

FIDE Šaha Noteikumi

FIDE Šaha Noteikumi attiecas uz spēli pie šaha galdiņa.

Oriģinālā Šaha Noteikumu versija ir teksts angļu valodā, kurš tika apstiprināts 88. FIDE Kongresā Antālijā (Turcijā) stājās spēkā no 2018. gada 1. janvāra.

Šajos Noteikumos vārdi „viņš”, „viņu” un „viņam” atbilst vārdiem „viņa”, „viņu” un „viņai”.

Priekšvārds

Šaha Noteikumi neuzskaita visas iespējamās situācijas, kuras rodas spēles procesā un neparedz organizatorisku jautājumu risināšanu. Tajos gadījumos, kad Noteikumu punkti nevar noregulēt situāciju, lēmumi jāpieņem uz Noteikumos apskatītu analogisku situāciju pamata. Noteikumi paredz, ka tiesnešiem piemīt nepieciešamā kompetence, veselais saprāts un absolūta objektivitāte. Bez tam, detalizēti Noteikumi liegtu tiesnesim pieņemt lēmumu, kuru diktē taisnīgums, loģika un konkrēti apstākļi. FIDE aicina visas šaha federācijas pieņemt šo viedokli.

Jebkurai Federācijai ir tiesības ieviest detalizētākus Noteikumus, bet tie:

- nedrīkst būt pretrunā ar oficiālajiem FIDE šaha Noteikumiem;
- to pielietojums ierobežots ar dotās federācijas teritoriju;
- nav spēkā esoši jebkurā FIDE mačā, čempionātā vai kvalifikācijas sacensībās, vai turnīrā, kurā tiek noteikti FIDE nosaukumi vai reitings.

Spēles pamatnoteikumi

Punkts 1: Šaha spēles raksturs un mērķi

1.1. Šahu spēlē divi partneri, kuri pēc kārtas pārvieto savas figūras uz kvadrātveida galdiņa, kuru sauc par „šaha” galdiņu. Spēlētājs, kuram ir baltās figūras, uzsāk partiju. Šahists iegūst gājiena tiesības tikai pēc tam, kad viņa partneris pabeidzis gājienam (sk. Punktu 6.7).

1.2. Katra spēlētāja mērķis ir uzbrukt pretinieka karalim tādā veidā, lai pretinieka karalim nav nekāda glābiņa. Skaitās, ka spēlētājs, kurš sasniedz šo mērķi, ir „nomatojis” pretinieka karali un uzvarējis partiju. Partneris, kura karalis nomatots, zaudējis partiju. Atstāt savu karali zem uzbrukuma un pakļaut to uzbrukumam nav atļauts. Pretinieka karaļa ņemšana aizliegta.

1.3. Ja pozīcija tāda, ka neviens no partneriem nevar ielikt matu, partija beidzas neizšķirti.

Punkts 2: Figūru sākumpozīcija uz galdiņa

2.1. Šaha galdiņš sastāv no 64 vienādiem kvadrātiem (8x8), pārmaiņus gaišiem („baltie” lauciņi) un tumšiem („melnie” lauciņi). Tas novietots starp spēlētājiem tā, lai tuvākais stūra lauciņš pa labi no spēlētāja būtu balts.

2.2. Partijas sākumā vienam spēlētājam ir 16 gaišas figūras („baltie”), otram-16 tumšas figūras („melnie”). Šīs figūras parasti tiek apzīmētas ar atbilstošiem simboliem un ir sekojošas:

Balts karalis



Balta dāma



Divi balti torņi



Divi balti laidņi



Divi balti zirgi



Astoņi balti bandinieki



Melns karalis



Melna dāma



Divi melni torņi



Divi melni laidņi



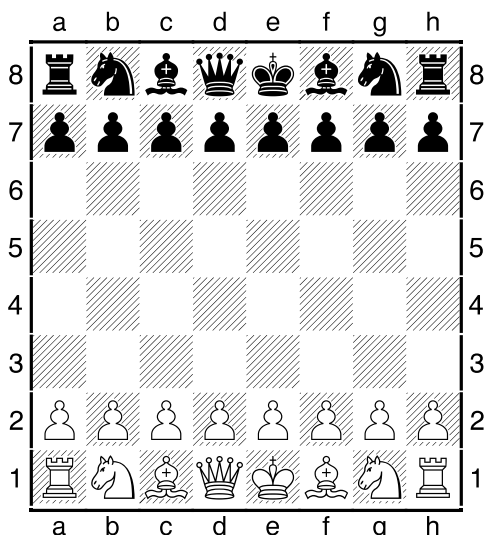
Divi melni zirgi



Astoņi melni bandinieki



2.3. Sākotnējā figūru pozīcija uz šaha galdiņa ir šāda:

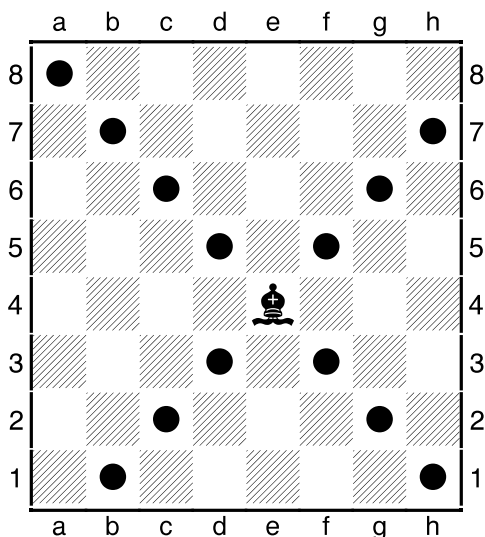


2.4. Astoņas kvadrātu vertikālās rindas saucas „vertikāles”. Astoņas kvadrātu horizontālās rindas saucas „horizontāles”. Taisnas vienas un tās pašas krāsas kvadrātu līnijas, kas iet no galdiņa malas līdz blakus malai, saucas „diagonāles”.

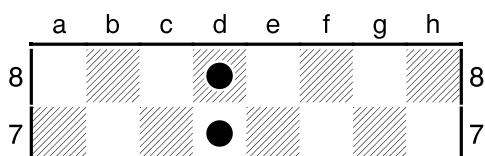
Punkts 3: Figūru gājieni

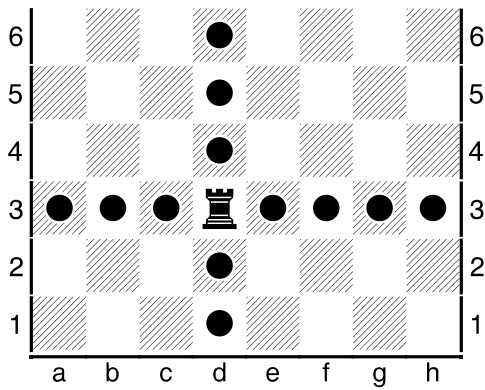
3.1. Nav atļauts darīt gājieni ar figūru uz lauciņu, kuru aizņem tās pašas krāsas figūra. Ja figūra iet uz lauciņu, kuru aizņem partnera figūra, pēdējā tiek ņemta un noņemta no šaha galdiņa kā tā paša gājiena daļa. Par figūru saka, ka tā uzbrūk partnera figūrai, ja šī figūra var veikt ņemšanu uz šī lauciņa, saskaņā ar Punktiem 3.2-3.8. Figūra uzbrūk lauciņam pat tad, ja tā nevar iet uz šo lauciņu tā kā šīs pašas krāsas karalis atradīsies zem sitiena.

3.2. Laidnis var iet uz jebkuru diagonāles, uz kuras tas atrodas, lauciņu.

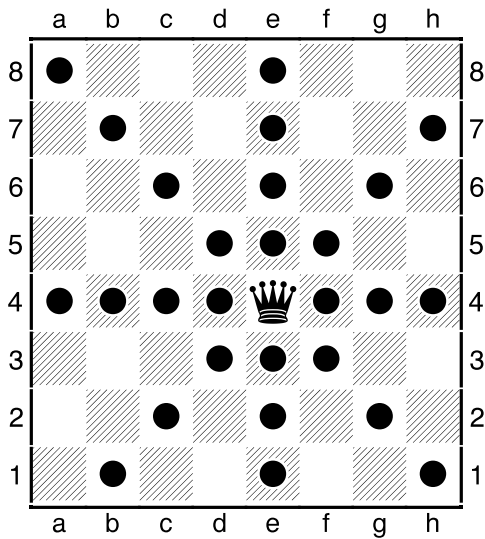


3.3 Tornis var iet uz jebkuru vertikāles vai horizontāles, uz kuras tas atrodas, lauciņu.



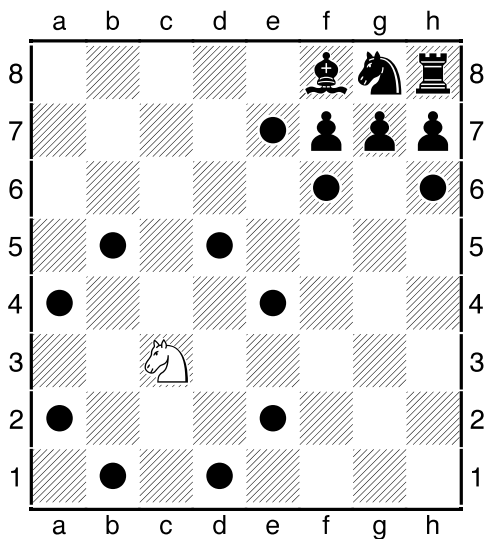


3.4. Dāma var iet uz jebkuru vertikāles, horizontāles vai diagonāles, uz kuras tā atrodas, lauciņu.



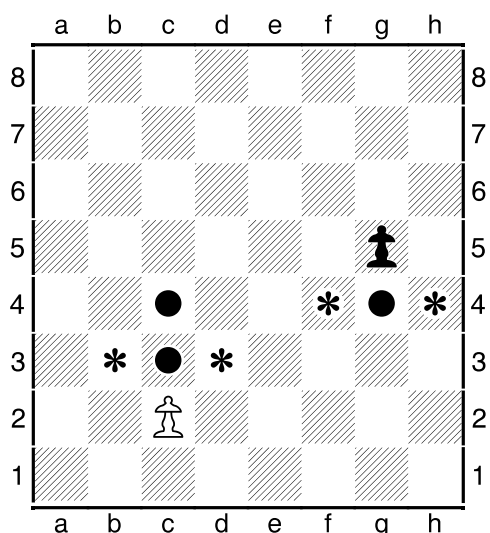
3.5. Kad tiek darīti šie gājieni, dāma, tornis vai laidnis nevar pārvietoties pāri lauciņam, kuru aizņem cita figūra.

