

**PRAVILA ŠAHA FIDE važeća nakon 1. srpnja 2017.****SADRŽAJ**

<b>UVOD .....</b>	<b>2</b>
<b>Predgovor .....</b>	<b>2</b>
<b>OSNOVNA PRAVILA IGRE .....</b>	<b>2</b>
<b>Članak 1. - Priroda i ciljevi šahovske partije.....</b>	<b>2</b>
<b>Članak 2. - Početni položaj figura na šahovskoj ploči .....</b>	<b>3</b>
<b>Članak 3. - Kretanje figura.....</b>	<b>4</b>
<b>Članak 4. - Izvedba poteza .....</b>	<b>8</b>
<b>Članak 5. - Završetak partije.....</b>	<b>9</b>
<b>PRAVILA NATJECANJA.....</b>	<b>10</b>
<b>Članak 6. - Šahovski sat.....</b>	<b>10</b>
<b>Članak 7. - Nepravilnosti.....</b>	<b>12</b>
<b>Članak 8. - Zapisivanje poteza .....</b>	<b>13</b>
<b>Članak 9. - Neodlučena partija .....</b>	<b>14</b>
<b>Članak 10. - Bodovanje .....</b>	<b>15</b>
<b>Članak 11. - Ponašanje igrača.....</b>	<b>15</b>
<b>Članak 12. - Uloga suca (vidi Predgovor).....</b>	<b>17</b>
<b>DODACI: .....</b>	<b>18</b>
<b>A. Ubrzani šah .....</b>	<b>18</b>
<b>B. Brzopotezni šah .....</b>	<b>19</b>
<b>C. Algebarska notacija .....</b>	<b>19</b>
<b>D. Pravila za igru sa slijepim i slabovidnim osobama .....</b>	<b>21</b>
<b>SMJERNICE: .....</b>	<b>24</b>
<b>I. Prekinute partije.....</b>	<b>24</b>
<b>II. Pravila za "Šah 960".....</b>	<b>26</b>
<b>III. Partije bez dodatka, uključujući i ubrzani završetak.....</b>	<b>27</b>
<b>Rječnik prevedenih izraza u Pravilima šaha FIDE.....</b>	<b>29</b>
<b>Abecedni popis hrvatskih izraza .....</b>	<b>37</b>

## UVOD

Pravila šaha FIDE obuhvaćaju igru na ploči.

Pravila šaha imaju dva dijela:

- Osnovna pravila igre i
- Pravila natjecanja.

Tekst na engleskom jeziku izvorna je verzija Pravila šaha (prihvaćena na 87. kongresu FIDE u Bakuu (Azerbajdžan) koja stupaju na snagu 1. srpnja 2017.

U ovim Pravilima smatrat će se da riječi "on", "njemu" i "njegov" uključuju "ona", "njoj" i "njezin".

## Predgovor

Pravila šaha ne mogu pojasniti sve slučajeve koji se mogu pojaviti tijekom partije, niti mogu regulirati sve administrativne probleme. Tamo gdje slučajevi nisu jasno iskazani člankom Pravila, trebalo bi biti moguće donijeti pravilnu odluku proučavanjem analognih slučajeva koji su regulirani u Pravilima. Pravila pretpostavljaju potrebnu sudačku kompetenciju, zdravu prosudbu i potpunu nepristranost. Previše detaljna pravila mogu uskratiti sucu slobodu prosudbe i tako ga spriječiti u pronalaženju rješenja problema kakvo nalaže poštenje, logika i posebno važne činjenice. FIDE poziva sve šahiste i federacije da prihvate ovaj pristup.

Nužan uvjet da bi FIDE rejtingirala partiju je da je igrana u skladu s Pravilima šaha FIDE.

Preporuka je da se i natjecateljske partije koje ne rejtingira FIDE igraju po Pravilima šaha FIDE.

Federacije članice mogu tražiti od FIDE uputu o postupanju u spornim pitanjima koja se odnose na Pravila šaha.

## OSNOVNA PRAVILA IGRE

### Članak 1. - Priroda i ciljevi šahovske partije

- 1.1** Šahovsku partiju igraju dva protivnika koji pokreću figure na kvadratnoj ploči zvanj "šahovnica".
- 1.2** Igrač s figurama svijetle boje (bijeli) čini prvi potez, zatim igrači pomiču figure naizmjenice, tako da igrač koji ima tamne figure (crni) čini sljedeći potez.
- 1.3** Za igrača se kaže da je "na potezu" kad je potez njegovog protivnika "dovršen".
- 1.4.** Cilj svakog igrača je dovesti protivnikovog kralja "pod udar" tako da protivnik nema na raspolaganju pravilan potez.
  - 1.4.1** Za igrača koji to postigne kaže se da je "matirao" protivnikovog kralja i da je pobijedio u partiji. Nije dopušteno ostavljanje vlastitog kralja pod udarom, izlaganje vlastitog kralja napadu kao i "uzimanje" protivnikovog kralja.
  - 1.4.2** Protivnik čiji je kralj matiran izgubio je partiju.
- 1.5** Ako je pozicija takva da niti jedan igrač nema mogućnost matiranja protivnikovog kralja, partija je neriješena (vidi Članak 5.2.b).













**Članak 2. - Početni položaj figura na šahovnici**

**2.1** Šahovnica se sastoji od mreže 8x8 polja sa 64 jednaka kvadrata, naizmjenice svijetla ("bijela" polja) i tamna ("crna" polja).

Šahovnica se postavlja između igrača tako, da je polje, za igrača, u desnom kutu bijelo.

**2.2** Na početku partije bijeli ima 16 figura svijetle boje ("bijele" figure). Crni ima 16 figura tamne boje ("crne" figure).

To su sljedeće figure:

bijeli kralj, obično označen simbolom	 K
bijela dama, obično označena simbolom	 Q (D)
dva bijela topa, obično označeni simbolom	 R (T)
dva bijela lovca, obično označeni simbolom	 B (L)
dva bijela skakača, obično označeni simbolom	 N (S)
osam bijelih pješaka, obično označenih simbolom	
crni kralj, obično označen simbolom	 K
crna dama, obično označena simbolom	 Q (D)
dva crna topa, obično označeni simbolom	 R (T)
dva crna lovca, obično označeni simbolom	 B (L)
dva crna skakača, obično označeni simbolom	 N (S)
osam crnih pješaka, obično označenih simbolom	

**Staunton figure:**

p Q K B N R  
(p) (D) K (L) (S) (R)

**2.3** Početni položaj figura na šahovnici:

**2.4** Osam okomitih nizova polja nazivaju se "linije". Osam vodoravnih nizova polja nazivaju se "redovi". Ravni niz polja iste boje, koja idu od jednog ruba ploče do drugog, suprotnog ruba, naziva se "dijagonala".

**Članak 3. - Kretanje figura**

**3.1.** Nije dopušteno igrati figurom na polje na kojem se nalazi figura iste boje.

3.1.1 Ako se igra figurom na polje zauzeto protivnikovom figurom protivnikova se figura uzima i uklanja sa šahovske ploče kao dio istog poteza.

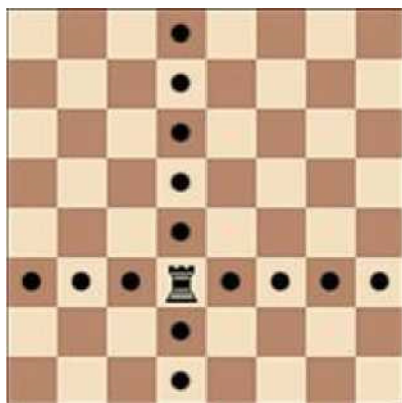
3.1.2 Za figuru se kaže da napada protivnikovu figuru ako ta figura može na tom polju uzeti protivnikovu figuru u skladu sa člancima 3.2. do 3.8.

3.1.3 Smatra se da figura napada polje čak i ako je takvoj figuri spriječeno kretanje prema tom polju jer bi to vodilo ostavljanju ili postavljanju vlastitog kralja pod udar.

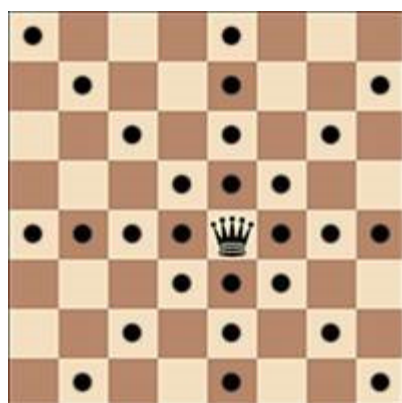
**3.2** Lovcem se može igrati na bilo koje polje na dijagonali na kojoj se nalazi.



**3.3** Topom se može igrati na bilo koje polje na liniji ili redu na kojem se nalazi.

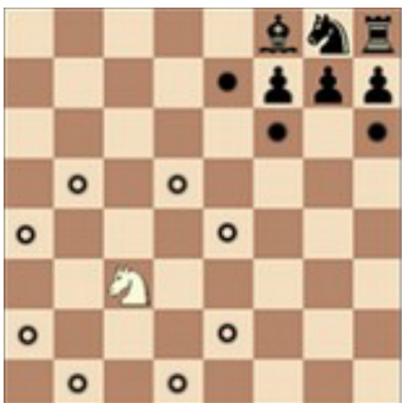


**3.4** Damaom se može igrati na bilo koje polje na liniji, redu ili dijagonali na kojoj se nalazi.



**3.5** Prilikom odigravanja ovih poteza lovac, top ili dama ne smiju prelaziti preko figura koje im stoje na putu.

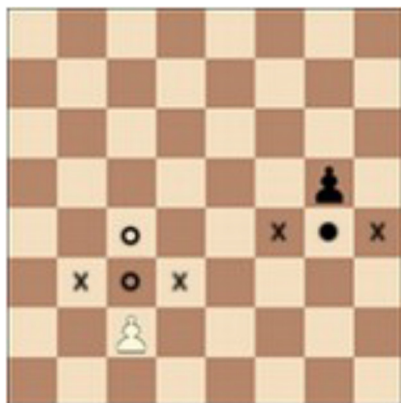
**3.6** Skakačem se može igrati na jedno od najbližih polja onom na kojem se nalazi ali ne na istom redu, liniji ili dijagonali.



**3.7.**

- 3.7.1** Pješak se može kretati prema naprijed neposredno ispred sebe na istoj liniji, pod uvjetom da ovo polje nije zauzeto, ili
- 3.7.2** u svojem prvom potezu pješak se može kretati kao pod 3.7.1 ili alternativno napredovati za dva polja naprijed na istoj liniji uz uvjet da su oba polja slobodna, ili

- 3.7.3 pješak se može kretati na polje zauzeto protivnikovom figurom koja se nalazi dijagonalno ispred njega na susjednoj liniji, uzimajući tu figuru.



3.7.4.

- 3.7.4.1 Pješak koji napada polje koje je prešao protivnikov pješak koji je napredovao za dva polja u jednom potezu sa svog početnog polja, može uzeti tog protivnikovog pješaka kao da je isti pomaknut samo za jedno polje.
- 3.7.4.2 Ovo uzimanje moguće je samo u sljedećem potezu i naziva se uzimanje "en passant" (u prolazu).

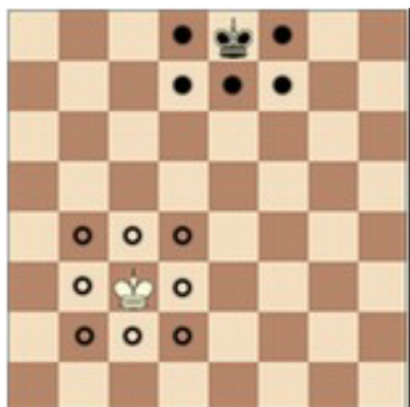


3.7.5.

