

FIDE ШАХОВСКИ ПРАВИЛА, кои стапија на сила на 01.01.2018 год.

Подготвил: Борис Лушески

Содржина	страна
Вовед	2
Предговор	2
ОСНОВНИ ПРАВИЛА НА ИГРА	2
Член 1: Природа и цели на шаховка партија	2
Член 2: Почетна позиција на фигурите на шаховската табла	3
Член 3: Движење на фигурите	4
Член 4: Начин на движење на фигурите	8
Член 5: Завршување на партијата	10
ПРАВИЛА ЗА НАТПРЕВАРУВАЧИ	10
Член 6: Шаховски часовник	10
Член 7: Неправилности	13
Член 8: Запишување на потези	14
Член 9: Нерешени партии	16
Член 10: Бодирање	17
Член 11: Однесување на играчите	18
Член 12: Улога на судијата (види предговор)	19
ДОДАТОК:	21
А. Забрзан шах	21
В: Брзопотезен шах	22
С: Алгебарска нотација	23
D: Правила за играње на слепи и кратковидни шахисти	25
Насоки	
I: Одложување на партија	28
II: Шаховски правила 960	30
III: Партија без додаток, вклучувајќи и забрзан завршеток	32

ВОВЕД

FIDE Правилата во шахот во поширока смисла ја претставуваат шаховската игра. Правилата во шахот се состојат од два дела:

1. Основни правила на играта и
2. Правила кои важат за натпревари.

Текстот со правила на англиски јазик е автентична верзија на Шаховските правила кои биле усвоени на 87 Конгрес на ФИДЕ во Баку (Азербеџан) истите стапиле на сила од 01.07. 2017г.

Во овие правила зборовите "тој", "него"и "негов" подразбира исто што и "таа" и"нејзино".

Предговор:

Шаховските правила не можат да ги покријат сите ситуации кои можат да се појават во текот на партијата, ниту можат да ги регулираат сите административни прашања. Кога има ситуации кои не се прецизно регулирани судиите може да донесат правилна одлука со проучување на анлогни ситуации кои се регулирани со Правилникот. Со правилата се дозволува судиите да имаат целосна компетентност да пресудуваат правилно и да се апсолутно објективни. Премногу детално правило може да му ја одземе на судијата слободата во пресудувањето и така ќе го спречи да пронајде решение на проблемот. ФИДЕ апелира до сите шахисти и федерации да го прифатат овај податок. Неопходен услов за партијата да биде рејтингувана од страна на ФИДЕ е да биде одиграна во согласност со ФИДЕ Шаховските правила. Се препорачува партиите кои не се рејтингувани од страна на ФИДЕ да се играат според ФИДЕ правилата.

Основни шаховски правила

Член 1: Природа и цели на шаховска партија

- 1.1 Партија шах се игра помеѓу два противника кои ги движат своите фигури на табла со квадратна основа која се вика „шаховска табла“.
- 1.2 Играчот со фигурите со светла боја (бели) прв повлекува потег, потоа играат низменично, односно играчот со црни фигури го игра следниот потег.
- 1.3 За играчот се вели дека е „на потег“ кога потегот на неговиот противник е „завршен“.
- 1.4 Целта на секој играч е да го доведе противничкиот крал под напад на тој начин да противникот потоа нема правилен потез.

1.4.1 За играчот кој ќе ја исполни оваа цел се вели дека го матирал противничкиот крал и со тоа ја добил партијата. Оставањето на сопствениот крал под шах, изложувањето на сопствениот крал на напад при земање на противничкиот крал не е дозволено.

1.4.2 Играч чии е крал матиран ја губи партијата.

1.5 Ако е позицијата таква да ниту еден од играчите не може да го матира противничкиот крал, партијата е реми (види член 5.2b)

Член 2: Почетна позиција на фигурите на шаховската табла

2.1 Шаховската табла се состои од 64 еднакви квадрати, распоредени во вид на мрежа, полиња, 8x8 наизменично бели и црни полиња. Шаховската табла е поставена помеѓу играчите на тој начин да поблискиот агол, полето на десната страна од играчот е со бела боја.

2.2 На почетокот на партијата белиот има 16 светло обоени фигури (бели фигури). Црниот има 16 темно обоени фигури (црни фигури):
Фигурите се:

Име на фигурата	ознака	симбол	МК
Бел крал		K	K
Бела дама		Q	Д
Два бели топа		R	Т
Два бели ловца		B	Л
Два бели скокач		N	С
Осум бели пешаци			
Црн крал		K	K
Црна дама		Q	Д
Два црни топа		R	Т
Два црни ловца		B	Л
Два црни скокач		N	С
Осум црни пешаци			

Фигури Staunton



p QKBNR

2.3 Почетната положба на фигурите е прикажана на следниот дијаграм:



2.4 Осум вертикални колони ги претставуваат линиите, а осум хоризонтални низи ги претставуваат редовите. Правата линија од квадрати со иста боја, која се протега од едната до соседната ивица на таблата се вика дијагонала.

Член 3: Поместување на фигурите

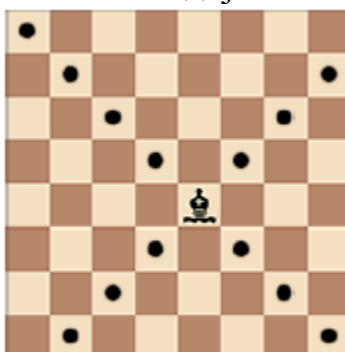
3.1 Не е дозволено поставување на фигура на поле зафатено со фигура од иста боја.

3.1.1 Ако фигурата се постави на поле заземено од страна на противничка фигура, тогаш се зема противничката фигура и се отстранува од шаховската табла како дел од истиот потег.

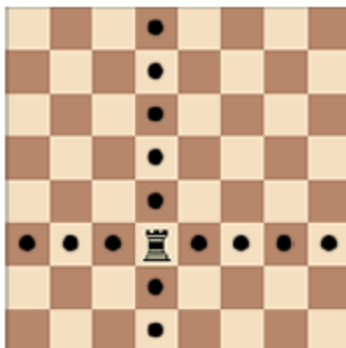
3.1.2 Се вели фигурата ја напаѓа противничката фигура, ако фигурата може да го за земе полето во склад со чл. од 3.2. до 3.8

3.1.3 Фигурата напаѓа некое поле дури и ако фигурата е ограничена да се помести на тоа поле, затоа што тоа би го оставило или изложило кралот од иста боја на шах.

3.2 Ловецот се поместува на било кое поле дијагонално на полето на кое стои.



3.3 Топ се поместува на било кое поле долж редот или линијата на која стои.



3.4. Дамата се поместува на било кое поле долж редот, линијата или дијагоналата на која стои.

3.5 При изведување на овие потези, ловецот, топот или дамата не можат да се движат преку поле на кое се наоѓа било која фигура.

3.6 Скокачот се поместува на поле најблиску на она на кое се наоѓа, но не на ист ред, линија или дијагонала.

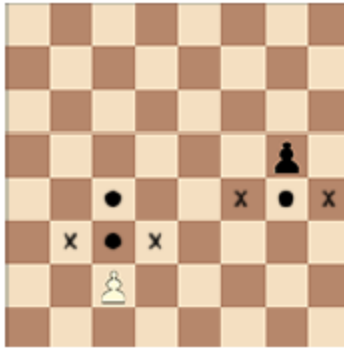


3.7

3.7.1 Пешак се поместува само напред на поле непосредно пред него на иста линија, под услов тоа да не е зафатено, или

3.7.2 како почетен потег, пешакот може да се помести како што стои во чл. 3.7 или може да напредува две полиња на иста линија, под услов да двете полиња не се зафатени, или

3.7.3 Пешак се поместува на поле зафатено од страна на противничка фигура дијагонално пред него, на соседната линија, земајќи ја фидурата.



3.7.4.

3.7.4.1 Пешакот кој зазема поле на ист ред и на соседна линија од противничкиот пешак, кој се право поместува две полиња во еден потег од своето почетно поле, може да се земе овај пешак како да се поместил само едно поле.