3.6. Zirgs var iet uz vienu no tuvākajiem lauciņiem no tā, uz kura tas atrodas, bet ne uz tās pašas vertikāles, horizontāles vai diagonāles.

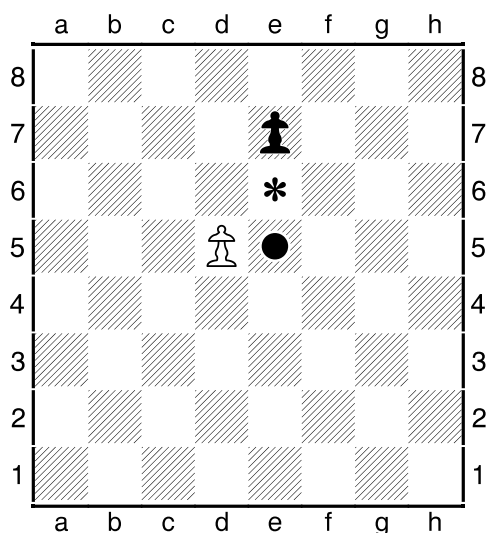


3.7. Bandinieks var iet tikai uz priekšu:

- (a) uz brīvu lauciņu, novietotu tieši pretī bandiniekam uz tās pašas vertikāles;
- (b) no sākuma pozīcijas kā 3.7a-uz vienu lauciņu vai diviem lauciņiem uz tās pašas vertikāles, ja abi šie lauciņi nav aizņemti;
- (c) uz lauciņu, uz kura atrodas partnera figūra, novietotu pret bandinieku pa diagonāli uz blakus vertikāles, vienlaicīgi ņemot šo figūru.



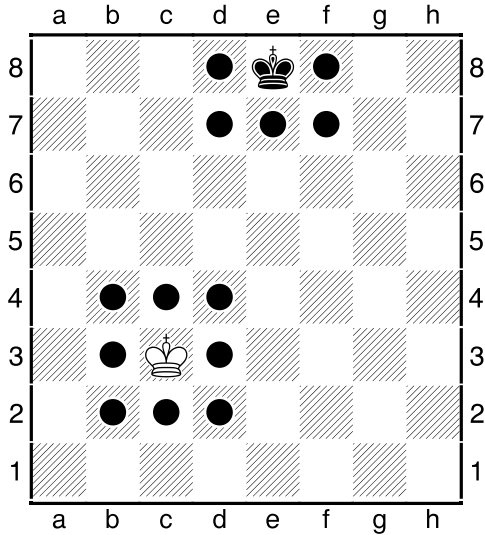
- (d) Bandinieks, kurš uzbrūk lauciņam, kuru šķērsoja partnera bandinieks, virzīts no sākuma pozīcijas uzreiz par diviem lauciņiem, var ņemt šo virzīto bandinieku ta, it kā tā pēdējais gājieni būtu tikai uz vienu lauciņu. Šo ņemšanu var darīt tikai sekojošajā gājienā un saucas ņemšana „garāmejoj”.



- (e) Bandinieks, kurš sasniedz pēdējo horizontāli no savas sākuma pozīcijas, ir jāmaina tajā pat lauciņā ar bandinieka krāsas dāmu, torni, laidni vai zirgu, tā ir gājiena daļa. Šī bandinieka nomaiņa saucas „pārvēršanās”, jaunās figūras darbība sākas uzreiz. Spēlētāja izvēle neaprobežojas ar figūrām, kuras bija jau ņemtas agrāk.

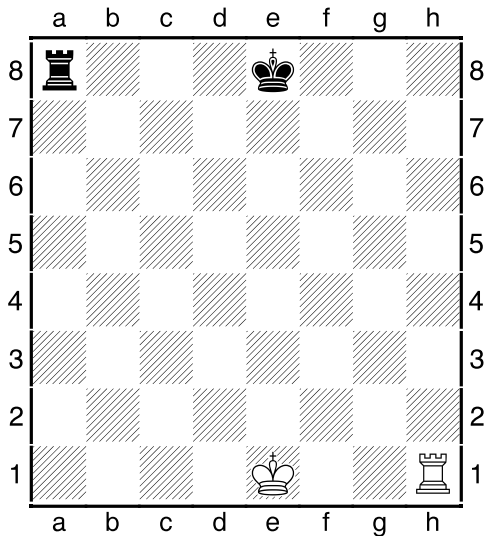
3.8. Eksistē divi dažādi veidi, darīt gājienu ar karali:

- (a) iet uz jebkuru blakus lauciņu, kuram neuzbrūk viena vai vairākas pretinieka figūras. Skaitās, ka partnera figūras uzbrūk lauciņam pat, ja tās nevar izdarīt gājienu.

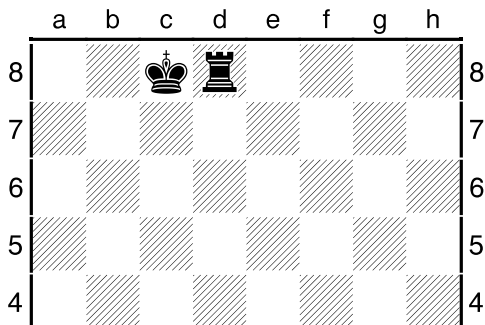


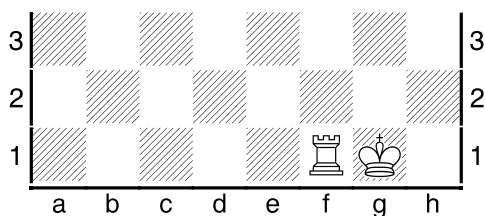
(b) darīt „rokādi”. Šāda karaļa un viena no tās pašas krāsas torņa pārvietošana pa spēlētājam tuvāko horizontāli, izpildās sekojošā veidā: karalis pārvietojas no sava izejas lauciņa par diviem lauciņiem torņa virzienā, kurš atrodas sākotnējā lauciņā, pēc tam tornis pārvietojas pāri karalim uz sekojošo aiz tā lauciņu.

Stāvoklis pirms balto rokādes uz karaļa flangu un melno rokādes uz dāmas flangu.

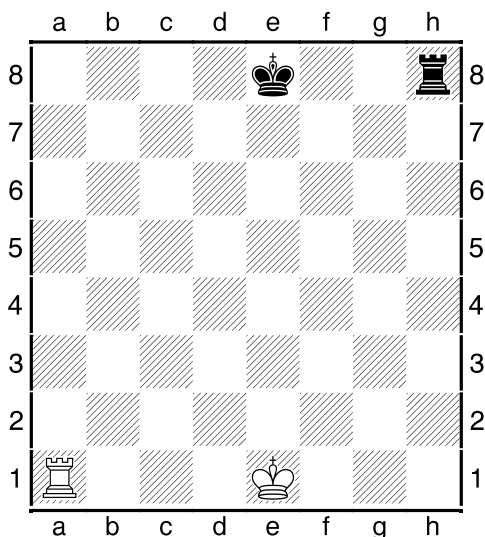


Stāvoklis pēc balto rokādes uz karaļa flangu un melno rokādes uz dāmas flangu.

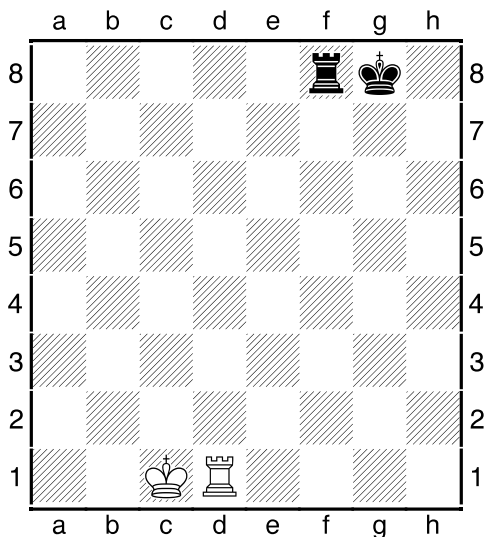




Stāvoklis pirms balto rokādes uz dāmas flangu un melno rokādes uz karaļa flangu.



Stāvoklis pēc balto rokādes uz dāmas flangu un melno rokādes uz karaļa flangu.



(1) Rokāde nav iespējama:

- a) ja karalis jau kustējies no izejas vietas;
- b) ar to torni, kurš jau kustējies no izejas vietas.

(2) Rokāde uz laiku nav iespējama:

- a) ja viena no partnera figūrām uzbrūk lauciņam, uz kura stāv karalis vai kuru tam jāšķērso, vai kurš tam jāaizņem;
- b) ja starp karali un torni, ar kuru var tikt veikta rokāde, atrodas kāda figūra.

3.9. Karalis atrodas „zem šaha”, ja tam uzbrūk viena vai vairākas partnera figūras, pat ja tādas figūras nevar kustēties.

Neviena no figūrām nevar izdarīt gājienu, kurš liek vai atstāj savu karali zem šaha.

Punkts 4: Gājienu izpildīšana

4.1. Katrs gājiens jādara tikai ar vienu roku.

4.2. Pie sava gājienu spēlētājs var sakārtot vienu vai vairākas figūras uz to lauciņiem pie nosacījuma, ka viņš vispirms brīdina par savu nodomu (piemēram, sakot „izlaboju”).

4.3. Ja spēlētājs, kuram jādara gājiens, ar nolūku pieskaras uz šaha galdiņa (izņemot gadījumus, kuri paredzēti Punktā 4.2):

(a) vienai vai vairākām savām figūrām, viņam jādara gājiens ar pirmo figūru, kurai pieskāries, ja tāds gājiens iespējams,

(b) vienai vai vairākām partnera figūrām, viņam jāņem pirmā figūra, kurai pieskāries, kuras ņemšana iespējama.

