

E.I.01A. Pravila šaha

Preveo: Branislav Šuhartović, IA

Lektor: Njegić Milena, prof

FIDE pravila šaha odnose se na igru za šahovskom pločom.

Engleski tekst je autentična verzija Pravila šaha koja su usvojena na 79. Kongresu FIDE u Drezdenu novembra 2008. godine, a primenjuju se od 1. jula 2009. godine.

Reči „on“, „njega“ i „njegov“ u Pravilima uključuju „ona“, „nju“ i „njen“.

Predgovor

Pravila šaha ne mogu da predvide sve moguće situacije koje mogu nastati u toku partije, niti mogu da regulišu sva moguća administrativna pitanja. U slučajevima koji nisu precizno regulisani Pravilima trebalo bi da je moguće da se dođe do ispravne odluke na osnovu analogije sa slučajevima koji su obuhvaćeni Pravilima. Pravila podrazumevaju da sudije poseduju neophodnu stručnost, zdrav razum i apsolutnu objektivnost. Suviše detaljna pravila umanjila bi sudijama slobodu odlučivanja, što bi moglo da ih spreči da donesu odluku u skladu sa poštenjem, logikom i specijalnim okolnostima. FIDE apeluje na sve igrače i federacije da prihvate ovakvo gledište.

Federacija članica FIDE je slobodna da uvede detaljnija pravila pod uslovima da:

- a) ni na koji način nisu u suprotnosti sa FIDE Pravilima šaha,
- b) su ograničena samo na teritoriju te federacije,
- c) se ne primenjuju na bilo koji FIDE meč, šampionat ili kvalifikaciono takmičenje, kao ni na turnirima na kojima se mogu osvajati FIDE titule ili se rejtinguju.

OSNOVNA PRAVILA IGRE

Član 1. Priroda i cilj šahovske partije

- 1.1 Šahovsku partiju igraju dva protivnika koji naizmenično pokreću svoje figure na kvadratnoj tabli koja se naziva „šahovska tabla“ (ploča). Igrač sa belim figurama počinje partiju. Kaže se da je „igrač na potezu“ kada je protivnikov potez „završen“ (član 6.7).
- 1.2 Cilj svakog igrača je da protivničkog kralja „napadne“ tako da protivnik nema ni jedan legalan potez. Igrač koji ostvari taj cilj je „matirao“ protivničkog kralja i time dobio partiju. Ostavljanje sopstvenog kralja pod napadom, izlaganje sopstvenog kralja napadu, kao ni uzimanje protivničkog kralja nisu dozvoljeni. Igrač čiji je kralj matiran je izgubio partiju.
- 1.3 Ako je pozicija takva da ni jedan igrač nema mogućnost da matira protivnika, partija je nerešena.


Član 2. Početna pozicija figura na šahovskoj tabli


2.1. Šahovska tabla je 8 x 8 kvadratna mreža koja se sastoji od 64 polja naizmenično svetle („bela“ polja) i tamne („crna“ polja) boje.


Šahovska tabla se postavlja tako da se u desnom uglu svakom igraču nalazi belo polje.

2.2. Na početku partije jedan igrač ima 16 svetlo obojenih figura („bele“ figure), a drugi igrač ima 16 tamno obojenih figura („crne“ figure)

Figure su sledeće:

Beli kralj koji se obično predstavlja simbolom 

Bela kraljica (dama) koja se obično predstavlja simbolom 

Dva bela topa koji se obično predstavljaju simbolom 

- Dva bela lovca koji se obično predstavljaju simbolom 
- Dva bela skakača koji se obično predstavljaju simbolom 
- Osam belih pešaka koji se obično predstavljaju simbolom 
- Crni kralj koji se obično predstavlja simbolom 
- Crna kraljica (dama) koja se obično predstavlja simbolom 
- Dva crna topa koji se obično predstavljaju simbolom 
- Dva crna lovca koji se obično predstavljaju simbolom 
- Dva crna skakača koji se obično predstavljaju simbolom 
- Osam crnih pešaka koji se obično predstavljaju simbolom 

2.3. Početna pozicija figura na šahovskoj tabli je:

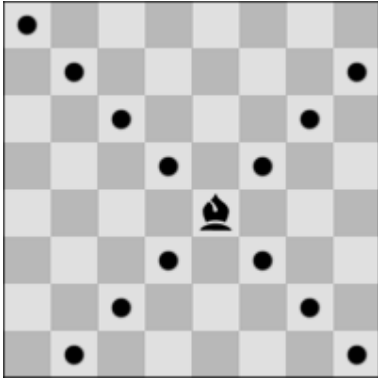


Član 3. Kretanje figura

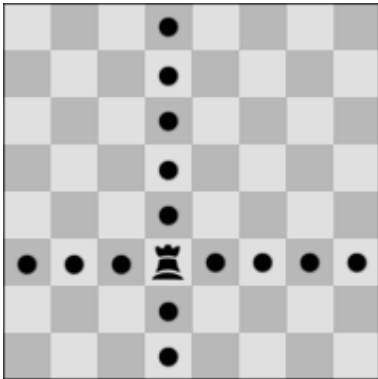
3.1. Nije dozvoljeno da se figura pomeri na polje na kome se nalazi figura iste boje. Ako se figura pomera na polje na kome se nalazi protivnička figura, tada se protivnička figura osvaja i uklanja sa table kao deo istog poteza. Kaže se da figura napada protivničku ako može da je osvoji na tom polju u skladu sa članovima 3.2 – 3.8.

Smatra se da figura napada polje iako joj nije dozvoljeno da dođe na njega jer bi sopstveni kralj ostao u šahu, ili bi pri tome kralj bio izložen napadu.

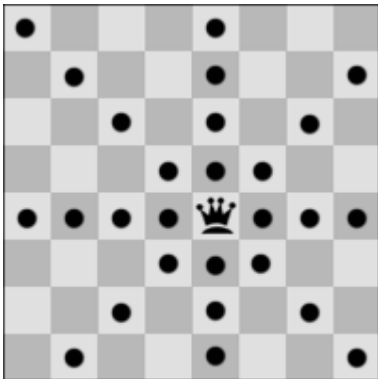
3.2. Lovac može da se pomeri na bilo koje polje duž dijagonala na kojima se nalazi.