3.7.4.2 Ваквото земање е правилно ако се изврши во потегот веднаш по поместувањето на пешакот од почетното поле и се вика „ен пасан,, (en passant).



3.7.5

3.7.5.1 Кога играч кои е на потег одигрува пешак кој е на редот најдалеку од неговата стандардна позиција, тој мора да го замени пешакот како дел од истиот потег за нова дама, топ, ловец или скокач од иста боја на полето до кое е дојден. Тоа поле се вика поле на промоција.

3.7.5.2 Изборот на играчот не е ограничен на фигурите кои претходно ги земал.

3.7.5.3 Оваа замена на пешакот со друга фигура се вика промоција, а дејствувањето на новата фигура е моментално.

3.8 Постојат два начини на движење на кралот:

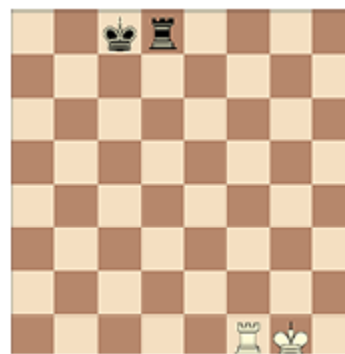
3.8.1 Поместување на соседно поле



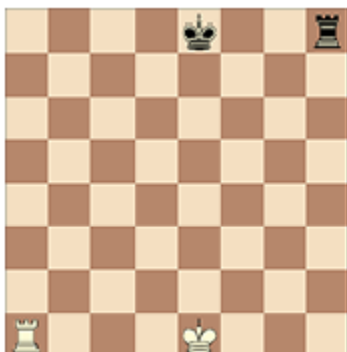
3.8.2 Со вршење на рокада. Ова е потег кој го изведува кралот и било кој од топовите со иста боја долж првиот ред на играчот и се смета како еден потег на кралот. Се извршува на следен начин: Кралот од своето почетно поле се преместува две полиња кон топот кој е на своето почетно поле, потоа топот се преместува на полето кое кралот го прескокнал.



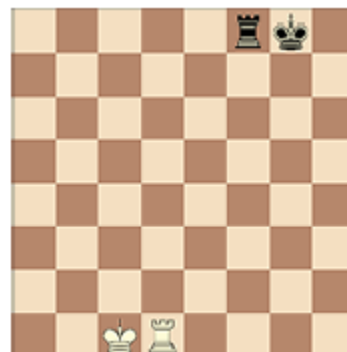
Пред рокада на белиот на кралово крило



После рокада на белиот на кралово крило



Пред рокада на белиот на дамино крило



После рокада на белиот на дамино крило

3.8.2.1 Правото на рокада е изгубено ако:

3.8.2.1.1 кралот е веќе поместен, или

3.8.2.1.2 топот е веќе поместен

3.8.2.2 Рокадата е привремено оневозможена ако:

3.8.2.2.1 полето на кое стои кралот, или полето кое тој мора да го помине, или полето кое ќе го зафати е нападнато од страна на една или повеќе фигури, или

3.8.2.2 помеѓу кралот и топот кои учествуваат во рокада постои било која фигура.

3.9

3.9.1 Се вели кралот е во шахако е нападнат од страна на една или повеќе фигури дури и да се тие фигури ограничени во поместување на полето заземено од страна на кралот.

3.9.2 Никоја фигура не може да се поместува така да или го изложи на шах кралот со иста боја или да го остави под шах.

3.10

3.10.1 Потезот е правилен кога се исполнети сите релевантни барања од чл. 3.1 – 3.9

3.10.2 Потезот е неправилен кога не се исполнети релевантни барања од чл.3.1 – 3.9

3.10.3 Позицијата е неправилна кога неможе да се постигне со серија од било кои правилни потези.

Член 4: Начин на поместување на фигурите

4.1 Секој потег мора да се одигра само со една рака.

4.2

4.2.1 Само играч кој е на потег може да ги поправа, мести, една или повеќе фигури на нивните полиња, ако претходно ја најави својата намера (на пример, ако рече “ж’адуб” или “местам“)

4.2.2 Секој друг физички контакт со фигура, освен ако случајноста е очигледна, мора да се смета за намерна.

4.3 Освен ако не е како во член 4.2, ако играчот кој е на потег допре фигура на шаховската табла, со намера да ја помести или земе:

4.3.1 една или повеќе свои фигури, тој мора да ја игра првата фигура која ја допрел, под услов таа да може да се поместува.

4.3.2 една или повеќе противнички фигури, тој мора да ја земе првата фигура која ја допрел, а која може да биде земена.

4.3.3 по фигура секоја боја, тој мора прво да ја земе противничката фигура со својата фигура или, ако тоа е неправилно, да ја помести или земе првата фигура која ја допрел, а која може да се помести или земе. Ако е нејасно дали играчот прво ја допрел својата или противничката фигура, се смета дека играчот ја допрел својата фигура пред противничката фигура.

4.4 Ако играчот кој е на потег:

4.4.1 го допре својот крал и топот, тој мора да изведе рокада на таа страна, ако е тоа правилен потег

- 4.4.2 намерно го допре топот, а потоа кралот, во тој случај неможе да се земе рокада на таа страна во тој потег и во ваков случај треба да се постпи по член 4.3.1
- 4.4.3 во намера да изведе рокада, го допре кралот, а потоа топот, а рокадата со овој топ не е правилна, играчот мора да игра друг правилен потег со својот крал (вклучувајќи и рокада со другиот топ). Ако кралот неможе да изврши кој било правилен потег, играчот може да одигра било кој правилен потег.
- 4.4.4 промовирање пешак, избор на фигура е завршен кога фигурата ќе го допре полето на промоција.
- 4.5 Ако ниту една од допрените фигури, во склад со член 4.3 или член 4.4 не може да се помести или земе во тој случај играчот може да одигра било кој правилен потег.
- 4.6 Промоција може да се изведе на повеќе начини:
- 4.6.1 пешакот не мора да се постави на излезното поле
- 4.6.2 тргањето на пешакот и поставувањето на нова фигура на полето може да се врши по било кој редослед.
- 4.6.3 ако противничката фигура стои на полето на промоција, таа мора да биде земена.
- 4.7 Кога, како правилен потег или дел од правилен потег, фигура ќе се спушти на поле, таа не може да се помести на друго поле во истиот тој потег. Се смета дека потегот е одигран во случај:
- 4.7.1 земање, кога е земена фигура отстранета од шаховската табла и кога играчот ја оставил својата фигура на нејзиното ново поле, испуштајќи ја земената фигура од рака.
- 4.7.2 рокада, кога противникот го испушти од рака топот и тоа на полето преку кое кралот претходно поминал. Кога играч ќе го испушти кралот од рака, потегот сеуште не е одигран, играчот нема право да одигра било кој потег освен рокада на таа страна, ако е возможна. Ако рокадата на таа страна е невозможна, играчот мора да одигра некој друг правилен потег со својот крал (вклучувајќи и рокада со другиот топ). Ако кралот нема исправен потег, играчот може да одигра било кој исправен потег.
- 4.7.3 промоција, кога играчот ќе ја спушти новата фигура на полето на промоција од рака и кога пешакот е отстранет од шаховската табла.
- 4.8 Играчот го губи правото да рекламираповреда на членовите 4.1 – 4.7 од страна на другиот играч, во оној момент кога ќе ја допре фигурата со намера да ја помести или земе.

4.9 Ако играчот не е во можност да ги поместува фигурите, може да му се додели помошник, кој ќе биде прифатен од страна на судиите, и кој ќе ги изведува и запишува потезите.

Член 5: Завршување на партијата

5.1

5.1.1 Партијата ја победил играчот кој го матирал противничкиот крал. По ова моментално партијата завршува, под услов потегод кој ја довел матната позиција да е во склад со член 3 и членовите 4.2 – 4.7

5.1.2 Партијата е добиена за играчот чиј противник изјавил дека се предава. По ова моментално партијата завршува.