- 3.7.5.1 Kad igrač, koji je na potezu, igra s pješakom na najudaljeniji red od njegovog početnog položaja, mora zamijeniti tog pješaka kao dio istog poteza novom damom, topom, lovцем ili skakačem iste boje na namjeravano dolazno polje. Ovo se zove "polje promocije".
- 3.7.5.2 Igračev izbor nije ograničen na figure koje su prethodno uzete.
- 3.7.5.3 Ova zamjena pješaka drugom figurom naziva se promocijom, a nova figura djeluje odmah.

### 3.8. Kraljem se može igrati na dva različita načina:

#### 3.8.1 pomicanjem na susjedno polje



#### 3.8.2 ili "rokiranjem". Rokada je potez kralja i bilo kojeg topa iste boje po igračevom početnom redu koji se smatra jednim potezom kralja i izvodi se na sljedeći način: kralj se premjesti sa svog početnog polja dva polja prema topu na njegovom početnom polju, te se zatim top prebaci preko kralja na polje koje je kralj upravo prešao.



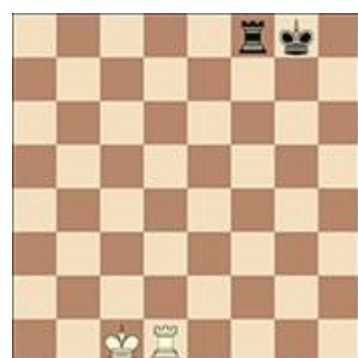
Prije rokade bijelog na kraljevom krilu.  
Prije rokade crnog na daminom krilu.



Nakon rokade bijelog na kraljevom krilu.  
Nakon rokade crnog na daminom krilu.



Prije rokade bijelog na daminom krilu.  
Prije rokade crnog na kraljevom krilu.



Nakon rokade bijelog na daminom krilu.  
Nakon rokade crnog na kraljevom krilu.

#### 3.8.2.1. Pravo na rokadu je izgubljeno:

3.8.2.1.1 ako je kraljem već igrano, ili

3.8.2.1.2 s topom kojim je već igrano.

#### 3.8.2.2. Rokada je privremeno spriječena:

- 3.8.2.2.1 ako je polje na kojem se nalazi kralj, polje koje mora prijeći, ili polje na koje treba doći, pod udarom jedne ili više protivnikovih figura, ili
- 3.8.2.2.2 ako se između kralja i topa kojim se namjerava izvoditi rokada nalazi bilo koja figura.

### 3.9.

- 3.9.1 Kaže se da je kralj "u šahu" ako ga napada jedna ili više protivnikovih figura, čak i ako je takvoj figuri spriječeno kretanje prema polju koje zauzima kralj jer bi tada ostavili ili postavili vlastitog kralja pod udar.
- 3.9.2 Nijedna od figura ne smije se micati ako se tim potezom kralj iste boje izlaže šahu ili se taj kralj ostavlja u šahu.

### 3.10.

- 3.10.1 Potez je pravilan kad su ispunjeni svi bitni uvjeti Članaka 3.1 do 3.9.
- 3.10.2 Potez je nepravilan ako ne udovoljava uvjetima Članaka 3.1 do 3.9.
- 3.10.3 Pozicija je nepravilna kad se ne može postići nijednim nizom pravilnih poteza.

## Članak 4. - Izvedba poteza

4.1 Svaki se potez mora izvesti samo jednom rukom.

### 4.2.

- 4.2.1 Samo igrač koji je na potezu može popraviti jednu ili više figura na njihovim poljima, ako je to prije najavio (izjavom "j'adube" ili "I adjust" ili "popravljam").
- 4.2.2 Svaki drugi fizički kontakt s figurom, osim ako je slučajnost očigledna, mora se smatrati namjernim.

4.3. Izuzev opisanog u članku 4.2, ako igrač na potezu takne na šahovskoj ploči, s namjerom pomicanja ili uzimanja:

- 4.3.1 jednu ili više svojih figura, mora igrati figurom koju je prvu taknuo, a kojom je moguće igrati
- 4.3.2 jednu ili više protivnikovih figura, mora uzeti figuru koju je prvu taknuo, a može je uzeti
- 4.3.3 jednu ili više figura svake boje, mora uzeti prvu taknutu figuru protivnika svojom figurom koju je prvo taknuo, ili, ako je to nepravilno, igrati ili uzeti prvu taknutu figuru kojom može igrati ili koju može uzeti. Ako je nejasno koja je figura prije taknuta, takvom se smatra igračeva, a ne protivnikova figura.

4.4. Ako igrač na potezu:

- 4.4.1 takne svog kralja i topa mora rokirati na tu stranu ako je to moguće;
- 4.4.2 namjerno takne topa, a potom svoga kralja, u tom potezu ne smije rokirati na tu stranu i postupa se u skladu sa člankom 4.3.1;
- 4.4.3 namjeravajući rokirati, takne kralja i zatim topa, ali je rokada na toj strani nepravilna, igrač mora igrati drugi pravilan potez kraljem (što može uključivati i rokadu s drugim topom). Ako kralj nema pravilan potez, igrač je slobodan igrati bilo koji pravilan potez;
- 4.4.4 promovira pješaka, izbor figure je konačan kad figura dotakne polje promocije.



- 4.5** Ako nije moguće igrati ili uzeti bilo koju od taknutih figura prema Članku 4.3 ili Članku 4.4, igrač može odigrati bilo koji pravilan potez.
- 4.6.** Promocija se može izvesti na različite načine:
- 4.6.1 nije nužno postaviti pješaka na dolazno polje,
  - 4.6.2 uklanjanje pješaka s ploče i postavljenje nove figure na ploču, može se izvesti bilo kojim redosljedom.
  - 4.6.3 U slučaju da se protivnikova figura nalazi na polju promocije, obaveza je uzeti ju.
- 4.7.** Kad se figura, kod pravilnog poteza ili dijela pravilnog poteza, ispusti na polje, ne može se premjestiti na drugo polje u istom potezu. Potez se smatra dovršenim u slučaju:
- 4.7.1 uzimanja, kada je uzeta figura uklonjena sa šahovske ploče, i igrač koji je postavio svoju figuru na njeno novo polje, ispusti svoju figuru iz ruke;
  - 4.7.2 rokade kad igrač ispusti topa na polje koje je prethodno prešao kralj. Kad igrač ispusti kralja iz ruke, potez još nije odigran, ali igrač više nema pravo odigrati bilo koji potez osim rokade na toj strani, ako je moguća;
  - 4.7.3 promocije pješaka, kad je pješak uklonjen sa šahovske ploče i igrač ispusti iz ruke novu figuru na polje promocije.
- 4.8** Igrač gubi pravo reklamacije protivnikove povrede članaka 4.1 do 4.7 kad dotakne figuru s namjerom pomicanja ili uzimanja.
- 4.9** Ako igrač nije u stanju pomicati figure, može dovesti pomoćnika, prihvatljivog sucu, koji će to obavljati umjesto igrača.

## Članak 5. - Završetak partije

### 5.1

- 5.1.1 Partiju je dobio igrač koji je matirao protivnikovog kralja. Time je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do pozicije matiranja bio u skladu s Člankom 3 i Člancima 4.2 do 4.7.
- 5.1.2 Partiju je dobio igrač čiji je protivnik izjavio da predaje. Time je partija odmah završena.

### 5.2

- 5.2.1 Partija je završena remijem kada igrač na potezu ne može odigrati niti jedan pravilan potez, a kralj mu nije u šahu. Za partiju se kaže da je završena "patom". Time je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do pat pozicije bio u skladu s Člankom 3 i Člancima 4.2 do 4.7.
- 5.2.2 Partija je završena remijem kada nastane pozicija u kojoj niti jedan igrač ne može matirati protivnikovog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza. Za partiju se kaže da je završena "mrtvom pozicijom". Time je partija odmah završena, pod uvjetom da je potez kojim je došlo do te pozicije bio u skladu s Člankom 3 i Člancima 4.2 do 4.7.
- 5.2.3 Partija završava remijem dogovorom dvojice igrača tijekom partije, ako su oba igrača odigrala barem jedan potez. Time je partija odmah završena.

## PRAVILA NATJECANJA

### Članak 6. - Šahovski sat

**6.1** "Šahovski sat" podrazumijeva sat s dva pokazatelja vremena međusobno spojena na način da samo jedan od njih može biti uključen u bilo kojem trenutku.

Pod "satom" se u Pravilima šaha podrazumijeva jedan od dva pokazatelja vremena. Svaki pokazatelj vremena ima "zastavicu".

"Pad zastavice" podrazumijeva da je igraču isteklo dodijeljeno vrijeme.

### 6.2.

6.2.1. Tijekom igre svaki igrač, odigravši svoj potez na šahovskoj ploči, zaustavit će svoj sat i pokrenuti protivnikov sat (tj, pritisnut će svoj sat). Ovo "dovršava" potez. Potez je također dovršen ako:

6.2.1.1 potez završava partiju (vidi Članke 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b i 9.7) ili

6.2.1.2 je igrač povukao svoj sljedeći potez, u slučaju da njegov prijašnji potez nije dovršen.

6.2.2 Igraču mora biti dopušteno zaustaviti svoj sat nakon što je odigrao potez, čak i nakon što je njegov protivnik odigrao svoj sljedeći potez. Vrijeme između odigravanja poteza na šahovskoj ploči i pritiskanja sata smatra se dijelom vremena dodijeljenog igraču.

6.2.3 Igrač mora pritiskati svoj sat istom rukom s kojom je povukao potez. Igraču je zabranjeno držati prst na satu ili "lebdjeti" nad njim.

6.2.4 Igrači moraju propisno rukovati satom. Zabranjeno je jako udaranje po satu, uzimanje sata, pritiskanje sata prije poteza ili prevrtanje sata. Nepravilno rukovanje satom kaznit će se u skladu s Člankom 12.9.

6.2.5 Samo igraču čije vrijeme na satu teče, dopušteno je popravljati figure.

6.2.6 Ako igrač nije sposoban koristiti sat, pronaći će pomoćnika, prihvatljivog sucu, koji će obavljati tu dužnost. Sudac će njegov sat namjestiti na pravedan način. Ovo usklađivanje sata neće se primijeniti na sat igrača s invaliditetom.

### 6.3.

6.3.1 Pri uporabi šahovskog sata svaki igrač mora odigrati minimalni broj ili sve poteze u dodijeljenom mu vremenu i/ili mu se može dodijeliti dodatno vrijeme za svaki potez. Sve to treba biti određeno unaprijed.

6.3.2 Vrijeme koje igrač uštedi u jednom periodu igre dodaje se vremenu koje on ima na raspolaganju u sljedećem periodu, gdje se to može primijeniti. Pri igranju s vremenskom zadržkom jednom i drugom igraču dodjeljuje se "glavno vrijeme za razmišljanje". Svaki igrač također dobiva i "fiksno dodatno vrijeme" za svaki potez. Smanjivanje glavnog vremena za razmišljanje početak će tek nakon isteka fiksnog vremena. Pod uvjetom da igrač zaustavi svoj sat prije isteka fiksnog vremena, glavno vrijeme za razmišljanje neće se promijeniti, bez obzira na iznos utrošenog fiksnog vremena.

