Н (С)

осам белих пешака, обично означених симболом 

црни краљ, обично означен симболом  К

црна дама, обично означена симболом  Q (Д)

два црна топа, обично означени симболом  Р (Т)

два црна ловца, обично означени симболом  Б (Л)

два црна скакача, обично означени симболом  Н (С)

осам црних пешака, обично означених симбол 

Стаунтон фигуре:



п Q К Б Н Р
(п) (Д) К (Л) (С) (Р)

2.3 Почетни положај фигура на шаховској табли:



2.4 Осам вертикалних низова поља називају се "линије". Осам водоравних низова поља називају се "редови". Равни низ поља исте боје, која иду од једне ивице плоче до друге, супротне ивице, назива се "дијагонала".

Члан 3. - Кретање фигура

3.1. Није допуштено играти фигуром на поље на којем се налази фигура исте боје.

3.1.1 Ако се игра фигуром на поље заузето противниковом фигуром противникова се фигура узима и уклања са шаховске плоче као део истог потеза.

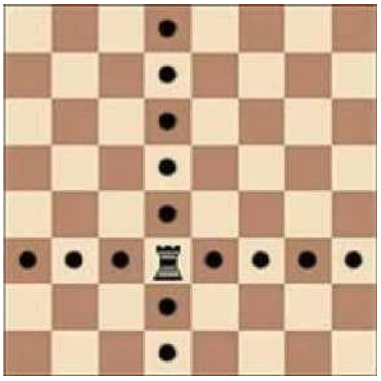
3.1.2 За фигуру се каже да напада противникову фигуру ако та фигура може на том пољу узети противникову фигуру у складу са члановима 3.2. до 3.8.

3.1.3 Сматра се да фигура напада поље чак и ако је таквој фигури спречено кретање према том пољу јер би то водило остављању или постављању властитог краља под удар.

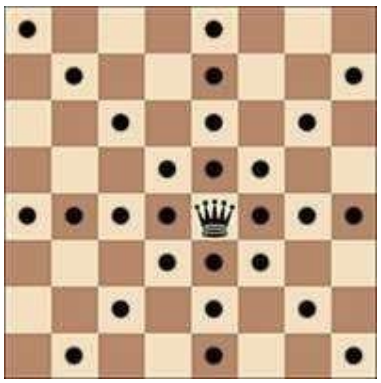
3.2 Ловцем се може играти на било које поље на дијагонали на којој се налази.



3.3 Топом се може играти на било које поље на линији или реду на којем се налази.



3.4 Дамом се може играти на било које поље на линији, реду или дијагонали на којој се налази.



3.5 Приликом одигравања ових потеза ловац, топ или дама не смеју прелазити преко фигура које им стоје на путу.

3.6 Скакачем се може играти на једно од најближих поља оном на којем се налази али не на истом реду, линији или дијагонали.



3.7.

3.7.1 Пешак се може кретати према напред непосредно испред себе на истој линији, под условом да ово поље није заузето, или

3.7.2 у својем првом потезу пешак се може кретати као под 3.7.1 или алтернативно напредовати за два поља напред на истој линији уз услов да су оба поља слободна, или

3.7.3 пешак се може кретати на поље заузето противниковом фигуром која се налази дијагонално испред њега на суседној линији,



узимајући ту фигуру.

3.7.3.1 Пешак који напада поље које је прешао противников пешак који је напредовао за два поља у једном потезу са свог почетног поља, може узети тог противниковог пешака као да је исти помакнут само за једно поље.

3.7.3.2 Ово узимање могуће је само у следећем потезу и назива се узимање "ен пассант" (ан пасан=у пролазу).



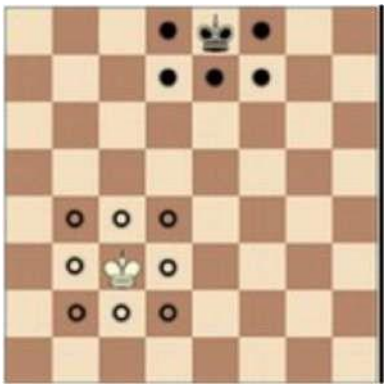
3.7.3.3 Кад играч, који је на потезу, игра с пешаком на најудаљенији ред од његовог почетног положаја, мора заменити тог пешака као део истог потеза новом дамом, топом, ловцем или скакачем исте боје на намеравано долазно поље. Ово се зове "поље промоције".

3.7.3.4 Играчев избор није ограничен на фигуре које су претходно узете.

3.7.3.5 Ова замена пешака другом фигуром назива се промоцијом, а нова фигура делује одмах.

3.8. Краљем се може играти на два различита начина:

3.8.1 померањем на суседно поље



3.8.2 или "рокирањем". Рокада је потез краља и било којег топа исте боје по играчевом почетном реду који се сматра једним потезом краља и изводи се на следећи начин: краљ се премести са свог почетног поља два поља према топу на његовом почетном пољу, те се затим топ пребаци преко краља на поље које је краљ управо прешао.



Пре рокаде белог на краљевом крилу.
Пре рокаде црног на дамином крилу.



После рокаде белог на краљевом крилу
После рокаде црног на дамином крилу.



Пре рокаде белог на дамином крилу.
Пре рокаде црног на краљевом крилу.



После рокаде белог на дамином крилу
После рокаде црног на краљевом крилу.

3.8.2.1. Право на рокаду је изгубљено:

3.8.2.1.1 ако је краљем већ играно, или

3.8.2.1.2 с топом којим је већ играно.

3.8.2.2. Рокада је привремено спречена:

3.8.2.2.1 ако је поље на којем се налази краљ, поље које мора прећи, или поље на које треба доћи, под ударом једне или више противникових фигура, или

3.8.2.2.2 ако се између краља и топа којим се намерава изводити рокада налази било која фигура.

3.9. Краљ у шаху:

3.9.1 Каже се да је краљ "у шаху" ако га напада једна или више противникових фигура, чак и ако је таквој фигури спречено кретање према пољу које заузима краљ јер би тада оставили или поставили властитог краља под удар.

3.9.2 Ниједна од фигура се не сме померати ако се тим потезом краљ исте боје излаже шаху или се тај краљ оставља у шаху.

3.10. Правилни и неправилни потези; неправилна позиција:

3.10.1 Потез је правилан кад су испуњени сви битни услови Чланова 3.1 до 3.9.

3.10.2 Потез је неправилан ако не удовољава условима Чланова 3.1 до 3.9.

3.10.3 Позиција је неправилна кад се не може постићи ни једним низом правилних потеза.

Члан 4. - Извођење потеза

4.1 Сваки се потез мора извести само једном руком.