5.2

5.2.1 Партијата е реми во случај кога играчот на потег повеќе нема на располагање исправен потег и кралот не е под шах. Тогаш се вели дека партијата завршила со пат. По ова моментално партијата завршува, под услов потегод кој ја довел матната позиција да е во склад со член 3 и членовите 4.2 – 4.7

5.2.2 Партијата е реми кога настанала позиција во која ниту еден од играчите не може да го матира својот противник со која било серија исправни потези. За таа позиција се вели дека е „мртво реми“. По ова моментално партијата завршува, под услов потегод кој ја довел матната позиција да е во склад со член 3 и членовите 4.2 – 4.7

5.2.3 Партијата е реми со договор помеѓу двајцата играчи во текот на партијата. По ова моментално партијата завршува.

ПТРАВИЛА ЗА НАТПРЕВАРУВАЊА

Член 6: Шаховски часовник

6.1 Шаховскиот часовник има два покажувачи на времето, поврзани помеѓу себе на тој начин што во исто време може да работи само еден од нив. Часовникот во Правилата на шахот означува еден од двата покажувачи на времето. Секој од покажувачите на времето има знаменце. Паѓањето на знаменцето означува дека поминало времето доделено за играчот.

6.2

6.2.1 Во текот на партијата секој играч, по одигрување на потег на шаховската табла, го запира своето време и го активира времето на својот противник на

часовникот (се вели дека го притиснал својот часовник). Со ова се завршува потезот. Потезот е исто така завршен ако:

- 6.2.1.1 потезот ја завршува партијата (види членови 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 9.6.1, 9.6.2 и 9.7), или
- 6.2.1.2 играчот го повлекува својот нареден потег, во случај да неговиот претходен потег не е завршен.
- 6.2.2 На играчот мора да му се дозволи да го запре своето време откако ќе го одигра својот потег, дури и ако противникот го одиграл својот следен потег. Времето помеѓу одигрувањето на потегот и притискањето на часовникот се смета за дел од времето кое му е доделено на играчот.
- 6.2.3 Играчот мора да го притиска часовникот со истата рака со која го одиграл потегот. Забрането е играчот да ги држи прстите на часовникот или да мавта над него.
- 6.2.4 Играчот мора да ракува со шаховскиот часовник на одговорен начин. Забрането е силно удирање, кревање, притискање пред одигрување на потегот. Несоодветното ракувањето со шаховскиот часовник ќе биде казнето во согласност со член 12.9.
- 6.2.5 Само играчот на кој му работи времето има право да ги мести фигурите.
- 6.2.6. Ако играчот не е во можност да користи часовник, може да му се додели помошник, кој мора да биде прифатен од страна на судиите, и ќе го запира времето намето играчот. Неговото време ќе биде наместен од страна на седијата на праведен начин. Подесување на часовник нема да се врши во случај кога играчот е со инвалидитет.

6.3

- 6.3.1 Во случај кога се користи шаховски часовник, секој играч мора да ги заврши одреден број на потези или сите потези во доделеното време и/или може да му се додели дополнително време при секој одигран потег. Сето ова мора да биде утврдено однапред.
- 6.3.2 Времето кое играчот го заштедил во текот на еден период се додава на неговото време предвидено за другиот период, во случај вакво нешто да се применливо. Во “time-delay” начинот, двајцата играчи добиваат „време за размислување“. Секој играч исто така добива „фиксно дополнително време“ после секој одигран потег. Одбројувањето на времето за размислување почнува само после истекувањето на фиксното додатно време. Ако играчот го притиска часовникот пред истекот на фиксното додатно време, главното време за размислување не се менува, без разлика на големината на користеното фиксно додатно време.

- 6.4 Одма после паѓање на знаменцето, мора да се проверат барањата на член 6.3.1

6.5 Пред почетокот на партијата судијата ќе одреди каде ќе биде поставен шаховскиот часовник.

6.6 Во времето означено за почеток на партијата, се пушта времето на белиот.

6.7

6.7.1 Во правилникот за натпреварување однапред ќе биде назначено времето за почеток на партијата. Секој играч кој ќе стигне на шаховската табла после тоа време ќе ја изгуби партијата, освен ако судиите не одлучат поинаку.

6.7.2 Ако со правилникот за натпреварување е дозволено доцнење и ако на почетокот не е присутен ниту еден од играчите, белиот ќе го изгуби сето време кое ќе помине додека тој не дојде, освен ако со правилникот за натпреварување или со одлука на судиите не е поинаку одредено.

6.8 Се смета дека знаменцето падна кога тоа ќе го забележи судијата или кога било кој од играчите правилно ќе го рекламира тоа.

6.9 Во случај кога се применува некој од членовите: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, ако играчот не одигра предвиден број на потези во времето кое му е доделено, тој ја губи таа партија. Сепак, партијата е реми ако позицијата е таква да противникот неможе да матира противничкиот крал со било која серија исправни потези.

6.10

6.10.1 Секоја индикација која ја покажува шаховскиот часовник се смета за конечна во отсуство на очигледно расипување на часовникот. Шаховскиот часовник кој очигледно не работи ќе биде заменет од страна на судиите, кој на најдобар начин ќе одлучи кое време ќе биде прикажано на новиот часовник.

6.10.2 Ако во текот на самата партија се открие дека подесувањето на едниот или двата мерачи на времето не работи правилно, играчите или судијата моментално ќе го запре шаховскиот часовник. Судијата правилно ќе го подеси времето и бројачот на потези, доколку е неопходно. Тој на најдобар начин ќе пресуди во случај на одлучување за подесување на часовникот.

6.11

6.11.1 Ако партијата мора да биде прекината, судијата ќе го запре шаховскиот часовник.

6.11.2 Играчот може да го запре шаховскиот часовник само ако бара помош од судијата, на пример при промоција, кога фигурата која сака да се промовира не е при рака.

- 6.11.3 Судијата одлучува кога партијата поново почнува.
- 6.11.4 Ако играчот го запре шаховскиот часовник со намера да бара помош од судијата, судијата ќе одлучи дали играчот имал оправдана причина тоа да го направи. Ако играчот немал оправдана причина да го запре шаховскиот часовник, играчот ќе биде казнет во склад со член 12.9.

6.12

6.12.1 Екрани, монитори или демонстрациони табли кои ја покажуваат моменталната позиција на шаховската табла, потезите и бројот на потези кои се одиграни и часовници кои исто така покажуваат број на потези се дозволени во салата за играње.

6.12.2 играчот неможе да врши рекламирање осврнувајќи се само на информацијата добиена на овој начин.

Член 7: Неправилности

7.1 Ако се појави некоја неправилност и е потребно фигурата да се врати на претходната позиција, судијата ќе пресуди на најдобар начин кое време ќе биде прикажано на шаховскиот часовник. Вклучувајќи го и правото да не се промени времето на часовникот. Секако судијата, ако е неопходно, ќе го подеси бројачот на потези на часовникот.

7.2

7.2.1 Ако во текот на партијата се утврди дека почетната позиција на фигурите не била исправна, партијата ќе биде поништена и ќе се одигра нова партија.

7.2.2 Ако во текот на партијата се утврди дека шаховската табла била поставена спротивно на член 2.1., партијата се продолжува, но настанатата позиција мора да биде пренесена на правилно поставена шаховска табла.

7.3 Ако партијата започнала со обратни бои на фигурите, а двајцата играчи одиграле помалку од десет потези партијата ќе се прекине и ќе се игра нова со правилни бои на фигурите. После одиграни десет потези партијата продолжува да се игра..

7.4

7.4.1 Ако играчот турне една или повеќе фигури, тој мора да ги постави на претходната правилна позиција.

7.4.2 Ако е неопходно, играчот или неговиот противник ќе го запре шаховскиот часовник и ќе побара помош од судиите.

7.4.3 Судијата може да го казни играчот кој ги турнал фигурите.