**6.4** Odmah po padu zastavice, mora se provjeriti ispunjenje zahtjeva iz Članka 6.3.1.

- 6.5** Prije početka partije sudac će odlučiti gdje će se postaviti sat.
- 6.6** U vrijeme predviđeno za početak partije uključuje se sat igrača koji ima bijele figure.
- 6.7.**
- 6.7.1 Pravilnikom natjecanja unaprijed će se odrediti zadano vrijeme kašnjenja. Ukoliko zadano vrijeme nije određeno, tada je ono 0 (nula, nije predviđeno kašnjenje). Svaki igrač koji stigne za šahovsku ploču nakon zadanog vremena izgubit će partiju osim ako sudac ne odluči drugačije.
- 6.7.2 Ako pravilnik natjecanja određuje da zadano vrijeme kašnjenja nije 0 (nula) i ako niti jedan igrač nije nazočan na početku, bijeli će izgubiti sve vrijeme proteklo do njegovog dolaska, osim kad pravila toga natjecanja propisuju drugačije ili sudac odluči drugačije.
- 6.8** Smatra se da je zastavica pala kad to uoči sudac ili kad na to pravilno ukaže jedan od igrača.
- 6.9** Osim slučajeva u kojima se primjenjuju odredbe članka 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2. i 5.2.3, ako igrač koji ne odigra predviđeni broj poteza unutar dodijeljenog vremena za razmišljanje gubi partiju. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati bilo kojim nizom pravilnih poteza.
- 6.10.**
- 6.10.1. Svaka se informacija sata smatra konačnom ukoliko nema očitih neispravnosti. Očito neispravan sat sudac treba zamijeniti, i upotrijebiti svoju najbolju procjenu pri određivanju vremena na zamjenskom šahovskom satu.
- 6.10.2 Ako se za vrijeme igre utvrdi da su jedan ili oba sata nepravilno namješteni, sat treba odmah zaustaviti bilo igrač bilo sudac. Sudac će namjestiti pravilne postavke i ispraviti vremena i brojač poteza.
- 6.11.**
- 6.11.1 Ako partiju treba prekinuti, sudac će zaustaviti satove.
- 6.11.2 Igrač smije zaustaviti satove samo ako ima namjeru tražiti sučevu pomoć, npr. kod izvođenja promocije, a tražena figura nije pri ruci.
- 6.11.3 Sudac će odlučiti kad će se partija nastaviti.
- 6.11.4 Ako igrač zaustavi satove s namjerom da zatraži sučevu pomoć, sudac će utvrditi je li igrač imao valjan razlog za to. Ako je očito da igrač nije imao valjan razlog za zaustavljanje satova, bit će kažnjen u skladu sa Člankom 12.9.
- 6.12.**
- 6.12.1 Zasloni, monitori ili demonstracijske ploče koje pokazuju trenutnu poziciju na šahovskoj ploči, poteze i broj odigranih poteza, te satovi koji pokazuju i broj odigranih poteza, dopušteni su u turnirskim dvoranama.
- 6.12.2 Igrač ne može izvršiti reklamaciju temeljem informacije iskazane na taj način.

## Članak 7. - Nepravilnosti

**7.1** Ako se dogodi nepravilnost tijekom partije i figure se moraju ponovo postaviti na početni položaj, sudac će upotrijebiti svoju najbolju prosudbu da odredi vremena na šahovskom satu. Ovo uključuje i pravo da ne mijenja vremena na satu. On će također, ako je nužno, prilagoditi brojač poteza na satu.

### 7.2.

7.2.1 Ako se tijekom partije utvrdi da je početna pozicija figura bila nepravilna, partija će se poništiti i odigrati nova.

7.2.2 Ako se tijekom partije utvrdi da je šahovska ploča postavljena protivno odredbama Članka 2.1, partija će se nastaviti, ali postignuta pozicija se mora prebaciti na pravilno postavljenu šahovsku ploču.

**7.3** Ako je partija počela obrnutim bojama figura a oba igrača su odigrala manje od deset poteza, partija će se prekinuti i odigrati nova s pravilnim bojama figura. Nakon odigranih 10 ili više poteza, partija će se nastaviti.

### 7.4.

7.4.1 Ako igrač poremeti položaj jedne ili više figura uspostaviti će pravilnu poziciju koristeći svoje vrijeme.

7.4.2. Ako je nužno, igrač ili njegov protivnik mogu zaustaviti sat i zatražiti sučevu pomoć.

7.4.3. Sudac može kazniti igrača koji je poremetio položaj figura.

### 7.5.

7.5.1 Nepravilan potez je dovršen nakon što je igrač pritisnuo sat. Ako se tijekom partije utvrdi da je odigran nepravilan potez, uspostaviti će se pozicija koja je bila neposredno prije nastanka nepravilnosti. Ako se ne može uspostaviti poziciju koja je bila neposredno prije nepravilnosti, partija se nastavlja od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti. Na potez kojim se zamjenjuje nepravilan potez primjenjuju se Članci 4.3 i 4.7. Partija se zatim nastavlja od utvrđene pozicije.

7.5.2 Ako je igrač pomaknuo pješaka na najudaljeniji red, zaustavio sat, ali nije zamijenio pješaka s novom figurom, potez je nepravilan. Pješak se može zamijeniti damom iste boje kao pješak.

7.5.3 Nakon odluke donesene na temelju Članka 7.5.1, za prvi dovršeni nepravilni potez igrača sudac će dodati igračevom protivniku dvije minute dodatnog vremena; za drugi dovršeni nepravilni potez istog igrača, sudac će partiju proglašiti za njega izgubljenom. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza.

**7.6** Ako se tijekom partije utvrdi da su figure pomaknute s njihovih polja, uspostaviti će se pozicija prije nepravilnosti. Ako se ne može utvrditi pozicija neposredno prije nepravilnosti, partija će se nastaviti od posljednje utvrđene pozicije prije nepravilnosti.

**7.7.**

- 7.7.1 Ako igrač koristi obje ruke za izvođenje poteza (u slučaju rokade, uzimanja ili promocije) to se ima smatrati nepravilnim potezom.
- 7.7.2 Za prvi prekršaj iz Članka 7.7.1 sudac će dodati igračevom protivniku dvije minute dodatnog vremena; za drugi prekršaj istog igrača, sudac će partiju proglašiti za njega izgubljenom. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza.

**7.8.**

- 7.8.1 Ako igrač pritisne sat bez odigranog poteza, to se ima smatrati nepravilnim potezom.
- 7.8.2 Za prvi prekršaj iz Članka 7.8.1 sudac će dodati igračevom protivniku dvije minute dodatnog vremena; za drugi prekršaj istog igrača, sudac će partiju proglašiti za njega izgubljenom. Međutim, partija je remi ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza.

**Članak 8. - Zapisivanje poteza****8.1.**

- 8.1.1 Tijekom partije od svakog se igrača traži da zapisuje svoje i protivnikove poteze na korektan način, potez za potezom, što je moguće jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom (Dodatak C), na zapisniku partije propisanom za natjecanje.
- 8.1.2 Zabranjeno je pisanje poteza unaprijed, osim ako igrač reklamira remi prema članu 9.2, ili 9.3 ili kod prekida partije prema Dodatku E.I a.
- 8.1.3 Igrač može, ako to želi, odgovoriti na protivnikov potez prije nego isti zapiše. Mora zapisati svoj prethodni potez prije odigravanja sljedećeg poteza.
- 8.1.4 Zapisnici će se koristiti samo za zapisivanje poteza, vremena na satovima, ponude remija, stvari koje se odnose na zahtjeve i druge relevantne podatke.
- 8.1.5 Ponudu remija moraju zapisati oba igrača na svojim zapisnicima simbolom "(=)".
- 8.1.6 Ako igrač nije u mogućnosti održavati zapis partije, može za to osigurati pomoćnika, prihvatljivog sucu. Sudac će namjestiti njegov sat na pravedan način. Ovo namještanje sata neće se primijeniti na igrača s invaliditetom.

**8.2** Zapisnik partije treba biti vidljiv sucu tijekom cijele partije.

**8.3** Zapisnici partija vlasništvo su organizatora natjecanja.

**8.4** Ako je igraču preostalo manje od pet minuta na satu u nekom periodu igre, a nema dodatnog vremena od 30 sekundi ili više koje se dodaju nakon svakog poteza, tada do kraja perioda nije dužan udovoljiti zahtjevima iz Člana 8.I.

**8.5.**

- 8.5.1 Ako ni jedan od igrača ne održava zapis partije po Članku 8.4, sudac ili pomoćnik trebaju nastojati biti prisutni i održavati zapis partije. U tom slučaju, odmah nakon pada jedne od zastavica sudac će zaustaviti sat. Oba igrača tada usklađuju svoje zapisnike koristeći se sučevim ili protivnikovim zapisnikom.

- 8.5.2 Ako samo jedan igrač nije dužan održavati zapis partije po Članku 8.4, odmah nakon pada bilo koje zastavice dužan je u potpunosti popuniti svoj zapisnik partije prije pomicanja figure na šahovskoj ploči. Pod uvjetom da je na potezu, igrač može koristiti protivnikov zapisnik partije, ali ga mora vratiti protivniku prije nego povuče potez.
- 8.5.3 Ako nema potpunog zapisnika partije igrači moraju rekonstruirati partiju na drugoj šahovskoj ploči i pod nadzorom suca ili pomoćnika. Prije početka rekonstrukcije on će zabilježiti poziciju na šahovskoj ploči, vrijeme na satovima, čiji je sat tekao i broj odigranih poteza, ako je taj podatak dostupan.
- 8.6 Ako se zapisnici ne mogu ažurirati pokazujući da je igrač prekoračio dodijeljeno vrijeme, sljedeći odigrani potez će se smatrati prvim u sljedećoj vremenskoj seansi, osim ako ima dokaza da je odigran/dovršen veći broj poteza.
- 8.7 Na kraju partije oba igrača trebaju potpisati oba zapisnika partije koji pokazuju rezultat partije. Čak i ako je netočan, taj će rezultat ostati, osim ako sudac ne odluči drugačije.

## Članak 9. - Neodlučena partija

### 9.1.

- 9.1.1 Turnirskim pravilnikom može se odrediti da igrači ne smiju ponuditi remi bez dopuštenja suca, bilo prije zadanog minimalnog broja poteza ili uopće.
- 9.1.2. Međutim, ako pravila natjecanja dopuštaju sporazumni remi, primijenit će se sljedeće:
- 9.1.2.1 Igrač koji želi ponuditi remi to će učiniti nakon što odigra potez na šahovskoj ploči a prije zaustavljanja sata. Ponuda u bilo kojem drugom trenutku u tijeku partije je također važeća, ali tada u obzir treba uzeti Članak 11.5. Ponuda ne smije biti ničim uvjetovana. U oba slučaja ponuda se ne može povući i valjana je dok je protivnik ne prihvati, usmeno odbije, odbije doticanjem figure s namjerom pomicanja ili uzimanja, ili se partija ne završi na drugi način.
- 9.1.2.2 Ponudu remija moraju zapisati oba igrača u svojim zapisnicima simbolom "(=)".
- 9.1.2.3 Reklamacija remija temeljem članaka 9.2 ili 9.3 smatra se ponudom remija.

