



FIDE PRAVILA ŠAHA

FIDE PRAVILA ŠAHA primenjuju se u igri za šahovskom tablom.

Tekst na engleskom jeziku je autentična verzija **Pravila šaha** usvojena na 75. Kongresu FIDE u Calviji (Mallorca), oktobra 2004. godine, a koja su stupila na snagu 1. jula 2005.

U ovim Pravilima reči "on", "njemu" i "njegov" uključuju "ona" i "njen".

PREDGOVOR

Pravila šaha ne mogu obuhvatiti sve moguće situacije koje se mogu pojaviti tokom partije, niti mogu regulisati sva administrativna pitanja. U slučajevima koji nisu precizno regulisani članovima ovih Pravila, moguće je doneti ispravnu odluku a na temelju sličnih situacija obradjenih u Pravilima. Pravila podrazumevaju da sudije imaju potrebnu sposobnost za logično rasuđivanje, kao i potpunu objektivnost u donošenju odluka. Previše detaljna pravila mogla bi uskratiti sudiji slobodu prosudjivanja i time ga sprečiti u pronalaženju rešenja problema na osnovu pravednosti, logike i posebnih okolnosti.

FIDE poziva sve šahiste i federacije da prihvate ovo gledište.

Bilo koja federacija-članica slobodna je uvesti detaljnija pravila pod uslovom:

- a. da nisu ni na koji način u suprotnosti sa zvaničnim FIDE Pravilima šaha
- b. da je njihova primena ograničena na teritoriju dotične federacije
- c. da nisu važeća za bilo kakav FIDE meč, šampionat ili kvalifikaciono takmičenje, niti za turnir za sticanje titula FIDE ili rejting turnir.

OSNOVNA PRAVILA IGRE

Član 1: Priroda i ciljevi šahovske partije

- 1.1 Partija šaha se igra između dva protivnika, koji naizmenično pomeraju figure na kvadratnoj tabli, zvanog "šahovska tabla". Igrač s belim figurama započinje partiju. Za igrača se kaže da je "na potezu", kada je njegov protivnik odigrao svoj potez.
- 1.2 Cilj svakog igrača je da napadne protivnikovog kralja na takav način da protivnik nema nijedan legalan potez. Za igrača koji to postigne, kaže se da je "matirao" protivnikovog kralja i da je dobio partiju. Ostavljanje svog kralja pod udar (šah), izlaganje svog kralja udaru, kao i uzimanje protivnikovog kralja, nije dozvoljeno. Protivnik čiji je kralj matiran, izgubio je partiju.
- 1.3 Ako je pozicija takva da nijedan igrač ne može matirati drugog, partija je nerešena, tj. remi.

Član 2: Početni položaj figura na šahovskoj tabli

- 2.1 Šahovska tabla je sastavljena od 64 jednaka kvadratna polja u okviru 8x8, koja su naizmenično svetla ("bela" polja) i tamna ("crna" polja). Šahovska tabla postavlja se između igrača tako da je donje ugaono polje s desne strane svakog igrača bele boje.
- 2.2 Na početku partije jedan igrač ima 16 figura svetle boje ("bele" figure); drugi ima 16 figura tamne boje ("crne" figure).
To su sledeće figure:

Jedan beli kralj, obično prikazan simbolom

Jedna bela dama, obično prikazana simbolom

Dva bela topa, obično prikazana simbolom

Dva bela lovca, obično prikazana simbolom

Dva bela skakača, obično prikazana simbolom

Osam belih pešaka, obično prikazanih simbolom

Jedan crni kralj, obično prikazan simbolom

Jedna crna dama, obično prikazana simbolom

Dva crna topa, obično prikazana simbolom

Dva crna lovca, obično prikazana simbolom

Dva crna skakača, obično prikazana simbolom

Osam crnih pešaka, obično prikazanih simbolom



2.3 Početna pozicija figura na šahovskoj tabli, je sledeća:



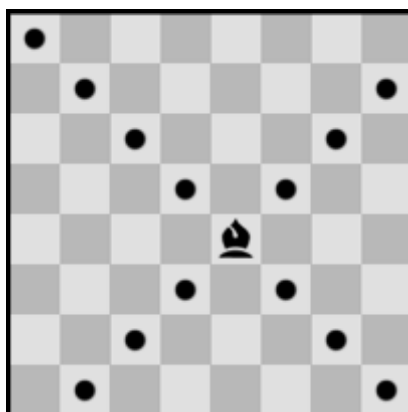
2.4 Osam vertikalnih kolona polja, nazivaju se "linije". Osam horizontalnih nizova polja, nazivaju se "redovi". Prava linija polja iste boje, koja se dodiruju uglovima, naziva se "dijagonala".

Član 3: Kretanje figura

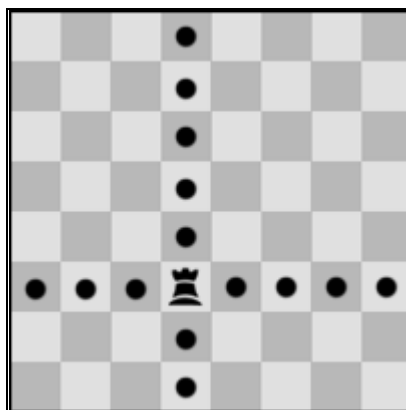
3.1 Nije dozvoljeno pomeriti figuru na polje na kome se već nalazi figura iste boje. Ako se figura pomeri na polje koje zauzima protivnička figura, ista se uzima i uklanja s table kao deo istog poteza. Za figuru se kaže da napada protivničku figuru, ako može ostvariti uzimanje na tom polju u skladu sa Članovima 3.2 do 3.8.

Smatra se da figura napada polje čak i ako je takva figura sprečena da se pomeri na to polje, zbog toga što bi time ostavila ili izložila kralja iste boje pod udar (šah).

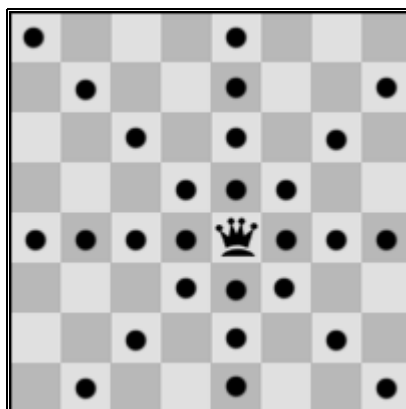
3.2 Lovac se može kretati, po svim poljima duž dijagonale na kojoj se nalazi.