7.5

- 7.5.1 Ако во тек на партијата се утврди дека е завршен неисправен потег, се поставува позицијата непосредно пред неисправниот потег. Ако таа позиција неможе да се постави, партијата се продолжува од последната познатаа позиција, а која е пред неправилниот потег. Членовите. 4.3 и 4.7 се применуваат на потез кој ќе го замени неправилниот потег. Партијата потоа се продолжува од познатата позиција која била пред неправилниот потег.
- 7.5.2 Ако играчот го донесол пешакот на последниот ред, го притиснал часовникот, но не го заменил пешакот со нова фигура, ваквиот потег е неисправен. Пешакот ќе биде заменет со дама во иста боја со пешакот.
- 7.5.3 Ако играчот го притиснал својот часовник, а не одиграл потег, тоа се смета за неправилен потег и се казнува според правило за неправилен потег
- 7.5.4 Ако играчот ги користи двете раце за изведување на потег (во случај на рокада, земање или промоција) тоа се смета за неправилен потег и се казнува според правило за неправилен потег
- 7.5.5. Во склад со член 7.5.1, 7.5.2 . 7.5.3 или 7.5.4 за првиот неисправен потег на еден од играчите кој е одигран, судијата ќе му додели две минути додатно време на неговиот противник; за вториот неисправен потег кој е одигран од страна на истиот играч, судијата прогласува дека тој играч ја губи партијата. Но сепак, партијата е реми ако позицијата е таква што противникот неможе да го матира противничкиот крал со било која серија исправни потези.
- 7.6 Ако во текот на партијата се утврди дека која било фигура е поместена од своето одредено поле, ќе биде поставена позицијата пред неправилноста. Ако таа позиција неможе да се постави, партијата се продолжува од последната позната позиција, а која била пред неправилниот потег. Партијата потоа се продолжува од таа позната позиција.

Член 8: Запишување на потези

8.1

- 8.1.1 Во текот на партијата, секој од играчите се бара да ги запишува своите потези и потезите на противникот на правилен начин, потег за потег, што појасно и читливо, со алгебарска нотација (Додаток С) на формулари предвидени за натпреварувања.
- 8.1.2 Забрането е пишување на потезите однапред, освен ако играчот не рекламира реми, во согласност со член 9.2, или 9.3 или ако партијата е прекината, во согласност со додатокот Е.1.1.

- 8.1.3 Играчот може да одигра на потегот на својот противник пред да го запише, ако така сака, Мора да го запише својот претходен потег, пред да го одигра следниот потег.
- 8.1.4 Формуларот се користи само за запишување на потези, времето на часовникот, понудата на реми, факти поврзани за рекламации, како и други релевантни податоци.
- 8.1.5 Двајцата играчи мораат да ја запишат понудата на реми на формуларот, со помош на симболот (=)
- 8.1.6 Ако играчот не е во можност да запишува потези, може да му биде доделен помошник, кој мора да биде прихватлив за судијата, а кој ќе ги запишува потезите. Неговиот часовник ќе биде подесен од страна на судијата на праведен начин. Подесувањето на часовникот не се применува кај играчи со некој недостаток.
- 8.2 Формуларот е видлив за судијата во текот на партијата.
- 8.3 Формуларите се сопственост на организаторот на турнирот.
- 8.4 Ако играчот има помалку од 5 минути на својот часовник и нема додатни 30 секунди или повеќе, како додаток на секој потег, во тој случај играчот нема обврска во тој период да ги исполнува обврските од член 8.1.
- 8.5
- 8.5.1 Ако ниту еден од играчите не пополнува формулар, во склад со член 8.4, седија или неговиот помошник треба да се обиде да биде присутен и да пополнува формулар. Во овој случај, одма после паѓањето на знаменцето, судијата го запира шаховскиот часовник. Потоа двајцата играчи ги пополнуваат своите формулари, користејќи го формуларот од судијата или противничкиот формулар.
- 8.5.2 Ако само еден играч не го пополнил формуларот во склад со член 8, тој мора откако ќе падне некоје од знаменцата, да го пополни својот формулар комплетно, пред поместувањето на фигурите на шаховската табла. Доколку играчот е на потег, тој мора да го користи противничкиот формулар, но мора да го врати пред да одигра свој потег.
- 8.5.3 Ако немаат комплетно пополнети формулари, играчите мораат да ја реконструираат партијата на друга табла, под контрола на судија или негов заменик. Судијата ќе ја забележи најпрво актуелната позиција, времето на часовникот, чие време течело и број на одиграни/ завршени потези, доколку овие информации можат да се обезбедат, пред да почне реконструкцијата.

- 8.6 Ако формуларот не може да го прикаже податокот со кој се потврдува дека играчот го пречекорил времето за размислување, следниот одигран потег ќе биде како прв во следниот временски период, освен ако нема доказ дека биле одиграни или завршени повеќе потези.
- 8.7 Откако ќе заврши партијата двајцата играчи ги потпишуваат двата формулари, посочувајќи го при тоа резултатот. Дури и ако не е точен, тој ќе остане важечки, освен ако судијата не одлучи поинаку.

Член 9: Партии со нерешен резултат

9.1

- 9.1.1 Во правилникот за натпреварување може да се нагласи дека неможе играчите да одиграат договорено реми, за помал број на потези од тоа што е пропишано или воопшто, без согласност на судијата.
- 9.1.2 Ако правилникот за натпреварување дозволува договорено реми, ќе се примени следново:

9.1.2.1 Играчот кој сака да понуди реми, истото ќе го направи после одигрување на потег на шаховската табла и пред да го притисне часовникот. Понудата на реми во било кое друго време во текот на партијата е сеуште важечка, но мора да се има во предвид член 11.5. понудата на реми мора да биде безусловна. Во двата случаеви понудата за реми неможе да биде повлечена и останува важечка се додека противникот не ја прифати, усмено ја одбие, ја одбива со тоа што ќе допре фигура со намера да ја мрда или земе, или ако партијата се заврши на некој друг начин.

9.1.2.2 Партијата реми ќе се запише од страна на двајцата играчи на нивните формулари со помош на симболот (=).

9.1.2.3 Рекламирање на реми по член 9.2 или 9.3 се смета како понуда на реми.

9.2

9.2.1 Партијата е реми, после исправно рекламирање од страна на играч кој е на потег, кога иста позиција барем три пати (не е неопходно да се случи повторување на потезите)

9.2.1.1 позиција ќе се појави, ако играчот прво го запише својот потег, на својот формулар и му ја соопшти на судијата намерата да го одигра тој потег (после запишување на потегот тој неможе да се промени)

9.2.1.2 позиција ќе се појави и играчот ј на потег рекламира реми.

9,2,2 Позицијата се смета иста ако и само ако истиот играч е на потег, со истите фигури и бои на исти полиња и кога можните потези на сите фигури на двајцата играчи се исти. Позициите не се исти ако:

9,2,2.1 Ако на почетокот на низата потези пешакот можел да биде земен „en passant“.

9,2,2.2 Кралот или топот може да изврши рокада, но го губи правото после потегот. Правото на рокада се губи само ако кралот или топот се подмрднат.

9.3 Партијата е реми, после исправно рекламирање од играчот кој е на потег, ако:

9.3.1 ој го запише својот потег, кој неможе да биде променет, на својот формулар и му ја соопштува на судијата својата намера да го одигра овој потег кој ќе се рачуна во последните 50 потези кои се одиграни од страна на секој од играчите без помрднување на пешак и без земање на било која фигура, или

9.3.2 Двајцата играчи одиграле 50 потези без помрднување на пешак и без земање.

9.4 Ако играчот допре било која фигура, како во член 4.3, се губи правото за рекламирање реми по член 9.2 или 9.3 во тој потег.

9.5

9.5.1 Ако играчот рекламира реми, во согласност со член 9.2 или 9.3, тој или судијата го запира шаховскиот часовник (види член 6.12.1 или 6.12.2). Не е дозволено повлекување на рекламацијата.

9.5.2 Ако рекламацијата е правилна, партијата е моментално реми.

9.5.3 Ако се утврди дека рекламацијата нема основа, судијата на противникот ќе му додели додатни две минути на преостанатото време за размислување. Потоа партијата се продолжува. Ако основата за рекламацијата е непредвиден потег, тој мора да биде во склад со членовите 3 и 4.