4.2. Поправљање и физички контакт с фигуром:

4.2.1 Само играч који је на потезу може поправити једну или више фигура на њиховим пољима, ако је то пре најавио (изјавом "ј'адубе" или "И адјуст" или " ж дуб=поправљам").

4.2.2 Сваки други физички контакт с фигуром, осим ако је случајност очигледна, мора се сматрати намерним.

4.3. Изузев описаног у члану 4.2, ако играч на потезу дотакне на шаховској табли, с намером померања или узимања:

4.3.1 једну или више својих фигура, мора играти фигуром коју је први дотакао, а којом је могуће играти

4.3.2 једну или више противникових фигура, мора узети фигуру коју је први дотакао, а може је узети

4.3.3 једну или више фигура сваке боје, мора узети први такнуту фигуру противника својом фигуром коју је прво такнуо, или, ако је то неправилно, играти или узети прву такнуту фигуру којом може играти или коју може узети. Ако је нејасно која је фигура прије дотакнута, таквом се сматра играчева, а не противникова фигура.

4.4. Ако играч на потезу:

4.4.1 дотакне свог краља и топа мора рокирати на ту страну ако је то могуће;

4.4.2 намерно дотакне топа, а потом свога краља, у том потезу не сме рокирати на ту страну и поступа се у складу са чланом 4.3.1;

4.4.3 намеравајући рокирати, дотакне краља и затим топа, али је рокада на тој страни неправилна, играч мора играти други правилан потез краљем (што може укључивати и рокаду с другим топом). Ако краљ нема правилан потез, играч је слободан играти било који правилан потез;

4.4.4 промовише пешака, избор фигуре је коначан кад фигура дотакне поље промоције.

4.5 Ако није могуће играти или узети било коју од дотакнутих фигура према Члану 4.3 или Члану 4.4, играч може одиграти било који правилан потез.

4.6. Промоција се може извести на различите начине:

4.6.1 није нужно поставити пешака на долазно поље,

4.6.2 уклањање пешака с плоче и постављење нове фигуре на плочу, може се извести било којим редоследом.

4.6.3 У случају да се противникова фигура налази на пољу промоције, обавеза је узети је.

4.7. Кад се фигура, код правилног потеза или дела правилног потеза, испусти на поље, не може се преместити на друго поље у истом потезу. Потез се сматра довршеним у случају:

4.7.1 **узимања**, када је узета фигура уклоњена са шаховске плоче, и играч који је поставио своју фигуру на њено ново поље, испусти своју фигуру из руке;

4.7.2 **рокаде** кад играч испусти топа на поље које је претходно прешао краљ. Кад играч испусти краља из руке, потез још није одигран, али играч више нема право одиграти било који потез осим рокаде на тој страни, ако је могућа;

4.7.3 **промоције пешака**, кад је пешак уклоњен са шаховске плоче и играч испусти из руке нову фигуру на поље промоције.

4.8 Играч губи право рекламације противникове повреде члана 4.1 до 4.7 кад дотакне фигуру с намером померања или узимања.

4.9 Ако играч није у стању померати фигуре, може довести помоћника, прихватљивог судији, који ће то обављати уместо играча.

Члан 5. – Завршетак партије

5.1

5.1.1 Партију је добио играч који је матирао противниковог краља. Тиме је партија одмах завршена, под условом да је потез којим је дошло до позиције матирања био у складу с Чланом 3 и Члановима 4.2 до 4.7.

5.1.2 Партију је добио играч чији је противник изјавио да предаје (тиме је партија одмах завршена), осим ако је позиција таква да противник не може матирати играчевог краља било којим низом правилних потеза. У том случају партија је нерешена.

5.2

5.2.1 Партија је завршена ремијем када играч на потезу не може одиграти нити један правилан потез, а краљ му није у шаху. За партију се каже да је завршена "патом". Тиме је партија одмах завршена, под условом да је потез којим је дошло до пат позиције био у складу с Чланом 3 и Члановима 4.2 до 4.7.

5.2.2 Партија је завршена ремијем када настане позиција у којој нити један играч не може матирати противниковог краља било којим низом правилних потеза. За партију се каже да је завршена "мртвом позицијом". Тиме је партија одмах завршена, под условом да је потез којим је дошло до те позиције био у складу с Чланом 3 и Члановима 4.2 до 4.7.

5.2.3 Партија завршава ремијем договором двојице играча током партије, ако су оба играча одиграла барем један потез. Тиме је партија одмах завршена.

ТАКМИЧАРСКА ПРАВИЛА

Члан 6. - Шаховски сат

6.1 "Шаховски сат" подразумева сат с два показивача времена међусобно спојена на начин да само један од њих може бити укључен у било којем тренутку.

Под "сатом" се у Правилима шаха подразумева један од два показивача

времена. Сваки показивач времена има "заставицу".

"Пад заставице" подразумева да је играчу истекло додељено време.

6.2. Руковање сатом:

6.2.1. Током игре сваки играч, одигравши свој потез на шаховској плочи, паузираће свој сат и покренути противников сат (тј., притиснуће свој сат). Ово "довршава" потез. Потез је такође довршен ако:

6.2.1.1 потез завршава партију (види Чланове 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6) или

6.2.1.2 је играч повукао свој следећи потез, у случају да његов/њезин пређашњи потез није довршен.

6.2.2 Играчу мора бити допуштено паузирати свој сат након што је одиграо потез, чак и након што је његов/њезин противник одиграо свој следећи потез. Време између одигравања потеза на шаховској табли и притискања сата сматра се делом времена додељеног играчу.

6.2.3 Играч мора притискати свој сат истом руком с којом је повукао потез. Играчу је забрањено да држи прст на сату или "лебди" над њим.

6.2.4 Играчи морају прописно руковати сатом. Забрањено је јако ударање по сату, узимање сата, притискање сата пре потеза или превртање сата. Неправилно руковање сатом казниће се у складу с Чланом 12.9.

6.2.5 Само играчу чије вријеме на сату тече, допуштено је поправљати фигуре.

6.2.6 Ако играч није способан да користи сат, пронаћи ће помоћника, прихватљивог судији, који ће обављати ту дужност. Судија ће његов/њезин сат наместити на праведан начин. Ово усклађивање сата неће се применити на сат играча с инвалидитетом.

6.3. Додељено време:

6.3.1 При употреби шаховског сата сваки играч мора одиграти минимални број или све потезе у додељеном му времену и/или му се може доделити додатно вријеме за сваки потез. Све то треба бити одређено унапред.