(c) vienu katras krāsas figūru, viņam jāņem partnera figūra ar savu figūru vai, ja tas nav iespējams, jāiet vai jāņem pirmā partnera aizskartā figūra ar citu savu figūru. Ja nav iespējams noskaidrot, kura figūra bija aizskarta pirmā, skaitās, ka tā ir spēlētāja, kuram gājienu kārta, figūra nevis viņa partnera figūra.

4.4. Ja spēlētājs, kuram gājienu kārta, apzināti:

(a) pieskaras savam karalim un tornim, viņam jāizdara rokāde uz šī torņa pusi, ja tāds gājiens iespējams.

(b) pieskaras tornim, bet pēc tam karalim, rokāde netiek atļauta un jāpiemēro Punkts 4.3(a).

(c) Ja spēlētājs, kurš grib izdarīt rokādi, pieskaras karalim, bet rokāde uz šo pusi nav iespējama, spēlētājam jāizdara gājiens ar karali, ieskaitot rokādi uz citu pusi. Ja karalim nav neviena gājienu, spēlētājs var izdarīt jebkuru iespējamu gājienu.

(d) Ja spēlētājs pārvērš bandinieku, figūras izvēle pabeigta, kad šī figūra pieskārusies pārvēršanās lauciņam.

4.5. Ja neviena no skartajām figūrām nevar iet vai nevar būt ņemta, spēlētājs var izdarīt jebkuru iespējamu gājienu.

4.6. Ja figūra novietota uz lauciņa kā iespējams gājiens vai kā iespējama gājienu daļa, tā nevar aiziet uz citu lauciņu šajā gājienu. Ja gājiens nav iespējams, tā vietā jāizdara cits gājiens, saskaņā ar Punktu 4.5.

Gājiens skaitās izdarīts, kad visas Punkta 3 prasības pilnībā izpildītas:

(a) ņemšanas gadījumā, kad ņemtā figūra noņemta no galdiņa un spēlētājs, novietojis savu figūru šajā lauciņā, atlaidis roku,

(b) rokādes gadījumā, kad spēlētājs atlaidis roku no torņa lauciņā, kuru šķērsojis karalis. Ja spēlētājs atlaidis roku no karaļa, gājiens vēl nav izdarīts, bet spēlētājam nav tiesību izdarīt citu gājienu, izņemot rokādi uz šo pusi, ja tas iespējams,

(c) bandinieka pārvēršanās gadījumā, kad tas noņemts no galdiņa un spēlētājs atlaidis roku no jaunās figūras, kuru viņš novietojis uz pārvēršanās lauciņa. Ja spēlētājs atlaidis roku no bandinieka, kurš sasniedzis pārvēršanās lauciņu, tad gājiens vēl nav veikts, pie tam spēlētājam nav tiesību iet ar bandinieku uz citu lauciņu.

4.7. Spēlētājs zaudē tiesības paziņot par Punkta 4 pārkāpšanu no partnera puses, tiklīdz viņš ar nodomu pieskaras figūrai.

Punkts 5: Partijas beigšanās

5.1. Partija skaitās uzvarēta spēlētājam:

(a) kurš ielicis matu pretinieka karalim. Tas nekavējoties beidz spēli, ja mata pozīcija tika sasniegta ar Noteikumos atļautu gājienu.

(b) kura partneris paziņo, ka padodas. Tas nekavējoties beidz spēli.

5.2. Partija skaitās beigusies neizšķirti,

- (a) ja spēlētājam, kuram jāiet, nav nekādu Noteikumos atļautu gājienu, bet viņa karalis neatrodas zem šaha. Par tādu partiju saka, ka tā beigusies ar „patu”. Tas nekavējoties beidz spēli, ja pats radies Noteikumos atļauta gājiena rezultātā.
- (b) ja radusies pozīcija, kad neviens no partneriem nevar nomatot karali ar jebkuru iespējamu gājienu sēriju. Tas nekavējoties beidz spēli, ja šī pozīcija bija sasniegta ar Noteikumos atļautu gājienu (sk. Punktu 9.6).
- (c) pēc divu partneru vienošanās spēles gaitā. Tas nekavējoties beidz partiju (sk. Punktu 9.1). Partija var beigties neizšķirti,
- (d) ja jebkura vienāda pozīcija izveidosies vai izveidojusies uz šaha galdiņa vismaz trešo reizi (sk. Punktu 9.2).
- (e) ja pēdējos 50 secīgos gājienu izdarījuši bez jebkura bandinieka virzīšanas un bez jebkuras figūras sišanas (sk. Punktu 9.3).

Sacensību noteikumi

Punkts 6: Šaha pulkstenis

- 6.1. „Šaha pulkstenis”-tas ir pulkstenis ar divām ciparnīcām, tā savstarpēji savienotām, ka tikai viewna no tām var darboties vienā un tajā pašā laikā. Šaha Noteikumos termins „pulkstenis” nozīmē laika rādījumu uz vienas no divām ciparnīcām. Katra ciparnīca apgādāta ar „karodziņu”. „Karodziņa krišana” nozīmē, ka spēlētājam atvēlētais laiks beidzies.
- 6.2.(a) Izmantojot šaha pulksteni, katram spēlētājam jāizdara minimāli noteiktais gājienu skaits vai visi gājienu uzdotajā laika periodā; elektronisko pulksteņu izmantošanas gadījumā spēlētājiem var tikt pielikts noteikts papildus laiks uz katru gājienu. Visam šim jābūt norādītam iepriekš.
- (b) Spēlētāja iekonomētais laiks vienā spēles periodā tiek pievienots viņa laikam sekojošajā periodā, izņemot „laika aizturēšanas” režīmu. „Laika aizturēšanas” režīmā abi partneri dabū „pamata apdomas laiku”, bet tāpat pie katra gājiena-fiksētu papildus laiku. Pamata laika atskaite sākas tikai pēc tam, kad izbeidzas fiksētais papildlaiks. Ja spēlētājs pārslēdz savu pulksteni līdz šī fiksētā papildlaika beigām, tad pamata laiks nemainās neatkarīgi no izmantotā papildlaika lieluma.
- 6.3. Uzreiz pēc karodziņa krišanas nepieciešams pārbaudīt Punkta 6.2(a) prasības.
- 6.4. Pirms partijas sākuma tiesnesis lemj, kur tiks uzstādīts šaha pulkstenis.
- 6.5. Noteiktā partijas sākuma laikā tiek palaists tā spēlētāja pulkstenis, kuram ir baltās figūras.
- 6.6. (a) Jebkurš spēlētājs, kurš parādās pie galdiņa pēc kārtas sākuma, skaitās zaudējis partiju, ja tiesnesis nelemj citādi. Tādā veidā, kavēšanas laiks - 0 minūtes. Sacensību nolikums var noteikt citu kavēšanas laiku.

Komentārs Punktam 6.6 a

Pirms sacensību sākuma tiesnesim reglamentā jānorāda pieļaujama atļautais kavēšanas laiks un jāpaziņo par to pirms pirmās kārtas sākuma. Pie tam nepieciešams ņemt vērā, no kurienes nokļūst līdz spēles vietai dalībnieki, vai turnīrs notiek ar atbrīvošanu no darba utt., šajos gadījumos atļautais kavēšanas laiks var tikt palielināts.

- (b) Ja neviens no spēlētājiem nav ieradies uz spēles sākumu, tad spēlētājs, spēlējošais ar baltajiem, zaudē laiku, kurš paiet līdz viņa ierašanās brīdim, ja tikai sacensību noteikumi vai tiesneša lēmumi nebūs citādi (ja nolikumā noteikts kavēšanas laiks vairāk par 0 minūtēm).
- 6.7.(a) Partijas gaitā katram spēlētājam, izdarot gājienu uz galdiņa, jāapstādina savs pulkstenis un jāieslēdz partnera pulkstenis. Spēlētājam vienmēr jābūt iespējai apturēt savu pulksteni. Viņa gājiens skaitās nepabeigts, kamēr viņš nav izdarījis šo, ja tikai izdarītais gājiens nebeidz spēli (sk. Punktus 5.1, 5.2). Laiks starp gājiena izdarīšanu uz galdiņa un pulksteņa pārslēgšanu iekļaujas šim gājienam atvēlētajā laikā.

(b) Spēlētājam jāpārslēdz savs pulkstenis ar to pašu roku, ar kuru viņš izdarīja gājienu. Spēlētājam aizliegts aizturēt pirkstu uz pulksteņa pogas vai virs tās.

(c) Spēlētājiem pulkstenis jāpārslēdz akurāti. Aizliegts sist pa pulksteni, pacelt vai apgāzt to. Nepareiza apiešanās ar pulksteni jāsoda saistībā ar Punktu 13.4.

(d) Ja spēlētājs nevar pārslēgt pulksteni, viņš var piedāvāt to izpildīt palīgam, kurš jāapstiprina tiesnesim. Pulksteņa rādījumi tiesnesim atbilstoši jākorrigē.

6.8. Karodziņš skaitās nokritis, kad to fiksē tiesnesis vai kad spēlētājs izdara pareizu paziņojumu par to.

6.9. Ja spēlētājs nav izdarījis paredzēto gājienu skaitu atvēlētajā laikā, partija šim spēlētājam skaitās zaudēta, izņemot gadījumus, kur tiek piemērots viens no Punktiem: 5.1(a), (b), 5.2(a), (b), (c). Tomēr partija tiek atzīta par neizšķirtu, ja pozīcija ir tāda, ka partneris nevar ielikt matu karalim ar jebkuru Noteikumos atļautu gājienu sēriju.

6.10.(a). Pulksteņa rādījumi skaitās galīgi, ja tikai pulkstenim nav acīmredzamu defektu. Pulkstenis ar acīmredzamu defektu ir jāapmaina, bet tiesnesim jācenšas pēc iespējas precīzāk uzstādīt laiku uz nomainītā pulksteņa.

