

PRAVILA ŠAHA FIDE VELJAVNA OD 1. JANUARJA 2018

Vsebina:

UVOD

PREDGOVOR

OSNOVNA PRAVILA IGRE

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

TEKMOVALNA PRAVILA

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

Dodatki:

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

Smernice:

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

Slovarček izrazov v Pravilih šaha

UVOD

Pravila šaha FIDE pokrivajo šah na deski.

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

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

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

PREDGOVOR

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

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

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

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

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

OSNOVNA PRAVILA IGRE**1. člen: Narava in cilj šahovske igre**

- 1.1 Šahovska igra (partija) se igra med dvema nasprotnikoma, ki izmenično premikata figure na kvadratni deski, imenovani "šahovska deska" ali "šahovnica".
- 1.2 Igralec s svetlo obarvanimi figurami (beli) izvrši prvo potezo, nato igralca vlečeta izmenično, s tem da naslednjo potezo izvrši igralec s temno obarvanimi figurami (črni).
- 1.3 Pravi se, da je "igralec na potezi", ko njegov nasprotnik izvrši potezo.
- 1.4 Cilj vsakega od igralcev je "napasti" nasprotnikovega kralja na tak način, da nasprotnik nima na voljo pravilne poteze.
 - 1.4.1 Za igralca, ki to doseže, se pravi, da je "matiral" nasprotnika in da je zmagal igro. Pustiti lastnega kralja pod udarom, odkriti lastnega kralja, da je pod udarom, in prav tako vzeti nasprotnikovega kralja, ni dovoljeno.
 - 1.4.2 Igralec, katerega kralj je matiran, igro izgubi.
- 1.5 Če je pozicija taka, da nobeden od nasprotnikov ne more dati mat, je partija remi (glej člen 5.2.2).

2. člen: Začetna pozicija figur na šahovski deski

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













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

Figure Staunton

K Q B N R

- 2.3 Začetni položaj figur na šahovnici je naslednji:



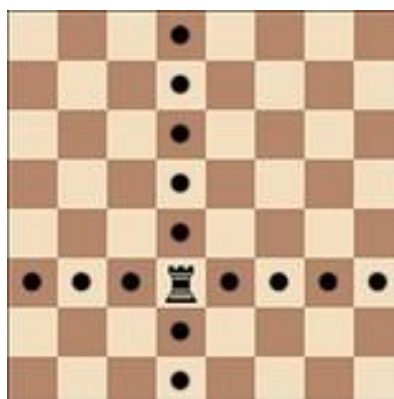
- 2.4 Osem vodoravno nanizanih polj imenujemo "vrste", osem navpičnih nizov polj pa "linije". Niz polj enake barve, ki potekajo iz enega kota deske v nasprotni kot, se imenuje "diagonala".

3. člen: Premikanje figur

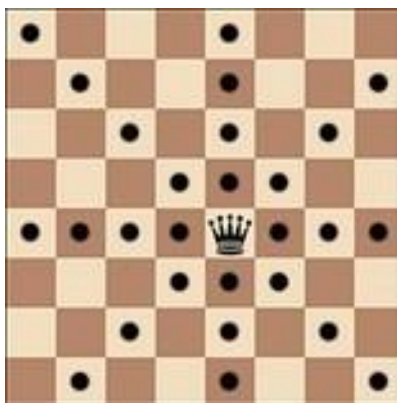
- 3.1 Figure ni dovoljeno premakniti na polje, ki je že zasedeno s figuro iste barve.
 3.1.1 Če se figura premakne na polje zasedeno s figuro nasprotne barve, se le-ta odstrani s polja kot del iste poteze.
 3.1.2 Pravimo, da figura napada nasprotnikovo figuro, če lahko na tem polju jemlje v skladu s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



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



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



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

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



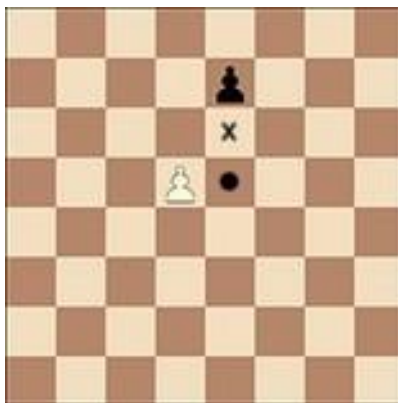
3.7.1 Kmet se lahko premakne naprej, na polje neposredno pred njim na isti liniji, če to polje ni nezasedeno ali

3.7.2 ob prvem premiku se kmet lahko premakne kot je opisano pod 3.7.1 ali pa tudi napreduje po liniji za dve polji pred njim, če sta obe polji nezasedeni ali

3.7.3 kmet se premakne na polje zasedeno z nasprotnikovo figuro, ki je diagonalno pred njim na sosednji liniji, z jemanjem te figure.

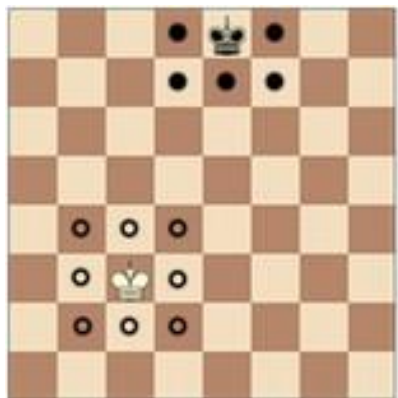


- 3.7.4.1 Kmet, ki zaseda polje v isti vrsti, kot nasprotnikov kmet na sosednji liniji, ki je pravkar napredoval za dve polji z začetnega polja, lahko vzame tega nasprotnikovega kmeta, kot da bi se ta premaknil le za eno polje.
- 3.7.4.2 To jemanje je možno le v potezi, ki sledi takemu napredovanju in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



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

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



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



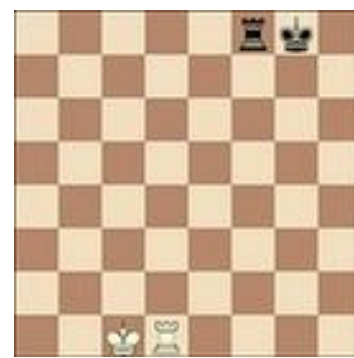
Pred rokado belega na kraljevo stran
Pred rokado črnega na damino stran



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



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



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

3.8.2.1 Pravica do rokade je izgubljena:

- 3.8.2.1.1 če je bil kralj že premaknjen ali
- 3.8.2.1.2 če je bila trdnjava že premaknjena.

3.8.2.2 Rokada začasno ni možna:

- 3.8.2.2.1 če je polje na katerem kralj stoji ali polje, ki ga mora prečkati ali zasesti napadeno z eno ali več nasprotnikovimi figurami ali
- 3.8.2.2.2 če je med kraljem in trdnjavo za izvedbo rokade katerakoli figura.

