

1. Pravila šaha FIDE

PRAVILA ŠAHA FIDE VELJAVNA OD 1. JANUARJA 2018

Vsebina:

UVOD

PREDGOVOR

OSNOVNA PRAVILA IGRE

- Člen 1: Narava in cilj šahovske igre
- Člen 2: Začetna pozicija figur na šahovski deski
- Člen 3: Premikanje figur
- Člen 4: Postopek premikanja figur
- Člen 5: Končana igra

TEKMOVALNA PRAVILA

- Člen 6: Šahovska ura
- Člen 7: Nepravilnosti
- Člen 8: Zapisovanje potez
- Člen 9: Remi
- Člen 10: Točke
- Člen 11: Vedenje igralcev
- Člen 12: Vloga sodnika (glej Uvod)

Dodatki:

- A. Pospešeni šah
- B. Hitropotezni šah
- C. Algebraična notacija
- D. Pravila za partije s slepimi in vidno prizadetimi igralci

Smernice:

- I. Prekinjene partije
- II. Pravila naključnega šaha 960 (šah 960)
- III. Partije brez dodanega časa vključno s hitrim koncem partije

Slovarček izrazov v Pravilih šaha

UVOD

Pravila šaha FIDE pokrivajo šah na deski.

Pravila šaha imajo dva dela: 1. Osnovna pravila igre in 2. Tekmovalna pravila.

Izvorni tekst Pravil šaha je v angleščini in je bil sprejet na 87. kongresu FIDE v Bakuju (Azerbajdžan) in na predsedniškem odboru FIDE v Atenah leta 2017, z veljavnostjo od 1.7.2017 dalje.

V pravilih šaha besede "on", "njemu" in "njegov" vključujejo "njo" in "njega".

PREDGOVOR

Pravila šaha ne morejo predvideti vseh možnih primerov med igranjem partije, niti ne morejo urejati vseh administrativnih vprašanj. Ko primeri niso natančno urejeni s členi Pravil, je možno doseči pravilno odločitev s študijem podobnih primerov, ki jih obravnavajo Pravila.

Pravila predvidevajo, da imajo sodniki potrebno pristojnost, zdravo razsodnost in popolno objektivnost. Preveč natančna Pravila bi omejevala sodnikom njihovo svobodno presojo in preprečevala rešitev problema v smislu korektnosti, logičnosti in posebnih okoliščin.

Partija odigrana po pravilih FIDE, je nujni pogoj za ratingiranje s strani FIDE.

Priporočljivo je, da se neratingirane tekmovalne partije s strani FIDE igrajo po pravilih FIDE.

Zveze članice lahko zahtevajo od FIDE tolmačenje zadev v zvezi s Pravili šaha.

OSNOVNA PRAVILA IGRE

1. člen: Narava in cilj šahovske igre

- 1.1 Šahovska igra (partija) se igra med dvema nasprotnikoma, ki izmenično premikata figure na kvadratni deski, imenovani "šahovska deska" ali "šahovnica".
- 1.2 Igralec s svetlo obarvanimi figurami (beli) izvrši prvo potezo, nato igralca vlečeta izmenično, s tem da naslednjo potezo izvrši igralec s temno obarvanimi figurami (črni).
- 1.3 Pravi se, da je "igralec na potezi", ko njegov nasprotnik izvrši potezo.
- 1.4 Cilj vsakega od igralcev je "napasti" nasprotnikovega kralja na tak način, da nasprotnik nima na voljo pravilne poteze.
 - 1.4.1 Za igralca, ki to doseže, se pravi, da je "matiral" nasprotnika in da je zmagal igro. Pustiti lastnega kralja pod udarom, odkriti lastnega kralja, da je pod udarom, in prav tako vzeti nasprotnikovega kralja, ni dovoljeno.
 - 1.4.2 Igralec, katerega kralj je matiran, igro izgubi.

- 1.5 Če je pozicija taka, da nobeden od nasprotnikov ne more dati mat, je partija remi (glej člen 5.2.2).