(b) Ja spēles laikā tiks noskaidrots, ka laiks uz pulksteņa bija nepareizi uzlikts, spēlētājam vai tiesnesim nekavējoties jāaptur pulkstenis. Tiesnesim jāuzliek pareizie rādījumi uz pulksteņa (veikt laika un gājienu skaita korekciju). Viņam jāvadās pēc veselā saprāta, nosakot uzstādījumu pareizumu.

6.11. Ja abi karodziņi nokrituši un nav iespējams noskaidrot, kurš nokritis pirmais, tad partija:

(a) jāturpina, ja tas notiks jebkurā spēles periodā, izņemot pēdējo periodu (kad jābūt izdarītiem visiem atlikušajiem gājieniem);

(b) beidzas neizšķirti, ja tas notiek pēdējā spēles periodā.

6.12.(a) Ja partiju nepieciešams pārtraukt, tiesnesim jāaptur pulkstenis.

(b) Spēlētājs var apturēt pulksteni tikai tāpēc, lai grieztos pie tiesneša, piemēram, priekš trūkstošas figūras dabūšanas pie bandinieka pārvēršanās vai sakarā ar neiespējamu gājienu.

(c) Katrā gadījumā tiesnesis pieņem lēmumu, kad partijai jāatsākas.

(d) Ja spēlētājs aptur pulksteni, lai grieztos pie tiesneša, tiesnesim jānosaka, vai spēlētājam ir iemesls priekš tā. Ja acīmredzams, ka spēlētājam nav svarīga iemesla pulksteņa apturēšanai, tad spēlētājs jāsoda saistībā ar Punktu 13.4.

6.13. Ja notiks kāds pārkāpums un (vai arī) figūras jāatjauno pozīcijā pirms pārkāpuma, tiesnesim pēc iespējas precīzāk jānosaka laiks, kurš jāuzstāda uz pulksteņa. Viņam tāpat nepieciešamības gadījumā, jāneregulē gājienu skaitītājs uz pulksteņa.

6.14. Spēļu zālē atļauts izmantot ekrānus, monitorus un šaha demonstrācijas galdiņus, kuri rāda tekošās pozīcijas, gājienu un to skaitu, kā arī pulksteņus, kuri rāda izdarīto gājienu skaitu. Bet spēlētājs nedrīkst darīt paziņojumu uz šīs informācijas pamata.

Punkts 7: Pārkāpumi un nepareizības

7.1. Ja spēles laikā atklājas, ka:

(a) figūru sākuma pozīcija bija nepareiza, partija jāatceļ un tiek spēlēta jauna partija;

(b) galdiņš bija novietots ne tā, kā prasa Punkts 2.1, partija turpinās, bet sasniegtā pozīcija jāpārnes uz pareizi novietotu galdiņu.

7.2. Ja partija sākusies ar citu krāsu, spēle turpinās, ja vien tiesnesis nelemj citādi.

7.3. Ja spēlētājs nobīda vienu vai vairākas figūras uz galdiņa, viņam jāatjauno pareizā pozīcija par savu laiku. Nepieciešamības gadījumā spēlētājam vai viņa partnerim jāaptur pulkstenis un jāgriežas pēc palīdzības pie tiesneša. Tiesnesis var sodīt figūras nobīdījušo spēlētāju.

7.4.(a) Ja spēles gaitā atklājas, ka bija izdarīts Noteikumos neatļauts gājiens, ieskaitot bandinieka pārvēršanās prasību pārkāpumu vai partnera karaļa ņemšanu, tad jāatjauno pozīcija pirms šī neiespējamā gājiena izdarīšanas. Ja pozīcija pirms pārkāpuma nevar tikt atjaunota, partija jāturpina no pēdējās līdz šim pārkāpumam noskaidrotās pozīcijas. Pulksteņa rādījumi jāuzstāda saskaņā ar Punktu 6.13. Uz gājienu, kurš tiek veikts neiespējamā vietā, tiek piemēroti Punkti 4.3 un 4.6. Pēc šī partija jāturpina no atjaunotās pozīcijas.

Komentārs Punktam 7.4. a

Neiespējamu gājienu pie klasiskās kontroles fiksē dalībnieks, bet, ja viņš nav paziņojis par neiespējamu gājienu un izdarījis atbildes gājienu, tad tiesnesis. Ja paziņojumu izdara dalībnieks, tad viņš aptur pulksteni un griežas pie tiesneša. Šajā gadījumā tiesnesis brīdina spēlētāju, kurš izdarījis neiespējamu gājienu un pieliek paziņotājam 2 minūtes. Ja dalībnieki atrisina problēmu, negriežoties pie tiesneša, papildus laiks netiek pielikts. Ja spēlētājs nav ieraudzījis, ka partneris izdarījis neiespējamu gājienu un izdarījis atbildes gājienu, tiesnesis aptur pulksteni, prasa izlabot neiespējamo gājienu, bet nepieliek papildus laiku.

(b) Punkta 7.4(a) piemērošanas gadījumā – par pirmajiem diviem spēlētāja izdarītajiem neiespējamajiem gājieniem tiesnesim jāpieliek viņa pretiniekam, kurš paziņojis par to, katrā gadījumā 2 papildus minūtes; ja spēlētājs dara trešo neiespējamo gājienu, partija šim spēlētājam jāpaziņo par zaudētu. Tomēr partija beidzas neizšķirti, ja pozīcija ir tāda, ka nav iespējams ielikt matu pretinieka karalim ar jebkuru iespējamu gājienu sēriju.

7.5. Ja spēles gaitā atklājas, ka figūras bija nobīdītas no to lauciņiem, jāatjauno pozīcija pirms pārkāpuma. Ja pozīcija, kura bija pirms pārkāpuma, nevar tikt atjaunota, partija turpinās no pēdējās atjaunotās pozīcijas. Pulksteņa rādījumi jāuzstāda atbilstoši Punktam 6.14.

Punkts 8: Gājienu pieraksts

8.1. Spēles laikā katram spēlētājam tiek prasīts viekt savu gājienu un partnera gājienu pierakstu pēc iespējas skaidri un salasāmi, algebriskā notācijā (Pielikums C), uz šīm sacensībām paredzētas pierakstu lapas.

Aizliegts pierakstīt gājienu iepriekš, ja spēlētājs neprasa neizšķirtu saskaņā ar Punktu 9.2 vai Punktu 9.3 vai pie partijas atlikšanas. Spēlētājs var atbildēt uz partnera gājienu pirms tam, kā to pierakstīt, bet viņam jāpieraksta savs iepriekšējais gājiens pirms tam kā izdarīt nākošo. Abiem spēlētājiem jāatzīmē neizšķirta piedāvājums uz pierakstu lapas (Pielikums C.13). Ja spēlētājs nespēj pats veikt pierakstu, tad viņš var izmantot palīgu, kurš jāapstiprina tiesnesim, vai arī viņš var prasīt nodrošināt viņu ar palīgu gājienu pierakstīšanai. Viņa pulkstenis tiesnesim jākorrigē.

Komentārs Punktam 8.1.

Tiesnesim pēc pretinieka paziņojuma jāveic spēlētājam aizrādījums par nepieļaujamību veikt gājienu pierakstu pirms to izdarīšanas uz galdiņa, pēc tam – brīdinājums. Trešā pārkāpuma gadījumā tiesnesis pieliek partnerim 2 papildus minūtes.

8.2. Tiesnesim jābūt iespējai redzēt pieraksta lapu visas partijas laikā.

8.3. Pierakstu lapas ir sacensību organizatoru īpašums.

8.4. Ja spēlētājam paliek uz pulksteņa mazāk par piecām minūtēm līdz kontrolei un viņam netiek pielikts papildus laiks (30 sekundes un vairāk) pēc katra gājiena, tad atlikušajā perioda daļā viņam nav jāseko Punkta 8.1 prasībām. Uzreiz pēc viena karodziņa krišanas spēlētājam, kurš neveica pierakstu, pilnībā jāatjauno partijas pieraksts uz pieraksta lapas līdz tam, kā viņš izdarījis nākošo gājienu uz šaha galdiņa. Ja pie tam ir viņa gājiens, viņš var izmantot partnera pieraksta lapu, bet viņam jāatdod tā pirms sava gājiena.

Komentārs Punktam 8.4.

Spēlētājam jāatjauno pieraksts uzreiz pēc karodziņa krišanas uz sava laika rēķina, tā kā šajā momentā nepieciešams pārliecināties, ka kontrole pārieta.

8.5.(a) Ja abi spēlētāji nespēj veikt pierakstu saskaņā ar Punktu 8.4, tiesnesim vai viņa palīgam jācenšas būt klāt un veikt pierakstu. Šajā gadījumā uzreiz pēc karodziņa krišanas tiesnesim jāaptur pulkstenis. Pēc tam abiem partneriem pilnībā jāatjauno savas pierakstu lapas, izmantojot tiesneša pierakstu vai partnera pieraksta lapu.

(b) Ja abās pierakstu lapās gājieni pierakstīti nepilnīgi, partneriem jāatjauno pieraksts uz cita galdiņa tiesneša uzraudzībā. Tiesnesim jāaptur pulkstenis, jāpieraksta faktiskā pozīcija uz galdiņa, pulksteņa rādījumi un izdarīto gājienu skaits, pirms sāksies pieraksta atjaunošana.

8.6. Ja pieraksta lapas nevar būt atjaunotas līdz pozīcijai, kura izveidojusies un nevar apstiprināt, ka spēlētājs pārsniedzis viņam atvēlēto laiku, partija turpinās un tiek darīts kārtējais gājiens. Gājiens skaitās pirmais līdz nakošajai kontrolei, ja nav noskaidrojies, ka gājienu izdarīts vairāk.

8.7. Spēlai beidzoties abiem spēlētājiem jāparaksta abas pieraksta lapas, kuras uzrāda partijas rezultātu. Pat ja rezultāts norādīts nepareizi, tas jāieskaita, ja tiesnesis nelemj citādi.

Punkts 9: Neizšķirts

9.1.(a) Sacensību nolikumā var būt norādīts, ka spēlētāji nevar vienoties par neizšķirtu ātrāk par norādīto gājienu skaitu vai bez tiesneša piekrišanas.