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

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

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

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

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

4. člen: Postopek premikanja figur

4.1 Vsaka poteza mora biti odigrana le z eno roko.

- 4.2.1 Ob predhodni najavi svoje namere (npr. z izjavo "j'adoube" ali "popravljam"), lahko samo igralec na potezi popravi položaj figure ali figur na njihovih poljih.
- 4.2.2 Vsak drug fizični kontakt s figuro, razen nedvomno naključnega, se smatra kot nameren.
- 4.3 Če se igralec na potezi na šahovnici dotakne z namenom, da jih premakne ali vzame (razen v primeru člena 4.2):
- 4.3.1 ene ali več svojih figur, mora premakniti prvo dotaknjeno figuro, s katero lahko igra
- 4.3.2 ene ali več nasprotnikovih figur, mora vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko vzame,
- 4.3.3 ene ali več figur vsake barve, mora vzeti prvo dotaknjeno nasprotnikovo figuro s prvo dotaknjeno svojo figuro, če pa je to nepravilno, mora premakniti ali vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko premakne ali vzame. Ob nejasnosti, katera figura je bila prva dotaknjena, se smatra lastna figura za prvo dotaknjeno pred nasprotnikovo.
- 4.4 Če se igralec na potezi:
- 4.4.1 dotakne kralja in trdnjave, mora rokirati na tisto stran, če je poteza dovoljena.
- 4.4.2 namerno dotakne najprej trdnjave in nato še kralja, ne sme izvesti rokade, ampak se spor rešuje po členu 4.3.1
- 4.4.3 ki namerava rokirati, dotakne kralja in trdnjave istočasno, vendar je rokada s to trdnjavo nepravilna, mora igralec odigrati drugo potezo s kraljem (kar lahko vključuje tudi rokado z drugo trdnjavo). Če igralec nima na voljo pravilne poteze s kraljem, lahko odigra katerokoli drugo pravilno potezo
- 4.4.4 promovira kmeta, je izbira nove figure končana, ko se z novo figuro dotakne polja promocije.
- 4.5 Če v skladu s členom 4.3 ali 4.4 z nobeno od dotaknjenih figur ni možno izvesti pravilne poteze, lahko igralec odigra poljubno pravilno potezo.
- 4.6 Promocija se lahko izvrši na različne načine:
- 4.6.1 kmeta ni potrebno postaviti na polje promocije
- 4.6.2 kmet je lahko odstranjen in nova figura postavljena na ustrezno polje v poljubnem vrstnem redu.
- 4.6.3 Če je na polju promocije nasprotnikova figura jo je potrebno odstraniti.
- 4.7 V primeru, ko je bila kot pravilna poteza ali del pravilne poteze figura spuščena na polje, ta figura v tej potezi ne more biti premaknjena na drugo polje. Poteza se smatra za izvršeno v primeru:
- 4.7.1 jemanja, ko je vzeta figura odstranjena s šahovnice in igralec postavi svojo figuro na izpraznjeno polje in jo izpusti iz roke,
- 4.7.2 rokade, ko igralec izpusti trdnjavo iz roke na polje, ki ga je pred tem prečkal kralj. Ko igralec izpusti iz roke kralja, poteza še ni izvršena, vendar igralec ne sme izvesti druge poteze, kot je zaključek rokade, če je to dovoljena poteza. Če rokada na to stran ni dovoljena, mora igralec izvršiti drugo dovoljeno potezo s kraljem (kar lahko vključuje rokado z drugo trdnjavo). Če kralj nima na voljo nobene pravilne poteze, lahko igralec izvrši katerokoli dovoljeno potezo.
- 4.7.3 promocije, ko igralec izpusti novo figuro, ki jo je postavil na polje promocije in ko odstrani kmeta z deske.

- 4.8 Igralec izgubi pravico reklamiranja nasprotnikovih napak po členih 4.1 – 4.7, ko se dotakne figure z namenom, da jo premakne ali vzame.
- 4.9. Če igralec ne more premikati figur, lahko za izvajanje tega zagotovi pomočnika, ki mora biti sprejemljiv za sodnika.

5. člen: Končana igra

- 5.1.1. Igra je dobljena za igralca, ki matira nasprotnikovega kralja. Če je bila poteza, ki je izvršila matiranje v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7, se igra takoj konča.
- 5.1.2 Igra je dobljena za igralca, katerega nasprotnik izjavi, da se vda. S tem se igra takoj konča.
- 5.2.1 Igra je remi, ko igralec na potezi nima na voljo pravilne poteze in njegov kralj ni v šahu. Rečemo, da se je igra končala s "patom". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je izvršila pat v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7.
- 5.2.2 Igra je remi, ko je nastala pozicija, v kateri nobeden od igralcev ne more matirati nasprotnika z zaporedjem 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 v skladu s členom 3 in členi 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 Igra je remi po sporazumu med obema igralcema med igro, če sta oba igralca izvršila vsaj eno potezo. S tem se igra takoj konča.

TEKMOVALNA PRAVILA

6. člen: Šahovska ura

- 6.1 "Šahovska ura" pomeni, da gre za uro z dvema časovnima prikazoma, povezanima tako, da lahko naenkrat teče le eden od prikazov.
"Ura" v pravilih šaha pomeni enega od obeh časovnih prikazov.
Vsaka šahovska ura ima "zastavico".
"Padec zastavice" pomeni iztek časa, ki ga ima igralec na voljo.
- 6.2.1 Vsak igralec, ki med igro izvrši potezo na šahovnici, mora ustaviti svojo uro in pognal nasprotnikovo (reče se, da mora pritisniti svojo uro). To "zaključí" potezo. Poteza je tudi zaključena če:
- 6.2.1.1 poteza konča igro (glej člene 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 in 9.6.2) ali
- 6.2.1.2 je igralec izvršil svojo naslednjo potezo, ko njegova prejšnja poteza ni bila zaključena.
- 6.2.2 Ko izvrši svojo potezo, mora biti igralcu dovoljeno ustaviti svojo uro, tudi če je nasprotnik medtem že izvršil svojo naslednjo potezo. Čas med izvajanjem poteze na šahovnici in pritiskom na uro se upošteva kot del porabe časa, ki ga ima igralec na voljo.
- 6.2.3 Igralec mora pritisniti svojo uro z isto roko, kot je odigral potezo. Prepovedano je držati prst na uri ali jo "prekrivati".
- 6.2.4 Igralec mora pravilno upravljati z uro. Prepovedano je pritisniti uro pred potezo, jo pritiskati s silo, dvigniti, ali prevrniti. Nepravilno upravljanje ure se kaznuje v skladu s členom 12.9.