9.6 Партијата е реми ако се појават едниот или двата случаи кои следат:

9.6.1 се појавила иста позиција, како во член 9.2.2, најмалки пет пати

9.6.2 двајцата играчи одиграле последователна серија од 75 потези, без мрдање на пешак или земање, во случај последниот потег да е изведено матирање, партијата се смета за одлучена.

Член 10: Бодирање

10.1 Доколку со правилникот за натпреварувањето не е пропишано поинаку, играчот кој ја добил партијата или добива партија без борба (со контумација)

освојува еден поен (1), играч кој губи партија или губи партија без борба добива нула поени (0), а играч кој ремизира освојува пола поен ($\frac{1}{2}$).

- 10.2 Вкупниот резултат на било која партија никогаш не може да биде поголем од најголемиот можен резултат за таа партија, на пример не е допуштен резултатот ($\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$)

Член 11: Однесување на играчите

- 11.1 Играчите нема да преземаат активности кои ќе ја доведат во прашање репутацијата на шаховската партија.

11.2

11.2.1 Просторот за играње е дефиниран како место за играње, место за одмор, тоалети, простор за освежување, простор за пушачи и друго.

11.2.2 Местото за игра по дефиниција е местото каде се играат партиите на натпреварувањето.

11.2.3 Само со дозвола на судиите:

11.2.3.1 играчот може да го напушти просторот за играње.

11.2.3.2 играч кој е на потег може да го напушти местото за играње.

11.2.3.3 лице кое не е играч, не е судија може да биде присутен на местото за играње.

11.2.4 Со правилник на турнирот може да се одреди да противничкиот играч кој е на потег мора да му се јави на судијата пред напуштање на просторот за игра

11.3

11.3.1 Во текот на партијата, на играчите им е забрането да користат било какви белешки, извори на информации или совети или да анализираат било која партија на друга шаховска табла.

11.3.2

11.3.2.1 Во текот на партијата, забрането е користење на било каков вид на електронски уред во просторот за играње, за кој нема посебно одобрение од судијата.

Турнирскиот правилник може да предвиди таквиот уред да биде оставен во торбата на играчот, под услов истиот да биде потполно исклучен. Торбата мора да биде поставена во склад со одобрението на судијата. Ниту на еден од играчите не им е дозволено да се користат со торбата без дозвола на судијата.

11.3.2.2 Ако е очигледно дека играч внесол таков уред во просторот за играње тој ја губи партијата. Противникот победува. Правилникот за

натпреварување на турнирот може да предвиди различна, помалку ригорозна, казна.

11.3.3 Судијата има право да бара да изврши контрола на облеката, торбите или други работи кои ги носи играчот. Судијата или друго овластено лице од страна на судијата ќе изврши контрола на играчот, притоа треба да биде од исти пол како и играчот. Ако играчот одбие да соработува во врска со претходното, судијата ќе преземе мерки во склад со член 12.9.

11.3.4 Пушењето е дозволено само во деловите од просторот, кој е одреден од страна на судијата.

11.4 Играчите кои ги завршиле своите партии се сметаат како гледачи.

11.5 Забрането е вознемирување на противникот или да му се досадува, на било кој начин. Вклучувајќи и неоснована рекламација, неоснована понуда на реми или правење на галама на местото за играње.

11.6 Кој било прекршок од делот на членовите од 11.1 до 11.5 ќе се казнува, во склад со член 12.9.

11.7 Упорното одбивање на играчот да се согласи со Правилата на шахот ќе биде казнето со губење на партија. Судијата одлучува за резултатот на противникот.

11.8 Ако и двајцата играчи се однесуваат соодветно на член 11.7, двајцата ја губат партијата.

11.9 Играчот има право да побара од судијата појаснување на одделни членови од Правилата на шахот.

11.10 Ако со Правилникот за натпреварување не е поинаку предвидено, играч може да се жали на било која одлука на судијата, дури и ако го потпишал формуларот (види член 8.7).

11.11 Двајцата играчи мораат да му помагаат на судијата во секоја ситуација во која е потребна реконструкција на партијата, вклучително и при рекламирање на реми.

11.12 Проверката на три пати повторена позиција или проверката на 50 одиграни потези, должност е на играчите, под надзор на судија.

Член 12: Улога на судиите (види Предговор)

12.1 Судијата се грижи за строга примена на шаховските правила.

12.2 Судијата ќе

12.2.1 обезбедува фер-плеј

12.2.2 прави се во најдобар интерес на играчите

12.2.3 прави се да се одржи добра атмосфера за игра

12.2.4 се грижи играчите да не бидат вознемирувани на било кој начин.

12.2.5 го следи текот на натпреварувањето.

12.2.6 преземе специјални мерки во интерес на играчи со посебни потреби и оние кои имаат потреба од медицинска помош.

12.2.7 ги следи правилата или насоките во спречување на измама.

12.3 Судијата ги надгледува партиите, особено кога играчите се во временски цајтунг, спроведува одлуки кои ги донел и применува казни кон играчите кога за тоа има потреба.

12.4 Судијата може да назначи заменици да надгледуваат партија, на пример во случај кога повеќе играчи се во временски цајтунг.

12.5 Судијата може да му додели на едниот или на двајцата играчи додатно време во случај кога партијата е попречувања од трети лица.

12.6 Судијата не смее да се меша во партијата, освен во случаи опишани во Правилата на шахот. Тој не укажува на бројот на одиграни потези, освен при примена на член 8.5 кога барем едно знаменце паднало. Судијата ќе се воздржи од информирање на играч дека неговиот противник одиграл потег или дека играчот не го притиснал својот часовник.

12.7 Ако некој забележи некаква неправилност, тој за тоа може да го информира само судијата. Играчите кои играат други партии несмеат да зборуваат или на некој друг начин да се мешаат во туѓа партија. На набљудувачите не им е дозволено да се мешаат во партијата. Судијата може да ги отсрани од просторијата за играње прекршувачите на правилата.

12.8 Освен ако не е дозволено од страна на судиите, забрането е било кој да користи мобилен телефон или кој било уред за комуникација во просторот за играње или било која соседна просторија, одредена од страна на судиите.

12.9 Судијата на располагање ги има следните опции:

12.9.1 опомена

12.9.2 додавање на време на противникот

- 12.9.3 одземање на време на играчот кој не ги почитува правилата.
- 12.9.4 зголемување на освоените поени во партијата од страна на противникот, до максималниот број кој е можен во таа партија.
- 12.9.5 одземање на поени освоени во партијата на играчот кој ги крши правилата.
- 12.9.6 прогласување на изгубена партија за играчот кој ги крши правилата (судијата одлучува за резултатот на противникот).
- 12.9.7 претходно најавена парична казна,
- 12.9.8 забрана за настап во едно или повеќе кола
- 12.9.9 отстранување од натпреварувањето.

ДОДАТОК
Додаток А.
Забрзан шах

A.1 Партија забрзан шах е онаа во која сите потези мора да бидат одиграни во фиксно време поголемо од 10 минути, но помало од 60 минути по играч; или каде додаденото време плус 60 пати на било кој додаток на време е поголем од 10 минути, но помал од 60 минути по играч.

A.2 Играчите не се должни да ги запишуваат потезите.

A.3

A.3.1 Правилата за натпреварување ќе се применуваат ако:

A.3.1.1 еден судија надгледува најмногу три партии и

A.3.1.2 потезите од секоја партија ги запишува судија или негов помошник и, ако е можно, на електронски начин

A.3.2 Ако е на потег, играчот во секој момент од судијата да го побара на увид формуларот за запишување на потези

Формуларот на увид може да се побара најмногу пет пати во текот на партијата. Повеќе од тоа ќе се смета како сметање на противникот.

A.4 Во спротивно се применува следното:

A.4.1 Од почетната позиција, штом се одиграат 10 потези од страна на секој играч,

A.4.1.1 не е возможно да се промени подесувањето на часовникот, само ако распоредот на натпреварувањето со тоа не се поремети.

A.4.1.2 не е можно рекламирање на неправилно поставена или ориентирана шаховска табла. Во случај на неправилно поставен крал, рокада не е возможна. Во случај на неправилно поставен топ, рокада со тој топ не е дозволена.

