

1. Pravila šaha FIDE

FIDE Pravila šaha pokrivajo šah na deski.

Avtentični tekst Pravil šaha je v angleščini in je bil sprejet na 79. kongresu FIDE v Dresdnu (Nemčija), novembra 2008, z veljavnostjo od 1.7.2009 dalje.

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

Uvod

Pravila šaha ne morejo predvideti vseh možnih primerov med igranjem partije, niti ne morejo urejati vseh administrativnih vprašanj. Ko primeri niso natančno urejeni s členi Pravil, je možno doseči pravilno odločitev s študijem podobnih primerov, ki jih obravnavajo Pravila. Pravila predvidevajo, da imajo sodniki potrebno pristojnost, zdravo razsodnost in popolno objektivnost. Preveč natančna Pravila bi omejevala sodnikom njihovo svobodno presojo in preprečevala rešitev problema v smislu korektnosti, logičnosti in posebnih okoliščin.

FIDE poziva vse šahiste in zveze naj sprejmejo takšen pristop.

Vsaka zveza, ki že deluje ali načrtuje natančnejša pravila, lahko to stori, pri tem pa:

- a) ne smejo priti v nasprotje z uradnimi Pravili šaha FIDE
- b) so omejena na ozemlje, ki ga zveza pokriva
- c) niso veljavna za katerikoli dvoboj FIDE, šampionat ali kvalifikacije ali za osvajanje naslova in turnirskega ratinga FIDE.

Osnovna pravila igre













1. člen: Narava in cilj šahovske igre

- 1.1 Šahovska igra (partija) se igra med dvema nasprotnikoma, ki izmenično premikata figure na kvadratni deski, imenovani "šahovska deska - šahovnica". Igro začne igralec z belimi figurami. Pravi se, da je "igralec na potezi", ko njegov nasprotnik izvrši potezo. (glej člen 6.7)
- 1.2 Cilj vsakega od igralcev je "napasti" nasprotnikovega kralja na tak način, da nasprotnik nima na voljo pravilne poteze s katero bi preprečil "jemanje" kralja v naslednji potezi. Za igralca, ki to doseže, se pravi, da je "matiral" nasprotnika in da je zmagal igro. Pustiti lastnega kralja pod udarom, odkriti lastnega kralja, da je pod udarom, in prav tako vzeti nasprotnikovega kralja, ni dovoljeno. Igralec, katerega kralj je matiran, igro izgubi.
- 1.3 Če je pozicija taka, da nobeden od nasprotnikov ne more dati mat, je partija remi.

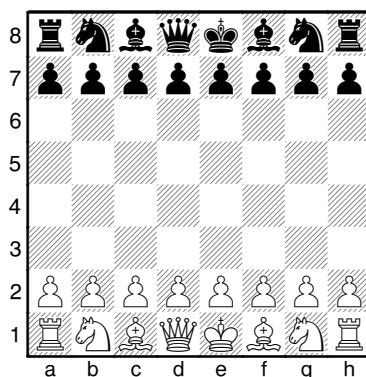
2. člen: Začetna pozicija figur na šahovski deski

- 2.1 Šahovnica je sestavljena iz mreže 8x8, iz 64 enakih polj izmenjaje svetle ("bela" polja) in temne ("črna" polja) barve. Šahovnica je nameščena med igralca tako, da je polje na desni strani igralca bele barve.

- 2.2 Na začetku igre ima en igralec 16 svetlo obarvanih figur ("bele" figure); drugi igralec ima 16 temno obarvanih figur ("črne" figure):

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

- 2.3 Začetni položaj figur na šahovnici je naslednji:

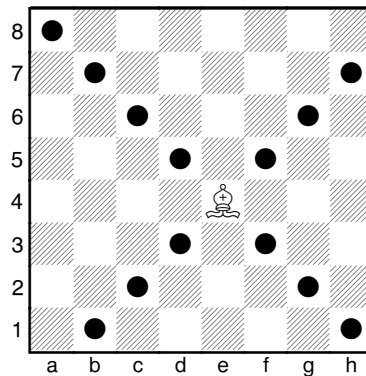


- 2.4 Osem vodoravno nanizanih polj imenujemo "vrste", osem navpičnih nizov polj pa "linije". Niz polj enake barve, ki potekajo iz enega kota šahovnice v nasprotni kot, se imenuje "diagonala".

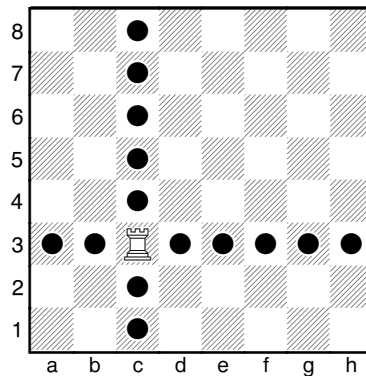
3. člen: Premikanje figur

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

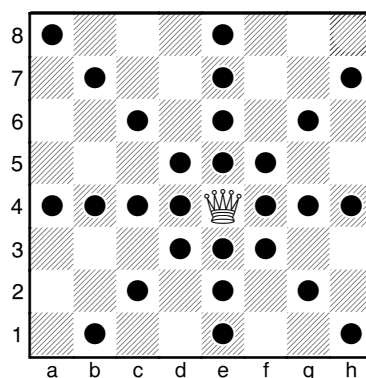
3.2 Lovec se lahko premakne na katerokoli polje po diagonali na kateri stoji.



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

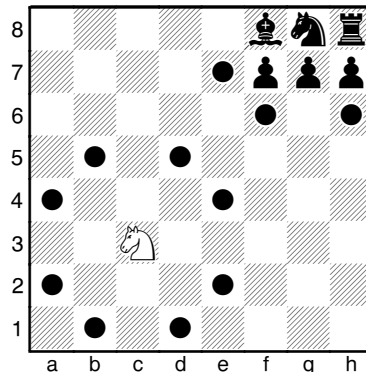


3.4 Dama se lahko premakne na katerokoli polje po vrsti, liniji ali diagonali na kateri stoji.

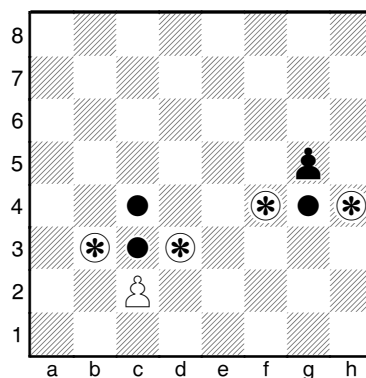


3.5 Pri izvrševanju teh potez lovec, trdnjava ali dama ne smejo preko nobene figure, ki jim je na poti.

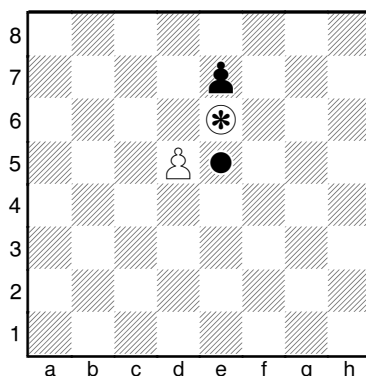
- 3.6 Skakač se lahko premakne na eno od najbližjih polj, ki niso na njegovi vrsti, liniji ali diagonali.