- 6.2.5 Figure lahko popravi samo igralec, kateremu teče ura.
- 6.2.6 Če igralec ni sposoben upravljati ure, lahko zagotovi pomočnika, ki bo opravljal to delo in bo sprejemljiv za sodnika. Njegovo uro nastavi sodnik na pravičen čas. Ta prilagoditev ure ne velja za uro prizadetega igralca.
- 6.3.1 Ob uporabi šahovske ure, mora vsak od igralcev zaključiti vsaj minimalno število potez ali vse poteze v za to določenem času, vključno z dodanim časom za vsako potezo. Vse to mora biti določeno vnaprej.
- 6.3.2 Čas prihranjen v eni časovni periodi se doda času, ki je na voljo v naslednji periodi, kjer je to primerno. V "zakasnitvenem načinu" (time-delay mode) se obema igralcema dodeli "glavni čas za razmišljanje". Vsak od igralcev dobi tudi "določen posebni čas" za vsako potezo. Odštevanje glavnega časa za razmišljanje se začne šele po izkoriščenju določenega posebnega časa za potezo. Glavni čas se ne spremeni, ne glede na izkoriščenost določenega posebnega časa.
- 6.4 Takoj po padcu zastavice se morajo preveriti zahteve člena 6.3.1.
- 6.5 Pred začetkom partije sodnik določi položaj ure.
- 6.6 Ob času, določenem za začetek igre, se požene ura igralcu z belimi figurami.
- 6.7.1 Pravila tekmovanja morajo vnaprej določiti privzeti čas zamude. Če privzeti čas ni določen, se smatra da je 0 (nič). Vsak igralec, ki pride za šahovnico po tem času, izgubi partijo, razen če sodnik odloči drugače.
- 6.7.2 V primeru, da pravila tekmovanja predvidevajo privzeti čas zamude večji od nič, velja sledeče: če nobeden od igralcev ni prisoten ob začetku, bo igralec z belimi figurami izgubil ves porabljen čas do prihoda, razen če pravila tekmovanja ne predvidevajo drugače oziroma če sodnik ne odloči drugače.
- 6.8 Za zastavico velja, da je padla, ko to opazi sodnik ali to reklamira kateri od obeh igralcev na veljaven način.
- 6.9 Razen v primerih iz členov 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, igralec izgubi igro, če ne izvrši predpisanega števila potez v za to določenem času. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravilnih potez.
- 6.10.1 Vsak znak, ki ga da ura, šteje za končnega, če ne gre za očitno napako. Uro z očitno napako sodnik zamenja. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju časov na zamenjani uri.
- 6.10.2 Če se med partijo ugotovi, da je bila nastavitev ene ali obeh ur napačna, naj katerikoli igralec ali sodnik takoj ustavi uro. Sodnik naj nastavi pravilno nastavitev ter prilagodi čas in števec potez, če je to potrebno. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju pravilnih nastavitvev.
- 6.11.1 Če se mora partija začasno prekiniti, bo sodnik ustavil uri.
- 6.11.2 Igralec lahko ustavi uro samo v primeru, če potrebuje pomoč sodnika, npr. ob promociji, ko ni na voljo zahtevane figure.
- 6.11.3 Sodnik določi kdaj se igra nadaljuje.

- 6.11.4 Če igralec ustavi obe uri, da bi poiskal sodnikovo pomoč, sodnik odloči ali je bilo ustavljanje ure z razlogom. Če je očitno, da igralec ni imel veljavnega razloga za tak postopek, se ga kaznuje v skladu s členom 12.9.
- 6.12.1 Uporaba zaslonov, monitorjev ali demonstracijskih desk s prikazom dejanske pozicije na šahovnici, potez in števila potez, ur, ki kažejo tudi število odigranih potez, je v igralni dvorani dovoljena.
- 6.12.2 Igralec ne more reklamirati samo na osnovi teh prikazanih podatkov.

7. člen: Nepravilnosti

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

- 7.6 Če se med partijo ugotovi, da je bila katerakoli figura premaknjena s svojega pravilnega polja, se vzpostavi pozicija pred nepravilnostjo. Če pozicije neposredno pred napako ni možno določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.

8. člen: Zapisovanje potez

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

9. člen: Remi

- 9.1.1 Pravila tekmovanja lahko opredelijo, da igralci brez privolitve sodnika ne smejo ponuditi ali sprejeti remija, v manj kot določenem številu potez ali nasploh.
- 9.1.2 Vendar se upošteva sledeče, če pravila tekmovanja dovoljujejo dogovor remija:
- 9.1.2.1 Igralec, ki želi ponuditi remi bo to storil potem, ko povleče potezo na šahovnici in pred pritiskom na svojo uro. Ponudba ob kateremkoli drugem času je prav tako veljavna, vendar se upošteva člen 11.5. Ponudba je brezpogojna. V obeh primerih ponudba ne more biti umaknjena in ostane v veljavi dokler je nasprotnik ne sprejme, odbije ustno ali z odigrano potezo ali če se partija kako drugače konča.
- 9.1.2.2 Ponudbo remija označita oba igralca na formularju s simbolom (=).
- 9.1.2.3 Zahteva za remi pod 9.2 ali 9.3 se smatra kot ponudba remija.
- 9.2.1 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, ko se ista pozicija najmanj tretjič (ni nujno s ponovitvijo potez):
- 9.2.1.1 bo pojavila, in če igralec najprej zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in sodniku najavi namero odigrati to potezo ali
- 9.2.1.2 že ta trenutek pojavi in je igralec, ki reklamira na potezi.
- 9.2.2 Pozicije se smatrajo za iste samo, če je isti igralec na potezi, figure iste vrste in istih barv pa so na istih poljih in so na razpolago iste možne poteze obeh igralcev. Takšne pozicije niso iste če:
- 9.2.2.1 kmet, ki bi lahko bil vzet z en passant, ne more biti več vzet na ta način.
- 9.2.2.2 ima kralj pravico rokade s trdnjavo, ki še ni premaknjena, vendar kasneje to pravico s premikom izgubi. Pravica do rokade je izgubljena samo s premikom kralja ali trdnjave.
- 9.3 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, če:
- 9.3.1 zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in sodniku napove, da bo povlekel potezo, po kateri bo zadnjih 50 zaporednih potez obeh igralcev brez premikanja kmetov in brez jemanja figur ali
- 9.3.2 da je zadnjih 50 potez zaključenih brez premikanja kmetov in brez jemanja figur.
- 9.4 Če se igralec dotakne figure, kot v členu 4.3, izgubi pravico do reklamacije po členih 9.2 in 9.3 v tej potezi.
- 9.5.1 Če igralec reklamira remi, kot je navedeno v členih 9.2 ali 9.3, mora on ali sodnik ustaviti obe uri (glej člen 6.12.1 ali 6.12.2). Svoje zahteve ne sme umakniti.
- 9.5.2 Če je reklamacija pravilna, je igra takoj remi.
- 9.5.3 Če reklamacija ni pravilna, bo sodnik dodal nasprotniku 2 minuti časa za razmišljanje. Potem se igra nadaljuje. Če je reklamacija temeljila na nameravani potezi, mora biti le-ta odigrana v skladu s členoma 3 in 4.
- 9.6 Igra je remi, če se pojavi ena ali obe sledeči možnosti:
- 9.6.1 ista pozicija, kot v 9.2.2 se pojavi najmanj 5x (petkrat).
- 9.6.2 oba igralca sta zaključila katerikoli zaporedni niz najmanj 75 potez brez premikanja kmetov in brez jemanja figur. Mat v zadnji potezi ima prednost.

10. člen: Točke

- 10.1 Igralec, ki zmagaja svojo igro ali zmagaja s kontumacem, dobi eno točko (1), igralec, ki izgubi svojo igro ali izgubi s kontumacem dobi nič točk (0) in igralec, ki remizira svojo igro dobi pol točke ($\frac{1}{2}$). Pravila tekmovanja lahko določijo tudi drugače.
- 10.2 Skupni izid katerekoli igre ne sme nikoli preseči najvišjega izida običajno določenega za to igro. Izidi posameznega igralca morajo biti tisti, ki jih običajno povezujemo z igro, npr. izid $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ ni dovoljen.

