

Pravidla šachu FIDE platná od 1.7.2017

Tabulka změn

4.2	Pouze hráč, který je na tahu, smí opravit postavení jednoho nebo více kamenů na jejich polích za předpokladu, že předtím upozornil na svůj záměr (např. slovem „opravuji“ nebo „j’adoube“).	4.2.1 4.2.2	Pouze hráč, který je na tahu, smí opravit postavení jednoho nebo více kamenů na jejich polích za předpokladu, že předtím upozornil na svůj záměr (např. slovem „opravuji“ nebo „j’adoube“). Jakýkoli jiný fyzický kontakt s kamenem, kromě zjevně náhodného kontaktu, se považuje za záměrný.
4.3c)	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.	4.3.3	jednoho či více svých nebo soupeřových kamenů, musí vzít prvně dotknutý soupeřův kámen svým prvně dotknutým vlastním kamenem. Pokud to je nepřípustné, 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.
5.2c)	Hra končí remízou na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry. Tím hra okamžitě končí.	5.2.3	Hra končí remízou na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry za podmínky, že oba hráči provedli nejméně jeden tah. Tím hra okamžitě končí.
5.2d)	Hra může skončit remízou, jestliže se stejná pozice může vyskytnout nebo se již vyskytla nejméně třikrát (viz článek 9.2).		Zrušeno – viz 9.2
5.2.e)	Hra může skončit remízou, jestliže oba hráči provedli posledních 50 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez brání kamene (viz článek 9.3).		Zrušeno – viz 9.3
6.7a)	Rozpis soutěže určí předem „čekací dobu“. Hráč, který se dostaví k šachovnici po uplynutí čekací doby, partii prohrává, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.	6.7.1	Rozpis soutěže určí předem „čekací dobu“. Pokud čekací doba není určena, pak je nulová. Hráč, který se dostaví k šachovnici po uplynutí čekací doby, partii prohrává, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.

6.11	Pokud oba praporky spadly a je nemožné zjistit, který praporek spadl jako první, pak:		Přesunuto do Směrnice III – viz III.3.1, III.3.1.1 a III.3.1.2
6.11a)	v partii se pokračuje, pokud se nejedná o závěrečnou fázi partie;		
6.11b)	partie končí remízou, pokud se jedná o fázi partie, kdy musí být dokončeny všechny tahy.		
7.3	Začne-li se partie hrát s obrácenými barvami, ve hře se pokračuje, pokud rozhodčí nerozhodne jinak.	7.3	Začne-li partie s obrácenými barvami a oba hráči provedou méně než 10 tahů partie se zruší a hraje se partie nová se správnými barvami. Po 10 a více tazích partie pokračuje.
7.5.a)	Zjistí-li se v průběhu partie, že byl dokončen nepřípustný tah, musí být obnovena pozice před nesprávností. Nemůže-li být pozice bezprostředně před nesprávností znovu obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před nesprávností. Tah nahrazující nepřípustný tah musí být v souladu s články 4.3 a 4.7. Hra pak pokračuje z obnovené pozice.	7.5.1	Nepřípustný tah je dokončen, když hráč stiskne své hodiny. Zjistí-li se v průběhu partie že byl dokončen nepřípustný tah, musí být obnovena pozice bezprostředně před nesprávností. Nemůže-li být pozice bezprostředně před nesprávností obnovena, hra pokračuje od poslední zjistitelné pozice před nesprávností. Tah nahrazující nepřípustný tah musí být v souladu s články 4.3 a 4.7. Hra pak pokračuje z obnovené pozice.
nový		7.7.1	Pokud hráč použije k provedení svého tahu obě ruce (při rošádě, braní nebo při proměně pěšce), jedná se o nepřípustný tah
nový		7.7.2	Při prvním porušení článku 7.7.a) rozhodčí přidá soupeři dvě minuty času na rozmyšlenou. Pokud se týž hráč proviní podruhé, rozhodčí prohlásí partii za prohranou pro tohoto hráče. Partie však končí remízou, jestliže daném postavení soupeř nemůže dát mat žánou posloupností přípustných tahů
nový		7.8.1	Jestliže hráč stiskne hodiny aniž by provedl tah, jedná se o nepřípustný tah.
nový		7.8.2	Při prvním porušení pravidla 7.8a) rozhodčí přidá soupeři dvě minuty k jeho času na rozmyšlenou. Pokud se týž hráč proviní podruhé, rozhodčí prohlásí partii za prohranou pro tohoto hráče. Partie však končí