- A.4.2 Во случај да судијата забележи случај опишан во членовите 7.5.1, 7.5.2 ил 7.5.3, а противникот се уште не го одиграл својот потег, тој мора да постапи на начин опишан член 7.5.5. Ако судијата не интервенира, противникот има право да побара победа, пред да го одигра својот следен потег. Ако противникот не рекламира, судијата не интервенира, неправилниот потег ќе остане на таблата и партијата ќе продолжи. Штом противникот го одигра својот следен потег, неправилниот потег неможе да се корегира, освен ако тоа е договорено од страна на играчите, без мешање на судиите
- A.4.3 За правилно да се рекламира победа на време, играчот кој рекламира мора да го паузира часовникот и да го извести судијата. Сепак, партијата е реми ако позицијата е таква да играчот кој ја врши рекламацијата не може да матира со било која серија на правилни потези.
- A.4.4 Ако судијата забележи дека двата крала се во шах, или пешакот кој е најдалеку од неговата почетна позиција, тој ќе сочека, додека не се заврши следниот потег. Потоа, ако неправилната позиција е се уште на таблата, партијата ќе се прогласи реми.
- A.4.5 Судијата мора да реагира ако забележи дека времето на часовникот истекло.
- A.5 Правилникот за натпреварувањето ќе прецизира дали членовите A.3 или A.4 ќе се применуваат во текот на целото натпреварување.

Додаток В. Брзопотезна партија

- V.1 Брзопотезна партија е онаа каде сите потези мора да се одиграни во фиксно време од 10 минути или помалку по играч, или ако е доделеното време + 60 временски додатоци од 10 минути или помалку.
- V.2 Казните од членовите 7 и 9 од Правилата за натпреварување ќе биде 1 минута наместо 2 минути.
- V.3
- V.3.1 Правилата за натпреварување ќе се применува ако
- V.3.1.1 еден судија надгледува една партија
- V.3.1.2 ако секоја партија се бележи од страна на судија или негов заменик и, ако е можно, со електронска направа.
- V.3.2 Играч кој е на поптег може било кога да го побраа од судијата формуларот на увид. Тоа смее да го повтори најмногу пет пати во текот на партијата. Прекумерните барања ќе се сметаат како попречување на противникот.

В.4 Во спротивно, се применуваат Правилата за Забрзан шах, како во член А2 и А4

В.5 Правилникот за натпреварување ќе ги прецизира дали членовите В.3 или В.4 ќе се применуваат во текот на целото натпреварување.

Додаток С. Алгебарска нотација

FIDE за турнири и мечеви одиграни под своја зкрила признава само еден систем на нотација, Алгебарски систем и препорачува користење на оваа единствена шаховска нотација исто така и за шаховската литература и списанија. Формуларите кои користат систем на нотација поинаков од алгебарскиот не можат да бидат користени како доказ во случај каде е правилен формулар искористен за таа намена. Судија кој ќе примети дека играчот користи друг систем на нотација различен од алгебарскиот ќе го опомене играчот за тоа.

Опис на алгебарскиот систем

С.1 Во овој опис, „фигура“ значи дека е во прашање било која фигура, освен пешак.

С.2 За секоја фигура има кратка ознака. Тоа е епрвата буква, големата почетна буква од името на фигурата. На пример: македонски К=крал, Д=дама, Т=топ, Л=ловец, С=скокач или англиски К = king, Q = queen, R = rook, B = bishop, N =knight

С.3 За скратената ознака на фигурите, секој играч може да користи ознака која е најчесто користена во неговата земја. примери: F = fou (француско име за ловец), L = loper (холандско име за ловец). Во печатените списанија, се препорачува употреба на цртани фигури.

С.4 Пешакот не се бележи со својата почетна буква, но се препознава по отсуството на буква. примери: потезите се запишуваат e5, d4, a5, а не pe5, pd4, pa5.

С.5 Осум колони (од лево на десно за играчот со бели фигури, и од десно на лево, за играчот со црни фигури) се означени со мали букви со ред: a, b, c, d, e, f, g и h,

С.6 Осум редови (од дното кон врвот за играчот со бели фигури и од врвот кон дното, за играч со црни фигури) се нумерираат по ред: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Како последица на тоа, во почетна позиција белите фигури и пешаците се на првиот и вториот ред, црните фигури и пешаци се на осми и седми ред.

C.7 Како последица од претходните правила, секое од 64 полиња е на јасен начин означено со единствена комбинација од буква и број.

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 Секој потег на фигурите е означен со скратената ознака на фигурата и ознака на полето на кое оди. Нема потреба да се пишува цртичка помеѓу името на фигурата и полето. Примери: Be5, Nf3, Rd1.

Во случај на пешак, се означува само полето на кое оди. Примери: e5, d4, a5.

Се прифаќа и нотацијата кај која се запишува и полето на кое била претходно фигурата на пример Be2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, аба5.

C.9 Во случај кога фигура зема друга фигура, може да се додаде симболот x помеѓу C.9 1 скратената ознака на фигурата

C.9 2 полето на кое зема. Примери: Vxe5, Nxf3, Rxd1.

C.9.3 Кога се зема пешак, мора да биде назначена линијата од која пешакот се поместува, потоа симболот x може да биде вметнат, па потоа полето на кое пешакот оди. Примери: dxе5, gxf3, axb5. Во случај на земање „en passant“, во нотацијата може да се додаде „e.p.“. Примери: exd6 e.p.

C.10 Ако две идентични фигури можат да се поместат на исто поле, во тој случај поместувањето на фигурите се означува на следниов начин:

C.10.1 Ако двете фигури се на ист ред:

C.10.1.1 скратената ознака на фигурата,

C.10.1.2 полето кое се напушта и

C.10.1.3 полето на кое се оди

C.10.2 Ако двете фигури се на исти ред:

C.10.2.1 скратената ознака за фигурата

C.10.2.2 колоната на полето кое го напушта и

C.10.2.3 полето на кое оди

C.10.3 Ако фигурите се наоѓаат на различен ред и колона, се преферира првит модел. Пример:

- C.10.3.1 Ако два скокачи се наоѓаат на полината g1 и e1, и еден од нив се поместува на полето f3: ќе се запише или Ngf3 или Nef3, во зависност кој скокач се поместил.
- C.10.3.2 Ако два скокачи се наоѓаат на полината g5 и g1, и еден од нив се поместува на полето f3: ќе се запише или N5f3 или N1f3, во зависност кој скокач се поместил.
- C.10.3.3 Ако два скокачи се наоѓаат на полината h2 и d4, и еден од нив се поместува на полето f3: ќе се запише или Nhf3 или Ndf3, во зависност кој скокач се поместил.
- C.10.3.4 Ако со потезот се зема фигура на полето f3, нотацијата е како во претходните случаеви, но може да се вметне симболот x: 1) или Ngxf3 или Nexf3, 2) или N5xf3 или N1xf3, 3) или Nhxf3 или Nxf3, во зависност кој скокач се поместил.

C.11 Во случај на промоција на пешак, се означува актуелниот потег на пешакот, одма пратен со скратената ознака на нповата фигура. Пример: d8Q, exf8N, b1B, g1T.

C.12 Понудата на реми се означува со (=).

C.13 Кратенката

- 0-0 е рокада на топот од h1 или h8 (рокада на кралово крило или мала рокада);
 - 0-0-0 е рокада на топот од a1 или a8 (рокада на дамино крило или голема рокада);
 - x е земање на фигура;
 - + е шах
 - ++ или # е мат
 - e.p. е земање 'en passant'
- Последните четири ознаки се општи.
- Пример партии: 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 Te8 11. Kb1 (=)

Додаток D.