- 3.7 (a) Kmet se premika naprej po svoji liniji na nezasedeno polje neposredno pred njim ali
 (b) ob prvem premiku se kmet lahko premakne kot je opisano pod (a); lahko pa tudi napreduje po liniji za dve polji pred njim, pri čemer morata biti obe polji nezasedeni ali
 (c) kmet se premakne na polje zasedeno z nasprotnikovo figuro, ki je diagonalno pred njim na sosednji liniji, z jemanjem te figure.

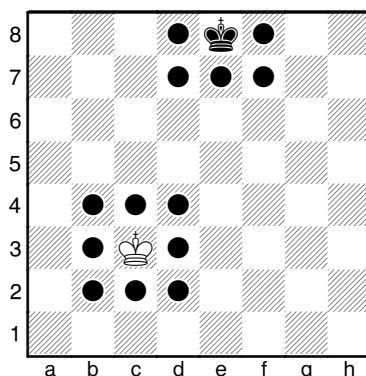


- (d) Kmet, ki napada polje, ki ga je prečkal nasprotnikov kmet, napredujoč za dve polji z začetnega polja, lahko vzame tega nasprotnikovega kmeta, kot da bi se premaknil le za eno polje. To jemanje je možno le v potezi, ki sledi takemu napredovanju in se imenuje "en passant" jemanje.



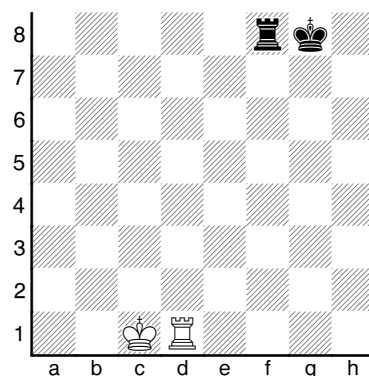
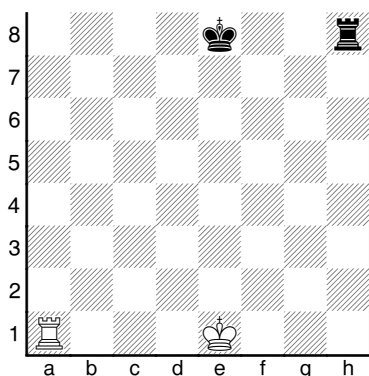
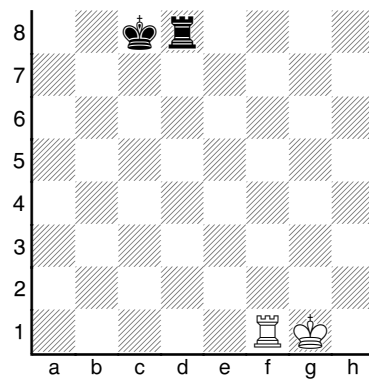
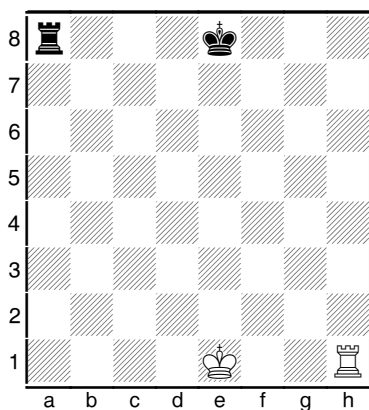
- (e) Ko kmet doseže najbolj oddaljeno vrsto od njegove začetne pozicije, mora biti kot del iste poteze na istem polju zamenjan za damo, trdnjavo, lovca ali konja iste barve kot kmet. Igralčeva izbira ni omejena z do tedaj vzetimi figurami. To menjavo kmeta za drugo figuro imenujemo "promocija". Delovanje take nove promovirane figure je takojšnje.

- 3.8 (a) Kralj se lahko premika na dva načina:
s premikom na katerokoli sosednje polje, ki ni napadeno z eno ali večimi nasprotnikovimi figurami.



ali

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



V prvi vrsti imamo na levi položaj belega pred rokado na kraljevo stran in črnega pred rokado na damino stran, na desni pa položaj po izvršeni rokadi.

V drugi vrsti imamo na levi strani položaj belega pred rokado na damino stran in črnega pred rokado na kraljevo stran, na desni pa položaj po izvršeni rokadi.

- (b) (1) Pravica do rokade je izgubljena:
- a) če je bil kralj že premaknjen ali
 - b) če je bila trdnjava že premaknjena.
- (2) Rokada začasno ni možna:
- a) če je polje na katerem kralj stoji ali polje, ki ga mora prečkati ali zasesti napadeno z nasprotnikovo figuro ali figurami.
 - b) če je med kraljem in trdnjavo za izvedbo rokade katerakoli figura.

3.9 Za kralja se pravi, da je "v šahu", če je napaden z eno ali več nasprotnikovimi figurami, tudi če se take figure ne morejo same premakniti, ker bi svojega kralja pustile v šahu.

Nobena figura se ne sme premakniti, če se pri tem kralj izpostavlja šahu ali kralj ostane v šahu, s premikom te figure.

4. člen: Postopek premikanja figur

- 4.1 Vsaka poteza se mora izvršiti le z eno roko.
- 4.2 Ob predhodnji najavi svoje namere (npr. z izjavo "j'adoube" ali "popravljam"), lahko igralec na potezi popravi položaj figure ali figur na njihovih poljih.
- 4.3 Če se igralec na potezi namerno, razen v primeru člena 4.2, dotakne na šahovnici:
- (a) ene ali več svojih figur, mora premakniti prvo figuro, s katero lahko igra; ali
 - (b) ene ali več nasprotnikovih figur, mora vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko vzame, ali
 - (c) po ene figure vsake barve, mora vzeti nasprotnikovo figuro s svojo figuro, če pa je to nepravilno, mora odigrati ali vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko premakne ali vzame. Ob nejasnosti, katera figura je bila prva dotaknjena, se smatra lastna figura za prvo dotaknjeno pred nasprotnikovo.
- 4.4 Če (se) igralec na potezi
- (a) namerno dotakne kralja in trdnjave, mora rokirati na tisto stran, če je poteza dovoljena.
 - (b) namerno dotakne najprej trdnjave in nato še kralja, ne sme izvesti rokade, ampak se spor rešuje po členu 4.3 (a).
 - (c) ki namerava rokirati, dotakne kralja ali kralja in trdnjave istočasno, vendar je rokada na tisto stran nepravilna, mora igralec odigrati drugo potezo s kraljem (kar lahko vključuje tudi rokado na nasprotno stran). Če igralec nima na voljo pravilne poteze s kraljem, lahko odigra katerokoli drugo pravilno potezo.
 - (d) promovira kmeta, je izbira nove figure končana, ko se z novo figuro dotakne polja promocije.
- 4.5 Če z nobeno od dotaknjenih figur ni možno izvesti pravilne poteze, lahko igralec odigra poljubno pravilno potezo.
- 4.6 V primeru, ko je bila kot pravilna poteza ali del pravilne poteze figura spuščena na polje, ta figura v tej potezi ne more biti premaknjena na drugo polje. Poteza se smatra za izvršeno:
- a) v primeru jemanja, ko je vzeta figura odstranjena s šahovnice in igralec postavi svojo figuro na izpraznjeno polje in jo izpusti iz roke,
 - b) v primeru rokade, ko je igralec izpustil trdnjavo iz roke na polje, ki ga je pred tem prečkal kralj. Ko igralec izpusti iz roke kralja, poteza še ni izvršena, vendar igralec ne sme izvesti druge poteze, kot je zaključek rokade, če je to dovoljena poteza.
 - c) pri promociji kmeta, ko je kmet odstranjen z deske in ko je igralec izpustil novo figuro, ki jo je postavil na polje promocije. Če je igralec izpustil kmeta, ki je dosegel polje promocije, poteza še ni izvršena, vendar igralec nima več pravice postaviti kmeta na drugo polje.
- Poteza je pravilna, ko so izpolnjeni vsi ustrezni pogoji iz člena 3. Če poteza ni pravilna, naj bo izvršena druga poteza po členu 4.5.
- 4.7 Igralec izgubi pravico reklamiranja nasprotnikovih napak po 4. členu, ko se namerno dotakne figure.