6.3.2 Време које играч уштеди у једном периоду игре додаје се времену које он/она има на располагању у следећем периоду, где се то може применити. При игрању с временском задршком једном и другом играчу додељује се "главно време за размишљање". Сваки играч такође добија и "фиксно додатно време" за сваки потез. Смањивање главног времена за размишљање почеће тек након истека фиксног времена. Под условом да играч притисне свој сат пре истека фиксног времена, главно време за размишљање неће се променити, без обзира на износ утрошеног фиксног времена.

6.4 Одмах по паду заставице, мора се проверити испуњење захтева из Члана 6.3.1.

6.5 Пре почетка партије судија ће одлучити где ће се поставити сат.

6.6 У време предвиђено за почетак партије укључује се сат играча који има беле фигуре.

6.7. Задато време:

6.7.1 Правилником такмичења унапред ће се одредити задато време кашњења. Уколико задато време није одређено, тада је оно 0 (нула, није предвиђено кашњење). Сваки играч који стигне за шаховску таблу након задатог времена изгубиће партију осим ако судија не одлучи другачије.

6.7.2 Ако правилник такмичења одређује да задато време кашњења није 0 (нула) и ако нити један играч није присутан на почетку, бели ће изгубити све време протекло до његовог / њезиног доласка, осим кад правила тога такмичења прописују другачије или судија одлучи другачије.

6.8 Сматра се да је заставица пала кад то уочи судија или кад на то правилно укаже један од играча.

6.9 Осим случајева у којима се примјењују одредбе чланова 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2. и 5.2.3, ако играч који не одигра предвиђени број потеза у оквиру додељеног времена за размишљање губи партију. Међутим, партија је реми ако је позиција таква да противник не може матирати било којим низом

правилних потеза.

6.10. Подешавање шаховског сата

6.10.1. Свака се информација сата сматра коначном уколико нема очитих неисправности. Очито неисправан сат судија треба заменити, и употребити своју најбољу процену при одређивању времена на заменском шаховском сату.

6.10.2 Ако се за време игре утврди да су један или оба сата неправилно намештени, сат треба одмах зауставити, било играч, било судија. Судија ће наместити правилне поставке и исправити времена и бројач потеза.

6.11.

6.11.1 Ако партију треба прекинути, судија ће зауставити сатове.

6.11.2 Играч сме зауставити сат само ако има намеру да тражи судијину помоћ, нпр. код извођења промоције, а тражена фигура није при руци.

6.11.3 Судија ће одлучити кад ће се партија наставити.

6.11.4 Ако играч паузира сатове с намером да затражи судијину помоћ, судија ће утврдити је ли играч имао ваљан разлог за то. Ако је очито да играч није имао ваљан разлог за паузирање сатова, биће кажњен у складу са Чланом 12.9.

6.12.

6.12.1 Екрани, монитори или демонстрационе табле које показују тренутну позицију на шаховској плочи, потезе и број одиграних потеза, те сатови који показују и број одиграних потеза, допуштени су у турнирским дворанама.

6.12.2 Играч не може извршити рекламацију на основу информације исказане на тај начин.

Члан 7. - Неправилности

7.1 Ако се догоди неправилност током партије и фигуре се морају поново поставити на почетни положај, судија ће употребити своју најбољу процену да одреди времена на шаховском сату. Ово укључује и право да не мења времена на сату. Он/она ће такође, ако је нужно, прилагодити бројач потеза на сату.

7.2.

7.2.1 Ако се током партије утврди да је почетна позиција фигура била неправилна, партија ће се поништити и одиграти нова.

7.2.2 Ако се током партије утврди да је шаховска плоча постављена противно одредбама Члана 2.1, партија ће се наставити, али постигнута позиција се мора пребацити на правилно постављену шаховску таблу.

7.3 Ако је партија почела обрнутим бојама фигура а оба играча су одиграла мање

од десет потеза, партија ће се прекинути и одиграти нова с правилним бојама фигура. Након одиграних 10 или више потеза, партија ће се наставити.

7.4.

7.4.1 Ако играч поремети положај једне или више фигура успоставиће правилну позицију користећи своје вријеме.

7.4.2. Ако је нужно, играч или његов/њезин противник ће зауставити сат и затражити судијску помоћ.

7.4.3. Судија може казнити играча који је пореметио положај фигура. 7.5.

7.5.1 Неправилан потез је довршен након што је играч притиснуо сат. Ако се током партије утврди да је одигран неправилан потез, успоставиће се позиција која је била непосредно пре настанка неправилности. Ако се не може успоставити позицију која је била непосредно пре неправилности, партија се наставља од последње утврђене позиције пре неиправилности. На потез којим се замењује неправилан потез примјењују се Чланови 4.3 и 4.7. Партија се затим наставља од утврђене позиције.

7.5.2 Ако је играч померио пешака на најудаљенији ред, притиснуо сат, али није заменио пешака с новом фигуром, потез је неправилан. Пешак се мора заменити дамом исте боје као пешак.

7.5.3 Ако играч притисне сат а да није одиграо потез, то ће се сматрати неправилним потезом и казнити примерено неправилном потезу.

7.5.4 Ако играч користи обе руке за извођење потеза (у случају рокаде, узимања или промоције) то ће се сматрати неправилним потезом и казнити примерено неправилном потезу.

7.5.5 Након одлуке донесене на темељу Члана 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, за први довршени неправилни потез играча судија ће додати играчевом противнику два минута додатног времена; за други довршени неправилни потез истог играча, судац ће партију прогласити за њега изгубљеном. Међутим, партија је реми ако је позиција таква да противник не може матирати играчевог краља било којим низом правилних потеза.

7.6 Ако се током партије утврди да су фигуре померене с њихових поља, успоставиће се позиција пре неправилности. Ако се не може утврдити позиција непосредно пре неправилности, партија ће се наставити од последње утврђене позиције пре неправилности.

Члан 8. – Записивање потеза

8.1. Како би требало записивати потезе:

8.1.1 Током партије од сваког се играча тражи да записује своје и противникове потезе на коректан начин, потез за потезом, што је могуће јасније и читљивије, на један од следећих начина:

8.1.1.1 записивањем алгебарском нотацијом (Додатак Ц), на 'записнику партије' који је прописан за такмичење,

8.1.1.2 уносећи потезе у 'електронички записник партије' потврђен од стране ФИДЕ који је прописан за такмичење.

8.1.2 Забрањено је записивање потеза унапред, осим ако играч рекламира реми према Члану 9.2 или 9.3 или код прекида партије према Упутствима И.1 1.

8.1.3 Играч може, ако то жели, одговорити на противников потез прије него исти запише. Мора записати свој претходни потез пре одигравања следећег потеза.

8.1.4 Записници ће се користити само за писање потеза, времена на сатовима, понуде ремија, ствари које се односе на захтеве и друге релевантне податке.

8.1.5 Понуду ремија морају записати оба играча на својим записницима симболом "(=)".