11. člen: Vedenje igralcev

- 11.1 Igralci ne smejo izvajati nobenih postopkov, ki bi šahovsko igro spravili na slab glas.
- 11.2.1 Prireditveni prostor je določen kot igralni prostor, prostor za počitek in za osvežitev, stranišče, ločen prostor za kadilce in drugi prostori, ki jih določi sodnik.
- 11.2.2 Igralni prostor je določen kot mesto, kjer igralci igrajo svoje partije.
- 11.2.3 Samo z dovoljenjem sodnika lahko:
- 11.2.3.1 igralec zapusti prireditveni prostor,
- 11.2.3.2 igralec na potezi zapusti igralni prostor,
- 11.2.3.3 oseba, ki ni igralec ali sodnik dostopa v igralni prostor.
- 11.2.4 Pravila tekmovanja lahko določajo, da mora nasprotnik igralca na potezi sodniku javiti, ko želi zapustiti igralni prostor.
- 11.3.1 Med igro je igralcem prepovedano uporabljati kakršnekoli zapiske, vire informacij, nasvete ali analizirati katerokoli partijo na drugi šahovnici.
- 11.3.2.1 V prireditvenem prostoru je med igro prepovedano imeti katerokoli elektronsko napravo, ki jo sodnik posebej ne odobri. Vendar lahko pravila tekmovanja dovolijo, da so takšne naprave, ki morajo biti popolnoma izključene, shranjene v torbi igralca. Ta torba mora biti odložena na mesto, ki je dogovorjeno s sodnikom. Oba igralca ne smeta uporabljati te torbe brez dovoljenja sodnika.
- 11.3.2.2 Igralec bo izgubil partijo, če je razvidno, da je takšno napravo prinesel v prireditveni prostor. Nasprotnik bo partijo zmagal. Pravila tekmovanja lahko določijo drugačne, manj ostre kazni.
- 11.3.3 Sodnik lahko zahteva od igralca, da mu ta dovoli zasebni pregled oblačil, torb, drugih stvari ali telesa. Igralca pregleda sodnik ali oseba, ki jo sodnik pooblasti in mora biti istega spola kot igralec. Če igralec zavrne sodelovanje, sodnik postopa po členu 12.9.
- 11.3.4 Kajenje, vključno z elektronskimi cigaretami, je dovoljeno le v delu prizorišča, ki ga označi sodnik.
- 11.4 Igralci, ki končajo partijo, se smatrajo kot gledalci.
- 11.5 Prepovedano je motiti in vznemirjati nasprotnika na kakršenkoli način. To vključuje nerazumno reklamiranje, nerazumno ponujanje remija ali povzročanje hrupa v igralnem prostoru.

- 11.6 Vsako kršenje členov 11.1 - 11.5 vodi h kaznim predvidenim v členu 12.9.
- 11.7 Igro izgubi igralec, ki vztrajno zavrača Pravila šaha. Rezultat nasprotnika določi sodnik.
- 11.8 Če sta po členu 11.7 kriva oba igralca, se partija razglasi za izgubljeno za oba igralca.
- 11.9 Igralec ima od sodnika pravico zahtevati obrazložitev določenih točk iz Pravil šaha.
- 11.10 Igralec se lahko pritoži nad katerokoli sodnikovo odločitvijo, tudi če je že podpisal formular (glej člen 8.7), razen če pravila tekmovanja ne določajo drugače.
- 11.11 Oba igralca morata pomagati sodniku v vsaki situaciji, ki zahteva rekonstrukcijo igre, vključno z reklamacijo remija.
- 11.12 Preverjanje 3x (trikratne) ponovitve pozicije ali reklamacije 50 potez je dolžnost igralcev, pod nadzorom sodnika.

12. člen: Vloga sodnika (glej Uvod)

- 12.1 Sodnik skrbi, da se upoštevajo Pravila šaha.
- 12.2 Sodnik mora:
- 12.2.1 zagotoviti pošteno igro,
 - 12.2.2 delovati v najboljšem interesu tekmovanja,
 - 12.2.3 zagotoviti, da je pripravljeno dobro igralno okolje,
 - 12.2.4 zagotoviti, da igralcev ne motijo,
 - 12.2.5 nadzirati potek tekmovanja,
 - 12.2.6 izvesti posebne ukrepe, da zaščiti interes prizadetih igralcev in tistih, ki potrebujejo medicinsko pomoč,
 - 12.2.7 slediti pravilom in smernicam za preprečevanje goljufij
- 12.3 Sodnik opazuje partije, še posebej, ko so igralci v časovnih stiskah, izvajajo odločitve, ki jih lahko sprejme, in naloži kazni igralcem, kjer je to potrebno.
- 12.4 Sodnik lahko imenuje pomočnike, ki bodo spremljali partije, npr. ko je več igralcev v časovni stiski.
- 12.5 Sodnik lahko doda enemu ali obema igralcema dodatni čas v primeru zunanjega motenja igre.
- 12.6 Sodnik ne sme posredovati v partiji, razen v primerih določenih v pravilih šaha. Ne sme posredovati števila zaključenih 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.

- 12.7 Če kdo opazi nepravilnost, lahko obvesti samo sodnika. Igralcem v drugih partijah ni dovoljeno govoriti o partiji, ali se kako drugače vmešavati v partijo. Gledalcem se ni dovoljeno vmešavati v partijo. Če je potrebno, lahko sodnik kršitelja odstrani iz prireditvenega prostora.
- 12.8 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.
- 12.9 Sodnik lahko uporabi naslednje kazni:
- 12.9.1 opomin,
 - 12.9.2 dodajanje časa nasprotniku,
 - 12.9.3 zmanjšanje preostalega časa kršitelju,
 - 12.9.4 dodajanje točk nasprotniku, do največjega dovoljenega števila točk za to partijo,
 - 12.9.5 odvzem točk kršitelju v tej partiji ,
 - 12.9.6 razglasitev partije za izgubljeno za kršitelja (sodnik tudi določi rezultat nasprotnika),
 - 12.9.7 v naprej objavljene denarne kazni,
 - 12.9.8 izključitev z enega ali več kol,
 - 12.9.9 izključitev s turnirja.

DODATKI**Dodatek A. Pospešeni šah**

- A.1 Partija v "pospešenem šahu" je tista, ki se brez dodatnega časa zaključi v več kot 10 minutah, vendar manj kot v 60 minutah na igralca. V primeru dodatnega časa velja formula: dodeljen čas + 60 x dodatni čas za potezo skupaj znaša več kot 10 minut, vendar manj kot 60 minut na igralca.
- A.2 Igralcem ni potrebno zapisovati potez, vendar ne izgubijo pravice do običajne reklamacije na osnovi formularja. Igralec lahko kadarkoli zahteva od sodnika formular z namenom, da zapiše poteze.
- A.3.1 Tekmovalna pravila igre veljajo če:
- A.3.1.1 en sodnik nadzira največ tri partije in
- A.3.1.2 vsako partijo zapisuje sodnik ali njegov pomočnik in po možnosti še elektronska sredstva.
- A.3.2 Igralec, ki je na potezi lahko kadarkoli zahteva od sodnika ali njegovega pomočnika, da mu pokaže formular. To lahko zahteva največ petkrat v partiji. Več zahtev se smatra kot motenje nasprotnika.
- A.4 V primeru, da ni ustreznega nadzora, velja sledeče:
- A.4.1 Potem, ko sta oba igralca zaključila deset potez od začetne pozicije,
- A.4.1.1 nastavitve ure ni več dovoljeno spremeniti, razen če bi to negativno vplivalo na urnik tekmovanja
- A.4.1.2 se ne upošteva nobena reklamacija v zvezi z nepravilno postavitvijo šahovnice ali figur. V primeru nepravilne postavitve kralja, rokada ni dovoljena. V primeru nepravilne postavitve trdnjave, rokada s to trdnjavo ni dovoljena.
- A.4.2 Če sodnik opazi postopek igralca, opisanega v členih 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ali 7.5.4, bo postopal po členu 7.5.5, v kolikor nasprotnik še ni izvršil svoje naslednje poteze. Če sodnik ne posreduje, lahko nasprotnik reklamira, preden izvrši svojo naslednjo potezo. Nepravilna poteza ostane in partija se nadaljuje, če nasprotnik ne reklamira nepravilne poteze in če sodnik ne posreduje. Ko nasprotnik izvrši potezo, nepravilna poteza ne more biti več popravljena, razen če se igralca medsebojno dogovorita brez posredovanja sodnika.
- A.4.3 Za reklamiranje zmage na čas, lahko igralec ustavi uro in obvesti sodnika. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravih potez.
- A.4.4 Če sodnik opazi, da sta oba kralja v šahu ali kmet na najbolj oddaljeni vrsti od svoje startne pozicije, bo počakal do zaključka naslednje poteze. Nato bo, če je nepravilna pozicija še vedno na šahovnici, razglasil remi.
- A.4.5 Sodnik bo tudi opozoril na padec zastavice, če to opazi.
- A.5 Uporaba člena A.3 ali člena A.4 mora biti določena v tekmovalnem pravilniku za celotno tekmovanje