### 9.2.

- 9.2.1. Partija je neriješena nakon pravilne reklamacije igrača koji je na potezu, kada se radi o poziciji koja se ponavlja najmanje tri puta (ne nužno istim redoslijedom poteza):
- 9.2.1.1 pozicija će se pojaviti, ako igrač prvo upiše svoj potez u zapisnik te izjavi sucu da će taj potez i odigrati (nakon upisa, potez više nije moguće promijeniti), ili
- 9.2.1.2 pozicija se pojavila i igrač na potezu reklamira neriješenu partiju (remi).
- 9.2.2. Pozicija se smatra jednakom samo ako je isti igrač na potezu, figure iste vrste i boje se nalaze na istim poljima, te da sve figure imaju na raspolaganju jednake poteze. Smatra se da pozicije nisu jednake u sljedećim slučajevima:
- 9.2.2.1 Ako je na početku niza pješak uzet načinom "u prolazu" (en-passant).

- 9.2.2.2 Kralj je imao pravo na rokadu s topom s kojim se nije igralo, ali je izgubio to pravo nakon igranja topom. Pravo na rokadu je izgubljeno samo nakon poteza kralja ili topa.

**9.3.** Partija je remi na temelju prvilne reklamacije igrača na potezu, ako:

- 9.3.1 on upiše svoj potez, koji se ne može promijeniti, u svoj zapisnik i najavi sucu svoju namjeru da odigra potez koji će rezultirati činjenicom da su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja, ili
- 9.3.2 su oba igrača odigrala 50 posljednjih poteza bez pomicanja bilo kojeg pješaka i bez uzimanja.

**9.4** Ako igrač dotakne figuru kao u Članku 4.3, on gubi pravo reklamacije po Članku 9.2 ili 9.3 u tom potezu.

**9.5.**

- 9.5.1 Ako igrač reklamira remi po Članku 9.2 ili 9.3, on ili sudac će zaustaviti sat. (vidi Članak 6.12.a ili 6.12.b). Nije mu dopušteno povući reklamaciju.
- 9.5.2 Ako se utvrdi da je reklamacija točna partija je odmah remi.
- 9.5.3 Ako se utvrdi da je reklamacija netočna, sudac će dodati dvije minute na protivnikovo preostalo vrijeme za razmišljanje. Tada će se partija nastaviti. Ako je reklamacija zasnovana na najavljenom potezu, taj potez se mora odigrati prema Člancima 3 i 4.

**9.6.** Partija je neriješena ukoliko se pojave jedan ili oba sljedeća slučaja:

- 9.6.1 pojavila se jednaka pozicija kao u članku 9.2 2. najmanje pet puta.
- 9.6.2 oba igrača su odigrali najmanje 75 poteza u nizu bez pomicanja pješaka i bez uzimanja. Iznimno, u slučaju da je posljednjim potezom izvedeno matiranje, partija se smatra odlučenom.

## **Članak 10. - Bodovanje**

- 10.1** Ako pravilnik turnira ne određuju drugačije, igrač koji dobije partiju ili dobije partiju bez borbe, osvaja jedan bod (1), igrač koji izgubi partiju ili izgubi partiju bez borbe osvaja nula bodova (0), a igrač koji remizira partiju dobiva pola boda ( $\frac{1}{2}$ ).
- 10.2** Ukupni rezultat bilo koje partije nikad ne može biti veći od najvećeg mogućeg rezultata za tu partiju. Rezultat dodijeljen pojedinom igraču mora se odnositi na tu partiju, na primjer, rezultat  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  nije dopušten.

## **Članak 11. - Ponašanje igrača**

**11.1** Igrači ne smiju učiniti ništa što bi šahovsku igru dovelo na loš glas.

**11.2.**

- 11.2.1 "Mjesto igre" (playing venue) određuje se kao "prostor za igru" (playing area), toalet, prostor za osvježanje, izdvojeni prostor za pušenje i ostala mjesta koja odredi sudac.
- 11.2.2 Prostor za igru se određuje kao mjesto gdje se igraju natjecateljske partije.

11.2.3. Samo s odobrenjem suca može:

11.2.3.1 Igrač napustiti mjesto igre.

11.2.3.2 Igrač koji je na potezu dobiti dopuštenje da napusti prostor za igru.

11.2.3.3 Osobi koja nije ni igrač niti sudac nije dopušten pristup u prostor za igru.

11.2.4 Pravilnikom turnira može se odrediti da se protivnik igrača koji je na potezu mora javiti sucu prije napuštanja prostora za igru.

### 11.3.

11.3.1 Za vrijeme partije igračima je zabranjeno koristiti bilo kakve bilješke, izvore informacija ili savjeta, ili analizirati na drugoj šahovskoj ploči.

11.3.2.

11.3.2.1 Za vrijeme partije, igraču je u mjestu igre zabranjeno imati bilo kakav elektronički uređaj za koji nema posebno odobrenje suca.

Turnirski pravilnik može predvidjeti da je takav uređaj moguće ostaviti u igračevoj torbi, pod uvjetom da je potpuno isključen. Torba mora biti postavljena u skladu s odobrenjem suca. Niti jednom igraču nije dopušteno koristiti se torbom bez dopuštenja suca.

11.3.2.2 Ako je očito da igrač ima takav uređaj kod sebe u mjestu igre, izgubit će partiju. Protivnik će dobiti partiju. Turnirski pravilnik može odrediti drugačiju, manje oštru, kaznu.

11.3.3 Sudac može zahtijevati od igrača dopuštenje da se njegova odjeća, torbe ili drugi predmeti, ili tijelo, pretraži u privatnosti. Sudac ili osoba koju je sudac ovlastio pretražit će igrača i bit će istog spola kao igrač. Ako igrač odbije surađivati u skladu s ovim obavezama, sudac će poduzeti mjere u skladu s Člankom 12.9.

11.3.4 Pušenje, uključujući i e-cigarete, dopušteno je samo u odvojenom prostoru koji je odobrio sudac.

11.4 Igrači koji su završili svoje partije smatraju se gledateljima.

11.5 Zabranjeno je na bilo koji način uznemiravati protivnika i ometati ga. To uključuje neopravdane reklamacije, neopravdana nuđenja remija ili uvođenje izvora buke ili šuma u prostor za igru.

11.6 Povreda bilo kojeg dijela članaka 11.1 – 11.5 podliježe kaznama u skladu sa Člankom 12.9.

11.7 Igrač koji uporno odbija pridržavati se Pravila šaha kažnjava se gubitkom partije. Sudac će odlučiti o rezultatu protivnika.

11.8 Ako se utvrdi da su oba igrača kriva prema Članku 11.7, partiju gube obojica.

11.9 Igrač ima pravo zatražiti od suca objašnjenje pojedinih stavki u Pravilima šaha.

11.10 Ako pravila natjecanja ne određuju drugačije, igrač se može žaliti na bilo koju odluku suca, čak i ako je taj igrač potpisao zapisnik partije (vidi Članak 8.7).

11.11 Oba igrača moraju pomagati sucu u svakoj situaciji koja zahtijeva rekonstrukciju partije, uključujući i reklamacije remija.



**11.12** Provjera tri puta ponovljene pozicije ili provjera 50 odigranih poteza, dužnost je igrača, uz sučev nadzor.

## **Članak 12. - Uloga suca (vidi Predgovor)**

**12.1** Sudac treba paziti da se poštuju Pravila šaha.

**12.2.** Sudac će:

12.2.1 osigurati poštenu igru

12.2.2 djelovati u najboljem interesu natjecanja

12.2.3 osigurati održavanje dobrog okruženja igre

12.2.4 osigurati da igrači ne budu ometani

12.2.5 nadgledati tijek natjecanja

12.2.6 poduzimati posebne mjere u interesu igrača s invaliditetom i onih koji trebaju medicinsku skrb.

12.2.7 Sljediti pravila ili smjernice o sprečavanju prijevara

**12.3** Sudac treba pratiti partije, posebno kad su igrači u vremenskoj oskudici, provesti odluke koje je donio, te kažnjavati igrače kad je to primjereno.

**12.4** Sudac može imenovati pomoćnike da prate partije, na primjer kad je nekoliko igrača u vremenskoj oskudici.

**12.5** Sudac može dodijeliti dodatno vrijeme za razmišljanje jednom ili obojici igrača u slučaju ometanja partije sa strane.

**12.6** Sudac ne smije intervenirati u partiju osim u slučajevima opisanim u Pravilima šaha. Neće ukazati na broj odigranih poteza, osim kad se primjenjuje članak 8.5, kad je barem jedna zastavica pala. Sudac se treba suzdržavati od obavještanja igrača da je njegov protivnik odigrao potez ili da igrač nije pritisnuo svoj sat.

**12.7** Ako netko uoči nepravilnost, može o tome obavijestiti samo suca. Igrači ostalih partija ne smiju raspravljati o tijeku partije ili se na drugi način miješati u partiju. Gledateljima nije dopušteno miješanje u partiju. Sudac može prekršitelje udaljiti iz mjesta igre.

**12.8** Osim osobama kojima odobri sudac, u mjestu igre svima je zabranjeno korištenje mobitela ili neke druge vrste komunikacijskog uređaja kao i u bilo kojem susjednom prostoru kojeg odredi sudac.

**12.9.** Sudac ima sljedeće mogućnosti za izricanje kazni:

12.9.1 opomena

12.9.2 uvećanje protivnikovog preostalog vremena za razmišljanje,

12.9.3 smanjenje preostalog vremena za razmišljanje prekršitelju,

12.9.4 povećanje bodova protivniku u partiji do mogućeg maksimuma za tu partiju,

12.9.5 prekršitelju smanjiti osvojene bodove u partiji,

12.9.6 proglašenje partije izgubljenom za prekršitelja (sudac će također odlučiti o bodovima za protivnika)

- 12.9.7 unaprijed određena novčana kazna
- 12.9.8 zabrana nastupa u jednom ili više kola
- 12.9.9 isključenje s natjecanja.

## DODACI

### A. Ubrzani šah

- A.1** Partija "Ubrzanog šaha" je ona u kojoj se svi potezi moraju odigrati unutar određenog vremena koje je veće od 10 minuta ali manje od 60 minuta po svakom igraču, ili kod koje je zbroj određenog vremena i 60 dodataka po svakom potezu veći od 10 minuta ali manji od 60 minuta po svakom igraču.
- A.2** Igrači nisu obavezni zapisivati poteze, ali i dalje imaju pravo reklamacije koje se baziraju na zapisniku partije. Igrač može bilo kada zatražiti od suca takav zapisnik partije u svrhu zapisivanja poteza.
- A.3.**
  - A.3.1. Turnirska pravila će se primjenjivati ako:
    - A.3.1.1 jedan sudac nadgleda najviše tri partije i
    - A.3.1.2 poteze svake partije zapisuje sudac ili njegov pomoćnik i, ako je moguće, elektroničkim načinom.
  - A.3.2 Ako je na potezu, igrač može u svakom trenutku od suca na uvid zatražiti zapisnik partije sa zapisanim potezima.

Zapisnik se na uvid može zatražiti najviše pet puta tijekom partije. Više zahtjeva smatrat će se ometanjem protivnika.
- A.4.** U ostalim slučajevima primjenjivat će se sljedeće:
  - A.4.1. Nakon što je iz početne pozicije svaki igrač odigrao deset završenih poteza,
    - A.4.1.1 nije dopušteno mijenjati postavke sata, osim u slučaju znatnog remećenja predviđene satnice natjecanja.
    - A.4.1.2 nije dopušteno reklamirati nepravilno postavljenu šahovsku ploču. U slučaju nepravilno postavljenog kralja, rokada nije dopuštena. U slučaju nepravilno postavljenog topa, rokada tim topom nije dopuštena.
  - A.4.2 U slučaju da sudac primijeti nepravilan potez igrača, a protivnik još nije odigrao svoj potez, proglasit će protivnika pobjednikom. Ako sudac ne intervenira, protivnik može reklamirati pobjedu prije odigravanja svog poteza. Ipak, partija je neodlučena ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza. Ako protivnik ne reklamira i sudac ne intervenira, nepravilan potez će ostati i partija će se nastaviti. Nakon što protivnik odigra svoj potez, nepravilan potez se ne može izmijeniti, osim ako to ne prihvate oba igrača, bez intervencije suca.

