

PRAVIDLÁ ŠACHU FIDE ÚČINNÉ OD 1.7.2017

Tabuľka zmien

staré pravidlo

nové pravidlo

4.2	Len hráč, ktorý je na ťahu, smie upraviť postavenie jednej alebo viacerých figúrok na ich poliach, a to pod podmienkou, že najprv vyjadrí svoj zámer (napr. vyslovením „j'adoube“ alebo „opravujem“).	4.2.1	Len hráč, ktorý je na ťahu, smie upraviť jednu alebo viac figúrok na svojich poliach, pokiaľ najprv vyjadrí svoj zámer (napríklad vyslovením „j'adoube“ alebo „opravujem“).
		4.2.2	Akýkoľvek iný fyzický kontakt s nejakou figúrkou okrem jasného kontaktu nedopatrením sa pokladá za úmyselný.
4.3.c)	jednej figúrky každej farby, musí brať túto súperovu dotknutú figúrku svojou dotknutou figúrkou. Pokiaľ to nie je prípustné, musí ťahať prvou dotknutou figúrkou, ak ňou môže ťahať, alebo musí brať prvú dotknutú figúrku, ak ju môže brať. Ak nie je jednoznačné, či sa ako prvej dotkol vlastnej alebo súperovej figúrky, má sa za to, že vlastnej figúrky sa dotkol skôr ako súperovej.	4.3.3	jednej alebo viacerých figúrok každej farby, musí brať prvú dotknutú súperovu figúrku svojou prvou dotknutou figúrkou alebo, ak je takýto ťah neprípustný, ťahať alebo brať prvú dotknutú figúrku, ktorá môže byť braná alebo ktorou sa dá ťahať. Ak nie je jednoznačné, či sa ako prvej dotkol vlastnej alebo súperovej figúrky, má sa za to, že vlastnej figúrky sa dotkol skôr ako súperovej.
5.2.c)	Partia je nerozhodná po dohode medzi oboma hráčmi v priebehu partie. Tým sa partia okamžite končí.	5.2.3	Partia je nerozhodná po dohode medzi oboma hráčmi v priebehu partie, pokiaľ obaja hráči vykonali aspoň jeden ťah. Tým sa partia okamžite končí.
5.2.d) 5.2 e)	Partia môže byť nerozhodná, ak sa rovnaká pozícia má vyskytnúť alebo sa práve vyskytla najmenej trikrát. (Pozri článok 9.2). Partia môže byť nerozhodná, ak každý hráč vykonal aspoň posledných 50 ťahov bez ťahu ľubovoľným pešiakom a bez ľubovoľného brania (pozri článok 9.3).		Vypustené – vid' články 9.2 a 9.3
6.7 a)	Pravidlá súťaže vopred uvádzajú čakaciu dobu. Ľubovoľný z hráčov, ktorý príde k šachovnici po čakacej dobe, prehrá partiu, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak.	6.7.1	Propozície turnaja vopred uvádzajú čakaciu dobu. Ak čakacia doba nie je uvedená, potom je nulová. Ľubovoľný z hráčov, ktorý príde k šachovnici po čakacej dobe, prehrá partiu, pokiaľ rozhodca nerozhodne inak
6.11	Ak sú spadnuté obidve zástavky a nie je možné zistiť, ktorá zástavka spadla prvá, potom: a) sa v partii bude pokračovať, ak sa to stane v ktoromkoľvek úseku partie okrem posledného úseku; b) partia je nerozhodná, ak sa to stane v tom úseku partie, v ktorom sa musia dokončiť všetky ostávajúce ťahy.		Presunuté do Smernice III – vid' III.3.1, III.3.1.1 a III.3,1,2