3.3 Top se može kretati, po svim poljima duž linije ili reda na kome se nalazi.

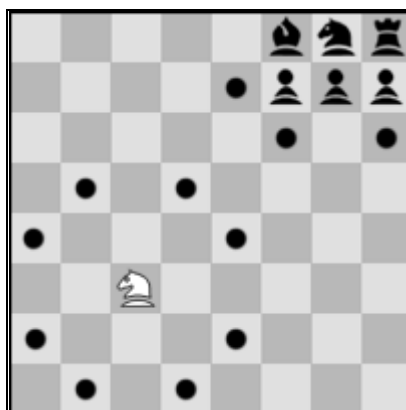


3.4 Dama se može kretati, po svim poljima duž linije, reda ili dijagonale na kojoj se nalazi.

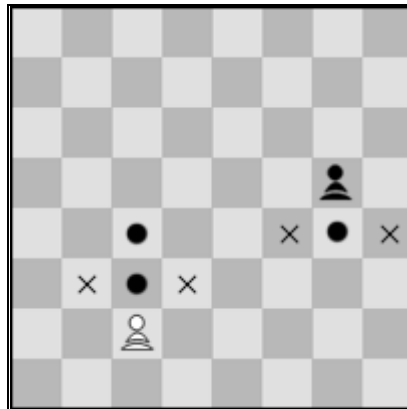


3.5 Prilikom izvođenja ovih poteza, lovac, top ili dama ne mogu preći preko polja na kojem se nalazi neka druga figura.

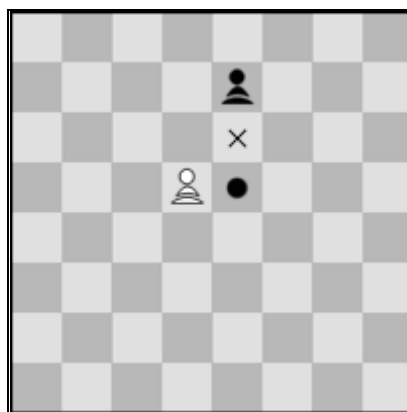
3.6 Skakač se može kretati, na jedno od polja koje je najbliže onom na kojem se nalazi, ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.



- 3.7 a. Pešak se može kretati, napred na slobodno polje neposredno ispred sebe na istoj liniji, ili
- b. pri svom prvom potezu, pešak se može kretati kao pod (a); druga mogućnost je, da se pomeri za dva polja na istoj liniji, ako su oba polja slobodna, ili
- c. pešak se može kretati, na polje zauzeto protivničkom figurom, koje je dijagonalno ispred njega na susednoj liniji, uzimajući tu figuru.



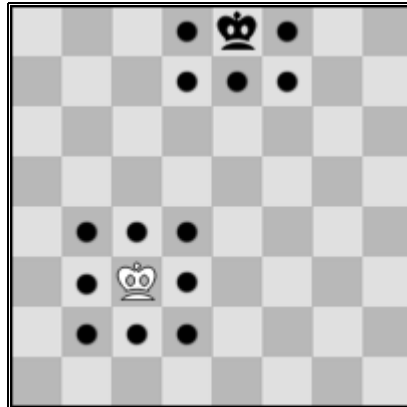
- d. Pešak koji napada polje, pređeno protivničkim pešakom, a koji je bio pomeren za dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može uzeti tog protivničkog pešaka, kao da je on bio pomeren za samo jedno polje. Ovo uzimanje može biti učinjeno samo u sledećem potezu nakon ovog napredovanja, a naziva se "en passant".



- e. Kad pešak stigne na najudaljeniji red, od svog početnog položaja, on mora biti zamenjen, kao deo istog poteza novom damom, topom, lovcem ili skakačem iste boje. Igračev izbor nije ograničen samo na figure koje su prethodno uzete sa table. Ova zamena pešaka drugom figurom naziva se "promocija" i dejstvo nove figure započinje odmah.

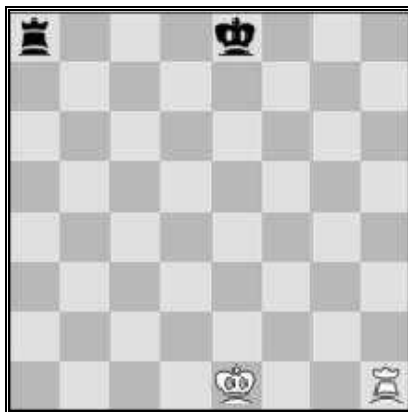
3.8 a. Kralj se može kretati na dva različita načina i to:

- I) pomeranjem na bilo koje susedno polje koje nije napadnuto s jednom ili više protivničkih figura.

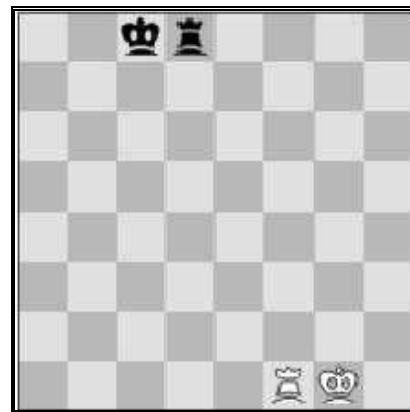


ili

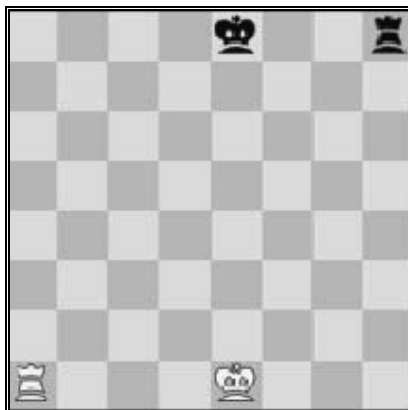
- II) "rokadom". To je potez kralja i bilo kog topa iste boje na istom redu, koji se računa kao jedan potez kralja, i izvodi se na sledeći način: kralj se premešta sa svog početnog polja za dva polja prema topu, nakon čega se taj top premešta na polje koje je kralj upravo prešao.



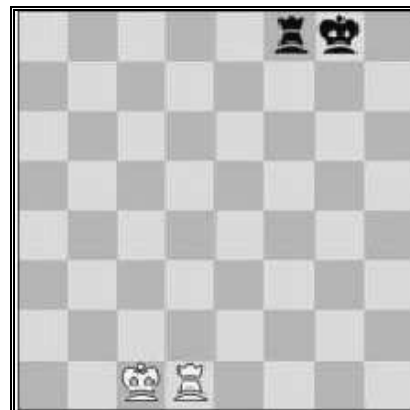
Pre rokade



Posle rokade



Pre rokade



Posle rokade

- (1) Pravo na rokadu je izgubljeno:
 - a) ako je kralj već bio pomeran, ili
 - b) sa topom koji je već bio pomeran

- (2) Rokada je privremeno sprečena:
 - a) ako je početno polje kralja, ili polje koje mora preći, ili polje na koje treba doći, napadnuto s jednom ili više protivničkih figura.
 - b) ako se između kralja i topa, sa kojim bi rokada bila izvršena, nalazi bilo koja figura.