			remizou, jestliže v daném postavení soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
9.1a)	Rozpis soutěže může stanovit, že se bez souhlasu rozhodčího hráči vůbec nesmí dohodnout na remíze anebo se nesmí dohodnout na remíze před dokončením určitého počtu tahů.	9.1.1	Pravidla soutěže mohou stanovit, že bez souhlasu rozhodčího hráči nesmí remízu nabízet ani se na remíze dohodnout, ať již za méně než určený počet tahů nebo vůbec.
9.2.b.2	král a věž měli právo na rošádu, ale ztratili toto právo po provedení tahu. Právo provést rošádu zaniká až tehdy, když král nebo věž provede tah.	9.2.2.2	král měl právo na rošádu s věží, která dosud netáhla , ale ztratil toto právo provedením tahu. Právo provést rošádu zaniká až tehdy, když král nebo věž provede tah.
9.6.a)	stejná pozice nastala podle článku 9.2b nejméně pětkrát v důsledku vzájemného opakování tahů oběma hráči.	9.6.1	stejná pozice nastala podle článku 9.2b) nejméně pětkrát
9.6.b)	oba hráči dokončili během série 75 po sobě následujících tahů bez tahu pěšcem a bez braní kamene. Jestliže poslední tah byl maticí, pak mat má přednost.	9.6.2	oba hráči provedli alespoň 75 po sobě jdoucích tahů bez tahu pěšcem a bez braní kamene.
9.7	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 v souladu s článkem 3 a články 4.2 - 4.7.	zrušen	Viz 5.2.2
nový		10.2	Celkový výsledek jakékoli partie nemůže překročit maximální výsledek normálně pro partii určený. Výsledek přidělený jednotlivým hráčům musí odpovídat výsledku normálně s partií spojovanému (např. není povolen výsledek $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$).
nový		11.2.4	Celkový výsledek jakékoli partie nemůže překročit maximální výsledek normálně pro partii určený. Výsledek přidělený jednotlivým hráčům musí odpovídat výsledku normálně s partií spojovanému (např. není povolen výsledek $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$).
11.3b)	Hráčům je zakázáno mít u sebe v průběhu partie v hracím prostoru mobilní telefon a/nebo jiné elektronické	11.3.2.1	Hráčům je zakázáno mít v průběhu partie v hracím prostoru jakýkoli elektronický přístroj, který není výslovně