7.3	Ak sa partia začala s opačnými farbami, potom sa v nej pokračuje, pokiaľ rozhodca nenariadi inak.	7.3	Ak sa partia začala s opačnými farbami, tak ak bolo oboma hráčmi vykonaných menej ako desať ťahov, partia sa zruší a odohrá sa nová partia so správnymi farbami. Po desiatich alebo viacerých ťahoch partia pokračuje.
7.5 a)	Ak sa v priebehu partie zistí, že sa ukončil neprípustný ťah, uvedie sa pozícia do postavenia bezprostredne pred porušením pravidiel. Ak nie je možné určiť postavenie bezprostredne pred porušením pravidiel, pokračuje partia od posledného zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Na ťah nahrádzajúci neprípustný ťah sa použijú články 4.3 a 4.7. Partia potom pokračuje od tohto obnoveného postavenia.	7.5.1	Neprípustný ťah je ukončený akonáhle hráč stlačil svoje hodiny. Ak sa počas partie zistí, že sa ukončil neprípustný ťah, prenasťaví sa pozícia do postavenia bezprostredne pred porušením pravidiel. Ak nie je možné určiť postavenie bezprostredne pred porušením pravidiel, pokračuje partia od posledného zistiteľného postavenia pred porušením pravidiel. Na ťah nahrádzajúci neprípustný ťah sa použijú články 4.3 a 4.7. Partia potom pokračuje od tohto obnoveného postavenia.
Nové		7.7.1	Ak hráč použije dve ruky na vykonanie jedného ťahu (napríklad v prípade vykonávania rošády, brania alebo premeny pešiaka), považuje sa to za neprípustný ťah.
		7.7.2	Pri prvom porušení článku 7.7.1 rozhodca pridá jeho súperovi dv minúty k času na rozmýšľanie, pri druhom porušení článku 7.7.1 tým istým hráčom prehlási rozhodca partiu tohto hráča za prehratú. Partia je však nerozhodná, ak vznikne pozícia, v ktorej súper nedokáže kráľovi hráča dať mat žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.
Nové		7.8.1	Ak hráč stlačí hodiny bez toho, aby vykonal ťah, považuje sa to za neprípustný ťah.
		7.8.2	Pri prvom porušení článku 7.8.1 rozhodca pridá jeho súperovi dve minúty k času na rozmýšľanie, pri druhom porušení článku 7.8.1 tým istým hráčom prehlási rozhodca partiu tohto hráča za prehratú. Partia je však nerozhodná, ak vznikne pozícia, v ktorej súper nedokáže kráľovi hráča dať mat žiadnou možnou postupnosťou prípustných ťahov.
9.1 a)	Pravidlá súťaže môžu stanovovať, že bez súhlasu rozhodcu sa hráči buď vôbec nemôžu dohodnúť na remíze alebo sa nemôžu dohodnúť na remíze pred vykonaním stanoveného počtu ťahov	9.1.1	Propozície turnaja môžu stanovovať, že bez súhlasu rozhodcu hráči buď vôbec alebo pred vykonaním stanoveného počtu ťahov nemôžu ponúknuť alebo sa dohodnúť na remíze.
9.2. b)	2.kráľ alebo veža mali právo na rošádu, ale po ťahu ho stratili. Právo na rošádu sa stráca, len keď sa kráľom alebo vežou ťahalo.	9.2.2.2	kráľ mal právo na rošádu s vežou, s ktorou sa ešte neťahalo, ale po ťahu ho stratili. Právo na rošádu sa stráca, len keď sa kráľom alebo vežou ťahalo.
9.6. a)	rovnaká pozícia sa vyskytla, ako je uvedené v článku 9.2.b), najmenej päťkrát v dôsledku vzájomného opakovania ťahov oboma hráčmi;	9.6.1	rovnaká pozícia sa vyskytla, ako je uvedené v článku 9.2.2, najmenej päťkrát