3.9 Za kralja se kaže da je "u šahu", ako je napadnut sa jednom ili više protivnikovih figura, čak i onda kada se te figure i same ne mogu pomerati na to polje, zbog toga što bi time ostavile ili izložile i kralja iste boje pod šah. Nijedna figura ne može biti pomerena, ako se time kralj iste boje izlaže šahu ili dovodi tog kralja u šah. **Objavljivanje šaha nije obavezno**

Član 4: Način pomeranja figura

- 4.1 Svaki potez mora se odigrati samo jednom rukom.
- 4.2 Ako prethodno izrazi nameru (npr. govoreći "j'adoube" ili "popravljam"), igrač koji je na potezu može popraviti položaj jedne ili više figura na njihovim poljima.
- 4.3 Izuzev slučaja predviđenog u Članu 4.2, ako igrač koji je na potezu namerno dodirne na tabli:
 - a. jednu ili više svojih figura, mora pomeriti prvu dodirnutu figuru koja se može pomeriti, ili
 - b. jednu ili više protivničkih figura, on mora uzeti prvu dodirnutu figuru koja se može uzeti, ili
 - c. po jednu figuru svake boje, mora uzeti protivnikovu figuru svojom figurom ili ako je to nemoguće, pomeriti ili uzeti prvu dodirnutu figuru koja može biti pomerena ili uzeta. Ako je nejasno, da li je igrač prvo dodirnuo svoju ili protivnikovu figuru, smatraće se da je igrač svoju figuru dodirnuo pre nego protivnikovu.
- 4.4
 - a. Ako igrač namerno dodirne svog kralja i topa, on mora rokirati na tu stranu, ako je to moguće.
 - b. Ako igrač namerno dodirne prvo topa, a zatim svog kralja, on ne može vršiti rokadu na tu stranu i slučaj će biti regulisan Članom 4.3 (a).
 - c. Ako igrač, nameravajući da rokira, dodirne kralja ili kralja i topa istovremeno, ali rokada na tu stranu nije moguća, igrač tada mora vući svojim kraljem drugi legalan potez, a koji može uključivati i rokadu na drugu stranu. Ako se dodirnutim kraljem ne može odigrati legalan potez, igrač tada može povući bilo koji drugi legalan potez.
 - d. Kada igrač promovise pešaka, izbor promovisane figure je konačan kada ta figura dodirne polje promocije.

- 4.5 Ako nijedna od dodirnutih figura ne može biti pomerenjena ili uzeta, igrač može odigrati bilo koji drugi legalan potez.
- 4.6 Kada se, kao legalan potez ili deo legalnog poteza, figura ispusti na neko polje, ona ne može biti pomerenjena na drugo polje. Smatra se da je potez završen kada su ispunjeni svi relevantni zahtevi iz Člana 3:
- u slučaju uzimanja, kada je uzeta figura uklonjena sa šahovske table i kada je igrač, postavivši vlastitu figuru na to novo polje, ispustio uzetu figuru iz ruke;
 - u slučaju rokade, kada je igračeva ruka ispustila topa na polje koje je prethodno pređeno kraljem. Kada je igrač ispustio kralja iz ruke, potez još uvek nije završen, ali igrač više nema pravo povući neki drugi potez, osim rokade na tu stranu, ako je to legalno;
 - u slučaju promocije pešaka, kada je pešak uklonjen sa šahovske table i kada je igračeva ruka ispustila novu figuru koju je postavio na polje promocije. Ako je igrač ispustio iz ruke pešaka koji je stigao na polje promocije, potez još uvek nije završen, ali igrač više nema pravo da igra pešakom na neko drugo polje.
- 4.7 Igrač gubi pravo na reklamaciju protivnikovog prekršaja iz Člana 4.3 ili 4.4 nakon što namerno dodirne neku figuru.

Član 5: Završetak partije

- 5.1
- Partiju je dobio igrač koji je matirao protivnikovog kralja. Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do matiranja bio legalan.
 - Partiju je dobio igrač čiji protivnik izjavi da se predaje. Time se partija odmah završava.
- 5.2
- Partija je završena remijem kada igrač koji je na potezu ne može da odigra nijedan legalan potez, a kralj mu nije u šahu. Za tu partiju se kaže da je završena "*patom*". Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do pata bio legalan.
 - Partija je završena remijem, kada nastane takva pozicija u kojoj ni jedan ni drugi igrač ne može matirati protivnikovog kralja bilo kakvim nizom legalnih poteza. Za tu partiju se kaže; da je završena u "*mrtvoj poziciji*". Time se partija odmah završava, pod uslovom da je potez koji je doveo do te pozicije bio legala.
 - Partija se završava remijem sporazumom dvojice igrača tokom partije. Time se partija odmah završava (vidi Član 9.1).
 - Partija se može završiti remijem, ako se bilo koja identična pozicija, treba pojavi ili se pojavila na šahovskoj tabli najmanje tri puta (vidi Član 9.2).
 - Partija se može završiti remijem, ako je svaki od igrača odigrao najmanje 50 poslednjih uzastopnih poteza bez pomeranja bilo kog pešaka i bez uzimanja bilo koje figure (vidi Član 9.3).

PRAVILA TAKMIČENJA

Član 6: Šahovski sat

- 6.1 “Šahovski sat”, podrazumeva sat koji ima dva pokazivača vremena, povezana na takav način da samo jedan od njih može raditi u isto vreme. “Sat” u Pravilima šaha podrazumeva jedan od dva pokazivača vremena. “Pad zastavice” podrazumeva da je vreme dodeljeno jednom igraču isteklo.
- 6.2
- Pri upotrebi šahovskog sata, svaki igrač mora odigrati minimalan broj poteza ili sve poteze u dodeljenom vremenskom periodu i/ili mu može biti dodeljeno dodatno vreme za svaki potez. Sve to mora biti unapred određeno pravilnikom turnira.
 - Vreme koje je igrač uštedeo tokom određenog perioda, dodaje se njegovom vremenu koje mu je na raspolaganju u sledećem periodu, osim u “*time delay*” načinu. U “*time delay*” načinu oba igrača dobijaju “*glavno vreme za razmišljanje*”. Oni takođe dobijaju “*fiksno ekstra vreme*” za svaki potez. Odbrojavanje glavnog vremena počinje nakon što je isteklo fiksno vreme. Ako igrač zaustavi svoj sat pre isteka fiksnog vremena, glavno vreme za razmišljanje se ne menja, zanemarujući potrošeno fiksno vreme.
- 6.3 Svaki pokazivač vremena ima “zastavicu”. Odmah nakon pada zastavice, zahtevi iz Člana 6.2 (a) moraju biti provereni.
- 6.4 Pre početka partije, sudija odlučuje gde će šahovski sat biti postavljen.
- 6.5 U vreme predviđeno za početak partije, uključuje se sat igrača koji ima bele figure.
- 6.6 Ako nijedan od igrača nije prisutan na početku partije, tada će igrač koji ima bele figure, izgubiti svo vreme koje protekne do njegovog dolaska; osim ako pravilnik takmičenja ili sudija ne odrede drugačije.
- 6.7 Ako bilo koji igrač, dođe za šahovsku tablu sa zakašnjenjem većim od jednog sata u odnosu na zakazani početak seanse, izgubiće partiju, osim ako pravilnik takmičenja ili sudija ne odrede drugačije.
- 6.8
- U toku partije svaki igrač će, odigravši svoj potez na šahovskoj tabli, zaustaviti svoj sat i pokrenuti protivnikov sat. Igraču uvek mora biti omogućeno da zaustavi svoj sat. Njegov potez se ne smatra završenim sve dok tako ne učini, osim ako se tim potezom partija završila (vidi Član 5.1 i 5.2). Vreme između povlačenja poteza na šahovskoj tabli i zaustavljanja svog sata, pa sve do pokretanja protivnikovog sata, smatra se kao deo vremena dodeljenog igraču.
 - Igrač mora zaustaviti svoj sat, istom rukom sa kojom je i odigrao svoj potez. Zabranjeno je držati prst na dugmetu ili stalno iznad njega.
 - Igrači moraju prikladno rukovati šahovskim satom. Zabranjeno je