2. člen: Začetna pozicija figur na šahovski deski

- 2.1 Šahovnica je sestavljena iz mreže 8x8, iz 64 enakih polj izmenjaje svetle ("bela" polja) in temne ("črna" polja) barve. Šahovnica je nameščena med igralca tako, da je polje na desni strani igralca bele barve.
- 2.2 Na začetku igre ima en igralec 16 svetlo obarvanih figur ("bele" figure); drugi igralec ima 16 temno obarvanih figur ("črne" figure):

Beli kralj	običajno označen s simbolom		K
Bela dama	običajno označena s simbolom		D
Dve beli trdnjavi	običajno označeni s simbolom		T
Dva bela lovca	običajno označena s simbolom		L
Dva bela skakača	običajno označena s simbolom		S
Osem belih kmetov	običajno označeni s simbolom		
Črni kralj	običajno označen s simbolom		K
Črna dama	običajno označena s simbolom		D
Dve črni trdnjavi	običajno označeni s simbolom		T
Dva črna lovca	običajno označena s simbolom		L
Dva črna skakača	običajno označena s simbolom		S
Osem črnih kmetov	običajno označeni s simbolom		

Figure Staunton



2.3 Začetni položaj figur na šahovnici je naslednji:



2.4 Osem vodoravno nanizanih polj imenujemo "vrste", osem navpičnih nizov polj pa "linije". Niz polj enake barve, ki potekajo iz enega kota deske v nasprotni kot, se imenuje "diagonala".

3. člen: Premikanje figur

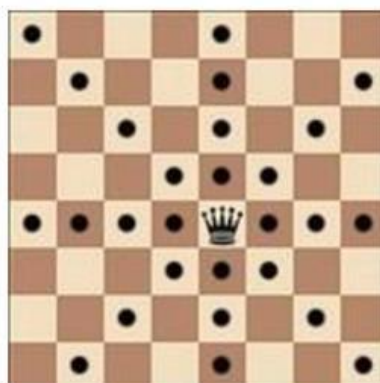
- 3.1 Figure ni dovoljeno premakniti na polje, ki je že zasedeno s figuro iste barve.
- 3.1.1 Če se figura premakne na polje zasedeno s figuro nasprotne barve, se le-ta odstrani s polja kot del iste poteze.
- 3.1.2 Pravimo, da figura napada nasprotnikovo figuro, če lahko na tem polju jemlje v skladu s členi od 3.2 do 3.8.
- 3.1.3 Smatra se, da figura napada polje, tudi če se ta figura ne sme premakniti na to polje, ker bi sicer pustila svojega kralja pod napadom ali bi ga napadu izpostavila.
- 3.2 Lovec se lahko premakne na katerokoli polje po diagonali na kateri stoji.



- 3.3 Trdnjava se lahko premakne na katerokoli polje po vrsti ali liniji na kateri stoji.



- 3.4 Dama se lahko premakne na katerokoli polje po vrsti, liniji ali diagonali na kateri stoji.



- 3.5 Pri izvrševanju teh potez lovec, trdnjava ali dama ne smejo preko nobene figure, ki jim je na poti.
- 3.6 Skakač se lahko premakne na eno od najbližjih polj, ki niso na njegovi vrsti, liniji ali diagonalni.



- 3.7.1 Kmet se lahko premakne naprej, na polje neposredno pred njim na isti liniji, če to polje ni nezasedeno ali

- 3.7.2 ob prvem premiku se kmet lahko premakne kot je opisano pod 3.7.1 ali pa tudi napreduje po liniji za dve polji pred njim, če sta obe polji nezasedeni ali
- 3.7.3 kmet se premakne na polje zasedeno z nasprotnikovo figuro, ki je diagonalno pred njim na sosednji liniji, z jemanjem te figure.

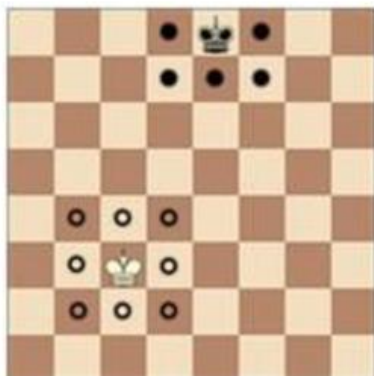


- 3.7.4.1 Kmet, ki zaseda polje v isti vrsti, kot nasprotnikov kmet na sosednji liniji, ki je pravkar napredoval za dve polji z začetnega polja, lahko vzame tega nasprotnikovega kmeta, kot da bi se ta premaknil le za eno polje.
- 3.7.4.2 To jemanje je možno le v potezi, ki sledi takemu napredovanju in se imenuje "en passant" jemanje.