5. člen: Končana igra

- 5.1 (a) Igra je dobljena za igralca, ki matira nasprotnikovega kralja. Če je bila poteza, ki je izvršila matiranje pravilna, se igra takoj konča.
- (b) Igra je dobljena za igralca, katerega nasprotnik izjavi, da se vda. S tem se igra takoj konča.
- 5.2 (a) Igra je remi, ko igralec na potezi nima na voljo pravilne poteze in njegov kralj ni v šahu. Rečemo, da se je igra končala s "patom". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je izvršila pat pravilna.
- (b) Partija je remi, ko je nastala pozicija, v kateri nobeden od igralcev ne more matirati nasprotnika z zaporedjem pravilnih potez. Za partijo se reče, da se je končala z "mrtvo pozicijo". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je povzročila pozicijo pravilna.
- (c) Igra je remi po sporazumu med obema igralcema med igro. S tem se igra takoj konča. Glej člen 9.1
- (d) Partija je lahko remi, če se na šahovnici najmanj trikrat pojavi ista pozicija. (Glej člen 9.2)
- (e) Partija je lahko remi, če oba igralca v najmanj zadnjih 50 zaporednih potezah ni bilo premikanja kmetov in ni bila vzeta nobena figura. (Glej člen 9.3)

Tekmovalna pravila

6. člen: Šahovska ura

- 6.1 "Šahovska ura" pomeni, da gre za uro z dvema časovnima prikazoma, povezanimi tako, da lahko naenkrat teče le eden od prikazov. "Ura" v pravilih šaha pomeni enega od obeh časovnih prikazov. Vsaka šahovska ura ima "zastavico". "Padec zastavice" pomeni iztek časa, ki ga ima igralec na voljo.
- 6.2 (a) Ob uporabi šahovske ure, mora vsak od igralcev izvršiti vsaj določeno število ali vse poteze v za to določenem času; lahko pa se mu tudi doda dodatni čas za vsako izvršeno potezo. Vse to mora biti določeno vnaprej.
- (b) Čas prihranjen v eni časovni periodi se doda času, ki je na voljo v naslednji periodi, razen pri načinu, ko je na voljo določen čas za vsako potezo (time delay mode). V "time delay mode" oba igralca dobita določen "glavni čas". Vsak od igralcev dobi tudi "določen poseben čas" za vsako potezo. Odštevanje glavnega časa se začne šele po izkoriščenju določenega posebnega časa za potezo. Glavni čas se ne spremeni, ne glede na izkoriščenost določenega posebnega časa.
- 6.3 Takoj po padcu zastavice se morajo preveriti zahteve člena 6.2 (a).
- 6.4 Pred začetkom partije sodnik določi položaj ure.
- 6.5 Ob času, določenem za začetek igre, se požene ura igralcu z belimi figurami.
- 6.6 a) Vsak igralec, ki pride za šahovnico po začetku seanse, izgubi partijo. Privzeti čas zamude v tem primeru je 0 minut. Pravila tekmovanja lahko predvidijo drugače.
- b) V primeru, da pravila predvidevajo drugačen privzeti čas zamude, velja sledeče. Če nobeden od igralcev ni prisoten ob začetku, bo igralec z belimi

- figurami izgubil ves porabljen čas do prihoda; razen če pravila tekmovanja ne predvidevajo drugače oziroma če sodnik odloči drugače.
- 6.7 (a) Med igro vsak igralec, ki izvrši potezo, ustavi svojo uro in požene nasprotnikovo. Igralcu mora biti vedno dovoljeno ustaviti svojo uro. Njegova poteza se ne smatra za izvršeno, dokler ni opravil zgoraj opisanega postopka, razen, če z zadnjo potezo ne konča igre. (Glej člene 5.1 (a), 5.2 (a), 5.2 (b), 5.2 (c) in 9.6)
- Čas med izvajanjem poteze na šahovnici in pritiskom na uro se upošteva kot del porabe časa, ki ga ima igralec na voljo.
- (b) Igralec mora ustaviti svojo uro z isto roko, kot je odigral potezo. Prepovedano je držati prst na gumbu ali ga "prekrivati".
- (c) Igralec mora pravilno upravljati z uro. Prepovedano je pritiskati s silo, dvigniti ali prevrniti. Nepravilno upravljanje ure se kaznuje v skladu s členom 13.4.
- (d) če igralec ni sposoben upravljati ure, lahko zagotovi pomočnika, ki mora biti sprejemljiv za sodnika, da upravlja njegovo uro. Njegovo uro nastavi sodnik na pravičen čas.
- 6.8 Za zastavico velja, da je padla, ko to opazi sodnik ali to reklamira kateri od obeh igralcev na veljaven način.
- 6.9 Razen v primerih iz členov 5.1 (a) ali členov 5.2 (a), (b) in (c), igralec izgubi igro, če ne izvrši predpisanega števila potez v za to določenem času. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravičnih potez.
- 6.10 (a) Vsak znak, ki ga da ura, šteje za končnega, če ne gre za očitno napako. Uro z očitno napako sodnik zamenja. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju časov na zamenjani uri.
- (b) Če se med partijo ugotovi, da je bila nastavitev ene ali obeh ur napačna, naj katerikoli igralec ali sodnik takoj ustavi uro. Sodnik naj nastavi pravilno nastavitev ter prilagodi čas in števec potez. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju pravičnih nastavitev.
- 6.11 Če sta padli obe zastavici in ni možno ugotoviti, katera je padla prva:
- a) se igra nadaljuje, če se to zgodi v kateremkoli obdobju igre, razen v zadnji periodi
- b) igra je remi, če se to dogodi v periodi, v kateri se morajo odigrati vse preostale poteze
- 6.12 (a) Če se mora partija začasno prekiniti, bo sodnik ustavil uri.
- (b) Igralec lahko ustavi uro, da poišče sodnikovo pomoč. Na primer ob promociji, ko ni na voljo zahtevane figure.
- (c) Sodnik določi kdaj se igra nadaljuje
- (d) Če igralec ustavi obe uri, da bi poiskal sodnikovo pomoč, sodnik odloči ali je bilo ustavljanje ure z razlogom. Če je očitno, da igralec ni imel veljavnega razloga za tak postopek se ga kaznuje v skladu s členom 13.4
- 6.13 Ob nepravilnosti in/ali ob vzpostavitvi prejšnje pozicije sodnik po najboljši presoji določi čas na uri. Nastavil bo tudi, če je potrebno, števec potez na uri.
- 6.14 Uporaba zaslonov, monitorjev ali demonstracijskih desk s prikazom dejanske pozicije na šahovnici, potez in števila potez, ur, ki kažejo tudi število odigranih potez, je v igralni dvorani dovoljena. Igralec ne more reklamirati na podlagi teh prikazanih podatkov.