3.3. Top može da se pomeri na bilo koje polje duž linije ili reda na kojima se nalazi.

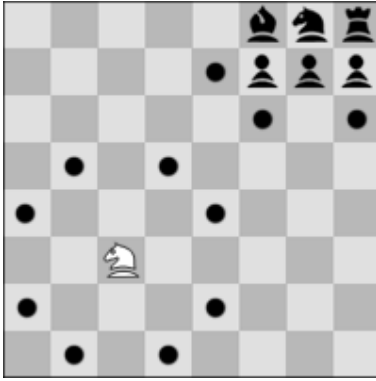


3.4. Kraljica može da se pomeri na bilo koje polje duž linije, reda ili dijagonala na kojima se nalazi.

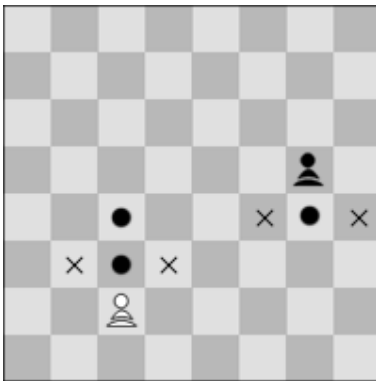


3.5. Lovac, top ili kraljica pri tome ne mogu da preskaču ma koju drugu figuru.

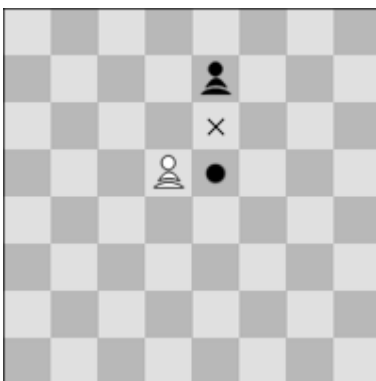
3.6. Skakač se pomera na jedno od polja koje je najbliže onome na kome se nalazi, a nije na istom redu, liniji ni dijagonali.



- 3.7. a. Pešak može da se pomeri na slobodno polje neposredno ispred na istoj liniji, ili
 b. Kada se prvi put pomera to može da izvrši kao u 3.7.a. ali može i da napreduje dva polja duž iste linije ako su oba slobodna, ili
 c. može da se pomeri na polje zauzeto protivničkom figurom koja se nalazi na dijagonali ispred njega na susednoj liniji uzimajući tu figuru.

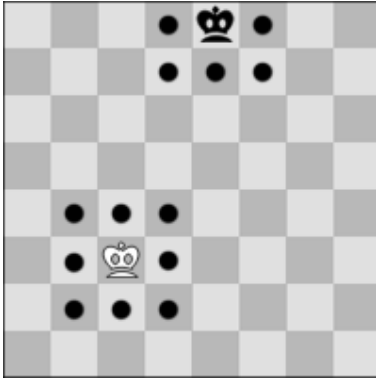


- d. Pešak koji napada polje preko koga je prešao protivnički pešak napredujući za dva polja sa početne pozicije (3.7.b) može da osvoji tog pešaka kao da se on pomerio samo za jedno polje. Ovo uzimanje je moguće samo u prvom narednom potezu i zove se „an pasan“.



- e. Kada pešak stigne do najdaljeg reda u odnosu na početni položaj, mora se zameniti kao deo istog poteza za novu kraljicu, topa, lovca ili skakača iste boje. Igračev izbor nove figure nije ograničen samo na one figure koje su prethodno uzete sa table. Ova zamena pešaka za drugu figuru zove se „promocija“. Nova figura ima trenutno dejstvo.

- 3.8. a. Kralj se može kretati na dva načina:
 pomeranjem na bilo koje susedno polje koje nije napadnuto sa jednom ili više protivničkih figura

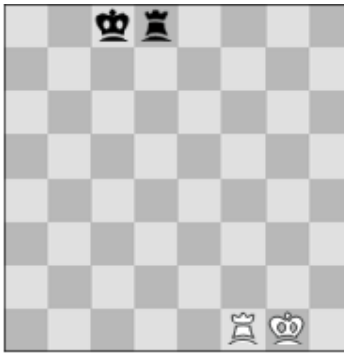


Ili „rokadom“. To je potez kralja i ma kog topa iste boje duž igračevog prvog reda, koji se računa kao potez kralja i vrši tako što se kralj sa početne pozicije pomeri za dva polja prema topu na njegovoj početnoj poziciji, a zatim se top premesti na polje preko koga je kralj prešao.



Before white kingside castling

Before black queenside castling



After white kingside castling

After black queenside castling



Before white queenside castling

Before black kingside castling



After white queenside castling

After black kingside castling

b. (1) Pravo na rokadu je izgubljeno:

- ako se kralj već pomerao, ili
- sa topom koji se već pomerao.

(2) Rokada je privremeno sprečena ako

- je polje na kome se kralj nalazi, polje preko koga prelazi ili dolazno polje napadnuto jednom ili više protivničkih figura,

- ako se između kralja i topa sa kojim se rokira nalazi ma koja druga figura.

3.9. Kralj je u „šahu“ ako je napadnut jednom ili više protivničkih figura, čak i kada su te figure sprečene da se pomeraju na to polje jer bi time dovele/ostavile svog kralja u šahu. Ni jedna figura ne može se pomeriti tako da bilo izloži svog kralja šahu, bilo da ga u njemu ostavi.

Član 4. Izvršenje poteza

4.1. Potez se vrši samo jednom rukom.

4.2. Igrač koji je na potezu može da popravi jednu ili više figura na poljima na kojima se nalaze ako prethodno izrazi nameru da to uradi (rečima „popravljam“ ili „ž adub“).

4.3. Osim u slučaju 4.2 ako igrač na potezu namerno dodirne na šahovskoj ploči:

a. Jednu ili više svojih figura, mora da odigra potez prvom figurom sa kojom je potez moguć,
b. Jednu ili više protivničkih figura, mora da uzme prvu figuru koja se može uzeti,
c. Po jednu figuru obe boje, mora uzeti protivničku figuru svojom. Ako to nije moguće mora da igra/uzme prvu dodirnutu figuru. Ako nije jasno koja je figura prvo dodirnuta, smatraće se da je prvo dotakao svoju figuru.

4.4. Ako igrač na potezu:

- a. namerno dodirne svog kralja i topa, tada mora da izvrši rokadu na tu stranu ako je to moguće,
- b. Namerno dodirne topa pa posle kralja nije mu dozvoljeno da rokira na tu stranu u tom potezu i na tu situaciju se primenjuje 4.3.a
- c. U nameri da rokira dodirne kralja ili kralja i topa istovremeno, ali rokada na tu stranu nije moguća, mora se odigrati drugi moguć potez kraljem (uključujući i rokadu na drugu stranu). Ako kralj ne može da povuče ni jedan potez, igrač je slobodan da odigra ma koji drugi legalan potez.
- d. Prilikom promocije izbor nove figure je završen kada ta figura dodirne polje na kome se promocija vrši.

4.5. Ako se ni jedna od dodirnutih figura ne može pokrenuti/uzeti igrač je slobodan da odigra ma koji ispravan potez.

4.6. Kada se kao legalan potez ili njegov deo figura ostavi na polju (više se ne drži u ruci) ona se u tom potezu ne može pomeriti na drugo polje. Smatra se da je potez završen:

a. u slučaju uzimanja kada se osvojena figura ukloni sa ploče, na njeno mesto postavi svoja figura koja je uzela i od nje odvoji ruka

b. u slučaju rokade kada igrač odvoji ruku sa topa na polju preko koga je prešao kralj. Kada igrač odvoji ruku od kralja potez još nije završen, ali on nema pravo da odigra drugi potez osim rokade na tu stranu ako je moguća.

c. u slučaju promocije pešaka, kada je pešak uklonjen sa table i igrač odvoji ruku sa nove figure koju je postavio na polje promocije. Ako je igrač odvojio ruku od pešaka koji je stigao na polje promocije, potez nije završen, ali se pešak više ne može pomeriti na drugo polje.