- A.4.3 Za pravilnu reklamaciju pobjede zbog isteka vremena protivnika, igrač može zaustaviti svoj sat i pozvati suca. Reklamacija je uspješna jedino ako igraču nije isteklo vrijeme. Ipak, partija je neodlučena ako je pozicija takva da protivnik ne može matirati igračevog kralja bilo kojim nizom pravilnih poteza.
- A.4.4. Ukoliko sudac primijeti da su oba kralja u šahu, ili da je pješak na najudaljenijem polju od svog početnog polja, pričekat će da se dovrši sljedeći potez. Tada će, ako je nepravilna pozicija još uvijek na ploči, partiju proglasiti neriješenom.
- A.4.5 Sudac može reagirati ako primijeti da je vrijeme na satu isteklo.
- A.5 Turnirski pravilnik mora odrediti hoće li se članci A.3. ili A.4. primijenjivati za vrijeme cijelog turnira.

## B. Brzopotezni šah

- B.1 Partija "Brzopoteznog šaha" je ona u kojoj se svi potezi trebaju odigrati u određenom vremenu od 10 minuta ili manje po igraču; ili ako je dodijeljeno vrijeme + 60 vremenskih dodataka 10 minuta ili manje.
- B.2 Kazne spomenute u Članku 7 i 9 Pravila natjecanja umjesto dvije minute bit će jedna minuta.
- B.3.
- B.3.1. Pravila natjecanja će se primjenjivati ako
- B3.1.1 svaku partiju nadgleda jedan sudac i
- B.3.1.2 svaku partiju zapisuje sudac ili njegov pomoćnik i, ako je moguće, elektronskim putem.
- B.3.2 Igrač koji je na potezu može bilo kada od suca zatražiti zapisnik partije na uvid. Ovo smije ponoviti najviše pet puta tijekom partije. Prekomjerni zahtjevi smatrat će se ometanjem protivnika.
- B.4 U suprotnom, igra će se rukovoditi Pravilima za ubrzani šah kao u Člancima A.2 i A.4.
- B.5 Turnirski pravilnik mora odrediti hoće li se članci B.3. ili B.4. primjenjivati za vrijeme cijelog turnira.

## C. Algebarska notacija

FIDE na turnirima i mečevima koje organizira priznaje samo jedan način zapisivanja partija, algebarsku notaciju, te preporučuje upotrebu iste za šahovsku literaturu i časopise. Zapisnici partija ispisani nekom drugom notacijom ne moraju se uzeti kao dokaz u slučajevima gdje se igračev zapisnik partije obično uzima za tu namjenu. Sudac koji primijeti da se igrač ne služi algebarskom notacijom treba upozoriti igrača o ovom zahtjevu.

### Opis algebarske notacije

- C.1 U ovom opisu izraz "figura" označava svaku figuru osim pješaka.
- C.2 Svaka figura označava se skraćenicom. To je prvo slovo u engleskom jeziku, veliko slovo, njezinog imena. Na primjer: K = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N = knight. (N se koristi za skakača, da se izbjegne dvosmislenost).

- C.3** Za skraćenicu imena figura, svaki igrač je slobodan koristiti ime koje se uobičajeno koristi u njegovoj državi. Primjeri: F = fou (lovac na francuskom), L = loper (lovac na nizozemskom) K = kralj, D = dama, T = top, L = lovac, S = skakač (na hrvatskom). U periodičnom tisku, preporučuje se upotreba sličica figura.
- C.4** Pješaci se ne označavaju njihovim prvim slovom, nego se prepoznaju po izostanku takvog slova. Primjeri: e5, d4, a5, ne pe4, Pd4, pa5.
- C.5** Osam linija (s lijeva na desno za bijelog, odnosno s desna na lijevo za crnog) označavaju se malim slovima, redom, a, b, c, d, e, f, g i h.
- C.6** Osam redova (od dna do vrha za bijelog, odnosno od vrha do dna za crnog) numeriraju se, redom, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8. Prema tome, u početnoj poziciji bijele figure i pješaci smješteni su na prvom i drugom redu, a crne figure i pješaci na osmom i sedmom redu.
- C.7** Kao posljedica prethodnih odredbi svako od 64 polja je nepromjenljivo označeno jedinstvenom kombinacijom slova i broja.

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

- C.8** Svaki potez figure označava se skraćenicom imena te figure i oznakom polja na koje figura dolazi. Nema potrebe pisati crticu između imena i polja. Primjeri: Be5, Nf3, Rd1.

Kad se radi o pješacima, označava se samo dolazno polje. Primjeri: e5, d4, a5.

Prihvatljivo je upotrebljavati i dugačku notaciju kod koje se zapisuje i polazno polje. Primjeri: Be2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

- C.9.** Pri zapisivanju uzimanja može se staviti x između
- C.9.1 skraćenicu imena figure o kojoj je riječ i
- C.9.2 dolaznog polja. Primjeri: Bxe5, Nxf3, Rxd1, vidi također C.10.
- C.9.3 Kad se uzima pješakom, mora se označiti polazna linija, zatim se može umetnuti x, a potom dolazno polje. Primjeri: dxe5, gxf3, axb5. U slučaju uzimanja "en passant", zapisu se može dodati "e.p.". Primjer: exd6 e.p.
- C.10.** Ako dvije iste figure mogu doći na isto polje, onda se figura kojom se igralo označava kako slijedi:
- C.10.1. Ako su obje figure na istom redu:
- C.10.1.1 skraćenicom imena figure,
- C.10.1.2 linijom polaznog polja, i
- C.10.1.3 dolaznim poljem;
- C.10.2. Ako su obje figure na istoj liniji:

- C.10.2.1 skraćenicom imena figure,
- C.10.2.2 redom polaznog polja, i
- C.10.2.3 dolaznim poljem;
- C.10.3. Ako su figure na različitim redovima i linijama, preporučuje se metoda 1.  
Primjeri:
- C.10.3.1 Dva skakača nalaze se na poljima g1 i e1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Ngf3 ili Nef3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
- C.10.3.2 Dva skakača nalaze se na poljima g5 i g1, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili N5f3 ili N1f3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano;
- C.10.3.3 Dva skakača nalaze se na poljima h2 i d4, jednim od njih igra se na polje f3: potez se označava ili Nhf3 ili Ndf3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.
- C.10.3.4 Ako na f3 skakač uzima protivnikovu figuru, prethodni primjeri se mijenjaju dodavanjem oznake uzimanja x: (1) ili Ngxf3 ili Nexf3, (2) ili N5xf3 ili N1xf3, (3) ili Nhxf3 ili Ndx3, ovisno o tome kojim je skakačem igrano.
- C.11** U slučaju promocije pješaka iza uobičajene oznake poteza pješaka dodaje se skraćunica nove figure. Primjeri: d8Q, exf8N, b1B, g1R.
- C.12** Ponudu remija će se označiti kao (=).
- C.13** Posebne oznake:
- 0-0 = rokiranje s topom na h1 ili s topom na h8 (rokiranje na kraljevoj strani)  
0-0-0 = rokiranje s topom na a1 ili s topom na a8 (rokiranje na daminoj strani)  
x = uzimanje  
+ = šah  
++ ili # = mat  
e.p. = uzimanje "en passant"
- Posljednje četiri oznake nisu obavezne.
- Ogledna partija:
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 (=)

## D. Pravila za igru sa slijepim i slabovidnim osobama

- D.1. Organizatoru se mora dopustiti da sljedeća pravila, uz dogovor sa sućem, prilagodi lokalnim uvjetima. U natjecateljskom šahu između šahista koji vide i šahista oštećenog vida ("legally blind") bilo koji od njih može zahtijevati upotrebu dviju šahovskih ploča, obične za igrače koji vide, te posebne za slijepce i slabovidne igrače. Posebna šahovska ploča treba odgovarati sljedećim zahtjevima:
- D.1.1 dimenzije najmanje 20 x 20 cm,
- D.1.2 da su crna polja malo izdignuta,
- D.1.3 da posjeduje rupicu za učvršćivanje na svakom polju,

D.1.4. Zahtjevi za figure su:

D.1.4.1 da sve imaju klin koji pristaje u rupicu za učvršćivanje na ploči,

D.1.4.2 da su sve tipa Staunton, i uz to crne figure posebno označene.

**D.2.** Igra se odvija po sljedećim pravilima:

D.2.1 Potezi se objavljuju razgovijetno, protivnik potez ponavlja i izvodi na svojoj ploči. Kod promocije pješaka, igrač mora izjaviti koju je figuru odabrao. Da bi objavljivanje poteza bilo što jasnije, predlažu se sljedeća imena umjesto odgovarajućih slova:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Osim ako sudac ne odluči drugačije, redovima od bijeloga do crnoga dat će se njemački brojevi:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 - acht

Rokade se objavljuju "Lange Rochade" (njemački za veliku rokadu) i "Kurze Rochade" (njemački za malu rokadu).

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

D.2.2 Na ploči igrača oštećena vida smatra se da je figura "taknuta" kad je izvađena iz rupice za učvršćivanje.

D.2.3. Smatra se da je potez "odigran" kad je:

D.2.3.1 u slučaju uzimanja, uzeta figura uklonjena s ploče igrača koji je na potezu,

D.2.3.2 figura postavljena u novu rupicu za učvršćivanje,

D.2.3.3 potez objavljen.

D.2.4 Tek se nakon toga uključuje protivnikov sat.

D.2.5 Za igrača koji vidi, u smislu odredbi iz stavaka 2 i 3, vrijede normalna pravila.

D.2.6.

D.2.6.1 Igraču oštećena vida dopuštena je uporaba posebno izvedenog šahovskog sata. Igraču s oštećenim vidom mora biti moguće objaviti vrijeme i broj poteza.