Dodatek B. Hitropotezni šah

- B.1 "Hitropotezna partija" je tista, v kateri morajo biti vse poteze, brez dodatnega časa, zaključene v času 10 minut ali manj za vsakega igralca. V primeru dodatnega časa velja formula: dodeljen čas + 60 x dodatni čas za potezo skupaj znaša 10 minut ali manj.
- B.2 Kazni omenjene v členih 7 in 9 Tekmovalnih pravil, so ena minuta, namesto dveh minut.
- B.3.1 Tekmovalna pravila igre veljajo če:
- B.3.1.1 en sodnik nadzira eno partijo in
- B.3.1.2. vsako partijo zapisuje sodnik ali njegov pomočnik in po možnosti še elektronska sredstva.
- B.3.2 Igralec, ki je na potezi lahko kadarkoli zahteva od sodnika ali njegovega pomočnika, da mu pokaže formular. To lahko zahteva največ petkrat v partiji. Več zahtev se smatra kot motenje nasprotnika.
- B.4 Če ni ustreznega nadzora, veljajo Pravila za pospešeni šah v členih A.2 in A.4.
- B.5 Uporaba člena B.3 ali člena B.4 za celotno tekmovanje mora biti določena v tekmovalnem pravilniku.

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 drugačen zapis, mora opozoriti igralca glede zahtevane notacije.

Opis algebraičnega sistema

- C.1 V tem opisu "figura" pomeni vsako figuro, razen kmeta.
- C.2 Vsaka figura je označena z okrajšavo. V slovenskem jeziku je to prva črka, velika tiskana črka, njenega imena. Primer: K=kralj, D=dama, T=trdnjava, L=lovec, S=skakač.
- C.3 Za okrajšavo imena figur 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.
- C.4 Kmetje niso označeni s prvo črko imena, ampak se razpoznajo po tem, da so brez takega znaka. Primer: poteze se zapišejo e5, d4, a5 in ne ke5, Kd4, ka5.
- C.5 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.
- C.6 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 prvi in drugi vrsti, črne figure in kmetje pa na osmi in sedmi vrsti.
- C.7 Kot posledica prejšnjega pravila, ima vsako polje enoumno oznako črke in številke.

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 Vsaka poteza s figuro je označena z okrajšavo imena figure in imena polja na katero se premakne. Ni potrebe za vezajem med oznako imena in polja. Primeri: Le5, Sf3, Td1.
V primeru kmetov se označi le končno polje. Primer: e5, d4, a5.
Sprejemljiva je tudi daljša oblika, ki vsebuje polje, od koder je bila figura premaknjena. Primeri: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

- C.9 Ko figura jemlje se lahko vrine x med
- C.9.1 okrajšavo imena figure in
- C.9.2 končnim poljem. Primeri: Lxe5, Sxf3, Txd1, glej tudi C.10.
- C.9.3 Ko jemlje kmet, se poleg končnega polja označi tudi linija od kod je kmet prišel, lahko pa se vmes vrine x. Primer: dxe5, gxf3, axb5,. V primeru jemanja mimogrede (en passant) se lahko označi končno polje kmeta z dodatkom "e.p.". Primer: exd6 e.p.
- C.10 Če lahko na isto polje prideta dve enako imenovani figuri, potem se premaknjena figura označi na naslednji način:
- C.10.1 če sta obe figuri na isti vrsti:
- C.10.1.1 z okrajšavo imena figure
- C.10.1.2 linijo startnega polja in
- C.10.1.3 oznako končnega polja.
- C.10.2 če sta obe figuri na isti liniji:
- C.10.2.1 z okrajšavo imena figure
- C.10.2.2 vrsto startnega polja in
- C.10.2.3 oznako končnega polja.
- C.10.3 Če so figure na različnih linijah in vrstah, se priporoča način 1. Primeri:
- C.10.3.1 Imamo dva skakača: na h2 in d2 in eden od njiju skoči na polje f3. Možna notacija je: Shf3 ali Sef3.
- C.10.3.2 Imamo dva skakača: na g5 in g1 in eden od njiju skoči na f3. Možna notacija je: S5f3 ali S1f3.
- C.10.3.3 Imamo dva skakača: na h2 in d4 in eden od njiju skoči na f3. Možna notacija je: Shf3 ali Sdf3.
- C.10.3.4 Če je zgodi jemanje na polju f3, je notacija iz prejšnjih primerov prav tako uporabna, lahko pa se vrine x: primer je lahko 1) Shxf3 ali Sexf3, 2) S5xf3 ali S1xf3, 3) Shxf3 ali Sdx3.
- C.11 V primeru promocije kmeta, se zapiše dejanska poteza s kmetom z nadaljnjo okrajšavo figure v katero se kmet pretvori. Primer: d8D, exf8S, b1L, g1T.
- C.12 Ponudba remija naj se zaznamuje z (=).
- C.13 Okrajšave:
- 0-0 = mala rokada (rokada na kraljevo stran)
- 0-0-0 = velika rokada (rokada na damino stran)
- x = jemanje
- + = šah
- ++ ali # = mat
- e.p = jemanje mimogrede
- Zadnje štiri okrajšave niso obvezne.
- 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(=)
- ali:
1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 ed4 4. e5 Se4 5. Dd4 d5 6. ed6 Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1(=)

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

- D.1 Organizator po posvetu s sodnikom 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 igralec uporablja običajno šahovnico, vidno prizadeti igralec pa posebej za to prirejeno. Posebno prirejena šahovnica mora ustrezati naslednjim zahtevam:
- D.1.1 imeti površino vsaj 20 x 20 cm,
 D.1.2 imeti rahlo dvignjena črna polja,
 D.1.3 vsako polje mora imeti varovalno odprtino.
- D.1.4 Zahteve za figure so:
- D.1.4.1 vse morajo imeti konico, ki gre v varovalno odprtino na šahovnici,
 D.1.4.2 biti morajo tipa Staunton, s posebej označenimi črnimi figurami.
- D.2 Naslednja pravila urejajo igro:
- D.2.1 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
- Razen če sodnik ne določi drugače, se vrste 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), Laeuffer (lovec), Springer (skakac), Bauer (kmet).
- D.2.2 Na šahovnici vidno prizadetega igralca se smatra, da je bila figura dotaknjena, ko jo igralec povleče iz varovalne odprtine.
- D.2.3 Poteza se smatra za "izvršeno":
- D.2.3.1 v primeru jemanja, ko je s šahovnice odstranjena vzeta figura igralca, ki bo na potezi
 D.2.3.2 ko je figura postavljena v drugo varovalno luknjo
 D.2.3.3 ko je poteza javljena.