7. člen: Nepravilnosti

- 7.1 (a) Če je med igro ugotovljeno, da je bila začetna pozicija nepravilna, se partija razveljavi in odigra nova igra.
- (b) Če se med igro ugotovi, da je bila napaka pri namestitvi šahovnice v nasprotju s členom 2.1, se pozicija prenese na pravilno nameščeno šahovnico in igra nadaljuje.
- 7.2 Če sta igralca začela igrati z obrnjenimi barvami figur, se igra nadaljuje, razen če sodnik ne določi drugače.
- 7.3 Če igralec podre eno ali več figur, mora vzpostaviti pravilno pozicijo na svoj čas. Če je potrebno, igralec ali njegov nasprotnik zaustavi uro in pokliče na pomoč sodnika. Sodnik lahko kaznuje igralca, ki je podrl pozicijo.
- 7.4 (a) Če se med igro ugotovi, da je bila odigrana nepravilna poteza, vključno s promocijo kmeta v damo, trdnjavo, lovca ali skakača in z jemanjem nasprotnikovega kralja, se vzpostavi pozicija takoj pred ugotovljeno napako. Če se ne more določiti pozicija takoj pred ugotovljeno napako, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Uri se namestita v skladu s členom 6.13. Za potezo, ki nadomesti nepravilno, velja upoštevanje členov 4.3 in 4.6. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.
- (b) Po postopku opravljenem v členu 7.4 (a) sodnik za prvo nepravilno potezo doda nasprotniku 2 minuti časa vsakokrat; za tretjo nepravilno potezo sodnik razglasi partijo za izgubljeno za tega igralca. V primeru, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravih potez, je igra remi.
- 7.5 Če se med partijo ugotovi, da so bile figure premaknjene s svojih polj, se vzpostavi pozicija pred nepravilnostjo. Če pozicije neposredno pred napako ni možno določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Uri se namestita v skladu s členom 6.13. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.

8. člen: Zapisovanje potez

- 8.1 V toku igre morata oba igralca zapisovati svoje in nasprotnikove poteze, potezo za potezo, jasno in čitljivo, kolikor se le da, v algebraini notaciji (Dodatek C), na "zapisniku" predpisanem za tekmovanje. Prepovedano je zapisovanje potez v naprej, razen v primeru reklamacije remija po členu 9.2 ali 9.3 ali pri prekinitvi partije v skladu s točko 1.a Smernic ob prekinjenih partijah. Igralec lahko odgovori na nasprotnikovo potezo preden zapiše potezo, če tako želi. Prejšnjo potezo mora zapisati preden odigra svojo naslednjo potezo. Ponudba remija mora biti zapisana na formularjih obeh igralcev. (Dodatek C.13) Če igralec ne more zapisovati potez, lahko poteze zapisuje asistent, ki mora biti sprejemljiv za sodnika. Uro naravno sodnik na pravičen način.
- 8.2 Formular mora biti med partijo viden sodniku.
- 8.3 Formularji so last organizatorja prireditve.
- 8.4 Če ima igralec manj kot pet minut na svoji uri in nima dodatnega časa 30 sekund ali več na potezo v vsaki periodi igre, potem mu do konca periode ni obvezno pisati potez, kot navaja člen 8.1. Takoj po padcu ene od zastavic, mora igralec kompletno izpolniti zapisnik, preden povleče naslednjo potezo.
- 8.5 (a) Če nobenemu od igralcev ni potrebno pisati potez, kot zahteva člen 8.4, bi sodnik ali pomočnik moral poskušati biti prisoten in pisati poteze. V tem primeru takoj po padcu ene zastavice sodnik ustavi uri. Nato oba

- igralca izpolniti formular ob pomoči sodnikovega ali nasprotnikovega zapiska.
- (b) Če le enemu od igralcev ni potrebno pisati potez, kot to zahteva člen 8.4, mora izpolniti zapisnik takoj po padcu zastavice. Pri tem lahko uporabi nasprotnikov zapisnik, če je na potezi. Igro lahko nadaljuje šele, ko je izpolnil svoj zapisnik in nasprotnikovega vrnil.
 - (c) Če na voljo ni izpolnjenega formularja ali zapiska, morata igralca pod nadzorom sodnika ali pomočnika rekonstruirati partijo na drugi šahovnici, pred tem pa sodnik zapiše končno pozicijo, čase na urah in število potez, če je ta podatek na voljo.
- 8.6 Če igralca ne moreta izpolniti formularja, se igra nadaljuje s prvo potezo po časovni kontroli razen, če je očitno, da sta igralca odigrala več potez.
- 8.7 Ob koncu partije morata oba igralca podpisati oba zapisnika in zabeležiti rezultat. Tudi, če je rezultat nepravilen, bo tak ostal, razen če sodnik ne odloči drugače.

9. člen: Remi

- 9.1 (a) Pravila tekmovanja lahko opredelijo, da se igralci brez privolitve sodnika ne morejo dogovoriti za remi – po določenem številu potez ali nasploh.
- (b) Če pravila tekmovanja dovoljujejo dogovor remija se upošteva sledeče:
- (1) Igralec, ki želi ponuditi remi bo to storil potem, ko povleče potezo na šahovnici in pred pritiskom na uro. Ponudba ob kateremkoli drugem času je prav tako veljavna, vendar se upošteva člen 12.6. Ponudba je brezpogojna. V obeh primerih ponudba ne more biti umaknjena in ostane v veljavi dokler je nasprotnik ne sprejme, odbije ustno ali z odigrano potezo ali če se partija kako drugače konča.
 - (2) Ponudbo remija označita oba igralca na formularju s simbolom (Glej dodatek C13).
 - (3) Zahteva za remi pod 9.2, 9.3 ali 10.2 se smatra kot ponudba remija.
- 9.2 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, ko se ista pozicija najmanj tretjič (ni nujno zaporedoma)
- (a) bo pojavila, in če igralec najprej zapiše svojo potezo na zapisnik in sodniku najavi namero odigrati to potezo ali
 - (b) že ta trenutek pojavi in je igralec, ki reklamira na potezi.
- Pozicije, kot v (a) in (b) se smatrajo za iste, če je isti igralec na potezi, figure istih barv pa so na istih poljih in so na razpolago iste možne poteze. Pozicije niso iste, če kmet, ki bi lahko bil vzet z en passant, ne more biti več vzet na ta način. Ko je nujno odigrati potezo s kraljem ali trdnjavo, je izgubljena pravica do rokade s to figuro, a šele po odigrani potezi.
- 9.3 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, če
- (a) zapiše na zapisnik in sodniku napove, da bo povlekel potezo, po kateri bo zadnjih 50 zaporednih potez obeh igralcev brez premikanja kmetov in brez jemanja figur ali
 - (b) da je zadnjih 50 potez odigranih brez premikanja kmetov in menjave figur s strani obeh igralcev.
- 9.4 Če igralec izvrši potezo po členu 4.3 ne da bi reklamiral remi, izgubi pravico do reklamacije v tej potezi kot to navajata členu 9.2 in 9.3.