8.1.6 Ако играч није у могућности одржавати писање партије, може за то осигурати помоћника, прихватљивог судији. Судија ће наместити његов/њезин сат на праведан начин. Ово намештање сата неће се применити на играча с инвалидитетом.

8.2 Записник партије треба бити видљив судији током целе партије.

8.3 Записници партија власништво су организатора такмичења. Судија ће заменити електронски записник с евидентним недостатком.

8.4 Ако је играчу преостало мање од пет минута на сату у неком периоду игре, а нема додатног времена од 30 секунди или више које се додају након сваког потеза, тада до краја периода није дужан удовољити захтевима из Члана 8.1.1.

8.5. Некомплетни записници:

8.5.1 Ако ни један од играча не одржава запис партије по Члану 8.4, судија или помоћник требају настојати бити присутни и одржавати запис партије. У том случају, одмах након пада једне од заставица судија ће зауставити сат. Оба играча тада усклађују своје записнике користећи се судијиним или противниковим записником.

8.5.2 Ако само један играч није дужан одржавати запис партије по Члану 8.4, одмах након пада било које заставице дужан је у потпуности попунити свој записник партије прије померања фигуре на шаховској табли. Под условом да је на потезу, играч може користити противников записник партије, али га мора вратити противнику пре него што повуче потез.

8.5.3 Ако нема потпуног записника партије играчи морају реконструирати партију на другој шаховској табли и под надзором судије или помоћника. Пре почетка реконструкције он/она ће записати позицију на шаховској табли, време на сатовима, чији је сат текао и број одиграних потеза, ако је тај податак доступан.

8.6 Ако се записници не могу ажурирати показујући да је играч прекорачио додељено вријеме, следећи одиграни потез ће се сматрати првим у следећој временској сеанси, осим ако има доказа да је одигран/довршен већи број потеза.

8.7 На крају партије оба играча морају означити резултат игре потписивањем оба записника или потврдити резултат на својим електронским записницима. Чак и ако је нетачан, тај ће резултат остати, осим ако судија не одлучи другачије.

Члан 9. – Нерешена партија 9.1.

9.1.1 Турнирским правилником може се одредити да играчи не смеју понудити реми без допуштења судије, било пре задатог минималног броја потеза или уопште.

9.1.2. Међутим, ако правила такмичења допуштају споразумни реми, примениће се следеће:

9.1.2.1 Играч који жели понудити реми то ће учинити након што одигра потез на шаховској плочи а пре заустављања сата. Понуда у било којем другом тренутку у току партије је такође важећа, али тада у обзир треба узети Члан 11.5. Понуда не сме бити ничим условљена. У оба случаја понуда се не може повући и важећа је док је противник не прихвати, усмено одбије, одбије дотицањем фигуре с намером померања или узимања, или се партија не заврши на други начин.

9.1.2.2 Понуду ремија морају записати оба играча у својим записницима симболом "(=)".

9.1.2.3 Рекламација ремија на основу члана 9.2 или 9.3 сматра се понудом ремија.

9.2. Партија је нерешена након правилне рекламације играча који је на потезу, када се ради о позицији која се понавља најмање три пута (не нужно истим редоследом потеза):

9.2.1. позиција ће се појавити, ако играч прво назначи свој потез, који се више не може променити, записивањем у папирнати записник или уписивањем потеза у електронски записник те изјави судији своју намеру да ће тај потез и одиграти, или

9.2.2. позиција се појавила и играч на потезу рекламира нерешену партију (реми):

9.2.3. позиција се сматра једнаком само ако је исти играч на потезу, фигуре исте врсте и боје се налазе на истим пољима, те да све фигуре имају на располагању једнаке потезе. Сматра се да позиције нису једнаке у следећим случајевима:

9.2.3.1 Ако је на почетку низа пешак узет начином "у пролазу" (ен-пассант).

9.2.3.2 Краљ је имао право на рокаду с топом с којим се није играло, али је

изгубио то право након играња топом. Право на рокаду је изгубљено само након потеза краља или топа.

9.3. Партија је реми на основу правилне рекламације играча на потезу, ако:

9.3.1 назначи свој потез, записивањем у папирнати записник или уписивањем потеза у електронски записник, који се више не може променити, те изјави судији своју намеру да ће одиграти тај потез који ће резултирати чињеницом да су оба играча одиграла 50 последњих потеза без померања било којег пешака и без узимања, или

9.3.2 су оба играча одиграла 50 последњих потеза без померања било којег пешака и без узимања.

9.4 Ако играч дотакне фигуру као у Члану 4.3, он/она губи право рекламације по Члану 9.2 или 9.3 у том потезу.

9.5.

9.5.1 Ако играч рекламира реми по Члану 9.2 или 9.3, он/она или судија ће паузирати сат. (види Члан 6.12.а или 6.12.б). Није му допуштено повући рекламацију.

9.5.2 Ако се утврди да је рекламација тачна партија је одмах реми.

9.5.3 Ако се утврди да је рекламација нетачна, судија ће додати два минута на противниково преостало време за размишљање. Тада ће се партија наставити. Ако је рекламација заснована на најављеном потезу, тај потез се мора одиграти према Члановима 3 и 4.

9.6. Партија је нерешена уколико се појаве један или оба следећа случаја:

9.6.1 појавила се једнака позиција као у чланку 9.2 2. најмање пет пута.

9.6.2 оба играча су одиграли најмање 75 потеза у низу без померања пешака и без узимања. Изузетно, у случају да је последњим потезом изведено матирање, партија се сматра одлученом.

Члан 10. - Бодовање

10.1 Ако правилник турнира не одређују другачије, играч који добије партију или добије партију без борбе, осваја један бод (1), играч који изгуби партију или изгуби партију без борбе осваја нула бодова (0), а играч који ремизира партију добија пола бода (½).

10.2 Укупни резултат било које партије никад не може бити већи од највећег могућег резултата за ту партију. Резултат додељен појединим играчу мора се односити на ту партију, на примјер, резултат ¾ - ¼ није допуштен.

Члан 11. - Понашање играча

11.1 Играчи не смеју учинити ништа што би шаховску игру довело на лош глас.

11.2.

11.2.1 "Место игре" (плауинг венуе) одређује се као "простор за игру" (плауинг ареа), тоалет, простор за освежење, издвојени простор за пушење и остала места која одреди судија.

11.2.2 Простор за игру се одређује као место где се играју такмичарске партије.

11.2.3. Само с одобрењем судије може:

11.2.3.1 Играч напустити место игре.

11.2.3.2 играч који је на потезу добити допуштење да напусти простор за игру.

11.2.3.3 Особи која није ни играч ни судија није допуштен приступ у простор за игру.