Правила за слепи и слабовидни играчи

- D.1 Организаторот, по консултација со судијата, ќе има право да ги прилагоди правилата во склад со околностите. Во партија помеѓу играч кој слабо гледа или слеп играч и играч кој добро гледа, секој од играчите може да бара користење на две табли, каде играчот кој добро гледа користи нормална табла,

а играчот кој слабо гледа или слепиот играч користи специјална табла. Оваа табла мора да ги исполнува следните услови:

D.1.1 димензии најмалку 20 x 20 cm,

D.1.2 да има црни полиња кои се малку испакнати,

D.1.3 да има сигурносен отвор на секое поле,

D.1.4 Барањата за фигурите се:

D.1.4.1 секоја фигура има клин кој одговара на сигурносниот отвор на таблата

D.1.4.2 сите фигури имаат Стаунтон дизајн, а црните фигури се специјално означени

D.2 Со следните правила се регулира играта:

D.2.1 Потезите јавно се објавуваат, повторени од страна на противникот и одиграни на неговата шаховска табла. При промоција на пешак, играчот мора да објави која фигура ја избира. За да објавата биде што појасна, се сугерира користење на следните имиња, наместо одредените букви:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H - Hector

Освен ако судијата не одлучи поинаку, на редовите од белиот кон црниот им се даваат германски ознаки:

1 - eins

2 - zwei

3 - drei

4 - vier

5 - fuenf

6 - sechs

7 - sieben

8 – acht

Големата рокада се објавува со зборовите “Lange Rochade”. Млата рокада се објавува со зборовите “KurzeRochade”. Фигурите ги носат следните имиња: Koenig, Dame, Turm, Laeuffer, Springer, Bauer.

D.2.2 На таблата на слабовидниот играч, се смета дека фигурата е допрена, во моментот кога фигурата е извлечена од сигурносниот отвор.

D.2.3 Се смета дека потег е одигран кога:

D.2.3.1 во случај на земање на фигура, земената фигура да е отстранета од таблата

D.2.3.2 фигурата е поставена на различен сигурносен отвор

D.2.3.3 потегот е објавен.

D.2.4 После тоа ќе се стартован противничкиот часовник.

D.2.5 За играчи кои нормално гледаа, одредбите од точките 2 и 3, важат стандардните правила.

D.2.6

D.2.6.1 Играчот со оштетен вид му е доизволно користење на посебно изработен шаховски часовник, на играчот мора да му биде овозможено објавување на времето и број на потези

D.2.6.2 Може да се користи и аналоген часовник со следните карактеристики

D.2.6.2.1 бројчаник со задебелени ознаки, подебела дршка, обележан со точка која се подига на секои 5 минути, а на секои 15 минути обележен со две точки и

D.2.6.2.2 знаменце кое лезно може да се осети, треба знаменцето да е така наместено да му дозволува на играчот да го осети во текот на последните 5 минути.

D.2.7 Слабовидниот играч мора да пополнува формулар со Брева азбука или со обично писмо, или да ги бележи потезите на диктафон (апарат за бележење).

D.2.8 Лапус при објавување на потезите мора да биде исправен моментално и пред да биде притиснат часовникот на противникот.

D.2.9 Ако во текот на партијата се појави различни позиции на двете табли, тие мора да бидат поправени со помош на судија и проверка на формуларите на двајцата играчи. Ако формуларите се меѓусебно усогласени, играч кој запишал испрвен потег но одиграл погрешно, мора да ја поправи својата позиција во склад со потегот од формуларот. Кога е утврдено дека формуларите се разликуваат, потезите ќе бидат вратени до позиција каде двата формулари се сложуваат и судијат соодветно на тоа ќе го подеси часовникот.

D.2.10 Слабовидниот играч ќе има право да користи помошник кој ќе има некои или сите од следните задолженија:

D.2.10.1 повлекување на потег на таблата на противникот

D.2.10.2 објавување на потезите на двајцата играчи

- D.2.10.3 пополнување на формуларот играчот со оштетен вид и стартување на часовникот на неговиот противник (да се има во предвид точка 3.3)
- D.2.10.4 информирањето на играчот со оштетен вид, само на негово барање за бројот на одиграни потези и потошното време на двајцата играчи.
- D.2.10.5 рекламирање во партија во случај кога е пречекорен временскиот лимит и информирање на судијата кога играч што има добар вид допрел една од своите фигури.
- D.2.10.6 објавување на неопходните формалности во случај кога партијата е прекината.

D.2.11. Ако играч со оштетен вид не користи помошник, играчот кој добро гледа може да најде некој кој ќе ја врши должностите спомнати во точките D.2.10.1. и D.2.10.2

Мора да се користи во случај да се спарени играчи со оштетен вид и играч со оштетен слух

НАСОКИ.

Насока I. Прекината партија

I.1.

I.1.1. Ако партијата не се заврши во времето предвидено за игра, судијата ќе побара од играчот кој е на потег да го заврши својот потег и истиот да го ковертира. Играчот мора да го запише својот потег недвосмислено на својот формулар, да го стави во коверт својот и противничкиот формулар, да го запечати ковертот и дури потоа да го запре шаховскиот часовник, играчот го задржува правото да го промени својот ковертиран потег. Ако, после одлуката на судијата за ковертирање на потег, играч одигра потег на шаховската табла, тој мора да го запише истиот тој потег на својот формулар како свој ковертиран потег.

I.1.2. Се смета дека играчот на потег кој ја прекинала партијата пред крајот на сесијата го ковертирал својот потег во номинално време за крај на сесијата, а неговото преостанато време ќе се забележи.

I.2. Во ковертот ќе бидат следните податоци:

I.2.1. име на играч,

I.2.2. позицијата непосредно пред ковертираниот потег,

I.2.3. изминатото време на секој од играчите,

I.2.4. име на играчот кој ковертирал потег,

I.2.5. број на ковертираниот потег,

- I.2.6. понуда на реми, ако предлогот е важечки,
 - I.2.7. датум, време и место на продолжување на партијата.
- I.3. Судијата ја проверува точноста на информациите во ковертот и тој е одговорен за чување на ковертот на сигурно.
- I.4. Ако играчот предложи реми откако неговиот противник го ковертирал потегот, понудата е важечка се додека противникот не ја прифати или одбие, во согласност со член 9.1.
- I.5. Пред продолжување на партијата, позицијата непосредно пред ковертираниот потег ќе биде поставена на шаховската табла, како и двете времиња кои играчите ги искористиле до прекилот на партијата.
- I.6. Ако пред продолжување на партијата е договорено реми или ако еден од играчите го известил судијата дека ја предава партијата, тогаш партијата е завршена.
- I.7. Ковертот ќе се отвори само во присуство на играчот кој е на потег.
- I.8. Освен во случајот спомнат во членовите 5, 6.9, 9.6 и 9.7, партијата е загубена за играчот чија забелешка на ковертираниот потег е:
- I.8.1 двосмислен или
 - I.8.2 забележан на начин да не е можно да се утврди неговото вистинско значење или
 - I.8.3 неисправен.
- I.9. Ако во времето договорено за продолжение на партијата:
- I.9.1 играчот кој треба да одговори на ковертираниот потег е присутен, ковертот се отвора, ковертираниот потег се одигрува на шаховската табла и се стартува неговиот часовник
 - I.9.2 играчот кој треба да одговори на ковертираниот потег не е присутен, неговото време се стартува, штом дојде, тој може да го паузира часовникот и да го викне судијата, тогаш се отвора ковертот и ковертираниот потег се игра на шаховската табла, потоа повторно се стартува часовникот.
 - I.9.3 играч кој го ковертирал потегот не е присутен, неговиот противник има право да го забележи својот одговор на формуларот, го ковертира својот формулар во нов коверт, го запира своето време и го стартува времето на противникот наместо да одговори на вообичаен начин; ако биде така, ковертот ќе му се

однесе на судијата кој ќе го чува на сигурно и ќе се отвори по доаѓање на одсутниот играч.