snažno ga lupati, podizati ili obarati. Nekorektno rukovanje satom biće kažnjeno u skladu sa Članom 13.4.

d. Ako igrač nije u mogućnosti da koristi sat, onda pomoćnik koga zaduži igrač, a koji je prihvatljiv sudiji, može obavljati tu radnju. Sudija će namestiti njegov sat na pravedan način.

- 6.9 Za zastavicu se smatra da je pala, kada to uoči sudija ili ispravno reklamira bilo koji od igrača.
- 6.10 Igrač gubi partiju ako ne odigra propisani broj poteza u dodeljenom vremenu, osim u slučajevima gde se primjenjuju odredbe iz Člana 5.1 ili jedna od odredbi iz Člana 5.2 (a), (b) i (c). Međutim, partija je remi, ako je pozicija takva da ga protivnik ne može matirati, bilo kojim nizom legalnih poteza, čak i pri najneveštijoj kontra igri.
- 6.11 Smatra se konačnim svaka informacija koju pokazuje sat ako na istom nema bilo kakve očigledne neispravnosti. Šahovski sat sa očiglednom neispravnošću biće zamenjen. Sudija će zameniti sat i učiniće najbolju moguću procenu u određivanju vremena na zamenjenom satu.
- 6.12 Ako su obe zastavice pale, a nije moguće ustanoviti koja je prva pala, onda:
- partija će se nastaviti ako se to desilo u bilo kojem periodu partije osim u poslednjem periodu.
 - partija je remi u slučaju da se to desilo u periodu partije u kojem moraju biti odigrani svi preostali potezi.
- 6.13
- Ako partija treba biti prekinuta, sudija će zaustaviti satove.
 - Igrač može zaustaviti satove samo u slučaju da traži pomoć sudije, na primer; kada prilikom promocije, potrebna figura nije dostupna.
 - U oba slučaja, sudija odlučuje kada će partija biti nastavljena.
 - Ako igrač zaustavi satove, da bi zatražio pomoć sudije, sudija će konstatovati da li je igrač imao opravdani razlog za to. Ako je očigledno da igrač nije imao opravdani razlog za zaustavljanje sata, igrač će biti kažnjen prema Članu 13.4.
- 6.14 Ako se dogodi neka nepravilnost i/ili figure treba vratiti na prethodnu poziciju, sudija će po svojoj najboljoj proceni odrediti vremena pokazana na satovima. On će, takođe, ako je to potrebno, podesiti brojač poteza na satu.
- 6.15 Ekрани, monitori ili demonstracione table koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovskoj tabli, poteze i broj odigranih poteza, te satovi koji takođe pokazuju broj poteza, dozvoljeni su u sali za igru. Međutim, igrač ne može izvršiti reklamaciju zasnovanu jedino na informaciji prikazanoj na taj način.

Član 7: Nepravilnosti

- 7.1 a. Ako se u toku partije ustanovi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i igraće se nova partija.
b. Ako se u toku partije ustanovi da je samo šahovska tabla postavljena suprotno Članu 2.1, partija se nastavlja, ali se postignuta pozicija mora premestiti na ispravno postavljenu šahovsku tablu.
- 7.2 Ako je partija počela s obrnutim bojama figura, ona će se nastaviti, osim ako sudija ne odluči drugačije.
- 7.3 Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura, on će postaviti ispravnu poziciju koristeći svoje vreme. Ako je potrebno, igrač ili njegov protivnik zaustaviće satove i zatražiti pomoć sudije. Sudija može kazniti igrača koji je poremetio položaj figura.
- 7.4 a. Ako se u toku partije ustanovi da je bio odigran nelegalan potez, uključujući tu i neispunjenje zahteva kod promocije pešaka ili uzimanje protivnikovog kralja, vratiće se pozicija kakva je bila neposredno pre ove nepravilnosti. Ako se ne može ustanoviti pozicija neposredno pre nepravilnosti, partija će se nastaviti od poslednje ispravne pozicije koja se može ustanoviti. Satovi će se podesiti u skladu sa Članom 6.14. Član 4.3 primenjuje se na potez koji zamenjuje nelegalan potez. Partija će se zatim nastaviti od te rekonstruisane pozicije.
b. Nakon obavljenog postupka iz Člana 7.4 (a), sudija će za prva dva igračeva nelegalna poteza, njegovom protivniku dati dva minuta dodatnog vremena za svaki prekršaj; za treći nelegalan potez istog igrača, sudija će proglasiti partiju izgubljenom za tog igrača.
- 7.5 Ako se u toku partije ustanovi da su figure uklonjene s njihovih polja, vratiće se pozicija pre nastanka nepravilnosti. Ako se ne može ustanoviti pozicija kakva je bila neposredno pre nepravilnosti, partija će se nastaviti od poslednje ispravne pozicije koja se može ustanoviti. Satovi će biti podešeni u skladu s Članom 6.14. Partija će se zatim nastaviti od te rekonstruisane pozicije.

Član 8: Zapisivanje poteza

- 8.1 U toku partije, svaki igrač je obavezan da zapisuje svoje i protivnikove poteze na ispravan način, potez po potez, što je moguće jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom (Dodatak E), na formularu za zapisivanje partija propisanom za to takmičenje. Zabranjeno je pisati poteze unapred, osim ako igrač reklamira remi u skladu sa Članom 9.2 ili 9.3. Igrač može odgovoriti na protivnikov potez i pre nego što ga zapiše, ako to želi. On mora zapisati svoj prethodni potez pre nego što odigra sledeći. Oba igrača moraju upisati ponudu remija na formularu za zapisivanje partija. (Dodatak.13).