11.2.4 Правилником турнира може се одредити да се противник играча који је на потезу мора јавити судији пре напуштања простора за игру.

11.3.

11.3.1 За време партије играчима је забрањено користити било какве белешке, изворе информација или савета, или анализирати на другој шаховској табли.

11.3.2.

11.3.2.1 За време партије, играчу је у месту игре забрањено имати било какав електронски уређај за који нема посебно одобрење судије.

Турнирски правилник може предвидети да је такав уређај могуће оставити у играчевој торби, под условом да је потпуно искључен. Торба мора бити постављена у складу с одобрењем судије. Ни једном играчу није допуштено користити се торбом без допуштења судије.

11.3.2.2 Ако је очигледно да играч има такав уређај код себе у месту игре, изгубиће партију. Противник ће добити партију. Турнирски правилник може одредити другачију, мање оштру, казну.

11.3.3 Судија може захтевати од играча допуштење да се његова/њезина одећа, торбе или други предмети, или тело, претражи у приватности. Судија или особа коју је судија овластио претражиће играча и биће истог пола као играч. Ако играч одбије сарађивати у складу с овим обавезама, судија ће предузети мере у складу с Чланом 12.9.

11.3.4 Пушење, укључујући и е-цигарете, допуштено је само у одвојеном простору који је одобрио судија.

11.4 Играчи који су завршили своје партије сматрају се гледаоцима.

11.5 Забрањено је на било који начин узнемиравати противника и ометати га. То укључује неоправдане рекламације, неоправдана нуђења ремија или увођење извора буке или шума у простор за игру.

11.6 Повреда било којег дела чланова 11.1 – 11.5 подлеже казнама у складу са Чланом 12.9.

11.7 Играч који упорно одбија придржавати се Правила шаха кажњава се губитком партије. Судија ће одлучити о резултату противника.

11.8 Ако се утврди да су оба играча крива према Члану 11.7, партију губе обојица.

11.9 Играч има право затражити од судије објашњење појединих ставки у Правилима шаха.

11.10 Ако правила такмичења не одређују другачије, играч се може жалити на било коју одлуку судије, чак и ако је тај играч потписао записник партије (види Члан 8.7).

11.11 Оба играча морају помагати судији у свакој ситуацији која захтева реконструкцију партије, укључујући и рекламације ремија.

11.12 Провера три пута поновљене позиције или провера 50 одиграних потеза, дужност је играча, уз судијин надзор.

Члан 12. - Улога судије (види Предговор)

12.1 Судија треба да пази да се поштују Правила шаха.

12.2. Судија ће:

12.2.1 осигурати поштену игру,

12.2.2 деловати у најбољем интересу такмичења,

12.2.3 осигурати одржавање доброг окружења игре,

12.2.4 осигурати да играчи не буду ометани,

12.2.5 надгледати ток такмичења,

12.2.6 предузимати посебне мере у интересу играча с инвалидитетом и оних који требају медицинску бригу,

12.2.7 Следити Правила фер игре или Смернице.

12.3 Судија треба да прати партије, посебно кад су играчи у временској оскудици, спроведе одлуке које је донео, те кажњава играче кад је то примерено.

12.4 Судија може именовати помоћнике да прате партије, на пример кад је неколико играча у временској оскудици.

12.5 Судија може доделити додатно време за размишљање једном или обојици играча у случају ометања партије са стране.

12.6 Судија не сме интервенисати у партији осим у случајевима описаним у Правилима шаха. Неће указати на број одиграних потеза, осим кад се примењује члан 8.5, кад је барем једна заставица пала. Судија се треба суздржавати од обавештавања играча да је његов/њезин противник одиграо потез или да играч није притиснуо свој сат.

12.7 Ако неко уочи неправилност, може о томе обавестити само судију. Играчи осталих партија не смеју расправљати о току партије или се на други начин мешати у партију. Гледаоцима није допуштено мешање у партију. Судија може прекршитеље удаљити из места игре.

12.8 Осим особама којима одобри судија, у месту игре свима је забрањено коришћење мобилног телефона или неке друге врсте комуникацијског уређаја као и у било којем суседном простору којег одреди судија.

12.9. Судија има следеће могућности за изрицање казни:

12.9.1 опомена

12.9.2 увећање противниковог преосталог времена за размишљање,

12.9.3 смањење преосталог времена за размишљање прекршитељу,

12.9.4 повећање бодова противнику у партији до могућег максимума за ту партију,

12.9.5 прекршитељу смањити освојене бодове у партији,

12.9.6 проглашење партије изгубљеном за прекршитеља (судија ће такође одлучити о бодовима за противника),

12.9.7 унапред одређена новчана казна,

12.9.8 забрана наступа у једном или више кола,

12.9.9 искључење с такмичења.

ДОДАЦИ

A. Убрзани шах

A.1 Партија "Убрзаног шаха" је она у којој се сви потези морају одиграти у одређеном времену које је веће од 10 минута али мање од 60 минута по сваком играчу, или код које је збир одређеног времена и 60 додатака по сваком потезу већи од 10 минута, али мањи од 60 минута по сваком играчу.

A.2 Играчи нису обавезни записивати потезе, али и даље имају право рекламације које се базирају на записнику партије. Играч може било када затражити од судије такав записник партије у сврху записивања потеза.

A.3 Казне споменуте у Члану 7. и 9. Такмичарских правила уместо два минута биће један минут.

A.4 Такмичарска правила ће се примјењивати ако:

A.4.1 Један судија надгледа највише три партије и

A.4.2 свака партија се записује од стране судије или његовог/њезиног помоћника и, ако је могуће, електронским путем

A.4.3 играч може у сваком тренутку, када је на потезу, од судије или његовог/њезиног помоћника тражити на увид записник партије. Записник се на увид може затражити највише пет пута током партије. Више захтева сматраће се ометањем противника.

А.5. У осталим случајевима примењиваће се следеће:

А.5.1. Након што је из почетне позиције сваки играч одиграо десет завршених потеза,

А.5.1.1 није допуштено мењати поставке сата, осим у случају знатног ремећења предвиђене сатнице такмичења.

А.5.1.2 није допуштено рекламирати неправилно постављену шаховску таблу. У случају неправилно постављеног краља, рокада није допуштена. У случају неправилно постављеног топа, рокада тим топом није допуштена.

А.5.2. У случају да судија примети догађај описан у члановима 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, а противник још није одиграо свој потез, мора поступити на начин описан у члану 7.5.5. Ако судија не интервенише, противник има право на рекламацију пре одигравања свог потеза. Ако противник не рекламира и судија не интервенише, неправилан потез ће остати и партија ће се наставити. Након што противник одигра свој потез, неправилан потез се не може изменити, осим ако то не прихвате оба играча без интервенције судије.