(b) Ja sacensību nolikums ļauj spēlētājiem vienoties par neizšķirtu, tad pielieto sekojošo:

1. Spēlētājam, kurš grib piedāvāt neizšķirtu, jādara tas pēc sava gājiena veikšanas uz galdiņa, bet pirms pulksteņa pārslēgšanas. Piedāvājums jebkurā citā spēles momentā paliek spēkā, bet jāņem vērā Punkts 12.6. Ar šādu piedāvājumu nevar būt saistīti nekādi nosacījumi. Pie tam piedāvājums nevar tikt atsaukts un paliek spēkā, kamēr partneris nepieņems to vai neatraidīs to mutiski; noraidīs to, pieskaroties figūrai ar nodomu izdarīt gājienu vai ņemšanu; vai arī partija beigsies citā ceļā.

2. Neizšķirta piedāvājums katram spēlētājam jāatzīmē savā pieraksta lapā ar simbola = palīdzību (sk. Pielikums C13).

3. Neizšķirta pieprasījumi saskaņā ar Punktiem 9.2, 9.3 vai 10.2 jāizskata kā neizšķirta piedāvājums.

9.2. Partija tiek atzīta par beigušos neizšķirti pēc spēlētāja, kuram gājiena kārtā, pareiza paziņojuma, ja viena un tā pati pozīcija ne mazāk par trijām reizēm (ne obligāti ar gājienu atkārtanos):

(a) radusies, ja viņš vispirms pierakstīs savu gājienu uz pieraksta lapas un paziņos tiesnesim par savu nodomu izdarīt šo gājienu,

(b) jau radusies un spēlētājs, kuram gājiena kārtā, pieprasa neizšķirtu.

Punktos (a) un (b) pieminētās pozīcijas skaitās vienādas, ja gājiena kārtā tam pašam spēlētājam, bet tā paša tipa un krāsas figūras aizņem tos pašus lauciņus un visu abu spēlētāju figūru iespējamie gājieni – tie paši. Pozīcijas neskaitās vienādas, ja bandinieks, kurš varēja būt ņemts garāmejojot, jaunajā pozīcijā vairs nevar būt ņemts vai zaudētas rokādes tiesības. Tiesības uz rokādi tiek zaudētas tikai pēc tam, kad karalis vai tornis izdarījuši gājienu.

9.3. Partija tiek atzīta par beigušos neizšķirti pēc spēlētāja, kuram gājiena kārtā, pareiza paziņojuma, ja:

(a) viņš pieraksta gājienu uz pieraksta lapas un paziņo par savu nodomu izdarīt šo gājienu, kurš novedīs pie tā, ka spēlētāji izdarījuši pēdējos 50 gājienus bez bandinieku pārvietošanas un figūru ņemšanas;

(b) katrs spēlētājs izdarījis pēdējos 50 gājienus bez bandinieku pārvietošanas un figūru ņemšanas.

9.4. Ja spēlētājs pieskaras figūrai (sk. Punktu 4.3) bez paziņojuma par neizšķirtu, viņš šajā gājienā zaudē tiesības pieprasīt neizšķirtu saskaņā ar Punktiem 9.2 un 9.3.

9.5. Ja spēlētājs paziņo par neizšķirtu saskaņā ar Punktiem 9.2 un 9.3, viņš var apturēt pulksteni (sk. Punktu 6.12.b). Spēlētājs nevar atsaukt savu paziņojumu,

(a) ja šads paziņojums izrādīsies pareizs, partija uzreiz beidzas neizšķirti;

(b) ja tas izrādīsies nepareizs, tiesnesim jāpieliek partnera atlikušajam laikam trīs minūtes, bet partija jāturpina. Ja pieprasījums bija pamatots uz paredzēto gājienu, tad šis gājiens jāizdara saskaņā ar Punktu 4.

9.6. Partija beidzas neizšķirti, kad sasniegta pozīcija, kurā mats nevar tikt ielikts ar jebkuru Noteikumos atļautu gājienu sēriju. Tas nekavējoties pabeidz partiju.

Punkts 10: Ātrā spēle līdz partijas beigām

10.1. „Ātrā spēle līdz partijas beigām” – tā ir partijas pēdējā fāze, kad visi līdz partijas beigām atlikušie gājieni jāizdara ierobežotā laikā.

10.2. Ja spēlētājam, kuram jāizdara gājieni, paliek mazāk par divām minūtēm, viņš var paziņot par neizšķirtu līdz tam kā nokritis viņa karodziņš. Viņam jāsauc tiesnesis un var apturēt pulksteni (sk. Punktu 6.12.b).

(a) Ja tiesnesis piekrīt, ka partneris necenšas uzvarēt partiju normāliem līdzekļiem, vai ka nav iespējams uzvarēt normāliem līdzekļiem, viņam jāatzīst partija par neizšķirtu. Pretējā gadījumā viņam jāatliek savs lēmums vai jānoraida paziņojums.

(b) Ja tiesnesis atliek savu lēmumu, partnerim var tikt pieliktas divas minūtes apdomas laiks un partija turpinās tiesneša klātbūtnē, ja tas iespējams. Tiesnesim jāpaziņo partijas galīgais rezultāts turpmākās spēles gaitā vai pēc karodziņa krišanas. Viņam jāpaziņo neizšķirts, ja viņš piekrīt, ka beigu pozīcija nevar tikt uzvarēta normāliem līdzekļiem, vai ka partneris nedarīja pietiekamus mēģinājumus uzvarēt normāliem līdzekļiem.

(c) Ja tiesnesis noraida pieprasījumu, partnerim jāpieliek divas papildus apdomas laika minūtes.

(d) Tiesneša lēmumam attiecībā uz punktiem (a), (b) un (c) jābūt galīgam.

Komentārs Punktam 10.2.

Strīdīgs noteikums. Tas pazūd, pielietojot elektronisko pulksteni, ja tiek izmantoti režīmi ar laika pielikšanu. Punktā 10.2.c tiek pieliktas divas minūtes tikai, ja tiesnesis uzskata neizšķirta paziņojumu par apzināti maldīgu. Visbiežāk tiesnesis liek turpināt spēli un skatās kā spēlētājs, kurš noraidījis neizšķirta piedāvājumu, turpina spēli uz uzvaru. Ja tādus mēģinājumus tiesnesis neredz, tad, nenogaidot karodziņa krišanu, viņš fiksē neizšķirtu.

Punkts 11: Punkti

11.1. Ja iepriekš nav noteikts citādi, tad spēlētājs, kurš uzvarēja partiju vai uzvarēja partnera neierašanās dēļ, iegūst vienu punktu (1), spēlētājs, kurš zaudēja, neiegūst punktus (0), bet spēlētājs, kurš nospēlēja neizšķirti, iegūst puspunktu (1/2).

Punkts 12: Spēlētāju uzvedība

12.1. Spēlētāji nedrīkst pieļaut nekādas darbības, kuras rada kaitējumu šaha spēles reputācijai.

12.2. Spēlētājiem nav atļauts atstāt turnīra telpas bez tiesneša atļaujas. Turnīra telpas tiek noteiktas kā spēļu laukums, tualetes telpas, atpūtas zona, vietas smēķēšanai, kā arī visas citas tiesneša norādītās vietas. Spēlētājs, kuram gājiena kārtā, nevar atstāt spēļu laukumu bez tiesneša atļaujas.

12.3.(a) Partijas laikā spēlētājiem aizliegts izmantot jebkādas piezīmes, informācijas avotus, padomus vai analizēt uz cita galdiņa.

(b) Bez tiesneša atļaujas spēlētājiem turnīra telpās aizliegts būt neizslēgtiem mobilajiem telefoniem un citiem sakaru līdzekļiem. Ja šadas ierīces rada skaņu, spēlētājam tiek piešķirts zaudējums. Ja pie tā pretinieks nevar uzvarēt ar jebkuru iespējamu gājieni sēriju, viņam tiek piešķirts neizšķirts.

(c) Smēķēt atļauts tikai tiesneša nozīmētā vietā.

12.4. Partiju pieraksta lapas paredzētas tikai gājieni, pulksteņa rādījumu, neizšķirta piedāvājuma pierakstam.

12.5. Spēlētāji, kuri pabeiguši savas partijas, kļūst par skatītājiem.

12.6. Aizliegts jebkādā veidā novērst vai nervozēt pretinieku. Tas iekļauj nepamatotas pretenzijas, nepamatotus neizšķirta pieprasījumus vai trokšņu avota ienešanu spēļu telpā.

12.7. Jebkuras Punktu 12.1 – 12.6 daļas pārkāpšana jāsoda saistībā ar Punktu 13.4.

12.8. Dalībnieks, kurš atsakās ievērot Šaha Noteikumus, jāsoda ar zaudējuma piespriešanu. Rezultātu, kurš tiks ieskaitīts partnerim, nosaka tiesnesis.

Komentārs Punktam 12.8.

Var tikt piešķirts „0” – par Šaha Noteikumu neievērošanu, bet partnerim „1/2”, ja viņam nav pietiekama materiāla, lai ieliktu kooperatīvo matu.

12.9. Ja abi spēlētāji atzīti par vainīgiem saskaņā ar Punktu 12.8, partija jāpaziņo par zaudētu abiem.

12.10. Spēlētājs nevar apstrīdēt tiesneša lēmumu pēc Punkta 10.2.d un Pielikuma D. Pārējos gadījumos spēlētājs var pārsūdzēt jebkuru tiesneša lēmumu, ja sacensību nolikumā (reglamentā) nav norādīts pretējais.

Punkts 13: Tiesneša loma (sk. Priekšvārdu)

13.1. Tiesnesim jānodrošina, lai Šaha Noteikumi tiktu stingri ievēroti.

13.2. Tiesnesim jāveicina vislabākā sacensību norise: jānodrošina labi spēles apstākļi, jāseko, lai spēlētājiem netraucētu. Viņam uzmanīgi jākontrolē sacensību gaita.