Potez je legalan ako su ispunjeni svi zahtevi iz člana 3. Ako potez nije legalan mora se odigrati drugi umesto njega prema članovima 4.3, 4.4 i 4.5

4.7. Igrač gubi pravo da reklamira povredu člana 4 kada dodirne figuru u nameri da odigra potez.

Član 5. Završetak partije

5.1. a. Partija je dobijena za igrača koji matira protivničkog kralja. To odmah završava partiju pod pretpostavkom da je potez kojim se daje mat legalan.

b. Partija je dobijena za igrača čiji protivnik objavi predaju. To odmah završava partiju.

5.2. a. Partija je nerešena kada igrač koji je na potezu nema ni jedan legalan potez, a njegov kralj nije u šahu (pat). To odmah završava partiju pod pretpostavkom da je potez kojim nastaje pat legalan.

b. Partija je nerešena kada nastane pozicija u kojoj ni jedan igrač ne može da matira protivničkog kralja ma kojom serijom legalnih poteza („mrtva pozicija“). To odmah završava partiju pod pretpostavkom da je potez kojim je takva pozicija nastala legalan.(vidi član 9.6)

c. partija je nerešena sporazumom igrača u toku partije. To odmah završava partiju. (vidi član 9,1)

d. Partija može da bude nerešena ako se ista pozicija pojavi, ili će se pojaviti na šahovskoj ploči najmanje 3 puta (član 9.2)

e. Partija može da bude nerešena ako svaki igrač povuče najmanje 50 poslednjih uzastopnih poteza bez pomeranja ma kog pešaka ili uzimanja ma koje figure (član 9.3)

PRAVILA ZA TAKMIČENJA

Član 6. Šahovski sat

6.1. „Šahovski sat“ je sat sa dva vremenska displeja povezana tako da uvek radi tačno jedan od njih. „Sat“ u ovim Pravilima označava jedan od ovih displeja. Svaki sat ima „zastavicu“. „Pad zastavice“ znači da je isteklo vreme koje je dodeljeno igraču.

6.2. a. Kada se koristi šahovski sat svaki igrač mora da povuče minimalni broj poteza (ili sve) u predviđenom vremenu pri čemu mu može biti dodeljeno dodatno vreme za svaki potez. Sve ovo se mora unapred precizno definisati.

b. vreme koje igrač uštedi u jednom periodu igre dodaje se njegovom raspoloživom vremenu za sledeći period, osim kada se primenjuje „**time delay**“.

U „**time delay**“ oba igrača dobijaju „glavno vreme za razmišljanje“. Svaki takođe dobija i „fiksno dodatno vreme“ za svaki potez. Smanjivanje glavnog vremena počinje tek pošto fiksno vreme za potez istekne. Ako igrač povuče potez pre isteka fiksnog vremena, glavno vreme se ne menja bez obzira na to koliko fiksnog vremena je iskoristio.

6.3. Odmah po padu zastavice mora se proveriti da li su ispunjeni zahtevi člana 6.2.a.

6.4. Pre početka partije sudija odlučuje gde će se postaviti šahovski sat.

6.5. U vreme predviđeno za početak partije uključuje se sat igraču koji ima bele figure.

6.6. a. Svaki igrač koji stigne za šahovsku tablu posle početka seanse gubi partiju. Uobičajeno vreme kašnjenja je 0 minuta. Pravila takmičenja mogu da predvide drugačije vreme kašnjenja.

b. Ako pravila takmičenja predviđaju vreme kašnjenja primenjuje se sledeće: kada na početku nije prisutan ni jedan igrač, vreme teče igraču sa belim figurama sve dok on ne stigne, osim ako pravila takmičenja ili sudija ne odluče drugačije.

6.7. a. Za vreme partije svaki igrač pošto završi svoj potez na šahovskoj tabli, zaustavlja svoj i uključuje protivnikov sat. Igraču mora uvek biti omogućeno da zaustavi svoj sat. Njegov potez nije kompletan dok to ne uradi, osim ako tim potezom ne završava partiju (članovi 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c i 9.6).

Vreme između povlačenja poteza i zaustavljanja sata smatra se delom vremena koje je dodeljeno igraču.

b. Igrač mora da zaustavi svoj sat istom rukom kojom je povukao potez. Zabranjeno je da igrač neprestano drži prst na dugmetu sata ili da „kruži“ iznad njega.

c. Igrač mora da rukuje satom na odgovarajući način. Zabranjeno je da jako udara po njemu, da ga diže ili udara po njemu. Nepravilno rukovanje satom se kažnjava po članu 13.4

d. Ako igrač nije u stanju da koristi sat umesto njega to može da radi pomoćnik koga on obezbedi i koji je prihvatljiv za sudiju. U tom slučaju sudija odlučuje kako će podesiti vreme tog igrača.

6.8. Smatra se da je zastavica pala kada to primeti sudija ili to ispravno reklamira jedan od igrača.

6.9. Osim u slučajevima iz članova 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, igrač koji ne kompletira predviđeni broj poteza u dodeljenom vremenu gubi partiju. Međutim, partija je nerešena ako je pozicija takva da ga protivnik ne može matirati ni jednom serijom legalnih poteza.

6.10. a. Svaki znak koji sat pokaže smatra se konačnim, osim u slučaju evidentne neispravnosti. Neispravan sat se mora odmah zameniti. Sudija zamenjuje neispravan sat i koristi najbolju procenu prilikom podešavanja vremena na njemu.

b. Ako se u toku partije utvrdi da su jedan ili oba sata pogrešno podešeni, jedan od igrača ili sudija će odmah zaustaviti satove. Sudija će ispravno podesiti satove, vreme i brojač poteza. Pri tome će koristiti svoju najbolju procenu.

6.11. Ako su obe zastavice pale i nije moguće utvrditi koja je prva pala, tada:

a. se partija nastavlja ako se to desilo u bilo kom periodu partije osim poslednjeg,

b. je partija nerešena ako se to desilo u periodu partije u kome svi preostali potezi moraju biti odigrani.

6.12. a. U slučaju da partija mora da se prekine sudija će zaustaviti satove.

b. Igraču je dozvoljeno da zaustavi satove samo ukoliko mu je potrebna pomoć sudije (na pr kada prilikom promocije nema na raspolaganju novu figuru).

c. U oba slučaja sudija će odrediti kada će se partija nastaviti.

d. Kada igrač zaustavi satove da bi zatražio pomoć sudije, sudija određuje da li je za to imao valjane razloge. Ako je očigledno da takvi razlozi nisu postojali, igrač će biti kažnjen prema članu 13.4.

6.13. U slučaju da dođe do neregularnosti i/ili potrebe da se figure postave na prethodnu poziciju, sudija će upotrebiti najbolju procenu kako da podesi vreme na satovima. Takođe, u slučaju potrebe će podesiti i brojač poteza.