- 3.7.5.1 Ko igralec na potezi odigra kmeta na najbolj oddaljeno vrsto od njegove začetne pozicije, mora tega kmeta, kot del iste poteze, na istem polju zamenjati za damo, trdnjavo, lovca ali konja iste barve kot je kmet.
- 3.7.5.2 Igralčeva izbira ni omejena z do tedaj vzetimi figurami.
- 3.7.5.3 To menjavo kmeta za drugo figuro imenujemo "promocija". Delovanje take nove promovirane figure je takojšnje.

- 3.8 Kralj se lahko premika na dva načina:
 3.8.1 s premikom na katerokoli sosednje polje



- 3.8.2. z "rokado". To je poteza kralja in ene od trdnjav iste barve na igralčevi prvi vrsti. Smatra se kot ena poteza kralja in se izvrši na naslednji način: kralj se premakne od svoje predpisane začetne pozicije za dve polji proti trdnjavi, nakar se ta trdnjava prenese preko kralja na polje, ki ga je ta pravkar prečkal.



Pred rokado belega na kraljevo stran
 Pred rokado črnega na damino stran



Po rokadi belega na kraljevo stran
 Po rokadi črnega na damino stran



Pred rokado belega na damino stran
 Pred rokado črnega na kraljevo stran



Po rokadi belega na damino stran
 Po rokadi črnega na kraljevo stran

3.8.2.1 Pravica do rokade je izgubljena:

3.8.2.1.1 če je bil kralj že premaknjen ali

3.8.2.1.2 če je bila trdnjava že premaknjena.

3.8.2.2 Rokada začasno ni možna:

3.8.2.2.1 če je polje na katerem kralj stoji ali polje, ki ga mora prečkati ali zasesti napadeno z eno ali več nasprotnikovimi figurami ali

3.8.2.2.2 če je med kraljem in trdnjavo za izvedbo rokade katerakoli figura.

3.9.1 Za kralja se pravi, da je "v šahu", če je napaden z eno ali več nasprotnikovimi figurami, tudi če se take figure ne morejo premakniti na polje, ki ga zaseda kralj, ker bi svojega kralja pustile v šahu.

3.9.2 Nobena figura se ne sme premakniti, če se pri tem kralj iste barve izpostavlja šahu ali ta kralj ostane v šahu.

3.10.1 Poteza je veljavna, če so izpolnjene vse bistvene zahteve iz členov 3.1 – 3.9.

3.10.2 Poteza je neveljavna, če niso izpolnjene vse bistvene zahteve iz členov 3.1 – 3.9.

3.10.3 Pozicija je neveljavna, če ne more biti dosežena z nobenim nizom veljavnih potez.

4. člen: Postopek premikanja figur

4.1 Vsaka poteza mora biti odigrana le z eno roko.

4.2.1 Ob predhodni najavi svoje namere (npr. z izjavo "j'adoube" ali "popravljam"), lahko samo igralec na potezi popravi položaj figure ali figur na njihovih poljih.

4.2.2 Vsak drug fizični kontakt s figuro, razen nedvomno naključnega, se smatra kot nameren.

4.3 Če se igralec na potezi na šahovnici dotakne z namenom, da jih premakne ali vzame (razen v primeru člena 4.2):

4.3.1 ene ali več svojih figur, mora premakniti prvo dotaknjeno figuro, s katero lahko igra

4.3.2 ene ali več nasprotnikovih figur, mora vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko vzame,

4.3.3 ene ali več figur vsake barve, mora vzeti prvo dotaknjeno nasprotnikovo figuro s prvo dotaknjeno svojo figuro, če pa je to nepravilno, mora premakniti ali vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko premakne ali vzame. Ob nejasnosti, katera figura je bila prva dotaknjena, se smatra lastna figura za prvo dotaknjeno pred nasprotnikovo.

4.4 Če se igralec na potezi:

4.4.1 dotakne kralja in trdnjave, mora rokirati na tisto stran, če je poteza dovoljena.