Ako igrač nije u mogućnosti da zapisuje poteze, onda pomoćnik kojeg zaduži igrač, a koji je prihvatljiv sudiji, može zapisivati poteze. Sudija će namestiti njegov sat na pravedan način.

- 8.2 Formular za zapisivanje partija mora biti vidljiv sudiji tokom cele partije.
- 8.3 Formulari za zapisivanje partija su vlasništvo organizatora takmičenja.
- 8.4 Ako je igraču preostalo manje od 5 minuta na satu u nekom od perioda seanse, a nema dodatnih 30 sekundi ili više, koji se dodaju nakon svakog poteza, tada on nije obavezan da poštuje zahteve iz Člana 8.1. Odmah nakon pada jedne od zastavica, igrač mora u potpunosti popuniti svoj formular za zapisivanje partija, pre pomeranja figure na šahovskoj tabli.
- 8.5
 - a. Ako nijedan od igrača nije obavezan da piše poteze prema Članu 8.4, sudija ili njegov pomoćnik trebaju se potruditi da budu prisutni i zapisuju poteze. U ovom slučaju, odmah nakon pada jedne od zastavica, sudija će zaustaviti satove. Tada će oba igrača popuniti svoje formulare, koristeći formular sudije ili protivnika.
 - b. Ako samo jedan igrač nije bio obavezan da piše poteze prema Članu 8.4, on mora u potpunosti popuniti svoj formular za zapisivanje partija pre pomeranja figure na šahovskoj tabli. Pod uslovom da je igrač na potezu, on može koristiti protivnikov formular, ali ga mora vratiti pre nego što odigra potez.
 - c. Ako nije moguće kompletno popuniti formular za zapisivanje partija, igrači moraju rekonstruisati partiju na drugoj tabli, pod kontrolom sudije ili pomoćnika. Pre početka rekonstrukcije, sudija ili pomoćnik će prvo zapisati trenutnu poziciju u partiji, vreme na satovima i broj odigranih poteza, ako je ta informacija upotrebljiva.
- 8.6 Ako se formulari ne mogu popuniti tako da pokažu da je igrač prekoračio dodeljeno vreme, sledeći odigrani potez smatraće se kao prvi potez sledećeg vremenskog perioda, osim ako je očigledno da je bilo odigrano više poteza.
- 8.7 Na kraju partije oba igrača će potpisati oba formulara, upisujući na njima i rezultat partije. Upisani rezultat će ostati, čak i ako je pogrešan, osim ako sudija ne odluči drugačije.



Član 9: Nerešena partija

- 9.1
- a. Igrač koji želi da ponudi remi protivniku, učiniće to nakon što odigra potez na šahovskoj tabli, ali pre nego što zaustavi svoj sat i pokrene protivnikov. Ponuda remija u bilo kojem drugom trenutku u toku partije je također važeća, ali Član 12.6 se mora uzeti u obzir. Uz ponudu se ne mogu postavljati bilo kakvi uslovi. U oba slučaja ponuda ne može biti povučena i ostaje važeća sve dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije dodirivanjem figure s namerom da je pomeri ili uzme, ili se partija završi na neki drugi način.
 - b. Svaki igrač mora zabeležiti ponudu remija na svom formularu za pisanje partija odgovarajućim simbolom (vidi Dodatak E13).
 - c. Reklamacija remija po Članu 9.2, 9.3 ili 10.2 smatraće se ponudom remija.

- 9.2 Partija je remi, na osnovu ispravne reklamacije igrača koji je na potezu, kad se ista pozicija najmanje tri puta (ne mora biti u kontinuitetu);

- a. upravo treba da pojavi, ako on prvo zapiše svoj potez na formularu i objavi sudiji svoju nameru, da će odigrati taj potez, ili
- b. upravo pojavila, a igrač koji reklamira remi je na potezu.

Pozicije pod (a) i (b) smatraju se istim, ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje zauzimaju ista polja, a mogući potezi svih figura oba igrača su isti.

Pozicije nisu iste ako pešak koji je mogao biti uzet "en passant", ne može više biti uzet ili ako je pravo na rokadu trajno ili privremeno izmenjeno.

- 9.3 Partija je remi, na osnovnu ispravne reklamacije igrača koji je na potezu, ako;

- a. on upiše svoj potez u svom formularu i objavi sudiji svoju nameru o odigravanju tog poteza koji će rezultirati time da su oba igrača odigrala poslednjih 50 poteza bez pomeranja bilo kog pešaka i bez uzimanja bilo koje figure, ili
- b. su oba igrača odigrala poslednjih 50 uzastopnih poteza, bez pomeranja bilo kog pešaka i bez uzimanja bilo koje figure.

- 9.4 Ako igrač odigra potez ne reklamirajući remi po članovima 9.2 i 9.3, on gubi pravo reklamacije u tom potezu.

- 9.5 Ako igrač reklamira remi po Članu 9.2 ili 9.3, on treba odmah da zaustavi oba sata. Nije mu dozvoljeno da povuče svoju reklamaciju;

- a. Ako se utvrdi da je reklamacija ispravna, partija se odmah završava remijem.

- b. Ako se utvrdi da reklamacija nije ispravna, sudija će dodati tri minuta preostalom vremenu protivnika. Dodatno, ako igrač koji reklamira ima na svom satu više od dva minuta, sudija će mu umanjiti preostalo vreme za polovinu, ali najviše 3 minuta. Ako igrač koji reklamira ima više od jednog minuta, a manje od dva minuta, njegovo preostalo vreme biće jedan minut. Ako igrač koji reklamira ima manje od jednog minuta, sudija neće korigovati vreme na njegovom satu. Tada će se partija nastaviti i nameravani potez mora se odigrati.

9.6 Partija je remi, kada nastane takva pozicija u kojoj se mat ne može dati bilo kojim nizom legalnih poteza, čak ni pri najneveštijoj igri protivnika. Time se partija odmah završava, pod uslovom, da je potez koji je doveo do te pozicije bio legalan.

Član 10: Ubrzani završetak

10.1 “Ubrzani završetak” (quickplay finish) je faza partije u kojoj svi (preostali) potezi moraju biti odigrani u ograničenom vremenu.