9.6. b)	obaja hráči dokončili v rámci postupnosti 75 po sebe nasledujúcich ťahov bez ťahu pešiakom a bez nejakého brania. Ak posledný ťah viedol k matu, toto má prednosť.	9.6.2	každý z hráčov vykonal ľubovoľnú postupnosť 75 ťahov bez ťahu niektorým pešiakom a bez nejakého brania. Ak posledný ťah viedol k matu, toto má prednosť.
9.7	Partia je nerozhodná, keď vznikne pozícia, v ktorej nemožno dať mať žiadnu možnú postupnosťou prípustných ťahov. Tým sa partia okamžite končí, pokiaľ ťah, ktorým vznikla táto pozícia, bol podľa článku 3 a článkov 4.2-4.7.		Zrušené – viď 5.2.2
Nové		10.2	Celkový zisk z ľubovoľnej partie nemôže nikdy presiahnuť maximálny zisk bežný pre túto partiu. Zisky pridelené pre jednotlivého hráča musia byť také, aké sú obvykle spojené s partiou, napríklad výsledok $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nie je prípustný.
Nové		11.2.4	Propozície turnaja môžu uvádzať, že súper hráča, ktorý je na ťahu, musí ohlásiť rozhodcovi, keď si želá opustiť hraciu miestnosť.
11.3.b)	V priebehu hry má hráč zakázané mať v hracom priestore mobilný telefón a/alebo iné elektronické komunikačné prostriedky. Ak je zrejmé, že hráč priniesol do hracej miestnosti takéto zariadenie, prehráva partiu. Súper vyhráva. Pravidlá súťaže môžu uvádzať odlišný, menej prísny trest.	11.3.2.1	V priebehu partie má hráč zakázané mať v hracom priestore akékoľvek elektronické zariadenie, ktoré nebolo výslovne povolené rozhodcom. Propozície turnaja však môžu umožňovať, aby takéto zariadenia boli uskladnené v hráčovej taške, pokiaľ je toto zariadenie úplne vypnuté. Táto taška musí byť umiestnená so súhlasom rozhodcu. Obaja hráči majú zakázané používať túto tašku bez súhlasu rozhodcu.
		11.3.2.2	Ak je zrejmé, že hráč má v hracom priestore pri sebe nejaké takéto zariadenie, prehráva partiu. Súper vyhráva. Propozície turnaja môžu uvádzať odlišný, menej prísny trest.
11.3.b)	Rozhodca môže od hráča vyžadovať, aby v súkromí poskytol svoje oblečenie, tašky alebo iné veci na prehliadku. Prehliadku tohto hráča vykoná rozhodca alebo osoba poverená rozhodcom, ktorá má rovnaké pohlavie ako hráč. Ak hráč odmietne spolupracovať pri týchto povinnostiach, rozhodca sa s tým vysporiada podľa článku 12.9.	11.3.3	Rozhodca môže od hráča vyžadovať, aby v súkromí poskytol svoje oblečenie, tašky iné veci alebo telo* na prehliadku. Prehliadku tohto hráča vykoná rozhodca alebo osoba poverená rozhodcom, ktorá má rovnaké pohlavie ako hráč. Ak hráč odmietne spolupracovať pri týchto povinnostiach, rozhodca sa s tým vysporiada podľa článku 12.9.
11.3.c)	Fajčenie je dovolené len v časti hracieho priestoru určenej rozhodcom	11.3.4	Fajčenie, vrátane elektronických cigariet, je dovolené len v časti hracieho priestoru určenej rozhodcom
Nové		11.11	Obaja hráči musia pomáhať rozhodcovi v ktorejkoľvek situácii, ktorá vyžaduje rekonštrukciu partie, vrátane reklamácií remízy.