А.5.3. За правилну рекламацију победе због истека времена противника, играч може зауставити свој сат и позвати судију. Ипак, партија је неодлучена ако је позиција таква да противник не може матирати играчевог краља било којим низом правилних потеза.

А.5.4. Уколико судија примети да су оба краља у шаху, или да је пешак на најудаљенијем пољу од свог почетног поља, сачекаће да се доврши следећи потез. Тада ће, ако је неправилна позиција још увијек на плочи, партију прогласити нерешеном.

А.5.5. Судија мора реаговати ако примети да је вријеме на сату истекло.

А.6 Турнирски правилник мора одредити хоће ли се чланци А.4. или А.5. примијењивати за вријеме целог турнира.

В. Брзопотезни шах

В.1 Партија "Брзопотезног шаха" је она у којој се сви потези требају одиграти у одређеном времену од 10 минута или мање по играчу; или ако је додељено вријеме + 60 временских додатака 10 минута или мање.

В.2 Такмичарска правила ће се примењивати ако:

В.2.1 један судија надгледа једну партију и

В.2.2 свака партија се записује од стране судије или његовог/њезиног помоћника и, ако је могуће, електронским путем.

Б.3.3 Играч који је на потезу може било када од судије или његовог/њезиног

помоћника затражити записник партије на увид. Ово сме поновити највише пет пута током партије. Прекомерни захтеви сматраће се ометањем противника.

B.3 У супротном, игра ће се руководити Правилима за убрзани шах као у Члановима A.2, A.3 и A.5.

B.4 Турнирски правилник мора одредити хоће ли се чланови Б.2. или Б.3. примењивати за време целог турнира.

C. Алгебарска нотација

ФИДЕ на турнирима и мечевима које организира признаје само један начин записивања партија, алгебарску нотацију, те препоручује употребу исте за шаховску литературу и часописе. Записници партија исписани неком другом нотацијом не морају се узети као доказ у случајевима где се играчев записник партије обично узима за ту намену. Судија који примиети да се играч не служи алгебарском нотацијом треба упозорити играча о овом захтеву.

Опис алгебарске нотације

C.1 У овом опису израз "фигура" означава сваку фигуру осим пешака.

C.2 Свака фигура означава се скраћеницом. То је прво слово у енглеском језику, велико слово, њеног имена. На примјер: К = кинг, Q = qyеен, Р = роок, Б = бисхоп, Н = книгхт. (Н се користи за скакача, да се избегне двосмисленост).

C.3 За скраћеницу имена фигура, сваки играч је слободан користити име које се уобичајено користи у његовој/њезиној држави. Примјери: Ф = фоу (ловац на француском), Л = лопер (ловац нанизоземском) К = краљ, Д = дама, Т = топ, Л = ловац, С = скакач (на српском). У објављеној штампи, препоручује се употреба сличица фигура.

C.4 Пешаци се не означавају њиховим првим словом, него се препознају по изостанку таквог слова. Примери: е5, д4, а5, не пе4, Пд4, па5.

C.5 Осам линија (с лева на десно за белог, односно с десна на лево за црног) означавају се малим словима, редом, а, б, ц, д, е, ф, г и х.

C.6 Осам редова (од дна до врха за белог, односно од врха до дна за црног) нумеришу се, редом, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8. Према томе, у почетној позицији беле фигуре и пешаци смештени су на првом и другом реду, а црне фигуре и пешаци на осмом и седмом реду.

С.7 Као последица претходних одредби свако од 64 поља је непроменљиво означено јединственом комбинацијом слова и броја.



С.8 Сваки потез фигуре означава се скраћеницом имена те фигуре и ознаком поља на које фигура долази. Нема потребе писати цртицу између имена и поља. Примери: Бе5, Нф3, Рд1.

Кад се ради о пешацима, означава се само долазно поље. Примери: е5, д4, а5.

Прихватљиво је употребљавати и дугачку нотацију код које се записује и полазно поље. Примери: Бе2е5, Нг1ф3, Ра1д1, е7е5, д2д4, а6а5.

С.9. При записивању узимања може се ставити х између

С.9.1 скраћенице имена фигуре о којој је реч и

С.9.2 долазног поља. Примери: Бхе5, Нхф3, Рхд1, види такође Ц.10.

С.9.3 Кад се узима пешаком, мора се означити полазна линија, затим се може уметнути х, а потом долазно поље. Примери: дхе5, гхф3, ахб5. У случају узимања "ен пассант", запису се може додати "е.п.". Пример: ехд6 е.п.

С.10. Ако две исте фигуре могу доћи на исто поље, онда се фигура којом се играло означава како следи:

С.10.1. Ако су обе фигуре на истом реду:

С.10.1.1 скраћеницом имена фигуре,

С.10.1.2 линијом полазног поља, и

С.10.1.3 долазним пољем;

С.10.2. Ако су обе фигуре на истој линији:

С.10.2.1 скраћеницом имена фигуре,

С.10.2.2 редом полазног поља, и

С.10.2.3 долазним пољем;

С.10.3. Ако су фигуре на различитим редовима и линијама,

препоручује се метода 1. Примери:

С.10.3.1 Два скакача налазе се на пољима г1 и е1, једним од њих игра се на поље ф3: потез се означава или Нгф3 или Неф3, зависно о томе којим је скакачем играно;

C.10.3.2 Два скакача налазе се на пољима г5 и г1, једним од њих игра се на поље ф3: потез се означава или Н5ф3 или Н1ф3, зависно о томе којим је скакачем играно;

C.10.3.3 Два скакача налазе се на пољима х2 и д4, једним од њих игра се на поље ф3: потез се означава или Нхф3 или Ндф3, зависно о томе којим је скакачем играно.

C.10.3.4 Ако на ф3 скакач узима противникову фигуру, претходни примери се мењају додавањем ознаке узимања х: (1) или Нгхф3 или Нехф3, (2) или Н5хф3 или Н1хф3,
(3) или Нххф3 или Ндхф3, зависно о томе којим је скакачем играно.

C.11 У случају промоције пешака иза уобичајене ознаке потеза пјешака додаје се скраћеница нове фигуре. Примери: д8Q, ехф8Н, б1Б, г1Р.

C.12 Понуду ремија ће се означити као (=).

C.13 Посебне ознаке:

C.13.1 0-0 = рокирање с топом на х1 или с топом на х8 (рокирање на краљевој страни)

C.13.2 0-0-0 = рокирање с топом на а1 или с топом на а8 (рокирање на даминој страни)

C.13.3 х = узимање
C.13.4 + = шах
C.13.5 ++ или # = мат
C.13.6 е.п. = узимање "ен пассант"

Посљедње четири ознаке, Ц.13. – Ц.13.6 нису обавезне.