4.4.2 namerno dotakne najprej trdnjave in nato še kralja, ne sme izvesti rokade, ampak se spor rešuje po členu 4.3.1

- 4.4.3 ki namerava rokirati, dotakne kralja in trdnjave istočasno, vendar je rokada s to trdnjavo nepravilna, mora igralec odigrati drugo potezo s kraljem (kar lahko vključuje tudi rokado z drugo trdnjavo). Če igralec nima na voljo pravilne poteze s kraljem, lahko odigra katerokoli drugo pravilno potezo
- 4.4.4 promovira kmeta, je izbira nove figure končana, ko se z novo figuro dotakne polja promocije.
- 4.5 Če v skladu s členom 4.3 ali 4.4 z nobeno od dotaknjenih figur ni možno izvesti pravilne poteze, lahko igralec odigra poljubno pravilno potezo.
- 4.6 Promocija se lahko izvrši na različne načine:
- 4.6.1 kmeta ni potrebno postaviti na polje promocije
- 4.6.2 kmet je lahko odstranjen in nova figura postavljena na ustrezno polje v poljubnem vrstnem redu.
- 4.6.3 Če je na polju promocije nasprotnikova figura jo je potrebno odstraniti.
- 4.7 V primeru, ko je bila kot pravilna poteza ali del pravilne poteze figura spuščena na polje, ta figura v tej potezi ne more biti premaknjena na drugo polje. Poteza se smatra za izvršeno v primeru:
- 4.7.1 jemanja, ko je vzeta figura odstranjena s šahovnice in igralec postavi svojo figuro na izpraznjeno polje in jo izpusti iz roke,
- 4.7.2 rokade, ko igralec izpusti trdnjavo iz roke na polje, ki ga je pred tem prečkal kralj. Ko igralec izpusti iz roke kralja, poteza še ni izvršena, vendar igralec ne sme izvesti druge poteze, kot je zaključek rokade, če je to dovoljena poteza. Če rokada na to stran ni dovoljena, mora igralec izvršiti drugo dovoljeno potezo s kraljem (kar lahko vključuje rokado z drugo trdnjavo). Če kralj nima na voljo nobene pravilne poteze, lahko igralec izvrši katerokoli dovoljeno potezo.
- 4.7.3 promocije, ko igralec izpusti novo figuro, ki jo je postavil na polje promocije in ko odstrani kmeta z deske.
- 4.8 Igralec izgubi pravico reklamiranja nasprotnikovih napak po členih 4.1 – 4.7, ko se dotakne figure z namenom, da jo premakne ali vzame.
- 4.9. Če igralec ne more premikati figur, lahko za izvajanje tega zagotovi pomočnika, ki mora biti sprejemljiv za sodnika.

5. člen: Končana igra

- 5.1.1. Igra je dobljena za igralca, ki matira nasprotnikovega kralja. Če je bila poteza, ki je izvršila matiranje v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7, se igra takoj konča.
- 5.1.2 Igra je dobljena za igralca, katerega nasprotnik izjavi, da se vda. S tem se igra takoj konča.
- 5.2.1 Igra je remi, ko igralec na potezi nima na voljo pravilne poteze in njegov kralj ni v šahu. Rečemo, da se je igra končala s "patom". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je izvršila pat v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7.

- 5.2.2 Igra je remi, ko je nastala pozicija, v kateri nobeden od igralcev ne more matirati nasprotnika z zaporedjem pravih potez. Za partijo se reče, da se je končala z "mrtvo pozicijo". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je povzročila pozicijo v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 Igra je remi po sporazumu med obema igralcema med igro, če sta oba igralca izvršila vsaj eno potezo. S tem se igra takoj konča.