6.14. Ekрани, monitori ili demonstracione ploče koje prikazuju trenutnu poziciju na šahovskoj ploči, poteze i broj odigranih poteza, kao i satovi koji prikazuju i broj odigranih poteza su dozvoljeni u sali za igru. Međutim, igrač nema pravo reklamacije koja je zasnovana isključivo na tako dobijenim informacijama.

Član 7. Nepravilnosti

7.1. a. Ako se u toku partije ustanovi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i odigrati nova.

b. Ako se u toku partije ustanovi da je šahovska tabla postavljena suprotno članu 2.1, partija se nastavlja s tim da se postignuta pozicija prenosi na pravilno postavljenu šahovsku tablu.

7.2. Partija koja je počela sa obrnutim bojama figura će se nastaviti, osim ako sudija ne odluči drugačije.

7.3. Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura, dužan je da uspostavi ispravnu poziciju na teret svog vremena. Ukoliko je to neophodno, on ili njegov protivnik mogu da zaustave satove i zatraže pomoć sudije. Sudija može da kazni igrača koji je poremetio figure.

7.4. a. Ako se u toku partije ustanovi da je odigran nelegalan potez, uključujući zahteve prilikom promocije pešaka, ili uzimanje protivničkog kralja, biće uspostavljena pozicija neposredno pre neregularnosti. Ako ovu poziciju nije moguće utvrditi, partija će se nastaviti od poslednje regularne pozicije koja se može ustanoviti. Satovi će se podesiti prema članu 6.13. Članovi 4.3 i 4.6 se primenjuju na potez koji zamenjuje nepravilan potez. Partija će se posle toga nastaviti od tako ustanovljene pozicije.

b. Pošto sprovede akciju iz člana 7.4.a sudija će za prva dva nepravilna poteza dodati po dva minuta igračevom protivniku. Ako isti igrač povuče i treći nelegalan potez sudija će proglasiti da je izgubio partiju. Međutim, ako je pozicija takva da njegov protivnik ne može da izvede mat ni jednom serijom legalnih poteza partija je nerešena.

7.5. Ako se u toku partije ustanovi da su figure bile pomerene sa svojih polja uspostaviće se pozicija neposredno pre nastanka neregularnosti. Ako se ova pozicija ne može utvrditi, partija se nastavlja od poslednje regularne pozicije koju je moguće utvrditi. Satovi se podešavaju prema članu 6.13. Zatim se partija nastavlja od te pozicije.

Član 8. Pisanje poteza

8.1. U toku partije od igrača se zahteva da tačno pišu svoje i poteze protivnika, potez za potezom, što je moguće jasnije i čitkije, algebarskom notacijom (Dodatak C) na formularu koji je predviđen za to takmičenje.

Zabranjeno je da se potezi pišu unapred, osim u slučajevima reklamacije remija prema članovima 9.2 ili 9.3 ili prekida partije (Uputstvo za prekinute partije 1.a).

Igrač može da odgovori na protivnikov potez pre nego što ga zapiše ako to želi. On mora da zapiše svoj prethodni potez pre nego što odigra sledeći.

Oba igrača moraju upisati ponudu remija na formularu (Dodatak C.13).

Ako igrač nije u stanju da piše poteze, umesto njega to može da radi pomoćnik koga je prihvatljiv za sudiju. Sudija će njegov sat pravično podesiti.

8.2. Formular mora biti vidljiv sudiji za svo vreme trajanja partije.

8.3. Formular je vlasništvo organizatora takmičenja.

8.4. Ako igrač ima manje od 5 minuta vremena u nekom periodu igre i ne dodaje mu se najmanje 30 sekundi za svaki potez, tada do kraja tog perioda nije obavezan da piše poteze prema članu 8.1. Neposredno posle pada zastavice igrač mora da potpuno popuni svoj formular pre nego što povuče sledeći potez.

8.5. a. Ako ni jedan igrač nije obavezan da zapisuje poteze (član 8.4), sudija ili njegovo pomoćnik će pokušati da bude prisutan i piše poteze. U tom slučaju, odmah pošto jedna zastavica padne, sudija zaustavlja satove. Tada oba igrača popunjavaju svoje formulare koristeći sudijin ili formular jednog od njih.

b. Ako samo jedan igrač nije obavezan da zapisuje poteze (član 8.4), on mora da odmah posle pada ma koje zastavice potpuno popuni svoj formular pre nego što povuče sledeći potez. Ukoliko je na potezu, pri tome može da koristi protivnikov formular, ali mu ga mora vratiti pre nego što povuče potez.

c. Ukoliko ne postoji kompletno popunjen formular igrači moraju da rekonstruišu partiju na drugoj tabli pod nadzorom sudije ili njegovog pomoćnika. Pre rekonstrukcije sudija zapisuje aktuelnu poziciju, vreme na satovima i broj odigranih poteza ako je ta informacija raspoloživa.

8.6. Ako se formulari ne mogu popuniti do aktuelne pozicije tako da pokazuju da je igrač prekoračio vreme za razmišljanje, sledeći potez će se smatrati prvim u narednoj vremenskoj kontroli, osim ako nije očigledno da je povučen veći broj poteza.

8.7. Na kraju partije oba igrača treba da potpišu oba formulara i upišu rezultat partije. Rezultat važi čak i kada je pogrešno upisan, osim ako sudija ne odluči drugačije.

Član 9. Nerešena partija

9.1. a. Turnirskim pravilnikom se može propisati da igrači nemaju pravo da se sporazumeju na remi bez saglasnosti sudije pre nego što se odigra određeni broj poteza ili uopšte.

b. Ako turnirski pravilnik dozvoljava sporazumni remi procedura je sledeća:

1. Igrač koji nudi remi učiniće to pošto povuče potez, a pre nego što zaustavi svoj sat i uključi protivnikov. Ponuda remija u bilo kom drugom trenutku je važeća, ali se mora uzeti u obzir član 12.6. Nikakvi uslovi se ne mogu vezati uz ponudu remija. Ponuda se ne može povući i ostaje važeća sve dok je protivnik ne prihvati, odbije rečima ili tako što dodirne figuru u nameri da odigra potez, ili se pak partija završi na neki drugi način.

2. Oba igrača treba da zapišu ponudu remija u svom formularu (Dodatak C.13).

3. Reklamacija remija po članovima 9.2, 9.3 ili 10.2 smatra se ponudom remija.

9.2. Partija je nerešena na korektnu reklamaciju igrača na potezu kada ista pozicija najmanje treći put (nije neophodno ponavljanjem poteza):

a. treba da nastane, ako prvo zapiše svoj potez na formularu i objavi sudiji nameru da ga odigra, ili

b. se upravo pojavila, a reklamator je na potezu

Pozicija se smatra istom ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje se nalaze na istim poljima, i mogući potezi svih figura oba igrača su isti.