- D.2.6.2    Moguće je koristiti i analogni sat koji posjeduje sljedeće mogućnosti:
- D.2.6.2.1   brojčanik, opremljen ojačanim kazaljka, s jednom oznakom na svakih pet minuta, te sa dvije oznake na svakih 15 minuta;
  - D.2.6.2.2   zastavicu koja se može lako osjetiti. Treba paziti da zastavica bude tako izvedena, da igrač može osjetiti minutnu kazaljku tijekom posljednjih 5 minuta punog sata.
- D.2.7    Igrač oštećena vida treba partiju zapisivati Brailleovim pismom, običnim pismom ili je bilježiti na tonskoj vrpci.
- D.2.8    Pogrešku nastalu u objavljivanju poteza (lapsus linguae) potrebno je ispraviti odmah i prije nego što je uključen protivnikov sat.
- D.2.9    Ukoliko se tijekom igre na šahovskim pločama pojave različite pozicije to je potrebno ispraviti sa sučevim pomoćnikom, te uz korištenje zapisa partije oba igrača. Ako se zapisi ne razlikuju, igrač koji je zapisao pravilan, a odigrao nepravilan potez, treba popraviti poziciju u skladu sa zapisom.
- Ako se nakon pojavljivanja različitih pozicija na pločama utvrdi razlika i u zapisima igrača, potezi će se vratiti do pozicije u kojoj se zapisi oba igrača podudaraju. Sudac na satu treba podesiti utrošena vremena za razmišljanje.
- D.2.10.   Igrač oštećena vida ima pravo korištenja pomoćnika koji će imati neku ili sve sljedeće dužnosti:
- D.2.10.1   povlačenje poteza na protivnikovoj ploči;
  - D.2.10.2   objavljivanje poteza oba igrača
  - D.2.10.3   zapisivanje poteza u formular igrača oštećena vida, te uključivanje protivnikovog sata (imajući na umu stav 3.c);
  - D.2.10.4   izvješćivanje igrača oštećena vida, samo na njegov zahtjev, o broju odigranih poteza i utrošenom vremenu obojice igrača
  - D.2.10.5   reklamiranje prekoračenja vremena za razmišljanje i informiranje suca kad je igrač koji vidi taknuo jednu od svojih figura;
  - D.2.10.6   obavljanje nužnih formalnosti prilikom prekida partije.
- D.2.11    Ukoliko šahist oštećena vida nema pomoćnika, igrač koji vidi može koristiti pomoćnika za obavljanje poslova navedenih u stavkama D.2.10.1 i D.2.10.2.
- Pomoćnik se mora koristiti u slučaju da su spareni igrač oštećenog vida i igrač oštećenog sluha.

## SMJERNICE

### Smjernice I. Prekinute partije

#### I.1.

- I.1.1 Ako partija nije završena na kraju propisanog vremena za igru, sudac će zahtijevati da igrač koji je na potezu kuvertira taj potez. Igrač mora zapisati svoj potez nedvosmislenom notacijom na svom zapisniku partije, staviti svoj i protivnikov zapisnik u omotnicu, zapečatiti omotnicu i tek tada zaustaviti šahovski sat. Sve dok nije zaustavio šahovski sat igrač zadržava pravo izmjene svog kuvertiranog poteza.
- I.1.2 Igrač na potezu koji prekida partiju prije kraja sesije igranja smatrat će se da je kuvertirao u nominalno vrijeme za kraj sesije, a njegovo preostalo vrijeme će biti tako zabilježeno.

#### I.2. Na omotnici mora biti označeno sljedeće:

- I.2.1 imena igrača,
- I.2.2 pozicija na šahovskoj ploči neposredno prije kuvertiranja poteza,
- I.2.3 vremena koja su utrošili igrači,
- I.2.4 ime igrača koji je kuvertirao potez,
- I.2.5 redni broj kuvertiranog poteza,
- I.2.6 ponuda remija, ako je ponuda važeća,
- I.2.7 datum, vrijeme i mjesto nastavka partije.

#### I.3 Sudac će provjeriti točnost podataka na omotnici i odgovoran je za njeno čuvanje.

#### I.4 Ako igrač ponudi remi nakon što je njegov protivnik kuvertirao potez, ponuda vrijedi sve dok je protivnik ne prihvati ili odbaci kao u Članku 9.1.

#### I.5 Prije nastavka partije na šahovskoj ploči treba postaviti poziciju neposredno prije kuvertiranja poteza, a na satovima treba namjestiti vremena koja su igrači potrošili do prekida.

#### I.6 Ako se prije nastavka partije igrači dogovore za remi, ili jedan od igrača izjavi sucu da predaje, partija je završena.

#### I.7 Omotnica će se otvoriti samo kad je nazočan igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez.



- I.8.** Osim u slučajevima navedenim u člancima 5, 6.9, 9.6 i 9.7, partiju gubi igrač čiji je zapis kuvertiranog poteza:
- I.8.1 dvosmislen, ili
  - I.8.2 zabilježen tako da stvarno značenje nije moguće utvrditi, ili
  - I.8.3 nepravilan
- I.9.** Ako u dogovoreno vrijeme za nastavak partije:
- I.9.1 igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez je nazočan, omotnica se otvara, igra se kuvertirani potez na šahovskoj ploči i pokreće se njegov sat.
  - I.9.2 igrač koji mora odgovoriti na kuvertirani potez nije nazočan, pokrenut će se njegov sat; po njegovom dolasku, on može zaustaviti svoj sat i pozvati suca; omotnica se tada otvara i igra kuvertirani potez na šahovskoj ploči; zatim se njegov sat ponovo pokreće.
  - I.9.3 igrač koji je kuvertirao potez nije nazočan, njegov protivnik ima pravo zapisati svoj odgovor na zapisniku partije, kuvertirati svoj zapisnik u novoj omotnici, zaustaviti svoj sat i pokrenuti sat odsutnog igrača umjesto igranja svog odgovora na normalan način; ako je tako, omotnica će se uručiti sucu na čuvanje i otvorit će se po dolasku nenazočnog igrača.
- I.10** Svaki igrač koji stigne za šahovsku ploču nakon utvrđenog zadanog vremena kašnjenja izgubit će partiju osim ako sudac ne odluči drugačije. Međutim, ako kuvertirani potez rezultira završetkom partije, taj završetak će se ipak primijeniti.
- I.11** Ako pravila natjecanja određuju da zadano vrijeme kašnjenja nije nula, primijenit će se sljedeće: Ako nijedan igrač nije nazočan na nastavku, igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez izgubit će cijelo vrijeme koje prođe do njegovog dolaska, osim ako pravila natjecanja određuju ili sudac odluči drugačije.
- I.12** Ukoliko nestane koverta koja sadrži kuvertirani potez, partija će se nastaviti od prekinute pozicije, s vremenima koja su bila zabilježena u trenutku prekida. Ako se ne mogu utvrditi utrošena vremena, satove će namjestiti sudac. Igrač koji je kuvertirao potez odigrat će na šahovskoj ploči potez kojeg je, prema svojoj izjavi, kuvertirao. Ukoliko je nemoguće ponovno postaviti poziciju, partija će se poništiti i igrat će se nova partija.
- I.13** ko na nastavku partije bilo koji od igrača ukaže, prije odigravanja svog prvog poteza, da je vrijeme netočno namješteno na bilo kojem satu, greška mora biti ispravljena. Ako se greška ne utvrdi tada, partija će se nastaviti bez ispravaka, osim ako sudac ne odluči drugačije.
- I.14** Trajanje svake seanse nastavka kontrolirat će se sučevim satom. Vrijeme početka objavit će se unaprijed.

## Smjernice II. Pravila za "Šah 960"

**II.1** Prije partije "Šah 960" početna pozicija figura postavlja se slučajno po određenim pravilima. Nakon toga, partija se igra na isti način kao i standardni šah. Što se tiče kretanja figura i pješaka, one imaju svoja uobičajena pravila kretanja, a cilj svakog igrača je matirati protivnikovog kralja.

### II.2. Zahtjevi za početnu poziciju

Početna pozicija za "Šah 960" mora poštovati određena pravila. Bijeli pješaci su smješteni na drugom redu, kao i u standardnom šahu. Sve ostale bijele figure stavljaju se slučajnim odabirom na prvi red, ali uz sva sljedeća ograničenja:

- II.2.1 kralj se mora nalaziti između dvaju topova,
- II.2.2 lovci se postavljaju na polja različite boje, i
- II.2.3 crne figure se postavljaju nasuprot bijelim figurama.

Početna pozicija može se postaviti prije partije ili uz pomoć kompjuterskog programa ili uz pomoć kockica, novčića, karata, itd.

### II.3. Pravila za rokiranje u "Šah 960"

II.3.1 "Šah 960" dopušta svakom igraču da jednom u partiji odigra rokadu, potez kojim eventualno mogu odigrati kralj i top u jednom potezu. Međutim, potrebno je dati nekoliko tumačenja standardnih pravila šaha za rokiranje, jer standardna pravila predviđaju početni standardni položaj kralja i topova što često u "Šah 960" nije slučaj.

II.3.2. Kako rokirati? U Šah 960 se, ovisno o položaju figura prije rokade, rokada izvodi jednom od sljedeće četiri metode:

- II.3.2.1 dvopotezna rokada: kretanjem kralja i topa istovremeno, ili
- II.3.2.2 zamjenska rokada: zamjenom položaja kralja i topa, ili
- II.3.2.3 rokada s potezom samo kraljem: potezom samo kralja, ili
- II.3.2.4 rokada s potezom samo topom: potezom samo topa.

II.3.2.5. Preporuke

- II.3.2.5.1 Kad se igra na stvarnoj ploči protiv ljudskog protivnika, preporučljivo je kralja pomaknuti pokraj ploče uz polje na koje treba doći, zatim topa pomaknuti na njegovo završno mjesto, a tek onda kralja staviti na njegovo završno mjesto.
- II.3.2.5.2 Nakon rokade, završne pozicije kralja i topa su potpuno iste kao u standardnom šahu.

II.3.2.6 Pojašnjenja

Dakle, nakon rokade na c liniji (zapisane 0-0-0 i znane kao velika rokada u ortodoksnom šahu), kralj se nalazi na c polju (c1 za bijelog, c8 za crnog), a top na d polju (d1 za bijelog, d8 za crnog). Nakon rokade na g liniji (zapisane 0-0 i znane kao mala rokada u ortodoksnom šahu), kralj se nalazi na g polju (g1 za bijelog, g8 za crnog), a top na f polju (f1 za bijelog, f8 za crnog).

**II.3.2.7. Napomene**

- II.3.2.7.1 Da bi se izbjegli nesporazumi, moglo bi biti korisno izjaviti "Ja ću sad rokirati" prije rokade.
- II.3.2.7.2 U nekim početnim pozicijama, kralj ili top (ali ne i oba) se ne miču za vrijeme rokade.
- II.3.2.7.3 U nekim početnim pozicijama, rokada je moguća od prvog poteza.
- II.3.2.7.4 Sva polja između kraljevog početnog i dolaznog polja (uključujući i dolazno polje) i sva polja između početnog i dolaznog polja topa (uključujući i dolazno polje), moraju biti prazna, s izuzetkom kralja i topa za rokadu.
- II.3.2.7.5 U nekim početnim pozicijama, neka polja mogu ostati popunjena za vrijeme rokade, a morala bi biti slobodna u standardnom šahu. Na primjer, nakon rokade na c liniji (0-0-0), moguće je imati figure na a, b i/ili e liniji, a nakon rokade na g liniji (0-0), moguće je imati figure na e i/ili h liniji.

**Smjernice III. Partije bez dodatka, uključujući i ubrzani završetak**

**III.1** "Ubrzani završetak" predstavlja dio igre u kojem se svi preostali potezi moraju odigrati unutar određenog vremena.

**III.2.**

- III.2.1 Sljedeće smjernice koje se odnose na posljednji dio partije, uključujući i "ubrzani završetak", primjenit će se za natjecanje na kojem je to izričito unaprijed najavljeno.
- III.2.2 Ovaj dodatak će se primjeniti samo na standardne i ubrzane partije bez dodavanja vremena po svakom potezu. Ne primjenjuje se na brzopotezne partije.

**III.3.**

III.3.1. Ako su obje zastavice pale, a nije moguće utvrditi koja je pala prije onda:

- III.3.1.1 partija će se nastaviti ako se to dogodilo u bilo kojem periodu igre osim u posljednjem;
- III.3.1.2 partija je remi ako se to dogodilo u periodu u kojem se moraju odigrati svi preostali potezi.