13.3. Tiesnesim jāvēro partijas, īpaši, kad spēlētāji izjūt laika nepietiekamību, jānodrošina viņa pieņemto lēmumu ievērošana un nepieciešamības gadījumā jāuzliek spēlētājiem sodi.

13.4. Tiesnesis var piemērot vienu vai vairākus no sekojošiem sodiem:

(a) brīdinājums;

(b) partnera atlikušā laika palielināšana; (par 1. neiespējamu gājienu klasiskajā šahā un ātrajā pretiniekam tiek pieliktas 2 minūtes, ātrspēlē 1. minūte, par otro neiespējamu gājienu-zaudējums)

(c) atlikušā laika samazināšana spēlētājam, kurš pārkāpa Noteikumus;

(d) paziņojums par partijas zaudējumu;

(e) punktu skaita samazināšana dotajā partijā spēlētājam, kurš pārkāpa Noteikumus;

(f) iegūto punktu palielināšana spēlētājam, kura partneris pārkāpa Noteikumus;

(g) pārkāpēja izslēgšana no sacensībām.

13.5. Tiesnesis var pielikt apdomas laiku kā vienam, tā arī abiem spēlētājiem nepiederošas iejaukšanās gadījumā spēlē.

13.6. Tiesnesim nav jāiejaucas spēlē, izņemot gadījumus, kuri norādīti Šaha Noteikumos. Viņam nav jānorāda izdarīto gājienu skaits, izņemot pielietojot Punktu 8.5, kad viens spēlētājs pārtērējis laiku. Tiesnesim vajag atturēties no paziņojuma spēlētājam par to, ka viņa partneris izdarīja gājienu vai ka šis dalībnieks aizmirsa pārslēgt pulksteni.

13.7.(a) Skatītājiem un spēlētājiem nav atļauts sarunāties turnīra telpās, jebkāda veidā traucēt citiem spēlētājiem. Nepieciešamības gadījumā tiesnesis var izraidīt pārkāpējus no turnīra telpām. Ja kāds atklāj kādu pārkāpumu, viņš var paziņot par to tikai tiesnesim.

(b) Izņemot tiesneša pilnvarotas personas, aizliegts lietot mobilo telefonu un citus komunikāciju sakaru līdzekļus turnīra telpās un jebkurā tiesneša noteiktā blakusesošā apgabalā.

Komentārs Punktam 13

Var tikt piešķirts „0” – spēlētājam par Šaha Noteikumu neievērošanu, bet partnerim „1/2”, ja viņam nav pietiekama materiāla, lai ieliktu kooperatīvo matu.

Punkts 14: FIDE

14.1. Federācijas, kuras ir FIDE biedri, var griezties FIDE ar prasību dot oficiālu izskaidrojumu problēmām, kuras skar Šaha Noteikumus.

Pielikums

A. Ātrais šahs

A1. Ātrais šahs – tāda spēle, kurā visi gājieni jāizdara fiksētā laikā no 10 līdz 60 (ne vairāk) minūtēs katram spēlētājam vai laikā, iedalītā uz spēli plus kaut kāds papildus laiks, reizināts ar 60 gājieniem, no 10 līdz 60 (ne vairāk) minūtēs katram spēlētājam.

A2. Spēlētājiem nav obligāti pierakstīt gājienus.

A3. Gadījumā, ja iespējama normāla spēles vērošana (piemēram, viens tiesnesis ne vairāk kā uz trīs partijām), jāievēro FIDE Šaha Noteikumi.

A4. Gadījumos, kad nav iespējama normāla spēles vērošana, FIDE Šaha Noteikumi tiek ievēroti, izņemot gadījumus, kad tie tiek aizstāti ar sekojošiem ātrās spēles Noteikumiem.

(a) Tiklīdz kāds spēlētājs izdarījis trīs gājienu, netiek pieņemti nekādi paziņojumi attiecībā uz nepareizu figūru izvietojumu, galda orientāciju vai pulksteņa rādījumu uzstādījumiem. Nepareiza karaļa un dāmas novietojuma gadījumā karaļa rokāde nav iespējama.

(b) Tiesnesim jāpieņem lēmumi saskaņā ar Punktu 4 (Pieskaršanās figūrai) tikai, ja paziņojumu izdarījis viens vai abi partneri.

(c) Neiespējams gājiens pabeigts, kad partnera pulkstenis palaists. Šajā gadījumā partnerim ir tiesības paziņot par neiespējamu gājienu, bet tikai līdz tam, kā izdarīs savu gājienu. Pēc tāda paziņojuma tiesnesis pieņems lēmumu. Tomēr, ja abi karaļi atrodas zem šaha vai pārvērtais bandinieks nav nomainīts, tiesnesim jāiejaucas, ja tas iespējams.

(d) Karodziņš skaitās nokritis, kad par to spēlētājs dara pareizu paziņojumu. Tiesnesim jāatturas no ziņojuma par karodziņa krišanu, bet viņš var to izdarīt, ja abi karodziņi nokrituši.

1. Lai paziņotu par uzvaru uz laiku, spēlētājam jāaptur pulkstenis un jāziņo tiesnesim. Pie tam ziņotāja karodziņam jāpaliek nenokritušam.

2. Ja abi karodziņi nokrituši, kā norādīts punktos 1 un 2, partija tiek atzīta par beigušos neizšķirti.

B. Ātrspēle

B1. „Ātrspēle” – tāda partija, kurā visi gājieni jāizdara mazāk kā 10 minūtēs katram spēlētājam. Vai laiks, iedalīts uz spēli plus kaut kāds papildus laiks, reizināts ar 60 gājieniem, bet ne vairāk par 10 minūtēm katram spēlētājam.

B2. Gadījumā, ja iespējama normāla spēles vērošana (viens tiesnesis uz vienu partiju), jāievēro FIDE Šaha Noteikumi un Pielikums A2.

B3. Gadījumos, kad nav iespējama normāla spēles vērošana, tie tiek aizstāti ar sekojošiem Noteikumiem.

(a) Spēle pakļaujas „Ātrās spēles” Noteikumiem (Pielikums A), izņemot gadījumus, kur tie tiek aizstāti ar sekojošiem ātrspēles Noteikumiem.

(b) Punkti 10.2 un A4c netiek piemēroti.

(c) Neiespējams gājiens skaitās izdarīts, ja bija palaists partnera pulkstenis. Partnerim ir tiesības paziņot par uzvaru pirms tam, kā viņš izdarīs atbildes gājienu. Tiklīdz partneris izdarījis savu gājienu, paziņojumi par neiespējamu gājienu netiek pieņemti. Ja spēlētājs nevar ielikt partnera karalim matu ar jebkuru Noteikumos atļautu gājienu sēriju, partnerim ir tiesības paziņot par neizšķirtu līdz tam, kā izdarīs savu gājienu. Pēc tam, kā pretinieks izdarīja savu gājienu, neiespējams gājiens nevar tikt izlabots, izņemot abpusēju piekrišanu bez tiesneša iejaukšanās.

C. Algebriskā notācija

FIDE saviem turnīriem un mačiem atzīst vienu partijas pieraksta sistēmu – algebrisko un rekomendē tās izmantošanu arī šaha literatūrā un periodikā. Partiju pieraksta lapas, kurās algebriskās vietā pielietota cita notācija, nevar izmantot kā apstiprinošus dokumentus gadījumos, kad izmanto spēlētāju pieraksta lapas. Tiesnesim, redzot, ka spēlētājs izmanto citu notāciju algebriskās vietā, jābrīdina viņš par šo prasību.

Algebriskās notācijas apraksts.

C1. Dotajā aprakstā termins „figūra” apzīmē visas figūras, izņemot bandiniekus

C2. Katra figūra tiek apzīmēta ar pirmo figūras nosaukuma lielo burtu.

Piemērs: K – karalis, D – dāma, T – tornis, L – laidnis, Z – zirgs.

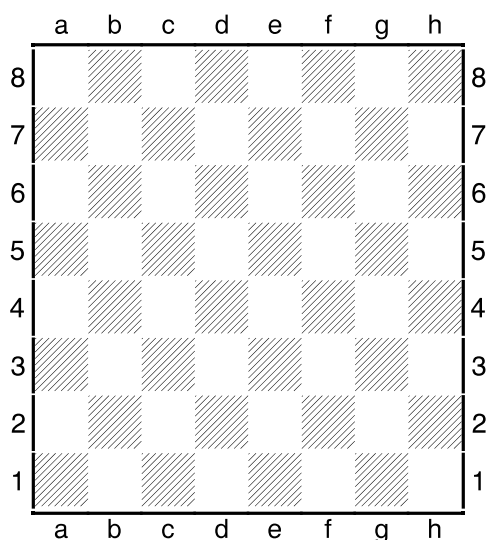
C3. Figūras apzīmēšanai katrs spēlētājs var izmantot nosaukuma pirmo burtu, kāds pieņemts viņa valstī.

Piemēri: F – laidnim atbilst franču, L – holandiešu un vācu valodās.

Iespējās publikācijās tiek rekomendēts izmantot figūru attēlus.

C4. Bandinieki netiek norādīti ar to pirmo burtu, bet tiek atpazīti sakarā ar tāda burta neesamību.

Piemēri: e5, d4, a5.



C5. Astoņas vertikāles (no kreisās uz labo baltajiem un no labās uz kreiso melnajiem) tiek apzīmētas atbilstoši ar mazajiem burtiem a, b, c, d, e, f, g, h.

C6. Astoņas horizontāles (no lejas uz augšu baltajiem un no augšas uz leju melnajiem) tiek numurētas atbilstoši 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Sekojoši, sākuma pozīcijā baltās figūras un bandinieki izvietojas pirmajā un otrajā horizontālēs, melnās figūras un bandinieki – astotajā un septītajā horizontālēs.

C7. Pielietojot iepriekšējos noteikumus, katrs no sešdesmit četriem kvadrātiem tiek apzīmēts ar burta un cipara kombināciju.

C8. Karts figūras gājiens tiek noteikts ar figūras nosaukuma pirmo burtu un lauciņu, uz kuru figūra aizgāja. Piemēram: Le5, Zf3, Td1.