Pozicija nije ista ako pešak koji mogao da se uzme an pasanom više ne može tako da se uzme. Kada su kralj ili top prinuđeni da se pomere, oni gube pravo na rokadu, ako su ga imali, tek posle pomeranja.

9.3. Partija je nerešena na korektnu reklamaciju igrača na potezu ako:

a. Zapiše potez na svom formularu i obavesti sudiju o nameri da ga odigra, čime u poslednjih 50 poteza oba igrača nije pomeren ni jedan pešak niti je bilo uzimanja,

b. je poslednjih 50 uzastopnih poteza oba igrača bilo takvo da nije pomeren ni jedan pešak niti je bilo uzimanja.

9.4. Ako igrač dodirne figuru (član 4.3) bez reklamacije remija, tada gubi pravo na reklamaciju po čl. 9.2 i 9.3 u tom potezu.

9.5. Igrač koji reklamira remi po čl. 9.2 i 9.3 može da zaustavi oba sata (član 6.12.b), Reklamacija se ne može povući.

a. Ako se utvrdi da je reklamacija tačna partija se odmah završava remijem.

b. Ako se utvrdi da je reklamacija netačna, sudija će dodati tri minuta protivniku, posle čega se partija nastavlja. Ako je reklamacija bila zasnovana na nameravanom potezu, taj potez mora da se odigra prema čl.4.

9.6. partija je nerešena ako nastane pozicija iz koje mat ne može da se postigne ni jednom serijom legalnih poteza. Time se partija odmah završava pod pretpostavkom da je potez kojim je ta pozicija nastala bio legalan.

Član 10. Ubrzani završetak

10.1. „Ubrzani završetak“ je faza partije kada se svi (preostali) potezi moraju povući u ograničenom vremenu.

10.2. Igrač koji je na potezu može da reklamira remi pre pada zastavice ako mu je ostalo manje od dva minuta. On će pozvati sudiju i može da zaustavi satove. (član 6.12.b)

a. Ako se sudija slaže da protivnik ne ulaže napor da dobije partiju normalnim sredstvima ili da se partija ne može dobiti normalnim sredstvima, proglasiće remi. U protivnom će odložiti odluku ili odbiti reklamaciju.

b. Ako sudija odloži odluku, protivniku može dodati dva minuta i partija se nastavlja po mogućnosti u prisustvu sudije. Sudija odlučuje o ishodu partije kasnije u njenom toku ili što je pre moguće kada zastavica padne. Partija će biti proglašena nerešenom ako je završna pozicija takva da se partija ne može dobiti normalnim sredstvima ili da protivnik nije ulagao dovoljno napora da pobjedi normalnim sredstvima.

c. Ako sudija odbije reklamaciju, protivniku dodeljuje dva minuta vremena.

d. Odluka sudije pod a, b i c je konačna.

Član 11. Bodovanje

11.1. Osim ako drugačije nije unapred objavljeno igrač koji dobije partiju ili dobije bez igre osvaja 1 poen, igrač koji izgubi partiju ili je preda bez igre osvaja 0 poena, a igrač koji odigra nerešeno osvaja pola poena (1/2).

Član 12. Ponašanje igrača

12.1. Igrači neće preduzeti nikakvu akciju koja bi šahovsku partiju dovela na loš glas.

12.2. Igračima nije dozvoljeno napuštanje prostora za igru bez dopuštenja sudije. Prostor za igru obuhvata turnirsku salu, prostorije za odmor i osveženje, prostor za pušenje i ostala mesta koja označi sudija.

Igrač koji je na potezu ne sme da napusti turnirsku salu bez dozvole sudije.

12.3. a. Za vreme partije igračima je zabranjeno da se služe ma kakvim beleškama, izvorima informacija ili savetima, kao i da analiziraju na drugoj šahovskoj tabli.

b. Bez dozvole sudije igraču je zabranjeno da ima mobilni telefon ili drugo elektronsko sredstvo komunikacija, osim ako su potpuno isključeni. Ako ma koje takvo sredstvo proizvede zvuk igrač gubi partiju, a njegov protivnik je dobija. Međutim, ako je pozicija takva da protivnik ne može da je dobije nikakvom serijom legalnih poteza, njegov skor je nerešen.

c. Pušenje je dozvoljeno samo u delu prostora za igru koji odredi sudija.

12.4. Formulari se mogu koristiti samo za pisanje poteza, vremena na satovima, ponuda remija, reklamacije i druge relevantne podatke.

12.5. Igrači koji završe partiju smatraju se gledaocima.

12.6. Zabranjeno je ometanje i uznemiravanje protivnika na bilo koji način. Ovo uključuje neosnovane reklamacije, ponude remija ili unošenje izvora buke u salu za igru.

12.7. Kršenje ma kog dela članova 12.1 do 12.6 se kažnjava prema članu 13.4.

12.8. Uporno odbijanje igrača da se ponaša u skladu sa Pravilima šaha kažnjava se gubitkom partije. Sudija odlučuje o skoru njegovog protivnika.

12.9. Ako su oba igrača kriva prema 12.8. partija je izgubljena za obojicu.

12.10. U slučaju člana 10.2.d ili Dodatka D igrač nema pravo žalbe na odluku sudije.

Inače, igrač se može žaliti protiv svake odluke sudije, osim ako turnirski pravilnik ne predviđa drugačije.

Član 13. Uloga sudije (videti Prdgovor)

13.1. Sudija nadgleda striktno pridržavanje Pravila šaha.

13.2. Sudija deluje u najboljem interesu takmičenja. On treba da obezbedi dobre uslove za igru i da se igrači ne uznemiravaju. On nadgleda odvijanje takmičenja.

13.3. Sudija treba da posmatra partije, naročito kada su igrači u oskudici vremena, sprovodi svoje odluke i izriče kazne igračima kada je to prikladno.

13.4. Sudija može da izrekne jednu ili više sledećih kazni:

- a. Opomena
- b. Povećanje vremena protivniku
- c. Smanjenje vremena prekršiocu
- d. Proglašavanje partije izgubljenom
- e. Smanjenje osvojenih poena u partiji
- f. Povećanje poena koje je osvojio protivnik do maksimalne vrednosti raspoložive za tu partiju.
- g. Isključenje sa takmičenja.

13.5. Sudija može jednom ili obojici igrača da dodeli dodatno vreme u slučaju da dođe do spoljašnjeg ometanja partije.

13.6. Osim u slučajevima opisanim u Pravilima šaha, sudije ne sme da se meša u partiju. On neće dati znak o broju odigranih poteza, osim u primeni člana 8.5. kada je bar jedna zastavica pala. Sudija će se uzdržati da obavesti igrača da je njegov protivnik kompletirao potez, ili da nije pritisnuo sat.

13.7. a. Gledaoci i igrači u drugim partijama ne treba da komentarišu niti se na drugi način mešaju u partiju. Ako je neophodno sudija može da prekršioca isključi iz sale. Ako neko primeti nepravilnost, o tome može da informiše samo sudiju.

b. osim osoba koje ovlasti sudija, zabranjeno je korišćenje mobilnih telefona ili sredstava komunikacije u prostoru za igru, kao i susednim prostorijama koje odredi sudija.