Огледна партија:

1. е4 е5 2. Нф3 Нф6 3. д4 ехд4 4. е5 Не4 5. Qхд4 д5 6. ехд6 е.п. Нхд6 7. Бг5 Нц6 8. Qе3+ Бе7 9. Нбд2 0-0 10. 0-0-0 Ре8 11. Кб1 (=)

Правила за игру са слијепим и слабовидним особама

D.1. Организатору се мора допустити да следећа правила, уз договор са судијом, прилагоди локалним условима. У такмичарском шаху између шахиста који виде и шахиста оштећеног вида ("легаллу блинд") било који од њих може захтевати употребу две шаховске табле, обичне за играче који виде, те посебне за слепе и слабовидне играче. Посебна шаховска табла треба одговарати следећим захтевима:

D.1.1 димензије најмање 20 х 20 цм,

D.1.2 да су црна поља мало издигнута,

D.1.3 да поседује рупицу за учвршћивање на сваком пољу,

D.1.4. Захтјеви за фигуре су:

D.1.4.1 да све имају клин који пристаје у рупицу за учвршћивање на плочи,

D.1.4.2 да су све типа Стаунтон, и уз то црне фигуре посебно означене.

D.2. Игра се одвија по следећим правилима:

D.2.1 Потези се објављују разговетно, противник потез понавља и изводи на својој плочи. Код промоције пешака, играч мора изјавити коју је фигуру одабрао. Да би објављивање потеза било што јасније, предлажу се следећа имена уместо одговарајућих слова:

А – Anna - Ана
Б – Bella - Бела
Ц – Cesar - Цезар
Д – David - Давид
Е – Eva - Ева
F – Felix - Феликс
Г – Gustav - Густав
Н – Hektor - Хектор

Осим ако судац не одлучи другачије, редовима од белога до црнога дат ће се немачки бројеви:

1 – eins - ајнс
2 – zwei- цвај
3 – drei- драј
4 – vier - фир
5 – fuenf- финф
6 – sechs - зекс
7 – sieben - зибен
8 – acht - ахт

Рокаде се објављују "Ланге Рохаде" (немачки за велику рокаду) и "Курце Рохаде" (немачки за малу рокаду).

Фигуре носе имена: Кениг, Даме, Турм, Лауфер, Спрингер, Бауер.

D.2.2 На плочи играча оштећеног вида сматра се да је фигура "такнута" кад је извађена из рупице за учвршћивање.

D.2.3. Сматра се да је потез "одигран" кад је:

D.2.3.1 у случају узимања, узета фигура уклоњена с плоче играча који је на потезу,

D.2.3.2 фигура постављена у нову рупицу за учвршћивање,

D.2.3.3 потез објављен.

D.2.4 Тек се након тога укључује противников сат.

D.2.5 За играча који види, у смислу одредби из става 2 и 3, вреде нормална правила. Д.2.6.

D.2.6.1 Играчу оштећеног вида допуштена је употреба посебно изведеног шаховског сата. Играчу с оштећеним видом мора бити могуће објавити време и број потеза.

D.2.6.2 Могуће је користити и аналогни сат који поседује следеће могућности:

1) бројчаник, опремљен ојачаним казаљкама, с једном ознаком на сваких пет минута, те са две ознаке на сваких 15 минута,
2) заставицу која се може лако осетити. Треба пазити да заставица буде тако изведена, да играч може осетити минутну казаљку током посљедњих 5 минута пуног сата.

D.2.7 Играч оштећена вида треба партију записивати Брајовим писмом, обичним писмом или је бележити на тонској траци.

D.2.8 Грешку насталу у објављивању потеза (лапсус лингве) потребно је исправити одмах и пре него што је укључен противников сат.

D.2.9 Уколико се током игре на шаховским плочама појаве различите позиције то је потребно исправити са судијиним помоћником, те уз коришћење записа партије оба играча. Ако се записи не разликују, играч који је записао правилан, а одиграо неправилан потез, треба да поправи позицију у складу са записом.

Ако се након појављивања различитих позиција на плочама утврди разлика и у записима играча, потези ће се вратити до позиције у којој се записи оба играча подударају.
Судија на сату треба да подеси утрошена времена за размишљање.

D.2.10. Играч оштећеног вида има право коришћења помоћника који ће имати неку или све следеће дужности:

D.2.10.1 повлачење потеза на противниковој плочи,

D.2.10.2 објављивање потеза оба играча,

D.2.10.3 записивање потеза у формулар играча оштећена вида, те укључивање противниковог сата (имајући на уму став 3.ц),

D.2.10.4 извештавање играча оштећеног вида, само на његов/њезин захтев, о броју одиграних потеза и утрошеном времену обојице играча,

D.2.10.5 рекламирање прекорачења времена за размишљање и информисање судије кад је играч који види дотакао једну од својих фигура,

D.2.10.6 обављање нужних формалности приликом прекида партије.

D.2.11 Уколико шахиста оштећеног вида нема помоћника, играч који види може користити помоћника за обављање послова наведених у ставкама Д.2.10.1 и Д.2.10.2.

Помоћник се мора користити у случају да су спарени играч оштећеног вида и играч оштећеног слуха.

УПУТСТВА

Увод

Следећа Упутства су наведена да помогну у организовању догађаја где могу бити потребна. Иако нису део Правила шаха ФИДЕ, снажно се препоручује њихово коришћење на свим догађајима где је примењиво.

Упутство I. Прекинуте партије

I.1.

I.1.1 Ако партија није завршена на крају прописаног времена за игру, судија ће захтевати да играч који је на потезу ковертира тај потез. Играч мора записати свој потез недвосмисленом нотацијом на папирни записник партије, ставити свој и противников, ако постоји, записник у коверту, запечатити коверту и тек тада зауставити шаховски сат. Све док није зауставио шаховски сат играч задржава право измене свог ковертираног потеза. Ако, након што му/јој је судија рекао да ковертира свој потез, играч изведе потез на шаховској плочи, он/она мора тај исти потез написати у свој записник као свој запечаћени потез.

I.1.2 Играч на потезу који прекида партију пре краја сесије играња сматраће се да је ковертирао у номинално време за крај сесије, а његово/њезино преостало време ће бититако забележено.

I.2. На коверти мора бити означено следеће:

I.2.1. имена играча,
1.2.2 позиција на шаховској плочи непосредно пре ковертирања потеза,
1.2.3 времена која су утрошили играчи,
1.2.4 име играча који је ковертирао потез,
1.2.5 редни број ковертираног потеза,
1.2.6 понуда ремија, ако је понуда важећа,
1.2.7 датум, време и место наставка партије.