**III.4** Ukoliko igrač koji je na potezu ima manje od dvije minute, može zahtijevati da se za oba igrača, ako je to moguće, uvede vremenski dodatak od pet sekundi po potezu. Ovo ujedno predstavlja i ponudu remija. Ako protivnik odbije ponudu, a sudac prihvati zahtjev, satove treba primjereno namjestiti, protivniku treba dodati dvije minute i nastaviti partiju

- III.5.** Ukoliko se članak III.4 ne primjenjuje a igrač koji je na potezu ima manje od dvije minute, može reklamirati remi prije nego što mu vrijeme istekne. Igrač treba zaustaviti satove (vidjeti članak 6.12.2) i pozvati suca. Reklamaciju je moguće zasnivati na tvrdnji da protivnik ne može pobijediti na uobičajen način i/ili da protivnik ne ulaže potreban napor da bi pobijedio na uobičajeni način.
- III.5.1 Ukoliko sudac prihvati tvrdnju da protivnik ne može pobijediti na uobičajeni način, ili da protivnik ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način, proglasit će partiju neriješenom. U protivnom će odgoditi odluku ili odbiti reklamaciju.
- III.5.2 Ukoliko sudac odgodi odluku, protivniku se može dodati dvije minute i igra će se nastaviti uz nazočnost suca, ako je to moguće. Sudac će o konačnom rezultatu odlučiti kasnije, tijekom igre, ili što je prije moguće, nakon isteka vremena na jednom od satova. Ukoliko protivnik igrača kojem je vrijeme isteklo ne može pobijediti na uobičajeni način, ili ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način, odlučit će da je partija neriješena
- III.5.3 Ukoliko sudac odbije reklamaciju, protivniku će se dodati dvije minute.
- III.6.** Ukoliko natjecanje nije pod nadzorom suca, treba primijeniti sljedeće:
- III.6.1 Igrač može reklamirati remi prije nego što mu vrijeme istekne, ukoliko mu je preostalo manje od dvije minute. Time je partija završena. Reklamacija se može zasnivati na tvrdnji da:
- III.6.1.1 protivnik ne može pobijediti na uobičajeni način i/ili
- III.6.1.2 protivnik ne ulaže dovoljno napora da bi pobijedio na uobičajeni način.
- U prvom slučaju (III.6.1.1) igrač mora zapisati konačnu poziciju uz ovjeru protivnika.
- U drugom slučaju (III.6.1.2) igrač mora zapisati konačnu poziciju i priložiti popunjen zapisnik poteza. Protivnik mora ovjeriti oba priložena dokumenta (zapisanu poziciju i zapisnik poteza)
- III.6.2 Reklamaciju treba prosljediti sucu koji je određen za predmetno natjecanje.

## Rječnik prevedenih izraza u Pravilima šaha FIDE

Radi jednakog popisa izraza kao u engleskom originalu, prvo je u uglatim zagradama naveden izraz na engleskom, zatim prijevod izraza na Hrvatski te objašnjenje izraza.

Broj nakon izraza se odnosi na prvo pojavljivanje u Pravilima.

### **[adjourn] - prekid: 1.1.1**

Umjesto igranja partije u jednoj dijelu ona je privremeno zaustavljena i onda nastavljena kasnije.

### **[algebraic notation] - algebarska notacija: 8.1**

Zapisivanje poteza upotrebljavajući oznake za linije a-h i redove 1-8 na ploči 8 x 8 polja.

### **[analyse] - analiza: 11.3**

Postupak u kojem jedan ili više igrača povlače poteze na ploči u pokušaju da odrede koji je najbolji nastavak.

### **[appeal] - žalba: 11.10**

Igrač ima pravo žaliti se na odluku suca ili organizatora

### **[arbiter] - sudac: Predgovor**

Odgovorna(e) osoba(e) za osiguranje provođenja pravila natjecanja.

### **[arbiter's discretion] - sudačka diskrecija:**

U Pravilima ima otprilike 39 mjesta u kojima sudac mora prosuditi po vlastitoj savjesti.

### **[assistant] - pomoćnik: 8.1**

Osoba koja može na razne načine pomoći skladnom odvijanju natjecanja.

### **[attack] - napad: 3.1**

Kaže se da igračeva figura napada protivnikovu figuru ako igračeva figura može uzeti na tom polju.

### **[black] - crni: 2.1**

1. 16 tamnih figura i 32 tamna polja nazivaju se crna.
2. S velikim početnim slovom, odnosi se na igrača koji vodi crne figure.

### **[blitz] - brzopotezni šah: B**

Igra u kojoj je vrijeme razmišljanja svakog od igrača 10 minuta ili manje.

### **[board] - ploča: 2.4**

Skraćenica za šahovnicu (šahovsku ploču).

### **[Bronstein mode] - Bronsteinov način**

Vidi: Odgođeni način [delay mode].

**[capture] - uzimanje: 3.1**

Kad se figura pomiče sa svog polja na polje koje zauzima protivnikova figura, ova druga se uklanja s ploče. Vidi također: 3.7.4.1 i 3.7.4.2. U označivanju: x.

**[castling] - rokada: 3.8.2**

Potez kraljem prema topu za dva polja te potez topum preko kralja. Vidi spomenuti član (3.8.2). U označavanju: 0-0 rokada na kraljevu stranu, 0-0-0 rokada na daminu stranu.

**[cellphone] - mobitel: 11.3.2**

Prenosivi telefon.

**[check] - šah: 3.9**

Situacija u kojoj je kralj napadnut od jedne ili više protivničkih figura. U označivanju: +.

**[checkmate] - šahmat: 1.2**

Situacija u kojoj je kralj napadnut a ne može otkloniti prijetnju. U označivanju: ++ ili #.

**[chessboard] - šahovnica: 1.1**

Ploča s mrežom polja 8 x 8 kao u članku 2.1.

**[chessclock] - šahovski sat: 6.1**

Sat s dva pokazivača vremena koji su međusobno povezani i isključivi.

**[chess set] - šahovski komplet:**

Skup od 32 figure (16 bijelih i 16 crnih)

**[Chess960] - šah 960: Smjernice II.**

Vrsta igre šaha u kojoj su figure na početnom redu postavljene u jednom od 960 različitih mogućih položaja

**[claim] - reklamacija: 6.8**

Igrač može izjaviti reklamaciju (reklamirati) zbog više ciljeva i zbog različitih okolnosti.

**[clock] - sat: 6.1**

Jedan od dva pokazivača vremena.

**[completed move] - dovršeni potez: 6.2.1**

Potez je dovršen nakon što ga igrač odigra na šahovnici i nakon toga zaustavi svoj i pokrene protivnikov sat.

**[contiguous area] - susjedni prostor: 12.8**

Prostor koji graniči s mjestom igre, ali nije sastavni dio mjesta igre. Na primjer, prostor namijenjen za gledatelje.

**[cumulative mode] - Kumulativni način:**

Način igre u kojem igrač dobiva dodatno vrijeme (najčešće 30 sekundi) prije svakog poteza.

**[dead position] - mrtva pozicija: 5.2.2**

Pozicija u kojoj ni jedan od igrača ne može matirati protivnikovog kralja bilo kojim nizom ispravnih poteza.

**[default time] - dopušteno vrijeme kašnjenja: 6.7**

Vrijeme za koje je igraču dopušteno zakasnuti do odigravanja prvog poteza.

**[delay mode] - Odgođeni način: 6.3.2**

Oba igrača dobivaju "glavno vrijeme za razmišljanje". Svaki igrač također dobiva "dodatno vrijeme" nakon svakog poteza. Odbrojavanje glavnog vremena za razmišljanje počinje tek nakon što je isteklo dodatno vrijeme. Pod uvjetom da igrač pritisne svoj sat prije isteka dodatnog vremena, glavno vrijeme za razmišljanje se ne mijenja, bez obzira na količinu iskorištenog dodatnog vremena

**[demonstration board] - demonstracijska ploča: 6.13**

Velika šahovnica za prikaz šahovske pozicije na kojoj se figure pomiču ručno.

**[diagonal] - dijagonala: 2.4**

Ravna linija polja iste boje, koja se proteže od jednog do drugog ruba šahovnice.

**[disability] - invaliditet: 6.2.6**

Stanje osobe, kao što je fizička ili mentalna oštećenost, koja rezultira djelomičnim ili potpunim gubitkom sposobnosti izvođenja određenih šahovskih radnji.

**[displaced] - poremećena figura: 7.4.1**

Stavljanje figure na neuobičajen ili nejasan položaj na šahovnici. Na primjer pomak pješaka sa polja a2 na položaj između polja a4 i polja a5; postavljanje topa djelomično između polja d1 i polja e1, figura u ležećem položaju, figura srušena sa šahovnice (na stol ili na pod)

**[draw] - remi: 5.2**

Završetak odigrane partije bez pobjednika.

**[draw offer] - ponuda remija: 9.1.2**

Igrač može protivniku izjaviti ponudu remija. U zapisniku poteza to se označava simbolom "(=)".

**[e-cigarette] - e-cigareta**

Uređaj koji sadrži tekućinu koja isparava te se njenim udisanjem kroz usta simulira pušenje duhana.

**[en passant] - anpasan: 3.7.4.1**

Vidi taj članak (3.7.4.1) radi objašnjenja. U označivanju: e.p.

**[exchange] - izmjena: 3.7.5.3**

1. Kad se promovira pješak
2. Kad se uzme figura iste vrijednost i ponovno uzme figura koja je uzela, od strane protivnika

Kad igrač izgubi topa a protivnik izgubi lovca ili skakača

**[explanation] - objašnjenje: 11.9**

Igrač ima pravo zatražiti objašnjenje Pravila šaha

**[fair play] - fer igra: 12.2.1**

Ponekad se mora razmotriti je li postupak pravedan ukoliko sudac smatra da su Pravila neprimjerena ili neprimjenljiva.

**[file] - linija: 2.4**

Okomiti stupac od osam polja na šahovnici

**[Fischer mode] - Fischerov način:**

Vidi: Kumulativni način [cumulative mode]

**[flag] - zastavica: 6.1**

Sredstvo kojim se označava da je isteklo predviđeno vrijeme.

**[flag-fall] - pad zastavice: 6.1**

Trenutak u kojem je isteklo vrijeme za razmišljanje dodijeljeno igraču.

**[forfeit] - izgubljeno pravo, kontumacija: 4.8**

1. Izgubiti pravo reklamacije ili poteza.
2. Izgubiti partiju zbog povrede Pravila (kontumacija).

**[handicap] - hendikep:**

Vidi: invaliditet

**[I adjust] - popravljam: 4.2**

Obavijest protivniku / sucu da igrač želi popraviti figuru, ali ne namjerava nužno igrati s njom.

**[illegal] - nepravilno: 3.10.1**

Nepravilna pozicija (do koje je došlo nepravilnim potezom) ili nepravilan potez (suprotan Pravilima šaha).

**[impairment] . poremećaj:**

Vidi: invaliditet.

**[increment] - uvećanje: 6.1**

Iznos vremena (od 2 do 60 sekundi) dodan igraču od početka partije, prije svakog poteza. Može se primjenjivati bilo u Odgođenom načinu, bilo u Kumulativnom načinu.



**[intervene] - posredovati: 12.7**

Umiješati se u nešto što se događa da bi se utjecalo na ishod.

**[j' adoube] - žadub:**

Vidi: popravljam.

**[kingside] - kraljevo krilo: 3.8.2**

Okomita polovica šahovnice na kojoj stoji kralj na početku partije.

**[legal move] - pravilan potez:**

Vidi članak 3.10.1

**[made] - odigrano: 1.1**

Za potez se kaže da je "odigran" kad je figura pomaknuta na svoje novo polje, figura je ispuštena iz ruke i kada je uzeta figura (ako jest) uklonjena sa šahovnice.