	<p>komunikační prostředky. Pokud se zjistí, že hráč přinesl takové zařízení do hracího prostoru, prohrává partii. Soupeř partii vyhrává.</p> <p>Rozpis soutěže může určit jiný, méně přísný, trest.</p> <p>Rozhodčí může po hráči požadovat, aby v soukromí umožnil kontrolu jeho oděvu, tašek a jiných věcí. Kontrolu hráče provede rozhodčí nebo osoba jím pověřená. Osoba provádějící kontrolu musí být stejného pohlaví jako hráč. Jestliže se hráč odmítne podrobit této kontrole, bude rozhodčím potrestán podle článku 12.9.</p>	<p>11.3.2.2</p> <p>11.3.3</p>	<p>schválený rozhodčím. Propozice soutěže však mohou povolit uložení takového přístroje v hráčově zavazadle za podmínky, že přístroj je zcela vypnutý. Toto zavazadlo musí být umístěno podle dohody s rozhodčím. Hráči nesmí bez povolení rozhodčího toto zavazadlo používat.</p> <p>Je-li zřejmé, že v hracím prostoru hráč takový přístroj u sebe má, partii prohrává. Soupeř partii vyhrává. Propozice soutěže mohou určit jiný, méně přísný trest.</p> <p>Rozhodčí může po hráči požadovat, aby v soukromí umožnil kontrolu jeho oděvu, tašek, jiných věcí nebo jeho těla. Kontrolu hráče provede rozhodčí nebo osoba jím pověřená. Osoba provádějící kontrolu musí být stejného pohlaví jako hráč. Jestliže se hráč odmítne podrobit této kontrole, bude rozhodčím potrestán podle článku 12.9.</p>
11.3c)	Kouření je povoleno pouze v těch částech hracího prostoru, které určí rozhodčí.	11.3.4	Kouření, včetně e-cigaret , je povoleno pouze v těch částech hracího prostoru, které vyhradí rozhodčí.
nový		11.11	Oba hráči musí pomáhat rozhodčímu v jakékoliv situaci vyžadující rekonstrukci partie, včetně reklamace remízy.
nový		11.12	Ověření reklamace trojího opakování pozice nebo 50 tahů je povinností obou hráčů za dohledu rozhodčího.
12.1	Rozhodčí dbá na přesné dodržování těchto Pravidel šachu.	12.1	Rozhodčí dbá na dodržování těchto Pravidel šachu.
nový		12.2.7	řídí se Směrnicí proti podvádění
nový		12.9.8	vylovení z jednoho nebo více kol
A.2	Hráči nemusí tahy zapisovat.	A.2	Hráči nemusí tahy zapisovat, neztrácejí však práva reklamace obvykle založené na partiáři. Hráč může kdykoliv požádat rozhodčího o partiář, aby mohl tahy zapisovat.
nový		A.3.2	Pokud je hráč na tahu, smí požádat rozhodčího nebo jeho pomocníka o

			nahlédnutí do partiáře. To může učinit během partie pětkrát, vyšší počet se považuje za rušení soupeře.
A.4.2	Nepřípustný tah je dokončen až po spuštění soupeřových hodin. Jestliže to zjistí rozhodčí a soupeř ještě neprovedl další tah, prohlásí partii za prohranou. Jestliže nezasáhne rozhodčí, má soupeř právo, před tím než sám provede tah, reklamovat výhru. Partie však končí remízou, pokud soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů. Jestliže soupeř nereklamuje a rozhodčí nezasáhne, nepřípustný tah platí a partie pokračuje. Jakmile soupeř provede další tah, nepřípustný tah nelze opravit, pokud se na tom soupeři sami nedohodnou (tj. bez zásahu rozhodčího).	A.4.2	Jestliže si rozhodčí vidí, že hráč dokončil nepřípustný tah a jeho soupeř neprovedl svůj další tah, prohlásí partii za prohranou pro hráče, který nepřípustný tah provedl. Jestliže nezasáhne rozhodčí, má soupeř právo, před tím než sám provede tah, reklamovat výhru. Partie však končí remízou, pokud soupeř nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů. Jestliže soupeř nereklamuje a rozhodčí nezasáhne, nepřípustný tah platí a partie pokračuje. Jakmile soupeř provede další tah, nepřípustný tah nelze opravit, pokud se na tom soupeři sami nedohodnou (tj. bez zásahu rozhodčího).
A.4.3	Hráč reklamuje svou výhru na čas tak, že zastaví hodiny a informuje rozhodčího. Reklamace je úspěšná za předpokladu, že je po zastavení hodin praporek reklamujícího hráče nahoře a soupeřův praporek je spadlý. Partie však končí remízou, pokud hráč nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.	A.4.3	Při reklamaci výhry na čas může hráč zastavit hodiny a informovat rozhodčího. Reklamace je úspěšná za předpokladu, že po zastavení hodin je praporek reklamujícího hráče a soupeřův praporek je spadlý. Partie však končí remízou, pokud hráč nemůže dát mat žádnou posloupností přípustných tahů.
nový		A.4.5	Rozhodčí může rovněž ohlásit pád praporku.
nový		B.3.2	Pokud je hráč na tahu, může požádat rozhodčího nebo jeho pomocníka o nahlédnutí do partiáře. To může učinit během partie pětkrát, vyšší počet se považuje za rušení soupeře.
B.4	V opačném případě platí článek A4 pravidel pro rapid šach.	B.4	V opačném případě platí články A2 a A4 pravidel pro rapid šach
C.8	Každý tah kamene je označen: a) zkratkou 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.	C.8	Každý tah kamene je označen: a) zkratkou názvu příslušného kamene a b) názvem cílového pole, na které kámen táhne. Není třeba dělat pomlčku mezi a) a b). Příklady: Se5, Jf3, Vd1. U tahů pěšcem se označují pouze cílová pole. Příklady: e5, d4, a5. Přijatelná je i dlouhá