TEKMOVALNA PRAVILA

6. člen: Šahovska ura

- 6.1 "Šahovska ura" pomeni, da gre za uro z dvema časovnima prikazoma, povezanimi tako, da lahko naenkrat teče le eden od prikazov.
 "Ura" v pravilih šaha pomeni enega od obeh časovnih prikazov.
 Vsaka šahovska ura ima "zastavico".
 "Padec zastavice" pomeni iztek časa, ki ga ima igralec na voljo.
- 6.2.1 Vsak igralec, ki med igro izvrši potezo na šahovnici, mora ustaviti svojo uro in pognal nasprotnikovo (reče se, da mora pritisniti svojo uro). To "zaključiti" potezo. Poteza je tudi zaključena če:
- 6.2.1.1 poteza konča igro (glej člene 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 in 9.6.2) ali
- 6.2.1.2 je igralec izvršil svojo naslednjo potezo, ko njegova prejšnja poteza ni bila zaključena.
- 6.2.2 Ko izvrši svojo potezo, mora biti igralcu dovoljeno ustaviti svojo uro, tudi če je nasprotnik medtem že izvršil svojo naslednjo potezo. Čas med izvajanjem poteze na šahovnici in pritiskom na uro se upošteva kot del porabe časa, ki ga ima igralec na voljo.
- 6.2.3 Igralec mora pritisniti svojo uro z isto roko, kot je odigral potezo. Prepovedano je držati prst na uri ali jo "prekrivati".
- 6.2.4 Igralec mora pravilno upravljati z uro. Prepovedano je pritisniti uro pred potezo, jo pritiskati s silo, dvigniti, ali prevrniti. Nepravilno upravljanje ure se kaznuje v skladu s členom 12.9.
- 6.2.5 Figure lahko popravi samo igralec, kateremu teče ura.
- 6.2.6 Če igralec ni sposoben upravljati ure, lahko zagotovi pomočnika, ki bo opravljal to delo in bo sprejemljiv za sodnika. Njegovo uro nastavi sodnik na pravičen čas. Ta prilagoditev ure ne velja za uro prizadetega igralca.
- 6.3.1 Ob uporabi šahovske ure, mora vsak od igralcev zaključiti vsaj minimalno število potez ali vse poteze v za to določenem času, vključno z dodanim časom za vsako potezo. Vse to mora biti določeno vnaprej.
- 6.3.2 Čas prihranjen v eni časovni periodi se doda času, ki je na voljo v naslednji periodi, kjer je to primerno. V "zakasnitvenem načinu" (time-delay mode) se obema igralcema dodeli "glavni čas za razmišljanje". Vsak od igralcev dobi tudi "določen posebni čas" za vsako potezo. Odštevanje glavnega časa za razmišljanje se začne šele po izkoriščenju določenega posebnega časa za potezo. Glavni čas se ne spremeni, ne glede na izkoriščenost določenega posebnega časa.

- 6.4 Takoj po padcu zastavice se morajo preveriti zahteve člena 6.3.1.
- 6.5 Pred začetkom partije sodnik določi položaj ure.
- 6.6 Ob času, določenem za začetek igre, se požene ura igralcu z belimi figurami.
- 6.7.1 Pravila tekmovanja morajo vnaprej določiti privzeti čas zamude. Če privzeti čas ni določen, se smatra da je 0 (nič). Vsak igralec, ki pride za šahovnico po tem času, izgubi partijo, razen če sodnik odloči drugače.
- 6.7.2 V primeru, da pravila tekmovanja predvidevajo privzeti čas zamude večji od nič, velja sledeče: če nobeden od igralcev ni prisoten ob začetku, bo igralec z belimi figurami izgubil ves porabljen čas do prihoda, razen če pravila tekmovanja ne predvidevajo drugače oziroma če sodnik ne odloči drugače.
- 6.8 Za zastavico velja, da je padla, ko to opazi sodnik ali to reklamira kateri od obeh igralcev na veljaven način.
- 6.9 Razen v primerih iz členov 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, igralec izgubi igro, če ne izvrši predpisanega števila potez v za to določenem času. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravih potez.
- 6.10.1 Vsak znak, ki ga da ura, šteje za končnega, če ne gre za očitno napako. Uro z očitno napako sodnik zamenja. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju časov na zamenjani uri.
- 6.10.2 Če se med partijo ugotovi, da je bila nastavitev ene ali obeh ur napačna, naj katerikoli igralec ali sodnik takoj ustavi uro. Sodnik naj nastavi pravilno nastavitev ter prilagodi čas in števec potez, če je to potrebno. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju pravih nastavitev.
- 6.11.1 Če se mora partija začasno prekiniti, bo sodnik ustavil uri.
- 6.11.2 Igralec lahko ustavi uro samo v primeru, če potrebuje pomoč sodnika, npr. ob promociji, ko ni na voljo zahtevane figure.
- 6.11.3 Sodnik določi kdaj se igra nadaljuje.
- 6.11.4 Če igralec ustavi obe uri, da bi poiskal sodnikovo pomoč, sodnik odloči ali je bilo ustavljanje ure z razlogom. Če je očitno, da igralec ni imel veljavnega razloga za tak postopek, se ga kaznuje v skladu s členom 12.9.
- 6.12.1 Uporaba zaslonov, monitorjev ali demonstracijskih desk s prikazom dejanske pozicije na šahovnici, potez in števila potez, ur, ki kažejo tudi število odigranih potez, je v igralni dvorani dovoljena.
- 6.12.2 Igralec ne more reklamirati samo na osnovi teh prikazanih podatkov.