Bandinieku gadījumā tiek apzīmēti tikai lauciņi, uz kuriem tie aizgāja. Piemēram: e5, d4, a5.

C9. Kad figūra veic ņemšanu, starp pirmo burtu un lauciņu, uz kuru tā iet, tiek likta zīme „x”.

Piemēri: Lxe5, Txf3, Txd1.

Kad ņemšanu veic bandinieks, tad tiek norādīts ne tikai lauciņš, uz kura tas nostājas, bet arī vertikāle, kuru tas atstāj. Apzīmē ņemšanu tāpat – ar zīmi „x”.

Piemēri: dxe5, gxf3, axb5.

„Ņemšanas garāmejojot” gadījumā tiek norādīts lauciņš, kuru atstāj bandinieks, kurš veic ņemšanu un lauciņš, uz kura tas nostājas, bet beigās saīsināti tiek pievienots „e. p.”.

C10. Ja divas viena nosaukuma figūras var iet uz vienu un to pašu lauciņu, tad figūru gājiens tiek norādīts sekojošā veidā:

(1) Ja abas figūras atrodas uz vienas un tās pašas horizontāles,

(a) tiek apzīmēts figūras nosaukuma pirmais burts,

(b) atstātās vertikāles nosaukums, un

(c) lauciņš, uz kura nostājas figūra.

(2) Ja abas figūras atrodas uz vienas un tās pašas vertikāles,

(a) tiek apzīmēts figūras nosaukuma pirmais burts,

(b) atstātās horizontāles numurs, un

(c) lauciņš, uz kura nostājas figūra.

(3) Ja figūras atrodas dažādās vertikālēs un horizontālēs, paņēmiens (1) izdevīgāks.

Ņemšanas gadījumā starp (b) un (c) tiek likta zīme – „x”.

Piemēri:

(1) Divi zirgi uz lauciņiem g1 un e1, un viens no tiem iet uz lauciņu f3: tiek apzīmēts Zgf3 vai Zef3.

(2) Divi zirgi uz lauciņiem g5 un g1, un viens no tiem iet uz lauciņu f3: šeit tiek apzīmēts Z5f3 vai Z1f3.

(3) Divi zirgi uz lauciņiem h2 un d4, un viens no tiem iet uz lauciņu f3: tie tiek apzīmēti Zhf3 vai Zdf3.

Ja uz lauciņa f3 notiek ņemšana, iepriekšējie piemēri izmainās ar zīmes „x” ievietošanu:

(1) Zgxf3 vai Zexf3,

(2) Z5xf3 vai Z1xf3,

(3) Zhxf3 vai Zdx3.

C11. Ja divi bandinieki var ņemt vienu un to pašu partnera figūru vai bandinieku, bandinieks, kurš iet, tiek apzīmēts:

(a) ar vertikāles, kuru tas atstāj, burtu,

(b) ar zīmi „x”,

(c) ar lauciņu, uz kura tas nostājas.

Piemērs. Ja baltie bandinieki uz lauciņiem c4 un e4, bet melnais bandinieks vai figūra uz lauciņa d5, pieraksts šāds – cxd5 vai exd5.

C12. Bandinieka pārvēršanās gadījumā tiek apzīmēts faktiskais bandinieka gājiens un norādīts jaunās figūras burts. Piemēri: d8D, f8Z, b1L, g1T.

C13. Neizšķirta piedāvājums jāatzīmē kā „=”.

Pieņemtie sāsinājumi:

0-0 rokāde ar torni h1 vai h8 (rokāde uz karaļa flangu),

0-0-0 rokāde ar torni a1 vai a8 (rokāde uz dāmas flangu),

x ņemšana,

+ šahs,

++ vai # mats,

e. p. – ņemšana „garāmejoj”.

Uz pieraksta lapas šaha, mata un ņemšanas pieraksts nav obligāts.

Partijas piemērs:

1. e4 e5 2. f4 f5 3. exf5 Dh4+ 4. g3 De7 5. Dh5+ Kd8 6. fxe5 Dxe5+ 7. Le2 Zf6 8. Df3 d5 9. g4 h5 10. h3 hxg4 11. hxg4 Txh1 12. Dxb1 Dg3+ 13. Kd1 Zxg4 14. Dxd5+ Ld7 15. Zf3 Zf2+ 16. Ke1 Zd3+ 17. Kd1 De1+ 18. Zxe1 Zf2++.

D. Ātrā spēle tiesneša prombūtnes gadījumā

D1. Gadījumā, ja partijas tiek spēlētas pēc Punkta 10 noteikumiem, spēlētājs var pieprasīt fiksēt neizšķirtu, kad viņam palicis mazāk par divām minūtēm un līdz tam, kā nokritis viņa karodziņš.

Viņš var izdarīt tādu paziņojumu sekojošos gadījumos:

(a) partneris nevar uzvarēt normāliem līdzekļiem,

(b) partneris nepieliek pūles, lai uzvarētu normāliem līdzekļiem.

Gadījumā (a) spēlētājam jāpieraksta beigu pozīcija, bet viņa partnerim jāapstiprina tas.

Gadījumā (b) spēlētājam jāpieraksta beigu pozīcija un jāpievieno pieraksta lapa, kurā jābūt pievestam pilnam pierakstam līdz pašai spēles pārtraukšanai. Partneris apstiprina kā pieraksta lapu, tā arī beigu pozīciju. Paziņojums jāizskata tiesnesim, kura lēmums skaitās galīgs.

E. Spēles noteikumi ar neredzīgiem un vājredzīgiem

E1. Sacensību organizatoriem jābūt iespējai mainīt sekojošos noteikumus atkarībā no vietējiem apstākļiem. Sacensībās, kur piedalās redzīgi šahisti un šahisti ar vāju redzi (juridiski neredzīgi), jebkurš spēlētājs var pieprasīt izmantot divus galdiņus tā, lai redzīgi šahisti izmanto normālu

galdiņu, bet spēlētāji ar vāju redzi – speciāli iekārtotu galdiņu. Speciāli iekārtotam galdiņam jāatbilst sekojošām prasībām:

- a. Izmērs – ne mazāk kā 20x20 centimetri;
- b. Melnie kvadrāti nedaudz pacelti;
- c. Atvere katrā kvadrātā;
- d. Katra figūra apgādāta ar spraudni, kurš ievietojas atverē;
- e. Figūras „Staunton”, melnās figūras ar īpašām atzīmēm.

E2. Partijas laikā pielietojamas sekojošas instrukcijas:

1. Gājieniem jābūt skaidri paziņotiem, pretinieka atkārtotiem un izpildītiem uz viņa galdiņa. Lai padarītu paziņošanu skaidru, cik iespējams, tiek izmantoti sekojoši nosaukumi atbilstošu algebriskās notācijas burtu vietā:

A - „Anna”

B - „Bella”

C - „Cēzars”

D - „Dāvids”

E - „Eva”

F - „Felikss”

G - „Gustavs”

H - „Hektors”

Horizontālēm no baltajiem līdz melnajiem jādod vācu cipari:

1 – eins „ain”

2 – zwei „cvai”

3 – drei „drai”

4 – vier „fir”

5 – fuenf „fjunf”

6 – sechs „zeks”

7 – sieben „ziben”

8 – acht „aht”

Rokāde tiek paziņota „Lange Rochade” („Lang Rohad” vāciski, garajai rokādei) un „Kurze Rochade” („Kjurc Rohad” vāciski, īsajai rokādei).

Figūras iegūst nosaukumus: Koenig „kenig”, Dame „dame”, Turm „turm”, Laeuffer „loifer”, Springer „špringer”, Bauer „bauer”.

2. Uz neredzīgā īpaša galdiņa figūra jāuzskata kā „aizskarta”, kad tā izņemta no ligzdas (atveres).

3. Gājieni skaitās izdarīts, kad:

- a. ņemšanas gadījumā – spēlētājs, kuram gājiena kārta, ņemto figūru bija novācis no galdiņa;
- b. figūra novietota citā atverē;
- c. gājieni bija paziņoti. Tikai pēc tam jāieslēdz pretinieka pulkstenis. Redzīgam šahistam spēkā parastie Noteikumi.

4. Sacensībās priekš spēlētājiem ar vāju redzi jāizmanto speciāli iekārtoti šaha pulksteņi, kuriem ir sekojošas īpatnības:

a. Ciparnīca apgādāta ar nostiprinātiem rādītājiem. Katras piecas minūtes uz ciparnīcas jāatzīmē ar vienu izliektu punktu un katras 15 minūtes ar diviem izliektiem punktiem.

b. Karodziņš, kuru var viegli sajost ar roku. Īpaši nepieciešams ņemt vērā, ka spēlētājam ar vāju redzi jābūt iespējai sataustīt ar roku minūšu rādītāju katras stundas pēdējo 5 minūšu laikā.

5. Spēlētājam ar vāju redzi jāveic gājienu pieraksts Braila ābecē vai ar roku, vai jāveic gājienu ieraksts diktofonā.

6. Kļūda, paziņojot gājienu, jāizlabo nekavējoties, pirms palaists pretinieka pulkstenis.

7. Ja partijas laikā uz partneru diviem galdiņiem radušās dažādas pozīcijas, tiesnesim jāpieved tās atbilstībā ar partijas pierakstu uz abu partneru pieraksta lapām. Ja partiju pieraksti uz pieraksta lapām atbilst viens otram, spēlētājam, kurš pierakstījis pareizu gājienu, bet izpildījis nepareizu, jāizlabo pozīcija uz sava galdiņa saskaņā ar partijas pierakstu.

8. Ja radusies tāda situācija (punkts 7) un partijas pieraksti uz divām pieraksta lapām atšķiras, tiesnesim jāatjauno pareiza partijas norise, jāsaskaņo partijas pieraksti uz abām pieraksta lapām un atbilstoši jākoriģē pulksteņu rādījumi.