- D.2.4 Le takrat se lahko požene nasprotnikova ura.
- D.2.5 Kar se tiče točk 2 in 3 veljajo za videče igralce običajna pravila.
- D.2.6.1 Za vidno prizadete igralce, se priporoča uporaba posebno prirejene šahovske ure. Ta mora omogočati sporočanje časa in števila potez vidno prizadetim igralcem.
- D.2.6.2 Drugače se lahko uporabi analogna ura, ki ima naslednje značilnosti:
- D.2.6.2.1 številčnico na otip z enojnimi pikami za 5 minut in dvojnimi za 15 minut in
- D.2.6.2.2 dobro otipljivo zastavico. Zastavica naj bo takšna, da se z roko zazna vsaka minuta zadnjih pet minut do polne ure.
- D.2.7 Vidno prizadeti igralec mora beležiti poteze v Braille-ovi pisavi ali na diktafon.
- D.2.8 Ustni spodrsrljaj v objavi poteze mora biti popravljen takoj in preden se požene nasprotnikova ura.
- D.2.9 Če med igro pride do različnih pozicij na obeh šahovnicah, morajo biti le-te popravljene ob pomoči sodnika 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. Če se formularja razlikujeta je potrebno vrniti poteze do tam, kjer se formularja skladata, sodnik pa ustrezno nastavi čas na urah.
- D.2.10 Vidno prizadeti igralec lahko ima pomočnika, ki opravlja eno ali več naslednjih dolžnosti:
- D.2.10.1 izvršitev poteze na nasprotnikovi šahovnici.
- D.2.10.2 objavlja poteze obeh igralcev
- D.2.10.3 pisanje potez za vidno prizadetega igralca in poganjanje nasprotnikove ure (ob upoštevanju 3.c)
- D.2.10.4 obveščanje slepega igralca o številu potez in porabljenem času obeh nasprotnikov, vendar le na zahtevo igralca
- D.2.10.5 reklamira padec zastavice in obvešča sodnika o dotaknjeni figuri
- D.2.10.6 ureja potrebne formalnosti ob prekinitvi partije.
- D.2.11 Če vidno prizadeti igralec ne uporablja pomočnika, lahko videči igralec določi nekoga, ki bo opravljal dolžnosti omenjene v točkah D.2.10.1 in D.2.10.2. Pomočnik mora biti zagotovljen, če med seboj igrata vidno prizadeti in slušno prizadeti igralec.

Smernice I. Prekinjene partije

- I.1.1 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 kuverto, jo zalepiti in šele nato ustaviti uro. Dokler igralec ne ustavi ure, 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.
- I.1.2 Za igralca, ki je na potezi in prekine partijo pred koncem seanse, velja, da je kuvertiral ob izteku seanse.
- I.2 Na kuverti mora biti označeno naslednje:
- I.2.1 imeni igralcev,
- I.2.2 pozicija pred kuvertirano potezo,
- I.2.3 porabljen čas za oba igralca,
- I.2.4 ime igralca, ki je kuvertiral potezo,
- I.2.5 številka kuvertirane poteze,
- I.2.6 ponudba remija, če je bila izvršena pred prekinitvijo,
- I.2.7 datum, čas in kraj igranja nadaljevanja partije.
- I.3 Sodnik naj preveri točnost podatkov na kuverti in je odgovoren za njeno hranjenje.
- I.4 Če igralec predlaga remi po kuvertirani potezi, je ponudba veljavna, dokler je nasprotnik ne sprejme ali zavrne kot navaja člen 9.1.
- I.5 Pred nadaljevanjem partije, se na šahovnici nastavi pozicija pred izvršitvijo kuvertirane poteze. Uri naj kažeta porabljen čas ob prekinitvi.
- I.6 Če se igralca sporazumeta za remi pred nadaljevanjem partije ali če eden od igralcev obvesti sodnika, da se vda, je partija končana.
- I.7 Kuverta se odpre le, če je prisoten igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo.
- I.8 Razen v primerih, ki so navedeni v členih 5, 6.9, 9.6 in 9.7, je partija izgubljena za igralca, ki je kuvertiral potezo, če je:
- I.8.1 zapisana nerazločno ali
- I.8.2 napačna v smislu, da je nemogoče ugotoviti njen pomen ali
- I.8.3 nepravilna.
- I.9 Če je ob dogovorjenem času nadaljevanja:
- I.9.1 prisoten igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo, potem se kuverta odpre, odigra kuvertirana poteza in požene njegova ura,
- I.9.2 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. Njegova ura se nato spet požene,
- I.9.3 igralec, ki je kuvertiral, odsoten, lahko njegov nasprotnik zapiše odgovor na formular, ga zapre v novo kuverto 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.

- I.10 Partija je izgubljena za igralca, ki pride na nadaljevanje partije po privzetem času zamude, razen če sodnik odloči drugače. Če je s kuvertirano potezo partija zaključena, potem takšen zaključek velja.
- I.11 Če pravila tekmovanja določajo, da privzeti čas zamude ni enak nič, potem velja naslednje: če na začetku ni prisoten nobeden od igralcev, bo igralec, ki mora odgovoriti na kuvertirano potezo, izgubil ves porabljen čas do svojega prihoda, razen če pravila tekmovanja ne določajo drugače ali sodnik ne odloči drugače.
- I.12.1 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. Na šahovnici igralec izvede potezo, za katero izjavlja, da jo je kuvertiral.
- I.12.2 Če je pozicijo ob prekinitvi nemogoče ugotoviti, se partija razveljavi in se mora odigrati nova.
- I.13 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 odloči drugače.
- I.14 Trajanje nadaljevalne seanse nadzoruje sodnik s svojo uro. Začetni čas nadaljevalne seanse mora biti najavljen vnaprej.

Smernice II. Pravila naključnega šaha 960 (šah960)

- II.1 Za šah960 veljajo posebna pravila preden je postavljena naključna začetna pozicija. Po tem se igra enako kot redni šah. Še posebej velja, da se figure in kmeti premikajo normalno in da je cilj vsakega igralca matirati nasprotnikovega kralja.
- II.2 Zahteve za začetno pozicijo
Začetna pozicija za šah960 mora upoštevati posebna navodila. Beli kmetje so razporejeni na drugo vrsto kot pri rednem šahu. Vse ostale bele figure so razporejene na prvo vrsto z naslednjimi omejitvami:
- II.2.1 kralj je postavljen nekje med obe trdnjavi in
II.2.2 lovca sta postavljena na polja nasprotnih barv in
II.2.3 črne figure so postavljene nasprotno od belih figur.
Začetna pozicija se lahko pred začetkom igre ustvari s pomočjo računalnika ali z uporabo kocke, kovanca, kart ipd.
- II.3 Šah960 pravila za rokiranje
- II.3.1 Šah960 dovoljuje, da vsak igralec rokira enkrat na partijo, z eno potezo s potencialnim premikom kralja in trdnjave. Kar nekaj razlag pravil rednega šaha je potrebno za rokiranje, ker redna pravila predpisujejo začetno postavitev kralja in trdnjave, v šahu960 so pa ta pravila pogosto neuporabna.
- II.3.2 Kako rokirati? V šahu960, odvisno od pozicije kralja in trdnjave, je manever rokiranja možno izvesti na štiri načine:
- II.3.2.1 dvopotezno rokiranje: ena poteza s premikom kralja in ena poteza s premikom trdnjave ali
II.3.2.2 premostitveno rokiranje: z zamenjavo pozicij kralja in trdnjave ali
II.3.2.3 kraljevo rokiranje: s premikom samo kralja ali
II.3.2.4 trdnjavsko rokiranje: s premikom samo trdnjave.
- II.3.2.5 Priporočila:
- II.3.2.5.1 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.
- II.3.2.5.2 Po rokiranju sta končni poziciji trdnjave in kralja enake kot bi bile v rednem šahu.
- II.3.2.6 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).
- II.3.2.7 Opombe
- II.3.2.7.1 Da ne pride do nesporazuma, je priporočljivo pred izvedbo rokade izjaviti »Nameravam rokirati.«
- II.3.2.7.2 V nekaterih začetnih pozicijah se kralj ali trdnjava (vendar ne oba) ne premakne med rokado.
- II.3.2.7.3 V nekaterih začetnih pozicijah se rokada lahko izvede že v prvi potezi.