7. člen: Nepravilnosti

- 7.1 Če se pojavi nepravilnost in morajo biti figure vrnjene v prejšnjo pozicijo, bo sodnik uporabil najboljšo možno presojo pri določanju časov na uri. To vključuje tudi pravico, da časa na uri ne spremeni. Če je potrebno bo sodnik prilagodil tudi števec potez.
- 7.2.1 Če je med igro ugotovljeno, da je bila začetna pozicija nepravilna, se partija razveljavi in odigra nova igra.
- 7.2.2 Če se med igro ugotovi, da je bila šahovnica nameščena v nasprotju s členom 2.1, se pozicija prenese na pravilno nameščeno šahovnico in igra nadaljuje.
- 7.3 Če se je igra začela z obrnjenimi barvami figur in je bilo izvršenih manj kot 10 potez, se igra prekine in prične nova, s pravilnimi barvami. Po izvršenih 10 potezah ali več, se igra nadaljuje.
- 7.4.1 Če igralec podre eno ali več figur, mora vzpostaviti pravilno pozicijo na svoj čas.
- 7.4.2 Če je potrebno, igralec ali njegov nasprotnik zaustavi uro in pokliče na pomoč sodnika.
- 7.4.3 Sodnik lahko kaznuje igralca, ki je podrl pozicijo.
- 7.5.1 Nepravilna poteza je zaključena takrat, ko igralec pritisne svojo uro. Če se med igro ugotovi, da je bila zaključena nepravilna poteza, se vzpostavi pozicija takoj pred ugotovljeno napako. Če se pozicija takoj pred ugotovljeno napako ne more določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Za potezo, ki nadomesti nepravilno, velja upoštevanje členov 4.3 in 4.7. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.
- 7.5.2 Če je igralec premaknil kmeta na najbolj oddaljeno vrsto, pritisnil na uro, vendar kmeta ni zamenjal za novo figuro, je poteza neveljavna. V tem primeru mora biti kmet zamenjan za damo iste barve.
- 7.5.3 Če igralec pritisne uro, ne da bi izvršil potezo, se to smatra in kaznuje kot nepravilna poteza.
- 7.5.4 Če igralec uporabi dve roki za izvršitev ene poteze (npr. v primeru rokade, jemanja ali promocije) in pritisne uro, se to smatra in kaznuje kot nepravilna poteza.
- 7.5.5 Po izvršenem postopku v členih 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ali 7.5.4, sodnik za prvo nepravilno potezo doda nasprotniku 2 minuti časa; za drugo nepravilno potezo sodnik razglasi partijo za izgubljeno za tega igralca. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravih potez.
- 7.6 Če se med partijo ugotovi, da je bila katerakoli figura premaknjena s svojega pravih polja, se vzpostavi pozicija pred nepravilnostjo. Če pozicije neposredno pred napako ni možno določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.