Nové		11.12	Kontrola vyskytnutia sa trikrát opakovanej pozície alebo reklamácie pravidla o 50 ťahoch je povinnosťou hráčov, a to pod dohľadom rozhodcu.
12.1	Rozhodca dohliada na to, aby sa dôsledne dodržiavali Pravidlá šachu.	12.1	Rozhodca dohliada na to, aby sa dodržiavali Pravidlá šachu.
Nové		12.2.7	sa pridriava Pravidiel a smerníc proti podvádzaniu (Anti-Cheating Rules and Guidelines).
Nové		12.9.8	vylúčenie z jedného alebo viacerých kôl
A.2	Hráči nemusia zaznamenávať ťahy	A.2	Hráči nemusia zaznamenávať ťahy, ale nestrácajú svoje práva na reklamácie bežné na základe partiára. Hráč môže kedykoľvek požiadať rozhodcu, aby mu poskytol partiár.
Nové		A.3.2	Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajvýš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.
A.4.b)	Neprípustný ťah je ukončený akonáhle hráč stlačil svoje hodiny. Ak to rozhodca spozoruje, prehlási partiu za prehratú pre tohto hráča pod podmienkou, že súper nevykonal svoj ďalší ťah. Ak rozhodca nezasiahne, súper je oprávnený reklamovať výhru pod podmienkou, že nevykonal svoj ďalší ťah. Avšak partia je nerozhodná, ak je pozícia taká, že súper nedokáže dať mat súperovmu kráľovi žiadnou postupnosťou prípustných ťahov. Ak súper nereklamuje a rozhodca nezasiahne, neprípustný ťah platí a partia pokračuje. Akonáhle súper vykonal svoj ďalší ťah, neprípustný ťah sa nesmie opraviť, pokiaľ sa na tom nedohodnú hráči bez zásahu rozhodcu.	A.4.2	Ak rozhodca spozoruje, že bol ukončený neprípustný ťah, prehlási partiu za prehratú pre tohto hráča pod podmienkou, že súper nevykonal svoj ďalší ťah. Ak rozhodca nezasiahne, súper je oprávnený reklamovať výhru pod podmienkou, že nevykonal svoj ďalší ťah. Avšak partia je nerozhodná, ak je pozícia taká, že súper nedokáže dať mat kráľovi hráča žiadnou postupnosťou prípustných ťahov. Ak súper nereklamuje a rozhodca nezasiahne, neprípustný ťah platí a partia pokračuje. Akonáhle súper vykonal svoj ďalší ťah, neprípustný ťah sa nesmie opraviť, pokiaľ sa na tom nedohodnú hráči bez zásahu rozhodcu.
A.4.c)	Pri reklamácii výhry na čas musí reklamujúci zastaviť šachové hodiny a upovedomiť rozhodcu. Na to, aby bola reklamácia úspešná, po zastavení šachových hodín musí mať reklamujúci hráč na svojich hodinách zostávajúci čas. Avšak partia je nerozhodná, ak je pozícia taká, že súper nedokáže dať mat súperovmu kráľovi žiadnou postupnosťou prípustných ťahov.	A.4.3	Pri reklamácii výhry na čas reklamujúci smie zastaviť šachové hodiny a upovedomiť rozhodcu. Na to, aby bola reklamácia úspešná, po zastavení šachových hodín musí mať reklamujúci hráč na svojich hodinách zostávajúci čas. Avšak partia je nerozhodná, ak je pozícia taká, že súper nedokáže dať mat kráľovi hráča žiadnou postupnosťou prípustných ťahov.
Nové		A.4.5	Rozhodca môže tiež oznámiť spadnutie zástavky, ak to spozoruje.
Nové		B.3.2	Hráč smie kedykoľvek, keď je na ťahu, požiadať rozhodcu alebo jeho pomocníka, aby mu ukázal partiár. Toto môže byť požadované nanajvýš päťkrát počas partie. Viac žiadostí sa bude považovať za rozptyľovanie súpera.
B.4	Inak sa hra riadi Pravidlami pre Rýchly šach v zmysle Prílohy A.4.	B.4	Inak sa hra riadi Pravidlami pre Rýchly šach v zmysle článku A.2 a A.4.