9. Spēlētājam ar vāju redzi ir tiesības izmantot palīgu, kura pienākumos ietilpst:

a. jebkura spēlētāja gājiena izpildīšana uz pretinieka galdiņa,

b. abu spēlētāju gājienu paziņošana,

c. veikt spēlētāja ar vāju redzi gājienu pierakstu un palaist viņa pretinieka pulksteni (ņemot vērā apakšpunktu 3. – ar paziņojumu),

d. ziņot neredzīgam spēlētājam (tikai pēc viņa pieprasījuma) izdarīto gājienu skaitu un abu spēlētāju iztērēto laiku,

e. prasīt fiksēt partijas rezultātu gadījumos, kad beigusies laika kontrole un ziņot dispečeram, kad redzīgs spēlētājs pieskāries kādai no figūrām uz sava galdiņa,

f. izpildīt nepieciešamās formalitātes gadījumā, ja partija tiek atlikta.

10. Ja spēlētājam ar vāju redzi nav palīga, redzīgs spēlētājs var griezties pie tā, kuram jāizpilda punktos 9a un b minētie pienākumi.

Šaha960 Noteikumi

F1. Starta pozīcija rodas gadījuma veidā, ievērojot noteiktus noteikumus. Pēc tam spēle attīstās tāpat kā standarta šahs. Figūrām un bandiniekiem ir tie paši gājieni un partijas mērķis ir ielikt matu pretinieka karalim.

F2. Starta pozīcijai jāatbilst noteiktiem noteikumiem. Baltie bandinieki izvietoti otrajā rindā kā parastajā šahā. Visas pārējās baltās figūras gadījuma veidā izvietojas pirmajā rindā, bet ar sekojošiem ierobežojumiem:

a. Karalis atrodas starp diviem torņiem.

b. Laidņi atrodas uz pretējās krāsas lauciņiem.

c. Melnās figūras izvietojas pretī baltajām.

Starta pozīcijas var tikt radītas līdz spēlei ar datorprogrammu vai izmantojot kauliņus, monētas, atklātnes utt.

F3. Rokāde.

a. Noteikumi atļauj katram spēlētājam vienu reizi spēles laikā izdarīt rokādi, kurā karalis un tornis var kustēties vienā gājienā. Bet nepieciešams izskaidrot rokādes noteikumus, jo rokādes standarta noteikumi šahā paredz sākotnēju fiksētu torņa un karaļa novietojumu, kuri bieži netiek izmantoti Šahā960.

b. Kā tiek veikta rokāde.

Šahā960, atkarībā no karaļa un torņa novietojuma, rokādi var veikt ar četrām metodēm:

1. Divkāršs gājiens ar karali un torni.

2. Pozicionāla rokāde: Karalis un tornis mainās vietām.

3. Karaļa rokāde – pārvietojas tikai karalis.

4. Torņa rokāde – pārvietojas tikai tornis.

Rekomendācijas:

1. Kad rokādi veic uz galdiņa, rekomendējas vispirms pārvietot karali uz brīvu lauciņu blakus beigu pozīcijai, tornis pēc tam pāriet uz rokādes pozīciju un pēc tā karalis pārvirzās uz savu vietu.

2. Pēc rokādes karalis un tornis stāv tajās pašās pozīcijās kā standarta šahā.

Izskaidrojumi:

Tādā veidā, pēc rokādes uz garo pusi karalis atrodas lauciņā c1 baltajiem un c8 melnajiem, bet tornis atrodas lauciņā d1 baltajiem un d8 melnajiem. Pēc rokādes uz īso pusi karalis stāv lauciņā g1 baltajiem un g8 melnajiem, bet tornis stāv lauciņā f1 baltajiem un f8 melnajiem.

Piezīmes:

1. Lai izbēgtu no pārpratuma, noderīgi teikt „Es gatavojos roķēt” pirms rokādes.

2. Dažās pozīcijās karalis vai tornis pie rokādes nepārvietojas.

3. Dažās pozīcijās rokāde var tikt veikta pirmajā gājienā.
4. Visiem lauciņiem starp karali un beigu lauciņu un visiem lauciņiem starp torni un beigu lauciņu jābūt brīviem, izņemot karali un roķejošos torni.
5. Dažās pozīcijās daži lauciņi var būt aizņemti rokādes gaitā, kuriem jābūt brīviem standarta šahā. Piemēram, pēc garās rokādes (0-0-0) figūrām iespējams atrasties uz lauciņiem a, b un/vai e, bet pēc īsās rokādes (0-0) figūrai iespējams atrasties uz lauciņa e un/vai h.

Vadoši principi atliekot partiju

- 1.(a) Ja partija nav beigusies spēlei atvēlēta laika beigās, tiesnesim jāpiedāvā spēlētājam, kuram gājiena kārtā, pierakstīt savu slepeno gājienu. Spēlētājam tas jāpieraksta skaidrā notācijā uz savas pieraksta lapas, jāieliek sava pieraksta lapa un partnera pieraksta lapa aploksnē, jāaizlīmē aploksne un tikai pēc tam jāaptur savs pulkstenis, nepalaidot partnera pulksteni. Līdz pulksteņa apturēšanai spēlētājam saglabājas tiesības mainīt pierakstīto gājienu. Ja pēc tam kā tiesnesis piedāvāja pierakstīt gājienu, spēlētājs izdarīs to uz galdiņa, viņam jāpieraksta šis gājiens uz pieraksta lapas kā slepenais gājiens.
(b) Spēlētājam, kuram gājiena kārtā pēc kontroles gājiena, kurš vēlas atlikt partiju līdz spēles laika beigām, jāņem līdz kārtas beigām atlikušais laiks uz sevi.
2. Uz aploksnē jāuzrāda sekojošas ziņas:
 - (a) partneru uzvārdi;
 - (b) pozīcija, kura radusies pirms pierakstītā gājiena;
 - (c) katra spēlētāja izlietotais laiks;
 - (d) spēlētāja, kurš pierakstīja gājienu, uzvārds;
 - (e) pierakstītā gājiena numurs;
 - (f) neizšķirta piedāvājums, ja tāds tika izdarīts pirms partijas atlikšanas;
 - (g) spēles atsākšanas datums, laiks un vieta.
3. Tiesnesim jāpārbauda informācijas precizitāte uz aploksnē un viņš atbild par tās saglabāšanu.
4. Ja spēlētājs piedāvāja neizšķirtu pēc tam, kad viņa partneris aizzīmogoja savu slepeno gājienu, piedāvājums paliek spēkā, kamēr partneris nepieņem vai neatraidīs to saskaņā ar Punktu 9.1.
5. Pirms spēles atsākšanas uz galdiņa uzliek pozīciju, kāda pierakstīta uz aploksnē, bet uz pulksteņa – laiku, kādu izmantojis katrs spēlētājs (pierakstīts uz aploksnē).
6. Ja spēlētāji vienojās par neizšķirtu līdz spēles atsākšanai vai, ja viens no spēlētājiem apziņoja tiesnesi, ka viņš padodas, partija skaitās beigusies.
7. Aploksne tiek atvērta tikai spēlētāja, kuram jāatbild uz pierakstīto gājienu, klātbūtnē.
8. Izņemot gadījumus, kuri pieminēti Punktos 5, 6.9 un 9.6, spēlētājam tiek ieskaitīts zaudējums, ja viņa pierakstītais gājiens:
 - (a) neviennozīmīgs;
 - (b) tāds, ka tā patieso nozīmi nav iespējams noskaidrot;
 - (c) neiespējams.
9. Ja nozīmētajā spēles atsākšanas laikā:
 - (a) ieradies spēlētājs, kuram jāatbild uz pierakstīto gājienu, tad aploksne tiek atvērta, pierakstītais gājiens izdarīts uz galdiņa un tiek palaists pulkstenis;
 - (b) nav ieradies spēlētājs, kuram jāatbild uz pierakstīto gājienu, tiek palaists viņa pulkstenis. Ierodoties viņš var apturēt pulksteni un pasaukt tiesnesi. Pēc tam tiek atvērta aploksne un pierakstītais gājiens izdarīts uz galdiņa. Viņa pulkstenis tiek palaists no jauna;
 - (c) nav ieradies spēlētājs, kurš pierakstīja slepeno gājienu, viņa partnerim ir tiesības atbildes parastā veidā vietā pierakstīt savu atbildes gājienu uz pieraksta lapas, aizzīmogot pieraksta lapu jaunā aploksnē, apturēt pulksteni un palaist partnera pulksteni. Šajā gadījumā aploksne tiek nodota tiesnesim glabāšanā un tiek atvērta, ierodoties partnerim.
10. Spēlētājam, kurš kavē vairāk kā stundu uz atliktās partijas sākumu, tiek ieskaitīts zaudējums. Tomēr, ja nokavējušais spēlētājs pierakstīja gājienu, kurš būs pēdējais, tiek pieņemts cits lēmums. Ja:

- (a) klāt neesošais spēlētājs uzvar pateicoties tam, ka ar pierakstīto gājienu ieliek matu,
 - (b) klāt neesošais spēlētājs fiksē neizšķirtu ar pierakstīto gājienu, vedošu pie pata vai pie pozīcijas, uzrādītas Punktā 9.6,
 - (c) klāt esošais spēlētājs zaudē saskaņā ar Punktu 6.9.
- 11.(a) Ja aploksne, kura satur pierakstīto gājienu, pazaudēta, partija turpinās no atliktās pozīcijas, laiks uz pulksteņa tiek uzstādīts kā uz atlikšanas momentu. Ja katra spēlētāja izmantotais laiks nevar tikt atjaunots, pulkstenis tiek uzstādīts pēc tiesneša lēmuma. Spēlētājs dara „pierakstīto” gājienu (saskaņā ar viņa paziņojumu) uz galdiņa.
- (b) Ja nav iespējams atjaunot pozīciju, partija tiek anulēta un jāspēlē no jauna.
12. Ja, atsākot spēli, kāds no partneriem, neizdarot gājienu, pamanīs, ka laiks uz pulksteņa uzstādīts nepareizi, kļūda jāizlabo. Ja kļūda nav noteikta, partija turpinās bez laika izlabošanas, ja tikai tiesnesis neuzskatīs, ka šīs kļūdas sekas būs pārāk nopietnas.
13. Izspēles ilgumu kontrolē tiesnesis pēc sava pulksteņa. Izspēles sākuma un beigu laiks jāpaziņo iepriekš.