8. člen: Zapisovanje potez

- 8.1.1 Med igro morata oba igralca zapisovati svoje in nasprotnikove poteze, potezo za potezo, jasno in čitljivo, kolikor se le da, v algebraični notaciji (Dodatek C), na "zapisniku" predpisanem za tekmovanje.
- 8.1.2 Prepovedano je zapisovanje potez v naprej, razen v primeru reklamacije remija po členih 9.2 ali 9.3 ali pri prekinitvi partije v skladu s Smernicami I.1.1.
- 8.1.3 Igralec lahko odgovori na nasprotnikovo potezo preden zapiše potezo, če tako želi. Prejšnjo potezo mora zapisati preden odigra svojo naslednjo potezo.
- 8.1.4 Zapisnik se uporablja samo za zapisovanje potez, časa na uri, ponudbe remija, zadev v zvezi z reklamacijo in ostalih bistvenih podatkov.
- 8.1.5 Oba igralca morata ponudba remija zapisati na svojih formularjih s simbolom (=).
- 8.1.6 Če igralec ne more zapisovati potez, lahko za to nalogo določi pomočnika, ki mora biti sprejemljiv za sodnika. Uro naravna sodnik na pravičen način. Ta prilagoditev ure ne velja za prizadetega igralca.
- 8.2 Formular mora biti med partijo viden sodniku.
- 8.3 Formularji so last organizatorja prireditve.
- 8.4 Če ima igralec manj kot pet minut na svoji uri in nima dodatnega časa 30 sekund ali več na potezo v vsaki periodi igre, potem mu do konca periode ni treba pisati potez, kot navaja člen 8.1.
- 8.5.1 Če nobenemu od igralcev ni treba pisati potez, kot zahteva člen 8.4, bi sodnik ali pomočnik moral poskušati biti prisoten in pisati poteze. V tem primeru takoj po padcu ene zastavice sodnik ustavi uri. Nato oba igralca izpolnita formular ob pomoči sodnikovega ali nasprotnikovega zapiska.
- 8.5.2 Če le enemu od igralcev ni treba pisati potez, kot to zahteva člen 8.4, mora izpolniti zapisnik takoj po padcu zastavice. Pri tem lahko uporabi nasprotnikov zapisnik, če je na potezi. Igro lahko nadaljuje šele, ko je izpolnil svoj zapisnik in nasprotnikovega vrnil.
- 8.5.3 Če na voljo ni izpolnjenega formularja ali zapiska, morata igralca pod nadzorom sodnika ali pomočnika rekonstruirati partijo na drugi šahovnici, pred tem pa sodnik zapiše končno pozicijo, čase na urah in število potez, če je ta podatek na voljo.
- 8.6 Če igralca ne moreta izpolniti formularja, se igra nadaljuje s prvo potezo po časovni kontroli razen, če je očitno, da sta igralca odigrala ali zaključila več potez.
- 8.7 Ob koncu partije morata oba igralca podpisati oba zapisnika in zabeležiti rezultat. Tudi, če je rezultat nepravilen, bo tak ostal, razen če sodnik ne odloči drugače.

9. člen: Remi

- 9.1.1 Pravila tekmovanja lahko opredelijo, da igralci brez privolitve sodnika ne smejo ponuditi ali sprejeti remija, v manj kot določenem številu potez ali nasploh.
- 9.1.2 Vendar se upošteva sledeče, če pravila tekmovanja dovoljujejo dogovor remija:
- 9.1.2.1 Igralec, ki želi ponuditi remi bo to storil potem, ko povleče potezo na šahovnici in pred pritiskom na svojo uro. Ponudba ob kateremkoli drugem času je prav tako veljavna, vendar se upošteva člen 11.5. Ponudba je brezpogojna. V obeh primerih ponudba ne more biti umaknjena in ostane v veljavi dokler je nasprotnik ne sprejme, odbije ustno ali z odigrano potezo ali če se partija kako drugače konča.
- 9.1.2.2 Ponudbo remija označita oba igralec na formularju s simbolom (=).
- 9.1.2.3 Zahteva za remi pod 9.2 ali 9.3 se smatra kot ponudba remija.
- 9.2.1 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, ko se ista pozicija najmanj tretjič (ni nujno s ponovitvijo potez):
- 9.2.1.1 bo pojavila, in če igralec najprej zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in sodniku najavi namero odigrati to potezo ali
- 9.2.1.2 že ta trenutek pojavi in je igralec, ki reklamira na potezi.
- 9.2.2 Pozicije se smatrajo za iste samo, če je isti igralec na potezi, figure iste vrste in istih barv pa so na istih poljih in so na razpolago iste možne poteze obeh igralcev. Takšne pozicije niso iste če:
- 9.2.2.1 kmet, ki bi lahko bil vzet z en passant, ne more biti več vzet na ta način.
- 9.2.2.2 ima kralj pravico rokade s trdnjavo, ki še ni premaknjena, vendar kasneje to pravico s premikom izgubi. Pravica do rokade je izgubljena samo s premikom kralja ali trdnjave.
- 9.3 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, če:
- 9.3.1 zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in sodniku napove, da bo povlekel potezo, po kateri bo zadnjih 50 zaporednih potez obeh igralcev brez premikanja kmetov in brez jemanja figur ali
- 9.3.2 da je zadnjih 50 potez zaključenih brez premikanja kmetov in brez jemanja figur.
- 9.4 Če se igralec dotakne figure, kot v členu 4.3, izgubi pravico do reklamacije po členih 9.2 in 9.3 v tej potezi.
- 9.5.1 Če igralec reklamira remi, kot je navedeno v členih 9.2 ali 9.3, mora on ali sodnik ustaviti obe uri (glej člen 6.12.1 ali 6.12.2). Svoje zahteve ne sme umakniti.
- 9.5.2 Če je reklamacija pravilna, je igra takoj remi.
- 9.5.3 Če reklamacija ni pravilna, bo sodnik dodal nasprotniku 2 minuti časa za razmišljanje. Potem se igra nadaljuje. Če je reklamacija temeljila na nameravani potezi, mora biti le-ta odigrana v skladu s členoma 3 in 4.