			forma, obsahující i výchozí pole. Příklady: Sb2e5, Jg1f3, Va1d1, e7e5, d2d4, a6a5
D.2.5	Zrakově postižení hráči mohou používat speciálně sestrojené šachové hodiny, kteří mají tyto znaky:	D.2.6.1	Zrakově postižení hráči smí používat speciálně sestrojené šachové hodiny, kteří oznamují zrakově postiženému hráči čas a počet tahů
D.2.5a)	ciferník má vyztužené ručičky, každých 5 minut je označeno vyvýšeným bodem, každých 15 minut dvěma vyvýšenými body;	D.2.6.2	Alternativně lze použít analogové hodiny s těmito vlastnostmi
D.2.5b)	praporek je dobře nahmatatelný a upravený tak, aby umožňoval hráči hmatem kontrolovat velkou ručičku v průběhu posledních 5 minut celé hodiny;	D.2.6.2.1	ciferník má vyztužené ručičky, každých 5 minut je označeno vyvýšeným bodem, každých 15 minut dvěma vyvýšenými body,
D.2.5c)	prostředky slyšitelné pro zrakově postižené hráče, které oznamují počet tahů; tato funkce není povinná.	D.2.6.2.2	praporek je dobře nahmatatelný a upravený tak, aby umožňoval hráči hmatem kontrolovat velkou ručičku v průběhu posledních 5 minut celé hodiny.
D.2.10	Pokud zrakově postižený hráč služeb pomocníka nevyužívá, může vidoucí hráč využít pomocníka k naplnění bodů 9a a 9b.	D.2.11	Pokud zrakově postižený hráč služeb pomocníka nevyužívá, může vidoucí hráč využít pomocníka k naplnění bodů D.2.10.1 a D.2.10.2. Pokud hraje zrakově postižený hráč se sluchově postiženým hráčem, je pomocník nezbytný.
G.2	Před zahájením soutěže musí být oznámeno, zda tato příloha bude aplikována nebo ne.	III.2.1	Tato směrnice pro závěrečnou fázi partie včetně rychlého zakončení se použije pouze v případě, že její použití v soutěži bylo oznámeno předem.
zde nový	Přesunuto z 6.11.1, 6.11.1 a 6.11.1.2	III.3.1 III.3.1.1 III.3.1.2	Pokud oba praporky spadly a je nemožné zjistit, který praporek spadl jako první, pak v partii se pokračuje, pokud se nejedná o závěrečnou fázi partie partie končí remizou, pokud se jedná o závěrečnou fázi partie, kdy musí být dokončeny všechny tahy

III.4	Jestliže je hráč na tahu a na hodinách mu zbývají méně než 2 minuty, může požádat o „ time delay “ (nastavení Bronstein) nebo „ cumulative time “ (nastavení Fischer) bonus 5 vteřin na tah pro oba hráče, pokud je to možné. Tento požadavek je současně nabídkou remízy. Pokud je tato nabídka remízy soupeřem odmítnuta a rozhodčí požadavek uzná, hodiny se nastaví s dodatkovým časem, soupeři se přidají 2 minuty a partie bude pokračovat.	III.4	Jestliže je hráč na tahu a na hodinách mu zbývají méně než 2 minuty, může požádat o bonus 5 sekund na tah pro oba hráče. Tento požadavek je současně nabídkou remízy. Pokud je tato nabídka remízy soupeřem odmítnuta a rozhodčí požadavek uzná, hodiny se nastaví s dodatkovým časem, soupeři se přidají 2 minuty a partie bude pokračovat.
-------	--	-------	--