10.2 Ako igrač, koji je na potezu, ima manje od dva minuta na svom satu, on može reklamirati remi, ali pre nego što njegova zastavica padne. On će zaustaviti satove i pozvati sudiju;

- a. Ako se sudija uveri da protivnik ne ulaže napor da dobije partiju normalnim sredstvima, ili da nije moguće dobiti partiju normalnim sredstvima, on će partiju proglašiti nerešenom. U suprotnom, on će odložiti svoju odluku ili odbiti reklamaciju.
- b. Ako sudija odloži svoju odluku, protivniku može dati dva dodatna minuta vremena za razmišljanje, i partija će se nastaviti u prisustvu sudije, ako je to moguće. Sudija će proglašiti konačan rezultat kasnije, u toku partije ili nakon pada zastavice. On će proglašiti partiju nerešenom, ako se uveri da se konačna pozicija ne može dobiti normalnim sredstvima ili da protivnik nije ulagao dovoljno napora da partiju dobije normalnim sredstvima.
- c. Ako je sudija odbio reklamaciju, protivnik će tada dobiti, dva dodatna minuta vremena za razmišljanje.
- d. Odluka sudije je konačna za slučajeve pod Članom 10.2 a, b, c.

Član 11: Bodovanje

11.1 Ako unapred nije drugačije objavljeno, igraču koji dobije partiju ili dobije partiju bez igre dodeljuje se jedan poen (1), igraču koji izgubi partiju ili izgubi partiju bez igre dodeljuje se nula poena (0), a igraču koji remizira partiju

dodeljuje se pola poena (1/2).

Član 12: Ponašanje igrača

- 12.1 Igrači ne smeju činiti ništa što bi štetilo ugledu šahovske igre.
- 12.2 a. Za vreme igre, igračima je zabranjeno korišćenje bilo kakvih beleški, izvora informacija, saveta ili analiziranje na drugoj šahovskoj tabli.
b. Striktno je zabranjeno unositi mobilne telefone ili druga elektronska sredstva za komunikaciju u prostor za igru, bez odobrenja sudije. Igrač će izgubiti partiju ako njegov mobilni telefon zazvoni u prostoru za igru u toku partije. Sudija će odrediti rezultat protivnika.
- 12.3 Formular se može koristiti samo za zapisivanje poteza, vremena na satovima, ponuda remija, detalja u vezi reklamacije i ostalih bitnih podataka.
- 12.4 Igrači koji su završili svoje partije, smatraće se gledaocima.
- 12.5 Igračima nije dozvoljeno da napuštaju "prostor za igru" bez dozvole sudije. Pod prostorom za igru podrazumeva se sala za igru, prostorije za odmor, prostor za osveženje, deo određen po strani za pušače i ostala mesta koja je odredio sudija.
- Igraču koji je na potezu nije dozvoljeno da napušta salu za igru bez odobrenja sudije.
- 12.6 Zabranjeno je ometati ili uznemirivati protivnika na bilo koji način. To uključuje i neosnovane reklamacije ili česte ponude remija.
- 12.7 Kršenje bilo kog stava Članova 12.1 do 12.6, podleže kaznama u skladu sa Članom 13.4.
- 12.8 Igrač koji uporno odbija da se povinuje Pravilima šaha, biće kažnjen gubitkom partije. Sudija će odlučiti o rezultatu protivnika.
- 12.9. Ako se utvrdi da su oba igrača kriva prema Članu 12.8, partija će biti proglašena izgubljenom za oba igrača.

Član 13: Uloga sudije (vidi Predgovor)

- 13.1 Sudija mora paziti da se Pravila šaha striktno poštuju.
- 13.2 Sudija će postupati u najboljem interesu samog takmičenja. On treba da obezbedi konstantno dobre uslove za igru i da igrači ne budu uznemiravani. On će nadgledati tok takmičenja.
- 13.3 Sudija mora nadgledati partije, posebno onda kada su igrači u vremenskoj oskudici, sprovodeći odluke koje doneo i izricati igračima odgovarajuće

kazne.

13.4 Sudija može primeniti jednu ili više od sledećih kazni:

- a. opomena,
- b. uvećanje preostalog vremena protivniku,
- c. smanjenje preostalog vremena prekršiocu,
- d. proglašenje partije izgubljenom,
- e. smanjenje poena prekršiocu u toj partiji,
- f. povećanje poena protivniku do mogućeg maksimuma za tu partiju,
- g. isključenje sa takmičenja.

13.5 Sudija može dodeliti, jednom ili obojici igrača dodatno vreme, u slučajevima kada u toku partije dođe do ometanja igrača sa strane.

13.6 Sudija se ne sme mešati u tok partije, osim u slučajevima opisanim u Pravilima šaha. On ne sme ukazivati na broj odigranih poteza, osim kada se primjenjuje Član 8.5, kada je pala bar jedna od zastavica. Sudija se mora uzdržavati od informisanja igrača da je njegov protivnik odigrao potez ili da igrač nije pritisnuo svoj sat.

- 13.7
- a. Gledaoci i igrači u drugim partijama ne smeju razgovarati o partiji ili se na drugi način mešati u partiju. Ako je potrebno, sudija može udaljiti prekršioce iz sale za igru.
 - b. Zabranjeno je bilo kome da koristi mobilni telefon u prostoru za igru i i bilo kom drugom prostoru koji odredi sudija.

Član 14: FIDE

14.1 Federacije članice, mogu tražiti od FIDE da im dostavi službeno tumačenje o problemima koji se odnose na Pravila šaha.



DODACI

A. Prekinute partije

- A1.
- a. Ako partija nije završena u vremenu predviđenom za igru, sudija će zatražiti od igrača koji je na potezu da “kovertira” 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 tabli, on mora taj isti potez upisati na svom formularu kao svoj kovertirani potez.
 - b. Igraču na potezu, koji prekida partiju pre kraja seanse, dodaće se na potrošeno vreme na satu i svo preostalo vreme do kraja seanse koje će tako biti i zapisano.
- A2. 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. ponudu remija, ako je važeća
 - g. datum, vreme i mesto nastavka partije
- A3. Sudija treba da proveri tačnost podataka na koverti i odgovoran je za njeno sigurno čuvanje.
- A4. Ako igrač ponudi remi nakon što je njegov protivnik kovertirao potez, ponuda je važeća sve dok je protivnik ne prihvati ili odbije kao u Članu 9.1.
- A5. Pre nego što se partija nastavi, pozicija neposredno pre kovertiranog poteza biće postavljena na šahovsku tablu, a na satovima će se namestiti vreme koje je bilo u trenutku prekida partije.
- A6. Ako je pre nastavka partije dogovoren remi ili ako jedan od igrača obavesti sudiju da predaje, partija je završena.
- A7. Koverta će biti otvorena samo ako je prisutan igrač koji mora odgovoriti na kovertirani potez.