Član 14. FIDE

14.1. Federacije članice mogu da traže da FIDE da zvaničnu odluku o problemima koji se odnose na Pravila šaha.

E.I.01B. Dodatci

A. Ubrzani šah

A.1 Ubrzani šah je kada se svi potezi moraju povući u određenom vremenu koje je najmanje 15 minuta, a kraće od 60 minuta po igraču, ili je dodeljeno vreme + 60*uvećanje za odigrani potez najmanje 15 minuta, a kraće od 60 minuta po igraču.

A.2 Igrači nisu obavezni da pišu poteze.

A.3. Kada postoji odgovarajući nadzor (na pr jedan sudija na najviše tri partije) primenjuju se Pravila za Takmičenja.

A.4. Kada ne postoji odgovarajući nadzor primenjuju se Pravila za Takmičenja, osim:

a. Kada svaki igrač kompletira tri poteza ne može se reklamirati nepravilan položaj figura, orijentacija table ili podešavanje sata. U slučaju obrnutog postavljanja kralja i kraljice rokada tim kraljem nije dozvoljena.

b. Sudija donosi odluke po članu 4 samo na zahtev jednog ili oba igrača.

c. Nepravilan potez je završen kada igrač pokrene protivnikov sat. Protivnik tada može da reklamira nepravilan potez pre nego što povuče svoj. Sudija će doneti odluku samo u slučaju takvog zahteva. Ipak, ako su oba kralja u šahu, ili promocija pešaka nije dovršena sudija treba da interveniše ako je moguće.

d. 1. Smatra se da je zastavica pala kada to valjano reklamira igrač. Sudija će se uzdržati da signalizira pad zastavice, ali to može da uradi kada su obe zastavice pale.

2. Kada zahteva pobeđu na vreme reklamator zaustavlja satove i obaveštava sudiju. Zahtev je uspešan ako je njegova zastavica gore, a protivnikova dole kada je sat zaustavljen.

3. Ako su obe zastavice pale kao što je opisano u (1) i (2) sudija proglašava partiju nerešenom.

B. Brzopotezni šah

B.1. Brzopotezna partija je ona u kojoj svi potezi moraju da se odigraju u fiksiranom vremenu kraćem od 15 minuta za svakog igrača, ili je dodeljeno vreme + 60* uvećanje za odigrani potez kraće od 15 minuta.

B.2. U slučaju odgovarajućeg nadzora (jedan sudija – jedna partija) primenjuju se Pravila za takmičenje i Dodatak A.2.

B.3. U slučaju neodgovarajućeg nadzora primenjuje se sledeće:

a. Primenjuju se pravila ubrzanog šaha kada nisu u suprotnosti sa sledećim:

b. Član 10.2 i Dodatak A.4.c se ne primenjuju.

c. Nepravilan potez je završen kada igrač pokrene protivnikov sat. Protivnik tada može da zahteva pobedu pre nego što povuče svoj potez. Međutim, ako on ne može da matira protivnika ni jednom serijom legalnih poteza, može da zahteva remi. Kada protivnik odigra svoj potez, nepravilan potez se ne može korigovati osim ako se igrači sporazumeju bez intervencije sudije.

C. Algebarska notacija

Za svoje turnire i mečeve FIDE priznaje samo jedan sistem notacije: algebarski sistem, a preporučuje njegovu upotrebu i u šahovskoj literaturi i periodici. Formulari na kojima se koristi drugi sistem notacije ne mogu se koristiti u slučajevima kada se koristi formular igrača. Sudija koji primeti da igrač primenjuje drugi sistem notacije treba da ga na to upozori.

Opis algebarskog sistema

C.1. U ovom opisu reč "figura" se odnosi na sve figure osim pešaka.

C.2. Svaka figura označava se prvim velikim slovom svoga imena (K = kralj, D = dama, kraljica, T = top, L = lovac, S = skakač).

C.3. Igrač je slobodan da koristi prvo slovo imena figure koje je uobičajeno u njegovoj zemlji. U štampanoj periodici se preporučuje upotreba figurica.

C.4. Pešaci se ne označavaju prvim slovom, već se prepoznaju po njegovom odsustvu.

C.5. Osam linija (s leva na desno za Belog, odnosno s desna na levo za Crnog) su označeni malim slovima a, b, c, d, e, f, g i h, respektivno.

C.6. Osam redova (odozdo na gore za Belog, odnosno odozgo na dole za Crnog) su označeni brojevima 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8 respektivno. Odavde sledi da su na početku bele figure i pešaci smešteni na prvom i drugom redu, a crne na osmom i sedmom redu.

C.7. Posledica prethodnih pravila je da je svako polje nepromenljivo označeno jedinstvenom kombinacijom slova i broja:

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

C.8. Svaki potez figure označava se a) prvim slovom njenog imena i b) dolaznim poljem. Primeri: Le5, Sf3, Td1. U slučaju pešaka piše se samo dolazno polje. Primeri: e5, d4, a5.

C.9. Kada figura osvaja protivničku, x se umeće između a) i b). Primeri: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Kada pešak osvaja protivničku figuru mora se označiti polazna linija, zatim x i dolazno polje. Primeri: dxe5, gxf3, axb5. U slučaju uzimanja an pasan, dolazno polje je polje na koje je došao pešak koji uzima, a uz to se dopisuje e.p. Primer: exd6 e.p.

C.10. Kada dve iste figure mogu da dođu na isto polje, figura koja se pomera se označava:

1. Ako su obe na istom redu sa a) Prvim slovom imena, b) polazna linija i c) dolazno polje.

2. Ako su obe na istoj liniji sa a) Prvim slovom imena, b) polazni red i c) dolazno polje.

Ako su figure na različitim redovima i linijama prednost ima metod 1.

U slučaju uzimanja ubacuje se x između b) i c).

Primeri:

1. Skakači se nalaze na poljima e1 i g1 i jedan od njih se pomera na polje f3: Sef3 ili Sgf3.
2. Skakači se nalaze na poljima g5 i g1 i jedan od njih se pomera na polje f3: S5f3 ili S1f3.
3. Skakači se nalaze na poljima h2 i d4 i jedan od njih se pomera na polje f3: Shf3 ili Sdf3.

Ako se na polju f3 vrši uzimanje u prethodnim primerima treba ubaciti x: 1) Sexf3 ili Sgxf3, 2) S5xf3 ili S1xf3, 3) Shxf3 ili Sdxf3.

C.11. Ako dva pešaka mogu da osvoje istu protivničku figuru, pešak koji se pomera označava se sa: a) slovom polazne linije, b) x i c) dolaznim poljem. Primer: beli pešaci se nalaze na poljima c4 i e4, a crna figura ili pešak na d5. Zapis poteza belog će biti cxd5 ili exd5.

C.12. U slučaju promocije zapisuje se potez pešaka posle čega sledi prvo slovo nove figure. Primeri: d8D, f8S, b1L, g1T.