9.6 Igra je remi, če se pojavi ena ali obe sledeči možnosti:

9.6.1 ista pozicija, kot v 9.2.2 se pojavi najmanj 5x (petkrat).

9.6.2 oba igralca sta zaključila katerikoli zaporedni niz najmanj 75 potez brez premikanja kmetov in brez jemanja figur. Mat v zadnji potezi ima prednost.

10. člen: Točke

10.1 Igralec, ki zmaga svojo igro ali zmaga s kontumacem, dobi eno točko (1), igralec, ki izgubi svojo igro ali izgubi s kontumacem dobi nič točk (0) in igralec, ki remizira svojo igro dobi pol točke ($\frac{1}{2}$). Pravila tekmovanja lahko določijo tudi drugače.

10.2 Skupni izid katerekoli igre ne sme nikoli preseči najvišjega izida običajno določenega za to igro. Izidi posameznega igralca morajo biti tisti, ki jih običajno povezujemo z igro, npr. izid $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ ni dovoljen.

11. člen: Vedenje igralcev

11.1 Igralci ne smejo izvajati nobenih postopkov, ki bi šahovsko igro spravili na slab glas.

11.2.1 Prireditveni prostor je določen kot igralni prostor, prostor za počitek in za osvežitev, stranišče, ločen prostor za kadike in drugi prostori, ki jih določi sodnik.

11.2.2 Igralni prostor je določen kot mesto, kjer igralci igrajo svoje partije.

11.2.3 Samo z dovoljenjem sodnika lahko:

11.2.3.1 igralec zapusti prireditvenih prostor,

11.2.3.2 igralec na potezi zapusti igralni prostor,

11.2.3.3 oseba, ki ni igralec ali sodnik dostopa v igralni prostor.

11.2.4 Pravila tekmovanja lahko določajo, da mora nasprotnik igralca na potezi sodniku javiti, ko želi zapustiti igralni prostor.

11.3.1 Med igro je igralcem prepovedano uporabljati kakršnekoli zapiske, vire informacij, nasvete ali analizirati katerokoli partijo na drugi šahovnici.

11.3.2.1 V prireditvenem prostoru je med igro prepovedano imeti katerokoli elektronsko napravo, ki jo sodnik posebej ne odobri. Vendar lahko pravila tekmovanja dovolijo, da so takšne naprave, ki morajo biti popolnoma izključene, shranjene v torbi igralca. Ta torba mora biti odložena na mesto, ki je dogovorjeno s sodnikom. Oba igralca ne smeta uporabljati te torbe brez dovoljenja sodnika.

11.3.2.2 Igralec bo izgubil partijo, če je razvidno, da je takšno napravo prinesel v prireditveni prostor. Nasprotnik bo partijo zmagal. Pravila tekmovanja lahko določijo drugačne, manj ostre kazni.