**[mate] - mat:**

Skraćenica za šahmat.

**[minor piece] - laka figura:**

Lovac ili skakač.

**[mobile phone] - prenosivi telefon: 11.3.2**

Vidi: mobitel.

**[monitor] - zaslon: 6.13**

Elektronički zaslon na kojem se posredno prikazuje pozicija na šahovnici.

**[move] - potez: 1.1**

1. 40 poteza u 90 minuta, odnosi se na 40 poteza jednog i drugog igrača.
2. Biti na potezu odnosi se na igračevo pravo da igra sljedeći.
3. Najbolji potez bijelog odnosi se na jedan potez bijelog

**[move-counter] - brojač poteza: 6.10.2**

Uređaj na šahovskom satu kojim se može bilježiti koliko puta je svaki od igrača isključio svoj i uključio protivnički sat.

**[normal means] - uobičajeni način: III.5**

Igranje na pozitivan način u nastojanju da se pobijedi; ili, imati takvu poziciju u kojoj postoji stvarna prilika za pobjedu, drugačiju od pada zastavice.

**[organiser] - organizator: 8.3**

Osoba odgovorna za mjesto igre, raspored natjecanja, novčane nagrade, pozivnice, oblik natjecanja itd.

**[OTB (over-the-board)] - na ploči: Uvod**

Pravila pokrivaju samo ovu vrstu šaha. Ne odnose se na internetski, niti dopisni, itd.

**[penalties] - kazne: 12.3**

Sudac može primijeniti kazne navedene u članku 12.9, prema rastućem redosljedu strogosti.

**[piece] - figura: 2.**

1. Jedna od 32 figure na ploči.
2. Dama, top, lovac ili skakač (pješak se prilikom zapisivanja poteza ne smatra figurom).

**[playing area] - prostor za igru: 11.2**

Prostorija u kojoj se igraju partije natjecanja.

**[playing venue] - mjesto igre: 11.2**

Jedino mjesto na koje igrači imaju pristup tijekom igre.

**[points] - bodovi: 10.**

Uobičajeno je da igrač dobija 1 (jedan) bod za pobjedu,  $\frac{1}{2}$  (pola) boda za remi i 0 (nula) bodova za izgubljenu partiju. Moguća su i 3 boda za pobjedu, 1 bod za remi i 0 bodova za izgubljenu partiju.

**[press the clock] - pritisnuti sat: 6.2.1**

Čin pritiskanja tipke ili poluge na šahovskom satu, kojim se zaustavlja vlastiti i istovremeno pokreće protivnikov sat.

**[promotion] - promocija: 3.7.5.3**

Čin pretvorbe pješaka koji je stigao na najudaljeniji red, u Damu, Topa, Lovca ili Skakača iste boje.

**[queen] - Dama:**

Kao: "pješak u Damu", što znači promovirati pješaka u Damu.

**[queenside] - damino krilo: 3.8.2**

Okomita polovina šahovnice na kojoj stoji dama na početku partije.

**[quickplay finish] - ubrzani završetak: III.**

Posljednji dio partije u kojem igrač mora dovršiti neograničen broj poteza u određenom vremenu.

**[rank] - red: 2.4**

Vodoravni niz od osam polja na šahovnici.

**[rapid chess] - ubrzani šah: A**

Igra u kojoj je vrijeme za razmišljanje za svakog igrača više od 10, ali manje od 60 minuta,

**[repetition] - ponavljanje: 9.2.1.**

1. Igrač može reklamirati remi ako se ista pozicija pojavi tri puta.
2. Partija je remi ako se ista pozicija pojavi pet puta

**[resigns] - predaja: 5.1.2**

Situacija u kojoj igrač radije predaje partiju nego da igra dok ne bude matira.

**[rest rooms] - prostorije za odmor: 11.2**

Toalet, također i pokrajnja prostorija na Svjetskim natjecanjima dodijeljena igraču u svrhu odmora.

**[result] - rezultat: 8.7**

Uobičajeni je rezultat 1-0, 0-1 ili ½-½. U posebnim okolnostima oba igrača mogu izgubiti (Članaka 11.8), ili jedan dobiva ½ a drugi 0. Za partije koje nisu igrane rezultati se označavaju s +/- (bijeli dobiva bez igre), -/+ (crni dobiva bez igre), -/- (oba igrača gube bez igre).

**[regulations of an event] - turnirski pravilnik: 6.7.1**

Brojni članci u Pravilima šaha predstavljaju skup mogućih izbora. Turnirski pravilnik mora precizno odrediti koji od njih će se primjenjivati.

**[sealed move] - kuvertirani potez: E**

Kad se partija prekida, igrač na potezu zapisuje svoj sljedeći potez u zapisnik partije, stavlja svoj i zapisnik protivnika u omotnicu (kuvertu) koju zatvara lijepljenjem.

**[scoresheet] - zapisnik partije: 8.1**

Papirnati obrazac s prostorima za zapisivanje poteza. Zapisnik se također može voditi i elektronički.

**[screen] - ekran: 6.13**

Vidi: zaslon

**[spectators] - gledatelji: 11.4**

Ljudi koji prate igru a nisu niti igrači niti suci. Ovo uključuje i igrače nakon što su završili vlastitu partiju.

**[standard chess] - standardni šah: G3**

Igra u kojoj je ukupno vrijeme za razmišljanje za cijelu partiju, za svakog od igrača, jednako ili veće od 60 minuta.

**[stalemate] - pat: 5.2.1**

Pozicija u kojoj igrač nema na raspolaganju pravilan potez a njegov kralj nije u šahu.

**[square of promotion] - polje promocije: 3.7.5.1**

Polje na koje dolazi pješak kad stigne na najdalji red.

**[supervise] - nadgledanje: 12.2**

Nadzor nad igrom, kontrola igre.

**[time control] - vremenska kontrola:**

1. Pravilo o vremenu za razmišljanje koje je dodijeljeno igraču. Naziva se još i "Tempo partije". Na primjer: 40 poteza za 90 minuta; svi potezi za 30 minuta uz dodatak po svakom potezu od 30 sekundi od prvog poteza.
2. Nakon isteka vremena u zadanom periodu, obavlja se vremenska kontrola (provjera je li odigran predviđeni broj poteza). Na primjer: je li odigrano 40 poteza nakon isteka 90 minuta.

**[time period] - vremenski period: 8.6**

Dio partije u kojem igrač mora dovršiti sve ili određeni broj poteza u dodijeljenom mu vremenu.

**[touch move] - taknuto: 4.3**

Ako igrač dotakne figuru s namjerom da ju pomakne, obavezan je igrati s njom.

**[vertical] - okomica: 2.4**

Osmi red se obično smatra najvišim redom na šahovnici, pa se linija na šahovnici naziva još i okomicom.

**[white] - bijeli: 2.2**

1. 16 svijetlih i 32 tamna polja nazivaju se crna.
2. S velikim početnim slovom, odnosi se na igrača koji vodi bijele figure.

**[zero tolerance] - nulta tolerancija: 6.7.1**

Pravilo koje igrača obavezuje da stigne za šahovnicu prije početka igre (kašnjenje nije dopušteno).

**[50-move rule] - pravilo 50 poteza: 5.3.2**

Igrač može reklamirati remi ako su oba igrača dovršila 50 posljednjih poteza bez pomicanja ijednog pješaka i bez uzimanja.

**[75-move rule] - pravilo 75 poteza: 9.6.2**

Partija je završena remijem ako su oba igrača dovršila 75 posljednjih poteza bez pomicanja ijednog pješaka i bez uzimanja.

**Abecedni popis hrvatskih izraza:**

algebarska notacija [algebraic notation]  
analiza [analyse]  
anpasan [en passant]  
bodovi [points]  
brojač poteza [move-counter]  
Bronsteinov način [Bronstein mode]  
brzopotezni šah [blitz]  
crni [black]  
Dama [queen]  
damino krilo [queenside]  
demonstracijska ploča [demonstration board]  
dijagonala [diagonal]  
dopušteno vrijeme kašnjenja [default time]  
dovršeni potez [completed move]  
e-cigareta [e-cigarette]  
fer igra [fair play]  
figura [piece]  
Fischerov način [Fischer mode]  
gledatelji [spectators]  
hendikep [handicap]  
invaliditet [disability]  
izgubljeno pravo [forfeit]  
izmjena [exchange]  
kazne [penalties]  
kontumacija [forfeit]  
kraljevo krilo [kingside]  
Kumulativni način [cumulative mode]  
kuvertirani potez [sealed move]  
laka figura [minor piece]  
linija [file]  
mat [mate]  
mjesto igre [playing venue]  
mobitel [cellphone]  
mrtva pozicija [dead position]  
na ploči [OTB (over-the-board)]  
nadgledanje [supervise]  
napad [attack]  
nepravilno [illegal]  
nulta tolerancija [zero tolerance]  
objašnjenje [explanation]

Odgođeni način [delay mode]  
odigrano [made]  
okomica [vertical]  
organizator [organiser]  
pad zastavice [flag-fall]  
pat [stalemate]  
ploča [board]  
polje promocije [square of promotion]  
pomoćnik [assistant]  
ponavljanje [repetition]  
ponuda remija [draw offer]  
popravljam [I adjust]  
poremećaj [impairment]  
posredovati [intervene]  
poremećena figura [displaced]  
potez [move]  
pravilan potez [legal move]  
pravilo 50 poteza [50-move rule]  
pravilo 75 poteza [75-move rule]  
predaja [resigns]  
prekid [adjourn]  
prenosivi telefon [mobile phone]  
pritisnuti sat [press the clock]  
promocija [promotion]  
prostor za igru [playing area]  
prostorije za odmor [rest rooms]  
red [rank]  
reklamacija [claim]  
remi [draw]  
rezultat [result]  
rokada [castling]  
sat [clock]  
standardni šah [standard chess]  
sudac [arbiter]  
sudačka diskrecija [arbiter's discretion]  
susjedni prostor [contiguous area]  
šah [check]  
šahmat [checkmate]  
Šah 960 [Chess960]  
šahovnica [chessboard]  
šahovski komplet [chess set]

šahovski sat [chessclock]  
taknuto [touch move]  
turnirski pravilnik [regulations of an event]  
ubrzani šah [rapid chess]  
ubrzani završetak [quickplay finish]  
uobičajeni način [normal means]  
uvećanje [increment]  
uzimanje [capture]  
vremenska kontrola [time control]  
vremenski period [time period]  
zapisnik partije [scoresheet]  
zaslon [monitor]  
zastavica [flag]  
žadub [j' adoube]  
žalba [appeal]

**Napomene u vezi prijevoda:**

- Izrazi neispravan potez i neispravna pozicija (koji/koja ne radi ispravno) zamijenjeni su izrazima nepravilan potez i nepravilna pozicija (koji/koja nije u skladu s pravilima)
- Slovne oznake članaka a., b., c. i ostale koje su korištene u prethodnim Pravila šaha FIDE, u inačicama manjima od 2.0, zamijenjene su brojevnim oznakama 1., 2., 3. i ostalima, u slučajevima kada je tako u originalnom "FIDE Handbook" dokumentu.
- Prostor za igru (playing area) je prostorija u kojoj su postavljeni stolovi sa šahovnicama za igranje partija. Mjesto za igru (playing venue) je širi pojam i odnosi se uz prostor za igru, također i na ostala mjesta za boravak igrača za vrijeme partije (toalet, prostor za osvježenje - bar/šank, prostor za pušenje i slično).