C.13. Ponuda remija se zapisuje sa (=).

Važne skraćenice:

O – O	= rokada sa topom na h1 ili h8 (mala rokada)
O – O – O	= rokada sa topom na a1 ili a8 (velika rokada)
x	= uzimanje
+	= šah
++ ili #	= mat
e.p.	= uzimanje an pasan

Šah, mat i uzimanje se ne moraju zapisati na formularu.

Primer partije:

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

D. Ubrzani završetak kada sudija nije prisutan

D.1. Kada se primenjuje član 10, igrač može da zahteva remi kada ima manje od dva minuta, a pre nego što mu padne zastavica. To završava partiju.

Zahtev se postavlja na osnovu:

- a. da protivnik ne može da dobije partiju normalnim sredstvima i/ili
- b. da protivnik ne ulaže napor da dobije partiju normalnim sredstvima.

U slučaju a) igrač mora da zapiše završnu poziciju i da je njegov protivnik potvrdi.

U slučaju b) igrač mora da zapiše završnu poziciju i dostavi popunjen formular. Protivnik treba da potvrdi i formular i završnu poziciju.

Zahtev se prosleđuje sudiji čija odluka je konačna.

E. Pravila za igru sa slepima i slabovidim igračima

E.1. Direktori turnira imaju ovlašćenja da prilagode sledeća pravila lokalnim okolnostima. U takmičarskom šahu između igrača koji vide i igrača hendikepiranog vida (stvarno slepih) i jedan i drugi igrač mogu zatražiti korišćenje dve šahovske ploče, od kojih normalnu ploču upotrebljava igrač koji vidi, a specijalno napravljenu ploču igrač hendikepiranog vida. Specijalno napravljena ploča mora zadovoljiti sledeće zahteve:

- a. da su joj dimenzije najmanje 20 x 20 santimetara;
- b. da su crna polja neznatno uzdignuta;
- c. da ima sigurnosni otvor za pričvršćivanje na svakom polju;

- d. da svaka figura ima kočić koji odgovara sigurnosnom otvoru za pričvršćivanje;
- e. da su figure tipa Staunton, i da su crne figure posebno označene.

E.2. Igra se odigrava prema sledećim pravilima:

1. Potezi će se jasno objavljivati, protivnik na glas ponavlja potez i izvodi na svojoj šahovskoj ploči. Prilikom promocije pešaka, igrač mora objaviti koju figuru je odabrao. Da bi objava poteza bila što je moguće jasnija, sugeriše se upotreba sledećih imena umesto odgovarajućih slova algebarske notacije:

A-Anna

B-Bella

C-Cesar

D-David

E-Eva

F-Felix

G-Gustav

H-Hector.

Redovi se označavaju nemačkim brojevima:

1-eins

2-zwei

3-drei

4-vier

5-fuenf

6-sechs

7-sieben

8-acht

Rokada se najavljuje sa "Lange Rochade" (nemački izraz za veliku rokadu) i "Kurze Rochade" (mala rokada na nemačkom).

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

2. Smatra se da je figura na šahovskoj ploči igrača hendikepiranog vida dotaknuta onda kada je izvučena iz otvora za učvršćivanje.

3. Smatra se da je potez odigran kada je:

- a. u slučaju uzimanja, uzeta figura sklonjena s ploče igrača koji je na potezu,
- b. figura postavljena u drugi otvor za učvršćivanje,
- c. potez objavljen.

Samo tada protivnikov sat biće pokrenut.

Za igrača koji vidi, u pogledu tačaka 2 i 3, važe normalna pravila.

4. Za igrača hendikepiranog vida dopušten je specijalno konstruisani sat. On obuhvata sledeće karakteristike:

a. Brojčanik opremljen pojačanim kazaljka, na kojem je svaki peti minut označen jednom tačkom, a svaki petnaesti minut s dve tačke.

b. Zastavica se može lako napipati. Treba paziti da zastavica bude tako napravljena da omogući igraču da napipa minutnu kazaljku u poslednjih 5 minuta punog sata.

5. Igrač hendikepiranog vida mora beležiti poteze Brajovim pismom ili običnim pismom ili snimati na magnetofonu.

6. Greška u govoru prilikom objavljivanja poteza mora odmah biti ispravljena i to pre nego sat protivnika bude pokrenut.

7. Ako u toku partije nastanu različite pozicije na dve šahovske ploče, one se moraju korigovati uz pomoć kontrolora i uz pomoć oba formulara. Ako se dva formulara podudaraju, igrač koji je zapisao korektan potez, ali odigrao pogrešan, mora popraviti svoju poziciju tako da odgovara potezu na formularima.

8. Ako se pored različite pozicije razlikuju i zapisi u formularima za pisanje partija, potezi će se vratiti do pozicije u kojoj se formulari podudaraju, a kontrolor će prema tome podesiti satove.

9. Igrač hendikepiranog vida ima pravo na pomoćnika čije dužnosti mogu biti neke ili sve od sledećih:

- a. Povlačenje poteza na ploči protivnika.
- b. Objavljivanje poteza obojice igrača.
- c. Ažuriranje formulara igrača hendikepiranog vida i pokretanje sata njegovog protivnika (misli se na pravilo 3.c).
- d. Obaveštavanje igrača hendikepiranog vida, samo na njegov zahtev, o broju odigranih poteza i utrošenom vremenu obojice igrača.
- e. Reklamiranje dobitka u slučajevima kada je prekoračeno vreme za razmišljanje i obaveštavanje kontrolora kada je igrač koji vidi dotakao jednu od svojih figura.
- f. Obavljanje potrebnih formalnosti u slučaju prekida partije.

10. Ako igrač hendikepiranog vida ne koristi usluge pomoćnika, igrač koji vidi može angažovati pomoćnika koji će vršiti dužnosti pod 9.a. i 9.b.

F. PRAVILA ZA ŠAH 960

F.1. Pre nego što partija šaha 960 počne, početna pozicija se slučajno postavlja prema određenim pravilima. Posle toga, partija se igra na isti način kao standardni šah. Figure i pešaci se kreću normalno i cilj svakog igrača je da matira protivnikovog kralja.

F.2. Zahtevi za početnu poziciju

Startna pozicija u šahu 960 mora ispoštovati određena pravila. Beli pešaci su poredani u drugom redu, kao i u klasičnom šahu. Ostale bele figure su postavljene nasumice u prvom redu uz sledeća ograničenja:

- a. Kralj je postavljen između dva topa,
- b. Lovci su postavljeni na poljima suprotne boje,
- c. Crne figure su postavljene jednako i nasuprot belim figurama

Početna pozicija se generiše pre početka partije korišćenjem kompjuterskog programa, kockica, novčića, karata i sl.