- A8. Osim u slučajevima pomenutim u Članu 6.10 i 9.6, partija je izgubljena za igrača čiji kovertirani potez je:
- dvosmislen, ili
 - zapisan tako da je nemoguće ustanoviti njegovo pravo značenje, ili
 - nelegalan.
- A9. Ako je, u dogovoreno vreme nastavka
- prisutan igrač, koji treba odgovoriti na kovertirani potez, koverta se otvara, odigra se kovertirani potez na tabli i njegov sat se pokrene.
 - odsutan igrač, koji treba odgovoriti na kovertirani potez, njegov sat će biti pokrenut. Po dolasku, on može zaustaviti sat i pozvati sudiju. Tada se koverta otvara i kovertirani potez se povlači na šahovskoj tabli. Njegov sat se ponovo pokreće.
 - odsutan igrač koji je kovertirao potez, njegov protivnik ima pravo zapisati svoj odgovor na formularu, zatvoriti svoj formular u novu kovertu, zaustaviti svoj sat i pokrenuti sat odsutnog protivnika, umesto da odgovori na uobičajen način. Ako tako postupi, koverta će biti predata sudiji na čuvanje i otvorena po dolasku odsutnog igrača.
- A10. Igrač će izgubiti partiju, ako dođe na nastavak prekinute partije sa zakašnjenjem većim od jednog sata, od vremena predviđenog za nastavak partije (osim ako pravila takmičenja ili sudija ne odrede drugačije). Međutim, ako kasni igrač koji je kovertirao potez, partija može biti odlučena drugačije, ako je:
- odsutni igrač dobio partiju na osnovu činjenice da je kovertiranim potezom dao mat, ili
 - odsutni igrač postigao remi na osnovu činjenice da je kovertiranim potezom nastao pat ili se na ploči pojavila pozicija opisana kao u Članu 9.6, ili
 - prisutni igrač za tablom izgubio partiju prema Članu 6.10
- A11.
- 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.
 - Ako nije moguće ustanoviti poziciju u trenutku prekida, partija se poništava i mora se igrati nova partija.
- A12. Ako na nastavku partije, bilo koji od igrača ukaže, pre nego što odigra prvi potez, na to da je vreme na bilo kom od satova pogrešno namešteno, greška se mora ispraviti. Ako se greška tada ne ustanovi, partija će se nastaviti bez korekcije, osim ako sudija ne proceni da će posledice biti suviše teške.

- A13. Trajanje svake seanse nastavka partije kontroliše sudija na svom satu. Vreme početka i završetka biće unapred objavljeno.

B. Ubrzani šah

- B1. Partija “ubrzanog šaha” (rapidplay game) je ona u kojoj svi potezi moraju biti odigrani u određenom vremenu od 15 do 60 minuta po igraču ili ako je dodeljeno vreme + 60 puta bilo kog povećanja, u rasponu od 15 do 60 minuta.
- B2. Igraće se po FIDE Pravilima šaha, osim gde su ona zamenjena sledećim Pravilima ubrzanog šaha.
- B3. Igrači ne moraju pisati poteze.
- B4. Kada svaki igrač odigra tri poteza, ne može se više reklamirati nepravilan položaj figura, šahovske table ili nepravilno podešeno vreme na satu. U slučaju da su kralj i dama zamenili mesta, rokada s takvim kraljem nije dozvoljena.
- B5. Sudija će primenjivati pravila iz Člana 4 (Način pomeranja figura) samo u slučaju zahteva jednog ili obojice igrača.
- B6. Nelegalan potez je završen kada je uključen protivnikov sat. Protivnik tek tada ima pravo na reklamaciju da je igrač završio nelegalan potez, ali pre nego što odigra svoj potez. Samo posle takve reklamacije, sudija će donositi odluke. Međutim, ako su oba kralja u šahu ili je promocija pešaka nedovršena, sudija će po mogućstvu intervenisati.
- B7. Smatra se da je zastavica pala, kada igrač to osnovano reklamira. Sudija će se uzdržati da signalizira pad zastavice.
- B8. Da bi reklamirao pobedu na vreme, igrač mora zaustaviti oba sata i obavestiti sudiju. Reklamacija je ispravna, ako posle zaustavljanja satova, zastavica igrača koji je reklamirao stoji gore, a zastavica njegovog protivnika dole.
- B9. Ako su obe zastavice pale, partija je remi.

C. Brzopotezni šah

- C1. Partija “brzopoteznog šaha” (blitz) je ona u kojoj svi potezi moraju biti odigrani u određenom vremenu manjem od 15 minuta po igraču ili ako je dodijeljeno vrijeme + 60 puta bilo kog povećanja, manje od 15 minuta.
- C2. Igraće se po Pravilima za ubrzani šah prema Dodatku B, osim gde su ona zamenjena sledećim Pravilima brzopoteznog šaha. Članovi 10.2 i B6 se ne primenjuju.

- C3. Nelegalan potez je završen kada je uključen protivnikov sat. Protivnik tek tada ima pravo da reklamira pobjedu, ali pre nego što odigra svoj potez. Međutim, ako protivnik ne može matirati igrača bilo kakvom serijom legalnih poteza, ni pri najneveštijoj kontra igri, tada igrač ima pravo da reklamira remi pre nego što odigra svoj potez. Kada protivnik odigra svoj potez, nelegalan potez se ne može ispraviti.

D. Ubrzani završetak bez prisustva sudije u sali

- D1. Kad se partije igraju kao u Članu 10, igrač može reklamirati remi ako ima na svom satu manje od dva minuta, a pre nego što mu padne zastavica. Time se partija završava.

On može reklamirati na osnovu:

- a. toga što njegov protivnik ne može dobiti normalnim sredstvima, i/ili
- b. toga što njegov protivnik ne ulaže napor da pobjedi normalnim sredstvima.

U slučaju (a) igrač mora zapisati završnu poziciju, a njegov protivnik je mora overiti.

U slučaju (b) igrač mora zapisati završnu poziciju i dostaviti kompletno popunjen formular. Protivnik mora overiti oboje, formular i završnu poziciju. Reklamacija će biti dostavljena sudiji, čija će odluka biti konačna.

E. Algebarska notacija

Za svoja turnire i mečeve FIDE priznaje samo jedan sistem notacije, Algebarski sistem, i preporučuje upotrebu ove jednoobrazne šahovske notacije u literaturi i časopisima. Formulari sa drugačijim sistemom notacije, ne mogu biti upotrebljeni kao dokazni materijal u slučajevima u kojima se formular igrača uobičajno koristi u tu svrhu. Sudija koji primeti da se igrač služi drugom vrstom notacije umesto algebarskom, treba opomenuti igrača u vezi ovog zahteva.

Opis algebarske notacije

- E1. U ovom opisu, pod "figurom" se smatra svaka figura drugačija od pešaka.
- E2. Svaka figura je označena početnim, velikim slovom svog imena. Primer: **K**=king (kralj), **Q**=queen (dama), **R**=rook (top), **B**=bishop (lovac), **N**=knight (skakač). (U slučaju skakača **N** je upotrebljeno radi praktičnosti).
- E3. Za prvo slovo imena figure svaki igrač može koristiti prvo slovo imena figure koje se obično upotrebljava u njegovoj zemlji. Primer: **F**=fou (lovac na francuskom), **L**=loper (lovac na holandskom). U štampanim časopisima preporučuje se upotreba simbola figura.
- E4. Pešaci se ne obeležavaju prvim slovom, ali se prepoznaju odsustvom takvog slova. Primeri: **e5**, **d4**, **a5**.