I.3 Судија ће проверити тачност података на омотници и одговоран је за њено чување.

I.4 Ако играч понуди реми након што је његов/њезин противник ковертирао потез, понуда важи све док је противник не прихвати или одбаци као у Члану 9.1.

I.5 Пре наставка партије на шаховској плочи треба поставити позицију непосредно пре ковертирања потеза, а на сатовима треба наместити времена која су играчи потрошили до прекида.

I.6 Ако се пре наставка партије играчи договоре за реми, или један од играча изјави судији да предаје, партија је завршена.

I.7 Коверта ће се отворити само кад је присутан играч који мора одговорити на ковертирани потез.

I.8. Осим у случајевима наведеним у члановима 5, 6.9, 9.6 и 9.7, партију губи играч чији је запис ковертираног потеза:

I.8.1 двосмислен, или

I.8.2 записан тако да стварно значење није могуће утврдити, или

I.8.3 неправилан

I.9. Ако у договорено време за наставак партије:

I.9.1 играч који мора одговорити на ковертирани потез је присутан, коверта се отвара, игра се ковертирани потез на шаховској плочи и покреће се његов/њезин сат,

I.9.2 играч који мора одговорити на ковертирани потез није присутан, покренуће се његов/њезин сат; по његовом/њезину доласку, он/она може зауставити свој сат и позвати судију; коверта се тада отвара и игра ковертирани потез на шаховској табли; затим се његов/њезин сат поново покреће,

I.9.3 играч који је ковертирао потез није присутан, његов/њезин противник има право забележити свој одговор на записнику партије, ковертирати свој записник у новој коверти, зауставити свој сат и покренути сат одсутног играча уместо играња свог одговора на нормалан начин; ако је тако, коверта ће се уручити судији на чување и отвориће се по доласку играча који није присутан.

I.10 Сваки играч који стигне за шаховску таблу након утврђеног задатог времена кашњења изгубиће партију осим ако судија не одлучи другачије. Међутим, ако ковертирани потез резултира завршетком партије, тај завршетак ће се ипак применити.

I.11 Ако правила такмичења одређују да задано време кашњења није нула, примијениће се следеће: Ако ниједан играч није присутан на наставку, играч који треба одговорити на ковертирани потез изгубиће сво вријеме које прође до његовог/њезиног доласка, осим ако правила такмичења одређују или судија одлучи другачије.

I.12 Наставак прекинуте партије:

I.12.1 Уколико нестане коверта која садржи ковертирани потез, партија ће се наставити од прекинуте позиције, с временима која су била забележена у тренутку прекида. Ако се не могу утврдити утрошена времена, сатове ће наместити судија. Играч који је ковертирао потез одиграће на шаховској табли потез којег је, према својој изјави, ковертирао.

I.12.2 Уколико је немогуће поновно поставити позицију, партија ће се поништити и играће се нова партија.

I.13 Ако на наставку партије било који од играча укаже, пре одигравања свог првог потеза, да је вријеме нетачно намештено на било ком сату, грешка мора бити исправљена. Ако се грешка не утврди тада, партија ће се наставити без исправака, осим ако судија не одлучи другачије.

I.14 Трајање сваке сеансе наставка контролисаће се судијиним сатом.

Време почетка објавиће се унапред.

Упутства III. Партије без додатка, укључујући и убрзани завршетак

III.1 "Убрзани завршетак" представља део игре у којем се сви преостали потези морају одиграти унутар одређеног времена.

III.2.

III.2.1 Следећа упутства које се односе на последњи део партије, укључујући и "убрзани завршетак", примењиће се за такмичење на којем је то изричито унапред најављено.

III.2.2 Овај додатак ће се примјенити само на стандардне и убрзане партије без додавања времена по сваком потезу. Не примјењује се на брзопотезне партије.

III.3.

III.3.1. Ако су обе заставице пале, а није могуће утврдити која је пала пре онда:

III.3.1.1 партија ће се наставити ако се то догодило у било којем периоду игре осим у последњем;

III.3.1.2 партија је реми ако се то догодило у периоду у којем се морају одиграти сви преостали потези.

III.4 Уколико играч који је на потезу има мање од два минута, може захтевати да се за оба играча, ако је то могуће, уведе временски додатак од пет секунди по потезу. Ово уједно представља и понуду ремија. Ако противник одбије понуду, а судија прихвати захтев, сатове треба примерено наместити, противнику треба додати два минута и наставити партију.

III.5. Уколико се члан III.4 не примјењује а играч који је на потезу има мање од два минута, може рекламирати реми пре него што му време истекне (видети члан 6.12.2). Играч ће позвати судију и може зауставити сат. Рекламацију је могуће заснивати на тврдњи да противник не може победити на уобичајен начин и/или да противник не улаже потребан напор да би победио на уобичајени начин.

III.5.1 Уколико судија прихвати тврдњу да противник не може победити на уобичајени начин, или да противник не улаже довољно напора да би победио на уобичајени начин, прогласиће партију нерешеном. У противном ће одложити одлуку или одбити рекламацију.

III.5.2 Уколико судија одложи одлуку, противнику се може додати два минута и игра ће се наставити уз присуство судије, ако је то могуће. Судија ће о коначном резултату одлучити касније, током игре, или што је пре могуће, након истека времена на једном од сатова. Уколико противник играча којем је време истекло не може победити на уобичајени начин, или не улаже довољно напора да би победио на уобичајени начин, одлучиће да је партија нерешена.

III.5.3 Уколико судија одбије рекламацију, противнику ће се додати два минута.

III.6. Уколико партија није под надзором судије, треба применити следеће:

III.6.1 Играч може рекламирати реми пре него што му време истекне, уколико му је преостало мање од два минута. Тиме је партија завршена. Рекламација се може заснивати на тврдњи да:

III.6.1.1 противник не може победити на уобичајени начин и/или

III.6.1.2 противник не улаже довољно напора да би победио на уобичајени начин.

У првом случају (III.6.1.1) играч мора записати коначну позицију уз оверу противника.

У другом случају (III.6.1.2) играч мора записати коначну позицију и приложити попуњен записник потеза. Противник мора оверити оба приложена документа (записану позицију и записник потеза).

III.6.2 Рекламацију треба проследити судији који је одређен за предметну партију.

ПС: Намерно је изостављен део правила који се односи на „шах 960“ !

Коришћена литература:

- **FIDE HANDBOOK** E. Miscellaneous / 01. Laws of Chess / FIDE Laws of Chess taking effect from 1 January 2023 /
- **HUSS 20221230 TA Pravila saha FIDE verzija 3.01 (помоћ око превода)**