- 9.5 Če igralec reklamira remi, kot je navedeno v členih 9.2 in 9.3, lahko takoj ustavi obe uri (glej člen 6.12 (b)). Svoje zahteve ne sme umakniti.
- (a) Če je reklamacija pravilna, je igra takoj remi.
 - (b) Če reklamacija ni pravilna, bo sodnik dodal nasprotniku 3 minute časa za razmišljanje. Potem se igra nadaljuje. Če je reklamacija temeljila na nameravani potezi, mora biti le-ta odigrana v skladu s členom 4.
- 9.6 Igra je remi, če je nastala pozicija v kateri ne more priti do mata z nobenim zaporedjem pravih potez. Igra se takoj konča, če je bilo zaporedje potez do nastanka pozicije pravilno.

10. člen: Hitri konec partije

- 10.1 "Hitri konec partije" je zadnja faza igre, ko je potrebno v omejenem času povleči vse (preostale) poteze.
- 10.2 Če ima igralec manj kot dve minuti na svoji uri, lahko reklamira remi pred padcem svoje zastavice. Pokliče sodnika in lahko ustavi uri (glej člen 6.12 (b)).
- (a) Če se sodnik strinja, da nasprotnik nima namena zmagati na običajen način ali da ni možno zmagati na običajen način, potem razglasi igro za remi. Svojo odločitev lahko preloži ali reklamacijo zavrne.
 - (b) Če sodnik preloži svojo odločitev, nasprotnik lahko dobi 2 minuti dodatnega časa, igra pa se nadaljuje v prisotnosti sodnika, če je možno. Sodnik določi končni izid kasneje med partijo ali čim hitreje po padcu zastavice. Igro razglasi za remi, če meni, da se končna pozicija ne da zmagati na normalen način ali da nasprotnik ni skušal zmagati na normalen način.
 - (c) Če sodnik zavrne reklamacijo, nasprotnik dobi dve dodatni minuti za razmišljanje.
 - (d) Odločitev sodnika glede členov 10.2 (a), (b), (c) je dokončna.

11. člen: Rezultat

- 11.1 Če ni predhodno objavljeno drugače, igralec, ki dobi igro, dobi eno točko (1), igralec, ki izgubi igro ostaja brez točk (0) in igralec, ki remizira igro, prejme pol točke (1/2).

12. člen: Vedenje igralcev

- 12.1 Igralci ne smejo izvajati nobenih postopkov, da bi šahovsko igro spravili na slab glas.
- 12.2 Igralci ne smejo zapustiti prireditvenih prostorov brez dovoljenja sodnika. Prireditveni prostor je določen kot igralni prostor, prostori za počitek in za osvežitev, ločeni prostori za kadilce in drugi prostori, ki jih določi sodnik. Igralec, ki je na potezi, ne sme zapustiti igralnega prostora brez dovoljenja sodnika.
- 12.3 a) Med igro je igralcem prepovedano uporabljati kakršnekoli zapiske, vire informacij, nasvete ali analizirati na drugi šahovnici.
- b) Brez dovoljenja sodnika je v igralni dvorani prepovedano imeti mobilne telefone ali druge elektronske naprave za komuniciranje, razen če so popolnoma izključene. Če katerakoli naprava ustvari zvok, igralec izgubi partijo. Nasprotnik zmagata partijo. V primeru, da nasprotnik ne more

zmagati z nobenim možnim zaporedjem pravih potez, je njegov izid remi.

- c) Kajenje je dovoljeno le v delu prizorišča, ki ga označi sodnik.
- 12.4 Formular se uporablja le za zapisovanje potez, časa na uri, predlogov za remi in zadev, ki se tičejo reklamacije.
- 12.4 Igralci, ki končajo partijo, se smatrajo kot gledalci.
- 12.6 Prepovedano je motiti in vznemirjati nasprotnika na kakršenkoli način. To vključuje nerazumno reklamiranje, nerazumno ponujanje remija ali povzročanje hrupa v igralnem prostoru.
- 12.7 Vsako kršenje členov 12.1-12.6 vodi h kaznim predvidenim v členu 13.4.
- 12.8 Igro izgubi igralec, ki vztrajno zavrača Pravila šaha. Rezultat nasprotnika določi sodnik.
- 12.9 Če sta po členu 12.8 kriva oba igralca, se partija razglasi za izgubljeno za oba igralca.
- 12.10 V primeru člena 10.2 (d) ali Dodatka D se igralec ne more pritožiti na sodnikovo odločitev. Sicer pa se lahko igralec pritoži nad katerokoli sodnikovo odločitvijo, razen če pravila tekmovanja ne določajo drugače.

13. člen: Vloga sodnika (glej Uvod)

- 13.1 Sodnik skrbi, da se Pravila šaha striktno izpolnjujejo.
- 13.2 Sodnik deluje v najboljšem interesu tekmovanja. Moral bi zagotoviti, da je pripravljeno dobro igralno okolje in da igralcev ne motijo. Nadzoruje potek tekmovanja.
- 13.3 Sodnik opazuje partije, še posebej, ko so igralci v časovnih stiskah, izvaja odločitve, ki jih lahko sprejme, in naloži kazni igralcem, kjer je to potrebno.
- 13.4 Sodnik lahko uporabi eno ali več naslednjih kazni:
 - (a) opomin;
 - (b) dodajanje časa nasprotniku;
 - (c) zmanjšanje preostalega časa kršitelju;
 - (d) razglasitev partije za izgubljeno;
 - (e) odvzem točk kršitelju v dotični partiji
 - (f) dodajanje točk nasprotniku v dotični partiji (do maksimalnega števila za to partijo)
 - (g) izključitev s turnirja.
- 13.5 Sodnik lahko doda enemu ali obema igralcema dodatni čas v primeru zunanjega motenja igre.
- 13.6 Sodnik ne sme posredovati v partiji, razen v primerih določenih v pravilih šaha. Ne sme posredovati števila odigranih potez, razen v primeru uporabe člena 8.5, dokler vsaj enemu igralcu ni padla zastavica. Sodnik se vzdrži opozarjanja igralcev, da je nasprotnik odigral potezo ali da igralec ni pritisnil na uro.
- 13.7 a) Gledalci in igralci drugih partij ne smejo govoriti o partiji ali drugače vplivati na partijo. Če je potrebno, lahko sodnik kršitelja odstrani iz prireditvenih prostorov. Če kdo opazi nepravilnosti, lahko o tem obvesti le sodnika.
 - b) Razen če sodnik posebej ne odobri, je v igralni dvorani in v vsakem drugem prostoru, ki ga določi sodnik, prepovedano, da kdorkoli uporablja mobilni telefon ali katerokoli komunikacijsko napravo.