- II.3.2.7.4 Vsa 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.
- II.3.2.7.5 V nekaterih pozicijah so nekatera polja, ki bi pri rednem 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 III. Partije brez dodanega časa vključno s hitrim koncem partije

- III.1 "Hitri konec partije" je faza igre, ko je potrebno v končnem času zaključiti vse preostale poteze.
- III.2.1 Spodnje smernice, ki se nanašajo na zaključni del partije, vključno s hitrim koncem partije, se lahko upoštevajo samo, če so predhodno najavljene.
- III.2.2 Te smernice veljajo samo za redne in pospešene partije brez časovnega dodatka in ne za hitropotezne partije.
- III.3.1 Če sta padli obe zastavici in ni možno ugotoviti, katera je padla prva:
 III.3.1.1 se igra nadaljuje, če se to zgodi v kateremkoli obdobju igre, razen v zadnji periodi
 III.3.1.2 je igra remi, če se to zgodi v periodi, v kateri se morajo odigrati vse preostale poteze
- III.4 Igralec na potezi, ki ima manj kot dve minuti na svoji uri lahko zahteva, da se partija nadaljuje v kumulativnem načinu, z dodatkom petih sekund na potezo za oba igralca. To predstavlja ponudbo remija. Če nasprotnik remija ne sprejme in se sodnik strinja z zahtevo, se uri nastavita z dodatkom časa; nasprotniku se dodeli dve minuti časovnega pribitka in igra se nadaljuje.
- III.5 Če se člen III.4 ne uporablja in če ima igralec manj kot dve minuti na svoji uri, lahko reklamira remi pred padcem svoje zastavice. Pokliče sodnika in lahko ustavi uro (glej člen 6.12.2). Reklamira lahko na osnovi tega, da nasprotnik nima namena zmagati na običajen način ali da ni možno zmagati na običajen način:
- III.5.1 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. Drugače lahko svojo odločitev preloži ali reklamacijo zavrne.
- III.5.2 Če sodnik preloži svojo odločitev, nasprotnik lahko dobi dve 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 kateremkoli igralcu. 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.
- III.5.3 Če sodnik zavrne reklamacijo, nasprotnik dobi dve dodatni minuti za razmišljanje.
- III.6 Za tekmovanja brez sodnika v igralnem prostoru, velja naslednje:
- III.6.1 Igralec lahko 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:
- III.6.1.1 da, njegov nasprotnik ne more zmagati na običajen način ali
 III.6.1.2 da, njegov nasprotnik ne poskuša zmagati na običajen način.
 V III.6.1.1 mora igralec zapisati končno pozicijo, nasprotnik pa jo mora preveriti.
 V III.6.1.2 mora igralec zapisati končno pozicijo in dodati izpolnjeni formular.
 Nasprotnik naj preveri formular in končno pozicijo.
- III.6.2 Reklamacija se preda imenovanemu sodniku.

Slovarček izrazov v Pravilih šaha

Številka za izrazom pove, kje se izraz prvič pojavi v Pravilih.

algebraična notacija: 8.1. Zapisovanje potez z uporabo znakov a-h in 1-8 na tabli 8x8.

analiza: 11.3. Kjer eden ali več igralcev vleče poteze na šahovnici, da bi skušal ugotoviti najboljše nadaljevanje.

beli: 2.2. 1. Na šahovnici je 16 svetlo obarvanih figur in 32 polj, ki se imenujejo bela; ali
2. to velja tudi za igralca z belimi figurami.

Bronstein način: 6.3.b. Glej zakasnitveni način.

časovna kontrola: 1. Predpisani čas dodeljen igralcu. Na primer: 40 potez v 90 minutah, vse poteze v 30 minutah in 30 sekund dodatka od prve poteze; ali 2. reče se, da je igralec dosegel časovno kontrolo, če je npr. zaključil 40 potez v manj kot 90 minutah.

črni: 2.2. 1. Obstaja 16 temno obarvanih figur in 32 polj imenovana črna ali
2. to velja tudi za igralca s črnimi figurami.

damina stran: 3.8.1 Navpična polovica šahovnice na kateri stoji dama na začetku igre.

demonstracijska deska: 6.13. Prikaz pozicije na deski, kjer se figure premikajo ročno.

deska: 2.4. Okrajšava za šahovsko desko (šahovnico).

diagonala: 2.4. Povezan niz polj iste barve, ki teče od enega roba table do sosednjega roba.

diskrecija sodnika: V Pravilih šaha je okrog 39 primerov, kjer mora sodnik uporabiti svojo presojo.

dodatek časa: 6.1. Dodani čas (od 2 do 60 sekund) od začetka, pred vsako potezo. To je lahko v zakasnitvenem ali kumulativnem načinu.

dotik figure: 4.3. Če se igralec dotakne figure z namenom, da jo premakne, jo mora premakniti.

ekran: 6.13. Elektronski prikaz pozicije na šahovnici.

en passant: 3.7.4.1 Za razlago glej člen. V notaciji e.p.

fair play: 12.2.1 Sodnik mora včasih presoditi, ali je pravici zadoščeno, če ugotovi, da so Pravila pomanjkljiva.

figura: 2. 1. Ena izmed 32 figur na šahovnici; ali
2. dama, trdnjava, lovec ali konj.

Fischer način: Glej kumulativni način.

formular: 8.1. Papirnata razpredelnica, s prostorom za zapisovanje potez. Lahko je tudi elektronska.

gledalci: Ljudje, ki opazujejo partije in niso sodniki ali igralci. Tudi igralci, ko zaključijo svojo partijo.

handicap: Glej prizadetost.

hitri konec igre: III.1. Zadnja faze igre, v kateri mora igralec zaključiti neomejeno število potez v določenem času.

hitropotezni šah: Igra, kjer ima igralec 10 minut ali manj časa za razmišljanje.

igralni prostor: 11.2. Prostor kjer se na tekmovanju igrajo partije.

izgubiti: 4.8 1. Izgubiti pravico do reklamacije ali poteze ali 2. Izgubiti partijo zaradi kršitve Pravil ali zaradi padca zastavice.

izvršiti: 1.1. Reče se, da je poteza 'izvršena', ko je roka izpustila figuro premaknjeno na njeno novo polje in je vzeta figura (če obstaja) umaknjena s šahovnice.

j'adoube: 4.2. Obvestilo, da želi igralec popraviti figuro, vendar ni nujno, da jo namerava tudi premakniti.

jemanje: 3.1. Kjer je figura premaknjena s svojega polja na polje, ki je zasedeno z nasprotnikovo figuro. Slednja se odstrani s table. Glej tudi 3.7.4.1 in 3.7.4.2. V notaciji označeno z x.

kazni: Sodnik lahko uporabi kazni, ki so navedene v členu 12.9 v naraščajočem vrstnem redu po resnosti.