- E5. Osam linija (s leva na desno za belog i s desna na levo za crnog) su označene **a, b, c, d, e, f, g, h** u datom redosledu.
- E6. Osam redova (od dna do vrha za belog i od vrha do dna za crnog) su numerisani brojevima 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 u datom redosledu. Prema tome, u početnoj poziciji bele figure i pešaci postavljeni su na prvom i drugom redu; a crne figure i pešaci na osmom i sedmom redu.
- E7. Kao posledica prethodnih pravila, svako od 64 polja nepromenljivo je obeleženo 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

- E8. Svaki potez figure označen je a) prvim slovom imena figure koja je u pitanju i b) dolaznim poljem. Nema crtice između a) i b). Primeri: **Be5, Nf3, Rd1**. U slučaju pešaka označava se samo dolazno polje. Primeri: **e5, d4, a5**.
- E9. Kad se uzima figurom, stavlja se znak x između a) prvog slova imena figure koja je u pitanju i b) dolaznog polja. Primeri: **Bxe5, Nxf3, Rxd1**. Kad se uzima pešakom, mora se označiti linija sa koje polazi, zatim dolazi znak x, te dolazno polje. Primeri: **dxe5, gxf3, axb5**. U slučaju uzimanja "en passant", kao dolazno polje označava se polje na kojem pešak koji uzima konačno ostaje, a "e. p." se dodaje notaciji. Primer: **exd6** e. p.
- E10. Ako se dve iste figure mogu pomeriti na isto polje, figura koja je pomerena označava se kako sledi:
1. Ako su obe figure na istom redu sa: a) prvim slovom imena figure, b) linijom polja polaska, i c) dolaznim poljem.
 2. Ako su obe figure na istoj liniji sa: a) prvim slovom imena figure, b) redom polja polaska, i c) dolaznim poljem.
 3. Ako su figure na različitim redovima i linijama, preferira se metoda 1. U slučaju uzimanja, između b) i c) mora se umetnuti znak x.

Primeri:

Dva skakača se nalaze na poljima **g1** i **e1** i jedan od njih se pomera na polje **f3**: u tom slučaju može biti **Sgf3** ili **Sef3**.

Dva skakača se nalaze na poljima **g5** i **g1** i jedan od njih se pomera na polje **f3**: u tom slučaju može biti **S5f3** ili **S1f3**.

Dva skakača se nalaze na poljima **h2** i **d4** i jedan od njih se pomera na polje **f3**: u tom slučaju može biti **Shf3** ili **Sdf3**.

Ako se na polju **f3** vrši uzimanje, prethodni primeri dopunjuju se umetanjem znaka x: 1. se piše ili **Sgxf3** ili **Sexf3**, 2. ili **S5xf3** ili **S1xf3**, 3. ili **Shxf3** ili **Sdxf3**, zavisno od slučaja.

- E11. Ukoliko dva pešaka mogu uzeti istu figuru ili pešaka protivnika, pešak koji vrši uzimanje označava se a) slovom linije polaska, b) znakom x, c) poljem dolaska. Primer: Ako se beli pešaci nalaze na poljima **c4** i **e4**, a crni pešak ili figura na **d5**, notacija za potez belog je ili **cxd5** ili **exd5**, zavisno od slučaja.
- E12. U slučaju promocije pešaka, upiše se aktuelni potez pešaka, a odmah zatim prvo slovo imena nove figure u koju je pešak promovisan.
Primeri: **d8Q**, **f8N**, **b1B**, **g1R**.
- E13. Ponuda remija se označava sa (=).

Osnovne skraćenice:

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

Primer partije: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1(=)

F. Pravila za igru sa slepima i igračima hendikepiranog vida

- F1. Direktori turnira imaju ovlašćenja da prilagode sledeća pravila prema 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 table, od kojih normalnu tablu upotrebljava igrač koji vidi, a specijalno napravljenu tablu igrač hendikepiranog vida. Specijalno napravljena tabla mora zadovoljiti sledeće zahteve:
- da su joj najmanje dimenzije 20 X 20 centimetara;
 - da su crna polja neznatno izdignuta;
 - da ima sigurnosni otvor za pričvršćivanje na svakom polju;
 - da svaka figura ima kočić koji odgovara sigurnosnom otvoru za pričvršćivanje;
 - da su figure tipa Staunton, i da su crne figure posebno obeležene.

F2. Igra će se odvijati po sledećim pravilima:

1. Potezi će se jasno objavljivati, protivnik potez ponavlja i izvodi na svojoj šahovskoj tabli. 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 od belog ka crnom su označeni brojevima na nemačkom:

1 - eins
2 - zwei
3 - drei
4 - vier

5 - fuenf
6 - sechs
7 - sieben
8 - acht

Rokada se najavljuje sa "Lange Rochade" (duga rokada na nemačkom) i "Kurze Rochade" (kratka rokada na nemačkom).

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

2. Smatraće se da je figura na šahovskoj tabli igrača hendikepiranog vida dodirnut, onda kada je izvučena iz otvora za učvršćivanje.
3. Smatraće se da je potez odigran kada je:
 - a. u slučaju uzimanja, uzeta figura uklonjena s table igrača koji je na potezu,
 - b. figura postavljena u drugi otvor za učvršćivanje,
 - c. potez objavljen.Samo tada protivnikov sat će biti pokrenut.
Za igrača koji vidi, u pogledu tačaka 2 i 3, važe normalna pravila.
4. Biće dopušten specijalno konstruisani sat za igrače hendikepiranog vida. On obuhvata sledeće karakteristike:
 - a. Brojčanik opremljen pojačanim kazaljka, na kojem je svaka peta minuta označena jednom tačkom, a svaka petnaesta minuta s dve tačke.
 - b. Zastavicu koja 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 pre nego što sat protivnika bude pokrenut.

7. Ako bi tokom partije nastale različite pozicije na dve šahovske table, one se moraju korigovati uz pomoć kontrolora i uz pomoć oba formulara. Ako se dva formulara podudaraju, igrač koji je zapisao ispravan 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 povratno 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 tabli protivnika.
 - b. Objavljivanje poteza obojice igrača.
 - c. Popunjavanje 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 oba igrača.
 - e. Reklamiranje dobitka u slučajevima kada je prekoračeno vreme za razmišljanje i obaveštavanje kontrolora kada je igrač koji vidi dodirnuo jednu od svojih figura.
 - f. Obavljanje potrebnih formalnosti u slučaju prekida partije. Ako igrač hendikepiranog vida ne koristi pomoćnika, igrač koji vidi može koristiti pomoćnika, koji će obavljati radnje pod 9a i 9b.