14. člen: FIDE

- 14.1 Zveze, članice FIDE, lahko zahtevajo od FIDE uradno pojasnilo o problemih, ki se tičejo Pravil šaha.

Dodatek A. Pospešeni šah

- A1. "Partija v pospešenem šahu" je tista, pri kateri se brez dodatnega časa odigrajo vse poteze v vsaj 15 minutah, vendar manj kot 60 minut na igralca. V primeru dodatnega časa velja formula: dodeljen čas + 60 x dodatni čas za potezo skupaj znaša vsaj 15 minut, vendar manj kot 60 minut na igralca.
- A2. Igralcem ni potrebno zapisovati potez.
- A3. V primeru, da je zagotovljen ustrezen nadzor partij (npr. en sodnik na največ tri partije), veljajo Tekmovalna pravila igre.
- A4. V primeru, da ni ustreznega nadzora, veljajo Tekmovalna pravila igre, razen kjer jih posebej urejajo sledeča Pravila za pospešeni šah:
- a) Potem, ko je igralec odigral tri poteze, se ne upošteva nobena reklamacija v zvezi z nepravilno postavitvijo figur, šahovnice ali nastavitve ure. V primeru zamenjave kralja in dame, rokada ni dovoljena.
 - b) Sodnik razsoja po členu 4 (postopek premikanja figur) le na zahtevo enega ali obeh igralcev.
 - c) Nepravilna poteza je izvršena, ko je igralec pognal nasprotnikovo uro. Nasprotnik lahko reklamira nepravilno potezo preden izvrši svojo potezo. Sodnik lahko odloča samo v primeru takšne reklamacije. Če sta oba kralja v šahu, ali promocija ni izvršena do konca, bo sodnik posredoval, če je možno.
 - d)
 - 1) Šteje, da je zastavica padla, ko to pravilno reklamira eden od igralcev. Sodnik se vzdrži opozarjanja na padec zastavice, lahko pa to stori, če sta padli obe zastavici.
 - 2) Za reklamiranje zmage na čas, mora igralec ustaviti obe uri in obvestiti sodnika. Za upravičeno reklamacijo mora biti igralčeva zastavica gori, nasprotnikova pa doli po ustavitvi obeh ur.
 - 3) Če sta padli obe zastavici kot je opisano pod 1 in 2, je partija remi.

Dodatek B. Hitropotezni šah

- B1. "Hitropotezna partija" je tista v kateri se morajo vse poteze odigrati v času manjšem od 15 minut na vsakega igralca. V primeru dodatnega časa velja formula: dodeljen čas + 60 x dodatni čas za potezo skupaj znaša manj kot 15 minut na vsakega igralca.
- B2. V primeru, da je zagotovljen ustrezen nadzor partij (en sodnik na eno partijo), veljajo Tekmovalna pravila igra in člen A2.
- B3. V primeru, da ni ustreznega nadzora, velja sledeče:
- a) Veljajo Pravila šaha za pospešeni šah kot je navedeno v dodatku A, razen v primerih, ki jih urejajo sledeča Pravila za hitropotezni šah
 - b) Člena 10.2 in A4 (c) ne veljata.
 - c) Nepravilna poteza je izvršena, če je bila pognana nasprotnikova ura. Nasprotnik lahko reklamira zmago pred izvršitvijo svoje poteze. Če nasprotnik ne more zmagati z nobenim zaporedjem pravih potez, lahko reklamira remi preden odigra potezo. Ko nasprotnik izvrši potezo, nepravilna poteza ne more biti več popravljena, razen če se igralca medsebojno dogovorita brez posredovanja sodnika.

Dodatek C. Algebraična notacija

FIDE priznava na svojih turnirjih in dvobojih le en sistem zapisovanja, algebraični, in priporoča tak enoten sistem šahovske pisave tudi za literaturo in revije. Zapisniki z drugim sistemom zapisovanja potez se ne morejo uporabiti kot dokaz, kjer se ponavadi zapisniki uporabljajo v tak namen. Sodnik, ki opazi, da igralec uporablja dugačen zapis, bi moral opozoriti igralca o zahtevani notaciji.

Opis algebraičnega sistema

C1. V tem opisu "figura" pomeni vsako figuro, razen kmeta.

C2. Vsaka figura je označena s prvo črko, veliko tiskano, njenega imena. Primer: K=kralj, D=dama, T=trdnjava, L=lovec, S=skakač.

C3. Za prvo črko imena figure lahko igralec uporabi prvo črko imena figure, ki se uporablja v njegovi deželi. Primer: B=bishop (angleško lovec), F=fou (lovec francosko). V tiskovinah se priporoča uporaba simbolov figur.

C4. Kmetje niso označeni s prvo črko imena, ampak se razpoznajo po tem, da so brez takega znaka. Primer: e5, d4, a5.

C5. Osem linij (z leve proti desni za belega in z desne proti levi za črnega) je označenih z malimi tiskanimi črkami: a, b, c, d, e, f, g in h.

C6. Osem vrst (od spodaj navzgor za belega in od zgoraj navzdol za črnega) je oštevilčenih z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 in 8. Bele figure in kmetje so razporejeni na 1. in 2. vrsti, črne figure in kmetje pa na 8. in 7. vrsti.

C7. Kot posledica prejšnjega pravila, ima vsako polje enoumno oznako črke in številke.

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

C8. Vsaka poteza s figuro je označena z (a) prvo črko imena figure in (b) imena polja na katero se premakne. Med (a) in (b) ni vezaja. Primer: Le5, Sf3, Td1. V primeru kmetov se označi le končno polje. Primer: e5, d4, a5.

C9. Ko figura jemlje se vrine x med

(a) prvo črko imena figure in

(b) končno polje.

Primer: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Ko jemlje kmet, se poleg končnega polja označi tudi linija od kod je kmet prišel ter x. Primer: dxe5, gxf3, axb5. V primeru jemanja mimogrede (en pasant) se označi končno polje kmeta z dodatkom "e.p.". Primer: exd6 e.p.

C10. Če lahko na isto polje prideta dve enakoimenovani figuri, potem se premaknjena figura označi na naslednji način:

- (1) če sta obe figuri na isti vrsti:
 - (a) s prvo črko imena figure
 - (b) linijo startnega polja in
 - (c) imenom končnega polja.
- (2) če sta obe figuri na isti liniji:
 - (a) s prvo črko imena figure
 - (b) vrsto startnega polja in
 - (c) imenom končnega polja.
- (3) če sta figuri na različnih linijah in vrstah, se uporabi način (1). V primeru jemanja se med (b) in (c) lahko vrine x.