kraljeva stran: 3.8.1 Navpična polovica šahovnice na kateri stoji kralj na začetku igre.

kumulativni (Fischer) način: Kjer igralec dobi poseben čas (pogosto 30 sekund) pred vsako potezo.

kuvertirana poteza: Smernice I. Kjer je igra preložena igralec zapečati svojo naslednjo potezo v kuverto.

linija: 2.4. Navpični stolpec osmih polj na šahovnici.

manj vredna figura: Lovec ali konj.

mat: 1.2. Kjer je kralj napaden in ne more odgovoriti na grožnjo. V notaciji ++ ali #.

menjava: 1. Kjer igralec s svojo figuro vzame figuro iste vrednosti in je ta ponovno vzeta; ali 2. kjer je igralec izgubil trdnjavo in njegov nasprotnik lovca in konja.

mobilni telefon: 11.3.2

monitor: 6.13. Elektronski prikaz pozicije na šahovnici.

mrtva pozicija: 5.2.2 Kjer nobeden od igralcev ne more matirati nasprotnikovega kralja s katerokoli serijo dovoljenih potez.

nadzirati: 12.3. Pregledovati ali spremljati.

napad: 3.1. Reče se, da figura napada nasprotnikovo figuro, če figura lahko vzame nasprotnikovo figuro na tem polju.

nepravilna: 3.10.1 Pozicija ali poteza, ki ni mogoča, zaradi Pravil šaha.

ničelna toleranca: 6.7.1 Kjer mora biti igralec za šahovnico pred začetkom igre.

običajen način: III.5.1 Igrati na zmago na pozitiven način ali imeti takšno pozicijo, da obstaja realna možnost igre na zmago, ne samo na padec zastavice.

organizator: 8.3. Oseba odgovorna za prireditev, datume, nagrade, vabila, obliko tekmovanja itd.

padec zastavice: 6.1. Kjer igralcu poteče dodeljeni čas.

pat: 5.2.1 Kje igralec nima na voljo nobene pravilne poteze in njegov kralj ni v šahu.

polje promocije: Polje, ki ga kmet zasede, ko doseže osmo vrsto.

pomočnik: 8.1. Oseba, ki lahko na različne načine pomaga, da tekmovanje poteka nemoteno.

ponovitev: 5.3.1. 1. Igralec lahko reklamira remi, če se ista pozicija pojavi trikrat.
2. Igra je remi, če se ista pozicija pojavi petkrat.

ponudba remija: 9.1.2 Kjer igralec lahko ponudi remi nasprotniku. Na zapisniku se to označi s simbolom (=).

popravljam: Glej j'adoube.

pospešeni šah: A. Igra, v kateri ima vsak igralec najmanj 10 minut časa za razmišljanje, vendar manj kot 60.

poteza: 1.1. 1. 40 potez v 90 minutah, se nanaša na 40 potez za vsakega igralca ali
2. imeti potezo, se nanaša na pravico igralca, da igra naslednji ali
3. najboljša poteza belega, se nanaša na posamezno potezo belega.

pravilo 50 potez: 9.3. Igralec lahko reklamira remi, če je bilo zadnjih 50 potez vsakega igralca zaključenih brez premikanja kmetov in brez jemanja.

predaja: 5.1.2 Kjer igralec raje preneha, kot da bi igral, dokler ga nasprotnik ne matira.

preložitev: 8.1. Namesto da se partija odigra v eni seansi, se začasno ustavi in nato nadaljuje pozneje.

priredivni prostor: 11.2. Edini prostor, do katerega imajo igralci dostop med igro.

pritisniti uro: 6.2.1 Izvesti pritisk gumba ali ročice na šahovski uri, ki ustavi uro igralca in požene nasprotnikovo.

pritožba: 11.10. Običajno ima igralec pravico do pritožbe zoper odločitve sodnika ali organizatorja.

privzeti čas zamude: 6.7. Določen čas zamude igralca, ne da bi bil kontumaciran.

prizadetost: 6.2.6 Stanje, kot je fizična ali duševna prizadetost, ki se izraža v delni ali popolni izgubi zmožnosti osebe, da izvaja določene šahovske aktivnosti.

promocija: 3.7.5.3 Kjer kmet doseže osmo vrsto in je zamenjan z novo damo, trdnjavo, lovcem ali konjem iste barve.

prostori za počitek: 11.2. WC, tudi prostor na svetovnih prvenstvih, kjer se igralci lahko sprostijo.

razlaga: 11.9. Igralec ima pravico zahtevati, da se mu pravila pojasnijo.

reklamacija: 6.8. Igralec lahko se lahko pritoži sodniku v različnih okoliščinah.

remi: 5.2. Kjer je partija končana in nobena stran ni zmagala.

rezultat: 8.7. Običajno je rezultat 1-0, 0-1 ali $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. V izrednih primerih lahko oba igralca izgubita (člen 11.8), ali eden dobi $\frac{1}{2}$ in drugi 0. Za neodigrane partije je rezultat prikazan z +/- (beli zmaga s kontumacem), -/+ (črni zmaga s kontumacem), -/- (oba igralca izgubita s kontumacem).

rokada: 3.8.2 Poteza kralja proti trdnjavi. Glej člen. V notaciji 0-0 rokada na kraljevo stran, 0-0-0 rokada na damino stran.

seansa: Del igre, kjer mora igralec zaključiti določeno število potez ali vse poteze v predpisanem času.

sodnik: Uvod. Oseba, odgovorna za zagotavljanje spoštovanja pravil tekmovanja.

redni šah: Partija, kjer ima vsak igralec vsaj 60 minut časa za razmišljanje.

šah: 3.9. Kjer kralja napada ena ali več nasprotnikovih figur. V notaciji +.

šah960: Različica šaha, kjer so figure na zadnji vrsti razporejene, na enega izmed 960 različnih načinov.

šahovnica: 1.1. Mreža 8x8 kot v 2.1.

šahovska ura: 6.1. Ura z dvema medsebojno povezanima časovnima prikazoma.

šahovski komplet: 32 figur na šahovnici.

števec potez: 6.10.2 Naprava na šahovski uri, ki se lahko uporablja za beleženje štetja pritiskov na uro posameznega igralca.

točke: 10. Normalno dobi igralec 1 točko za zmago, $\frac{1}{2}$ točke za remi, 0 za poraz. Druga možnost je 3 za zmago, 1 za remi, 0 za poraz.

ura: 6.1. Eden izmed dveh časovnih prikazov.

veljavna poteza: Glej člen 3.10.1

vrsta: 2.4. Vodoravna vrstica osmih polj na šahovnici.

za šahovnico: Uvod. Pravila pokrivajo samo ta tip šaha, ne pa internetnega, dopisnega itd.

zakasnitveni (Bronstein) način: 6.3.2 Oba igralca dobita določen "glavni čas za razmišljanje". Vsak od igralcev dobi tudi "določen posebni čas" za vsako potezo. Odštevanje glavnega časa za razmišljanje se začne šele po izkoriščenju določenega posebnega časa za potezo. Glavni čas se ne spremeni, ne glede na izkoriščenost določenega posebnega časa.

zaključena poteza: 6.2.1 Kjer igralec izvrši svojo potezo in nato pritisne svojo uro.

zaokroženo območje: Območje, ki se dotika igralnega prostora, vendar ni njegov del. Na primer, prostor za gledalce.

zastavica: 6.1. Naprava, ki prikaže, kdaj poteče časovna perioda.