<p>C.8 Každý ťah figúrky sa označuje: a) skratkou názvu príslušnej figúry; a b) cieľovým poľom. Medzi znakmi podľa a) a podľa b) nie je pomlčka. Príklady: Se5, Jf3, Vd1. V prípade pešakov sa označuje iba cieľové pole. Príklady: e5, d4, a5.</p>	<p>C.8 Každý ťah figúrky sa označuje: a) skratkou názvu príslušnej figúry; a b) cieľovým poľom. Medzi znakmi podľa a) a podľa b) nie je pomlčka. Príklady: Se5, Jf3, Vd1. V prípade pešakov sa označuje iba cieľové pole. Príklady: e5, d4, a5. Prijateľná je dlhšia forma zápisu obsahujúca pole, z ktorého sa ťahá. Príklady Sb2e5, Jg1F3, Va1d1, e7e5, d2d4, a6a5.</p>
<p>D.2.5 Pre zrakovo postihnutých hráčov sú prípustné špeciálne zostrojené šachové hodiny. Tie majú nasledujúce vlastnosti: a) ciferník je vybavený zosilnenými ručičkami, každých 5 minút je označených jedným vyvýšeným bodom a každých 15 minút dvoma vyvýšenými bodmi, b) zástavku, ktorú je možné ľahko nahmatať. Je treba dbať na to, aby zástavka bola upravená tak, že umožňuje hráčovi kontrolovať hmatom minútovú ručičku v priebehu posledných 5 minút celej hodiny, c) prípadne prostriedok pre zvukové oznamovanie počtu ťahov zrakovo postihnutému hráčovi.</p>	<p>D.2.6.1 Pre zrakovo postihnutých hráčov sú prípustné špeciálne zostrojené šachové hodiny. Tie by mali byť schopné zrakovo postihnutému hráčovi oznamovať čas a počet ťahov. D.2.6.2 Inak sa môže uvažovať o analógových hodinách s nasledovnými vlastnosťami: D.2.6.2.1 ciferník je vybavený zosilnenými ručičkami, každých 5 minút je označených jedným vyvýšeným bodom a každých 15 minút dvoma vyvýšenými bodmi, D.2.6.2.2 zástavku, ktorú je možné ľahko nahmatať. Je treba dbať na to, aby zástavka bola upravená tak, že umožňuje hráčovi kontrolovať hmatom minútovú ručičku v priebehu posledných päť minút celej hodiny</p>
<p>D.2.10 Ak zrakovo postihnutý hráč nevyužíva pomocníka, môže vidiaci hráč využiť niekoho, kto plní povinnosti uvedené v bodov 9.a) a 9.b).</p>	<p>D.2.11 Ak zrakovo postihnutý hráč nevyužíva pomocníka, môže vidiaci hráč využiť niekoho, kto plní povinnosti uvedené v bodov D.2.10.1 a D.2.10.2. Pomocník sa musí využiť v prípade, že zrakovo postihnutý hráč je spárovaný so sluchovo postihnutým hráčom.</p>
<p>G.2 Pred začiatkom súťaže sa oznámi, či sa táto príloha bude uplatňovať alebo nie.</p>	<p>III.2.1 Smernice nižšie týkajúce sa záverečného úseku partie vrátane Ukončenia rýchlej hry sa v súťaži využijú len vtedy, ak ich využitie bolo oznámené vopred.</p>
<p>Presunuté do smernice z článkov 6.11, 6.11 a), a 6.11 b)</p>	<p>III.3.1 Ak sú spadnuté obidve zástavky a nie je možné zistiť, ktorá zástavka spadla prvá, potom: III.3.1.1 sa v partii bude pokračovať, ak sa to stane v ktoromkoľvek úseku partie okrem posledného úseku; III.3.1.2 partia je nerozhodná, ak sa to stane v tom úseku partie, v ktorom sa musia dokončiť všetky ostávajúce ťahy.</p>
<p>G.4 Ak hráčovi, ktorý je na ťahu, zostalo na hodinách menej ako dve minúty, môže požadovať, aby sa pre oboch hráčov zaviedol režim s oneskorením alebo režim s možným hromadením času s časom navyše 5 sekúnd, ak je to možné. Toto znamená ponuku remízy. Ak je odmietnutá a rozhodca súhlasí s touto požiadavkou, hodiny sa potom nastavia s týmto časom navyše; súper dostane ďalšie dve minúty a partia potom pokračuje.</p>	<p>III.4 Ak hráčovi, ktorý je na ťahu, zostalo na hodinách menej ako dve minúty, môže požadovať, aby sa pre oboch hráčov zaviedol režim s možným hromadením času s časom navyše 5 sekúnd. Toto znamená ponuku remízy. Ak je odmietnutá a rozhodca súhlasí s touto požiadavkou, hodiny sa potom nastavia s týmto časom navyše; súper dostane ďalšie dve minúty a partia potom pokračuje.</p>