Primeri:

- (1) Imamo dva skakača: na h2 in d2 in eden od njiju skoči na polje f3. Možna notacija je: Shf3 ali Sdf3.
- (2) Imamo dva skakača: na g5 in g1 in eden od njiju skoči na f3. Možna notacija je: S5f3 ali S1f3.
- (3) Imamo dva skakača: na h2 in d4 in eden od njiju skoči na f3. Možna notacija je: Shf3 ali Sdf3.

Če je posredi jemanje na polju f3 se prejšnji primeri glasijo takole:

- (1) Shxf3 ali Sdxf3
- (2) S5xf3 ali S1xf3
- (3) Shxf3 ali Sdxf3

C11. Če na isto polje lahko jemljeta dva kmeta, se poteza zapiše na naslednji način:

- (a) črka izhodiščne linije
- (b) x
- (c) končno polje

Primer: če ima beli kmeta na c4 in e4 in črni kmeta li figuro na d5, potem je notacija za belega naslednja: cxd5 ali exd5 glede na izvršeno potezo.

C12. V primeru promocije kmeta, se zapiše dejanska poteza s kmetom z nadaljnjo oznako figure v katero se kmet pretvori. Primer: d8D, f8S, b1L, g1T.

C13. Ponudba remija naj se zaznamuje z (=)

Pomembne okrajšave:

0-0: mala rokada (rokada na kraljevo stran)

0-0-0: velika rokada (rokada na damino stran)

x: jemanje

+: šah

++: mat

e.p.: jemanje mimogrede

Zapisovanje šaha, mata ali jemanja figur na formular ni obvezno.

Primer partije: 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+ Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)

Dodatek D. Pravila za hitri konec partije brez sodnika v igralnem prostoru

D1. Kjer se igrajo partije, kot navaja člen 10, lahko igralec reklamira remi, če ima manj kot dve minuti na svoji uri in preden mu pade zastavica. S tem se partija konča.

Reklamira lahko na osnovi:

(a) da, njegov nasprotnik ne more zmagati na običajen način, ali

(b) da, njegov nasprotnik ne poskuša zmagati na običajen način.

V (a) mora igralec zapisati končno pozicijo, nasprotnik pa jo preveri.

V (b) mora igralec zapisati končno pozicijo in dodati izpolnjeni formular.

Nasprotnik naj preveri formular in končno pozicijo.

Reklamacija se preda neodvisnemu sodniku, čigar odločitev je dokončna.

Dodatek E. Pravila za partije s slepimi in vidno prizadetimi igralci

E1. Direktor turnirja lahko uporabi naslednja pravila glede na lokalne okoliščine. V tekmovalnem šahu med videčimi in vidno prizadetimi (slepimi) lahko katerikoli od obeh igralcev zahteva uporabo dveh šahovnic, pri čemer videči uporablja običajno šahovnico, slepi pa posebno prirejeno za slepe igralce. Posebno prirejena šahovnica mora ustrezati naslednjim zahtevam:

a imeti površino vsaj 20x20 cm

b imeti rahlo dvignjena črna polja

c vsako polje mora imeti varovalno odprtino

d vsaka figura mora imeti konico, ki gre v varovalno odprtino

e figure tipa Staunton z označenimi črnimi figurami

E2. Naslednja pravila urejajo igro:

1. Poteze morajo biti povedane jasno, ponovljene od nasprotnika in izvršene na šahovnici. Za karseda jasnejšo objavo poteze se priporoča uporaba naslednjih imen namesto črk:

A-Anna B-Bella C-Cesar D-David

E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector

Vrste naj se napovejo z nemškimi številkami:

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

5-fünf 6-sechs 7-sieben 8-acht

Rokada se napove v Nemščini: "Lange Rochade" (velika rokada) in "Kurze Rochade" (mala rokada).

Figure imajo naslednja imena: Koenig (kralj), Dame (dama), Turm (trdnjava), Laefer (lovec), Springer (skakac), Bauer (kmet). Ob promociji kmeta mora igralec povedati v katero figuro se spremeni kmet.

2. Na šahovnici slepega igralca se smatra, da je bila figura dotaknjena, ko jo igralec povleče iz varovalne odprtine.

3. Poteza se smatra za izvršeno:

a v primeru jemanja, ko je s šahovnice odstranjena vzeta figura igralca, ki bo na potezi

b ko je figura postavljena v drugo varovalno luknjo

c ko je bila poteza javljena.

Le po teh primerih se lahko požene nasprotnikova ura.

Kar se tiče točk 2 in 3 veljajo za videče igralce običajna pravila.

4. Priporoča se uporaba posebno prirejene šahovske ure za slepe igralce. Imela naj bi naslednje:
 - a številčnico na otip z enojnimi pikami za 5 minut in dvojnimi za 15 minut.
 - b zastavico, ki je dobro čutna. Zastavica naj bi bila taka, da se z roko zazna vsaka minuta zadnjih pet minut.
5. Slep igralec mora beležiti poteze v Braille-ovi pisavi ali na diktafon.
6. Ustni spodrslijaj v objavi poteze mora biti popravljen takoj in preden se požene nasprotnikova ura.
7. Če med igro pride do različnih pozicij na obeh šahovnicah, morajo biti le-te popravljene ob pomoči nadzornika in ob uporabi obeh formularjev. Če sta formularja enaka, mora igralec, ki je zapisal pravilno potezo, vendar povlekel napačno, popraviti pozicijo v skladu z zapisnikom.
8. Če se formularja razlikujeta je potrebno vrniti poteze do tam, kjer se formularja skladata, sodnik pa naj ustrezno namesti čas na urah.
9. Slep igralec ima lahko asistenta, ki lahko opravlja eno ali več naslednjih dolžnosti:
 - a izvršitev poteze na nasprotnikovi šahovnici.
 - b objavlja poteze obeh igralcev
 - c pisanje potez za slepega in poganjanje nasprotnikove ure (ob upoštevanju 3.c)
 - d obveščanje slepega igralca o številu potez in porabljenem času obeh nasprotnikov, vendar le na zahtevo igralca
 - e reklamira padec zastavice in obvešča nadzornika o dotaknjeni figuri
 - f ureja potrebne formalnosti ob prekinitvah partij.