- I.10. Кој било играч што ќе дојде на шаховската табла после предвиденото време ја губи партијата, освен ако судијата не одлучи поинаку. Но сепак, ако ковертираниот потег резултира завршеток на партијата, ќе се примени тој завршеток.
- I.11. Ако со правилникот за натпреварувањето е дозволено каснење, ќе се примени следното: Ако не е присутен ниту еден играч, играчот кој треба да го отвори ковертираниот потег ќе го изгуви времето до своето доаѓање, освен ако правилникот за натпреварувањето не предвидува поинаку или судијата не одлучи поинаку.
- I.12. Ако се изгуби пликот со ковертираниот, партијата се продолжува од прекинатата позиција, со време на часовникот кое било при прекинувањето. Ако не може да се утврди времето искористено од играчите, судијата ќе го намести часовникот. Играчот кој ковертирал потег ќе повлече потег на шаховската табла за кој ќе изјави дека го ковертирал. Ако не е можно да се постави позицијата, партијата ќе се поништи и ќе се одигра нова партија.
- I.13. Ако, по продолжување на партијата, некој од играчите, пред повлекување на својот прв потег, укаже дека времето на часовникот не е точно, грешката мора да биде поправена. Ако грешката не е забележана, партијата ќе се продолжи без исправки, освен ако судијата не одлучи поинаку.
- I.14. Времетраењето на секоја од сесиите во продолжението на партијата ќе биде контролирано од страна на судијата. Времето за почеток ќе биде однапред објавено.

Насока II. Правила кои важат за шах Chess 960

- II.1 Пред почеток на партија шах Chess 960, почетната позиција се поставува произволно, но по одредени правила, потоа, партијата се игра исто како стандардниот шах. Фигурите и пешаците имаат нормални движења и целта на секој од играчите е да го матира противничкиот крал.
- II.2 Услови при почетните позиции.
Почетната позиција во шахот Chess 960 мора да исполнува одредени правила. Белите пешаци се поставуваат на вториот ред, како во стандардниот шах. Сите

преостанати бели фигури се поставуваат произволно на првиот ред, но со следните ограничувања:

II.2.1 кралот се поставува негде помеѓу двата топа и

II.2.2 ловците се поставуваат на полина со различна боја и

II.2.3 црните фигури се поставуваат наспроти белите фигури. Почетната позиција може да биде направена пред почетокот на партијата или од страна на компјутерска програма или со користење на монети, коцки, карти и.т.н.

II.3 Правила за рокада во шахот Chess 960

II.3.1. Во шахот Chess 960 дозволено е секој играч да изврши рокада само еднаш во текот на партијата, еден потег на кралот и топот. Но сепак, интерпретацијата од стандардниот шах е неопходна при извршување на рокада, затоа што стандардните правила предвидуваат позиции на топот и кралот кои често не се применливи во шахот Chess 960.

II.3.2. Како да се изврши рокада. Во шахот Chess 960 во зависност од позицијата пред рокада на кралот и топот кој се рокира, рокадата се извршува на еден од овие четири начини:

II.3.2.1 Рокада со двоен потег: повлекување на потег за кралот и потег за топот или

II.3.2.2 Рокада по пат на преместување: преместување на положбата на кралот и топот или

II.3.2.3 Рокада каде со еден потег се поместува само кралот или

II.3.2.4 Рокада каде со еден се поместува само топот .

II.3.2.5 Препораки:

II.3.2.5.1 Кога рокадата се врши на шаховска табла, каде еден од играчите е човек, се препорачува кралот да биде поместен од површината на која се игра, а која е соседна на неговата конечна позиција, топот потоа се поместува од својата стартна позиција до својата конечна позиција и потоа кралот се поставува на неговото конечно поле.

II.3.2.5.2 По рокадата, позицијата на топот и кралот треба да се во позиција како во стандарден шах.

II.3.2.6 Појаснување:

Значи, по рокада на с-поле (означена како 0-0-0 и позната како голема рокада во стандардниот шах), кралот е на с - поле (с1 за белиот и с8 за црниот) и топот е на d-поле (d1 за белиот и d8 за црниот). По рокада на g-страната (означена како 0-0 и позната како мала рокада во стандардниот

шах), кралот е на g-поле (g1 за белиот и g8 за црниот) . а топот е на f-поле (f1 за белиот и f8 за црниот).

II.3.2.7 Напомена:

- II.3.2.7.1. за да се избегнат недоразбирања, корисно е да се изговори: „ќе вршам рокада“ пред рокадата.
- II.3.2.7.2. во некои почетни позиции, кралот или топот (но не двете фигури) не се поместуваат при рокада
- II.3.2.7.3. во некои почетни позиции, рокадата може да биде одиграна и како прв потег.
- II.3.2.7.4. сите полиња помеѓу почетното и крајното поле на кралот (вклучувајќи го и з крајното поле) и сите полиња измеѓу почетното и крајното поле на топот (вклучувајќи го и крајното поле) мора да бидат слободни, освен кралот и топот кои учествуваат во рокадата.
- II.3.2.7.5. во некои почетни позиции, некои полиња можат да бидат зафатени во текот на рокадата, инаку треба да бидат слободни во стандардниот шах.

На пример, после големата рокада 0-0-0, може полињата a, b, и/или e бидат и понатака зафатени, а после мала рокада (0-0), можно е полињата e и/или h бидат и понатака зафатени.

Насока III. Партија без додаток, вклучувајќи и забрзан завршеток

III.1 ‘Забрзан завршеток’ е фаза од играта во која сите преостанати потези мора да бидат одиграни во одреден временски период.

III.2

- III.2.1 Следните насоки кои се однесуваат на последниот дел на партијата, вклучувајќи и “забрзан завршеток” ќе се применат на натпреварување на кое истото е однапред најавено.
- III.2.2 Овој додаток ќе се применува само на стандардни и забрзани партии без додавање на време по секој потег. Не се применува на брзопотезни партии

III.3

III.3.1 Ако двете знаменца паднале, а не е можно да се утврди кое знаменце прво паднало тогаш:

III.3.1.1 партијата ќе се продолжи ако тоа се случило во било кој период од играта, освен во последниот;

III.3.1.2 партијата е реми ако тоа се случило во период во кој мора да се одиграат сите преостанати потези.

III.4 Ако играчот кој е на потег има помалку од две минути преостанати на својот часовник, тој може да бара додаток на време или кумулативно време од додатни 5 секунди кои би се додале на секој од играчите, ако е можно. Ова исто така претставува и понуда на реми. Ако се одбие и судијата се согласи со барањето, ќе се изврши подесување на времето на шаховскиот часовник со додатното време. На противникот ќе му се додели дополнително две минути и партијата ќе продолжи.

III.5 Ако не се примени член III.4 и играч кој е на потег има помалку од две минути преостанато време на својот часовник, тој може да рекламира реми пред да му падне знаменцето. Тој ќе го викне судијата и може да го запре часовникот (види член 6.12.2). Неговата рекламација се заснова на тоа да неговиот противник не може да победи со нормални средства и/или неговиот противник не се труди партијата да ја добие со нормални средства.

III.5.1. Ако судијата се сложува дека противникот не може да ја добие партијата со нормални средства или дека противникот не се труди да ја добие партијата со нормални средства, тој ја прогласува партијата реми. Во спротивно, тој ќе ја одложи својата одлука или ќе ја одбие рекламацијата.

III.5.2. Ако судијата ја одложи својата одлука, на противникот може да му бидат додадени две дополнителни минути и партијата продолжува, ако е можно во присуство на судија. Судијата го објавува конечниот резултат подоцна, во текот на партијата или многу брзо по паѓање на едно од знаменцата. Тој ќе прогласи дека партијата е реми ако се сложи дека противникот на играчот на кој му паднало знаменцето не може да победи со нормални средства или не прави доволно напори да победи со нормални средства.

III.5.3. Ако судијата ја одбие рекламацијата противникот добива две додатни минути.

III.6 Ако партијата не е надгледувана од судија, се применува следното:

III.6.1 Играч може да рекламира реми кога има помалку од две минути на својот часовник и пред да падне знаменцето. Со тоа завршува партијата. Рекламација може да се врши на основа:

III.6.1.1 дека неговиот противник не може да победи со нормални средства и/или

Ш.6.1.2 дека неговиот противник не прави доволно напори да победи со нормални средства.

Во случајот Ш.6.1.1 играчот мора да ја запише финалната позиција и неговиот противник да ја верификува.

Во случајот Ш.6.1.2 играчот мора да ја запише финалната позиција и приложи пополнет формулар. Противникот ќе го верификува и формуларот и финалната позиција.

Ш.6.2 Рекламацијата треба да биде доставена до судијата.