F.3. Pravila za rokadu u šahu 960

a. ŠAH 960 omogućava svakom igraču da izvrši rokadu jednom u toku igre, i to potezom kralja i topa, koji se računa kao jedan potez. Pošto standardna pravila pretpostavljaju početnu poziciju topa i kralja koja često nije primenljiva u šahu 960, potrebna su dodatna tumačenja pravila standardnog šaha za rokadu.

b. Kako se rokira

U zavisnosti od pozicije kralja i topa pre rokade, rokada se vrši na jedan od ova četiri načina:

1. Rokada kao dvostruki potez: jednim potezom pomeriti kralja i onda pomeriti topa
2. Rokada kao premeštanje: zamenom mesta kralja i topa
3. Rokada kao potez samo kralja : izvesti potez samo pomeranjem kralja
4. Rokada kao potez samo topa: izvesti potez samo pomeranjem topa

Preporuke

1. Ukoliko se rokada vrši na šahovskoj tabli sa živim igračem preporučuje se da kralj bude uklonjen sa površine za igru odmah do svoje krajnje pozicije, a da top bude pomeren sa svoje startne na svoju krajnju poziciju i onda kralj bude postavljen na svoju završno polje.

2. Nakon rokade pozicija topa i kralja je potpuno ista kao što bi bila u standardnom šahu

Objašnjenje

Prema tome, posle c - rokade (označene kao O-O-O i poznate kao velika rokada u standardnom šahu), kralj je na c-polju (c1 za belog i c8 za crnog) i top je na d polju (d1 za belog i d8 za crnog). Nakon g - rokade (označene O-O i poznate kao mala rokada u standardnom šahu), kralj je na polju g (g1 za belog i g8 za crnog) i top je na f polju (f1 za belog i f8 za crnog).

Napomene

1. Da bi se izbegao bilo kakav nesporazum bilo bi korisno najaviti „rokiraću“ i to pre same rokade.
2. U nekim početnim pozicijama kralj ili top (ali ne oba) se ne pomeraju za vreme rokade.
3. U nekim početnim pozicijama rokada se može izvršiti već u prvom potezu.
4. Sva polja između kraljevog početnog i završnog polja (uključujući i završno), i sva polja između topovog početnog i završnog polja (uključujući i završno) moraju biti slobodna od figura, osim kralja i topa koji vrše rokadu.
5. U nekim početnim pozicijama, neka polja mogu ostati popunjena za vreme rokade, što je zabranjeno u standardnom šahu. Na primer, nakon c - rokade moguće je imati a, b i/ili e još uvek popunjeno, i nakon g - rokade moguće je imati e i/ili h popunjeno.

Pravila za slučaj prekida partije

1. a. Ako partija ne završi u vremenu predviđenom za igru, sudija će zatražiti od igrača koji je na potezu da “kovertira” taj potez. Igrač mora zapisati svoj potez jasnom notacijom u svoj formular, staviti svoj i protivnikov formular u kovertu, zatvoriti kovertu i tek tada zaustaviti svoj sat, bez pokretanja protivnikovog sata. Sve dok nije zaustavio satove, igrač zadržava pravo da promeni svoj kovertirani potez. Ako, nakon što mu je sudija rekao da kovertira potez, igrač odigra potez na šahovskoj ploči, on mora taj isti potez upisati na svom formularu kao svoj kovertirani potez.

b. Ako igrač koji je na potezu prekida partiju pre isteka seanse, smatraće se da je kovertirao na kraju seanse i njegovo vreme će se tako obračunati.

2. Na koverti treba naznačiti sledeće:

- a. imena igrača
- b. poziciju neposredno pre kovertiranog poteza
- c. vreme koje je utrošio svaki igrač
- d. ime igrača koji je kovertirao potez
- e. broj kovertiranog poteza
- f. eventualnu ponudu remija,
- g. datum, vreme i mesto nastavka partije

3. Sudija treba da proveri tačnost podataka na koverti i odgovoran je za njeno sigurno čuvanje.

4. Ako igrač ponudi remi pošto je njegov protivnik kovertirao potez, ponuda je važeća dok je protivnik ne prihvati ili odbije kao u članu 9.1

5. Pre nastavka partije na šahovsku ploču se postavlja pozicija neposredno pre kovertiranog poteza, a na satovima vremena koja su bila u trenutku prekida partije.

6. Ako je pre nastavka partije dogovoren remi ili ako jedan od igrača obavesti sudiju da predaje, time je partija završena.

7. Koverta se otvara samo u prisustvu igrača koji mora da odgovori na kovertirani potez (nije kovertirao).

8. Osim u slučajevima pomenutim u članu 6.10 i 9.6, partija je izgubljena za igrača čiji kovertirani potez je:

- a. dvosmislen, ili
- b. zapisan tako da je nemoguće ustanoviti njegovo pravo značenje, ili
- c. nepravilan.

9. Ako je u dogovoreno vreme nastavka:

a. prisutan igrač koji treba da odgovori na kovertirani potez, koverat se otvara, povuče se kovertirani potez na ploči i njegov sat se pokrene.

b. igrač koji treba da odgovori na kovertirani potez nije prisutan, uključuje se njegov sat. Po dolasku, on može da zaustavi sat i pozove sudiju. Tada se koverta otvara i kovertirani potez se povlači na šahovskoj ploči. Njegov sat se ponovo pokreće.

c. igrač, koji je kovertirao potez nije prisutan, njegov protivnik ima pravo da zapiše svoj odgovor na formularu, zatvori svoj formular u novi koverat, zaustavi svoj sat i pokrene sat odsutnog protivnika, umesto da odgovori na normalan način. Ako tako postupi, koverta će biti predata sudiji na čuvanje i otvorena po dolasku odsutnog igrača.

10. Igrač će izgubiti partiju, ako za šahovsku ploču dođe sa više od jednog sata zakašnjenja od vremena predviđenog za nastavak partije (osim ako pravila takmičenja odrede ili sudija ne odluči drugačije). Međutim, ako kasni igrač koji je kovertirao potez, partija se odlučuje drugačije u sledećim slučajevima:

a. ako je odsutni igrač dobio partiju na osnovu činjenice da je kovertirani potez mat, ili

b. odsutni igrač postigao remi na osnovu činjenice da je kovertirani potez pat, ili se na ploči pojavila pozicija opisana u članu 9.6, ili

c. igrač prisutan za pločom izgubio partiju prema članu 6.10

11. a. Ako se izgubi koverta koja sadrži kovertirani potez, partija će se nastaviti od pozicije i sa vremenima na satovima zabeleženim u trenutku prekida. Ako se ne može utvrditi koliko je vremena svaki igrač utrošio, satove će namestiti sudija. Igrač, koji je kovertirao potez, odigraće potez za koji izjavi da ga je kovertirao.

b. Ako nije moguće ustanoviti poziciju, partija se poništava i igra se nova.

12. Ako u nastavku partije, jedan od igrača ukaže, pre nego što odigra prvi potez, na to da jedan od satova ne pokazuje tačno vreme, greška se mora ispraviti. Ako greška tada ne bude ustanovljena, partija se nastavlja bez korekcije, osim ako sudija ne proceni da će posledice biti suviše ozbiljne

13. Trajanje svake seanse nastavka partije biće kontrolisano na satu sudije. Vreme početka i završetka se unapred najavljuje.