Dodatek F. Pravila naključnega šaha 960 (šah960)

- F1 Za šah960 veljajo posebna pravila preden je postavljena naključna začetna pozicija. Po tem se igra enako kot standardni šah. Še posebej velja, da se figure in kmeti premikajo normalno in da je cilj vsakega igralca matirati nasprotnikovega kralja.
- F2 Zahteve za začetno pozicijo
Začetna pozicija za šah960 mora upoštevati posebna navodila. Beli kmetje so razporejeni na 2. vrsto kot pri standardnem šahu. Vse ostale bele figure so razporejene na 1. vrsto z naslednjimi omejitvami:
- a) Kralj je postavljen nekje med obe trdnjavi.
 - b) Lovca sta postavljena na polja nasprotnih barv.
 - c) Črne figure so postavljene enako, nasprotno od belih figur.
- Začetna pozicija se lahko pred začetkom igre ustvari s pomočjo računalnika ali z uporabo kocke, kovanca, kart ipd.
- F3 Šah960 pravila za rokiranje
- a) Šah960 dovoljuje, da vsak igralec rokira enkrat na partijo, z eno potezo s potencialnim premikom kralja in trdnjave. Kar nekaj razlag pravil standardnega šaha je potrebno za rokiranje, ker standardna pravila predpisujejo začetno kralja in trdnjave, v šahu960 so pa ta pravila pogosto neuporabna.

b) Kako rokirati

V šahu960, odvisno od pozicije kralja in trdnjave, je manever rokiranja možno izvesti na štiri načinov:

1. Dvopotezno rokiranje: ena poteza s premikom kralja in ena poteza s premikom trdnjave.
2. Premostitveno rokiranje: z zamenjavo pozicij kralja in trdnjave.
3. Kraljevo rokiranje: s premikom samo kralja.
4. Trdnjavsko rokiranje: s premikom samo trdnjave.

Priporočila

1. Kadar se rokada izvaja za šahovnico je priporočljivo, da se kralja najprej odstrani izven šahovnice poleg njegove končne pozicije, potem se trdnjavo prestavi z začetne v končno pozicijo, zatem pa se kralja postavi na končno pozicijo.
2. Po rokiranju sta končni poziciji trdnjave in kralja enake kot bi bile v standardnem šahu.

Pojasnila

Po rokiranju na c-stran (notirano O-O-O in znano kot rokada na damino stran) je kralj na polju c (c1 za belega in c8 za črnega), trdnjava pa na polju d (d1 za belega in d8 za črnega). Po rokiranju na g-stran (notirano O-O in znano kot rokada na kraljevo stran) je kralj na polju g (g1 za belega in g8 za črnega), trdnjava pa na polju f (f1 za belega in f8 za črnega).

Opombe

1. V izogib nesporazumom je priporočljivo pred izvedbo rokade izjaviti »Nameravam rokirati.«
2. V nekaterih začetnih pozicijah se kralj ali trdnjava (vendar ne oba) ne premakne med rokado.
3. V nekaterih začetnih pozicijah se rokada lahko izvede že v prvi potezi.
4. Vsja polja med kraljevim začetnim in končnim poljem (vključujoč končno polje) in vsa polja med trdnjavinim začetnim in končnim poljem (vključujoč končno polje) morajo biti prazna, razen za kralja in trdnjavo, ki rokira.
5. V nekaterih pozicijah so nekatera polja, ki bi pri standardnem šahu morala biti prazna, med rokiranjem lahko zasedena. Na primer po rokiranju na c-stran (O-O-O) je mogoče, da so a,b in/ali e polja zasedena, ali pri rokiranju na g-stran (O-O) je mogoče, da sta e in/ali h polji zasedeni.

Smernice ob prekinjenih partijah

1. (a) Če partija ni končana v času predvidenem za igranje, bo sodnik od igralca, ki je na potezi, zahteval "kuvertiranje poteze". Igralec mora zapisati potezo z razločno notacijo na svojem zapisniku, vstaviti svoj in nasprotnikov zapisnik v kuvert, jo zalepiti in šele nato ustaviti obe uri. Dokler igralec ne ustavi ur, lahko spremeni zapisano potezo. Če po sodnikovi zahtevi po kuvertiranju poteze, igralec odigra potezo na šahovnici, mora to potezo zapisati kot kuvertirano na svoj zapisnik.
(b) Za igralca, ki je na potezi in prekine partijo pred koncem seanse, velja, da je kuvertiral ob izteku seanse.
2. Na kuverti mora biti označeno naslednje:
(a) imeni igralcev

- (b) pozicija pred kuvertirano potezo
 - (c) porabljen čas za oba igralca
 - (d) ime igralca, ki je kuvertiral potezo
 - (e) številka kuvertirane poteze
 - (f) ponudba remija, če je bila izvršena pred prekinitvijo
 - (g) datum, čas in kraj igranja nadaljevanja partije.
3. Sodnik naj preveri točnost podatkov na kuverti in je odgovoren za njeno hranjenje.
 4. Če igralec predlaga remi po kuvertaciji poteze, je ponudba veljavna, dokler je nasprotnik ne sprejme ali zavrne kot navaja člen 9.1
 5. Pred nadaljevanjem partije, se na šahovnici nastavi pozicija pred izvršitvijo kuvertirane poteze. Uri naj kažeta porabljen čas ob prekinitvi.
 6. Če se igralca sporazumeta za remi pred nadaljevanjem partije ali če eden od igralcev obvesti sodnika, da se vda, je partija končana.
 7. Kuverta se odpre le, če je prisoten igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo.
 8. Razen v primerih, ki so navedeni v členih 5, 6.9 in 9.6, je partija izgubljena za igralca, ki je kuvertiral potezo, če je:
 - (a) zapisana nerazločno; ali
 - (b) napačna v smislu, da je nemogoče ugotoviti njen pomen; ali
 - (c) nepravilna.
 9. Če je ob dogovorjenem času nadaljevanja
 - (a) prisoten igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo, potem se kuverta odpre, odigra kuvertirana poteza in požene ura.
 - (b) odsoten igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo, potem se požene njegova ura. Ob prihodu lahko ustavi uro in pokliče sodnika. Kuverta se nato odpre in kuvertirana poteza se odigra na šahovnici. Ura se spet požene.
 - (c) igralec, ki je kuvertiral, odsoten, lahko njegov nasprotnik zapiše odgovor na formular, ga zapre v novo kuvertu in požene nasprotnikovo uro, namesto da bi odgovoril na običajen način. Če je postopek tak, se kuverta izroči v hrambo sodniku in odpre ob prihodu nasprotnika.
 10. Partija je izgubljena za igralca, ki pride na nadaljevanje partije več kot eno uro prepozno. Če je zamudnik igralec, ki je kuvertiral potezo, potem je odločitev lahko drugačna če:
 - (a) je odsotni igralec kuvertiral mat; ali
 - (b) je odsotni igralec kuvertiral pat ali je nastala pozicija opisana v členu 9.6;
 ali
 - (c) je prisotni igralec izgubil partijo v skladu s členom 6.9.
 11. (a) Če je kuverta s kuvertirano potezo izginila, se partija nadaljuje od pozicije ob prekinitvi in z urami nastavljenimi na čas ob prekinitvi. Če se čas na urah ne da ugotoviti, ga nastavi sodnik. Igralec izvede kuvertirano potezo na šahovnici.
 - (b) Če je pozicijo ob prekinitvi nemogoče ugotoviti, se partija razveljavi in se mora odigrati nova.
 12. Če ob nadaljevanju prekinjene partije katerikoli igralec pred izvršitvijo svoje prve poteze opozori na nepravilno nastavljeno uro, se mora napaka popraviti. Če napaka ni ugotovljena, se partija nadaljuje brez popravka, razen če sodnik oceni, da bodo posledice prehude.
 13. Trajanje nadaljevalne seanse nadzoruje sodnik s svojo uro. Začetni in končni čas nadaljevalne seanse mora biti najavljeno vnaprej.