

Již při svém nástupu do funkce předsedy KR PŠS jsem měl v plánu umístit na stránky materiál, který by jednak sloužil k osvětlení pravidel zájemcům z řad hráčů a kapitánů a také možná i jako určitý podklad pro přípravu ke školením a seminářům rozhodčích. Změna stránek PŠS mi to trochu zkomplikovala, takže se vlastně k tomu dostávám s několikaletým zpožděním...

Asi by také bylo dobré vědět, kde hledat jednotlivé materiály. Jako výchozí bod doporučuji stránky ŠSČR-KR-Na pomoc rozhodčím, [zde](#). Tam jsou zajímavé především v užitečných odkazech "Legislativa ŠSČR a překlady FIDE", "FIDE handbook (anglicky)", "Manuál pro rozhodčí FIDE (anglicky)", "Časopis FIDE Komise rozhodčích" a "Swiss Manager". V levém sloupci ke stažení pak především minimanuály pro obsluhu hodin a zájemcům o anti-cheatingovou problematiku doporučuji seminární práci paní Prokopové "Podvádění v šachu".

---

Článek 4 pravidel, Provedení tahu. Toto by si měl každý hráč nastudovat, nemá smysl, abych zde opisoval pravidla, jen některé věci vypíchnu. Hráč na tahu může reklamovat předchozí porušení tohoto pravidla soupeřem jen pokud se sám nedotkl žádného kamene.

### dotknuto hráno

Nutno všechny upozornit, že tady pravidla od roku 2018 zpřísnila, protože za dotknutý kámen se považuje jakýkoliv fyzický kontakt s kamenem, kromě zjevné náhody. Takže postrčení kamene doprostřed pole třeba propiskou je záměrné dotknutí kamene s povinností tímto kamenem hrát. Za náhodné dotknutí lze asi považovat třeba postrčení figury koncem rukávu.

Dr. Veselý v Psychologickém průvodci uvádí třeba legrační minipartii na způsob **1.e4 e5 2.c3 Dh4?**, kdy se nyní bílý dotkl místo dámy či pěšce d2 svého krále a tak musel zahrát jediné **3.Ke2??** a dostal **Dxe4 mat**.

### proměna pěšce

Změna od roku 2017. Pěšec nemusí být umístěn na pole proměny. Odstranění pěšce a umístění nového kamene na pole proměny lze provést v jakémkoli pořadí. **Volba nového kamene je dokončena, když se tento nový kámen dotkne pole proměny.** Obrácená věž není dáma, nýbrž pouze věž, kterou je nutné otočit správně, věž se střelcem nahoře také ne, to je věž, která se dotkla pole proměny a střelce je nutné sundat s nějakým trestem.... Není-li zvolená figura dostupná, hráč má právo zastavit hodiny a vyžádat si ji. Ale tato žádost se ještě nepovažuje za dokončení volby nového kamene. Pokud hráč ponechá na poslední řadě pěšce, byť třeba oznámil, že staví věž, jedná se o nepřipustný tah a pro potřebu případného dalšího pokračování partie je možné tohoto pěšce vyměnit již jen za dámu. Například v pozici bílý na tahu Kh5 pf7, černý Kh7 postavil pěšce na f8 a stiskl hodiny. Ať již černý nepřipustný tah reklamuje, či ne, partie končí remízou, protože po výměně pěšce na f8 za dámu stojí na desce pat. Ze stejného důvodu nemůže černý vyhrát ani reklamací, jedná-li se o 2.nepřipustný tah ze strany bílého.

### provedený a dokončený tah

Tah je proveden, pokud kameny stojí na svých nových místech a hráč již nedrží vlastní kámen, kterým provedl tah

Tah je dokončen, pokud hráč zamáčkne hodiny (článek 6). A také je dokončen, pokud hráč provedl další tah, aniž by jeho předchozí byl dokončen - hráč třeba zahrál 3.Sc4 a než stihl přemáčknout hodiny, soupeř bleskově odpověděl Sc5 (ano, to může). A zde náš hráč místo přemáčknutí hodin, na které má po provedení tahu právo (čl. 6.2.2), provedl další tah, třeba 4.c3 - tím dokončil svůj třetí tah a zároveň provedl tah čtvrtý.

Jaký je mezi tím rozdíl? Provedený tah nelze změnit, pokud je platný. Ale pokud je nepřipustný a hráč ho nedokončil, pak ho změnit může. Jen je potřeba dodržet ostatní ustanovení čl. 4 - dotknuto hráno. Posloužím příkladem, v pozici po **1.e4 e6 2.d4 d5 3.ed5 ed5 4.Sd3 Sd6 5.Jf3 Jf6 6.0-0 Sg4 7.Ve1+** vzal do ruky černý dámu a položil ji na d7 - a i když tah nedokončil přemáčknutím hodin, takže nelze reklamovat nepřipustný tah, má opravdu špatný den, protože tah Dd7 sice není možný, ale bohužel pro něj je možné **De7??** s velmi pravděpodobným výsledkem...

Teprve dokončený tah lze případně reklamovat jako nepřipustný.

Další rozdíl spočívá v situaci z článků 5 a 9, kdy provedením platného tahu vznikne mat, pat, pozice, kterou nelze vyhrát jakoukoliv posloupností přípustných tahů (nedostatečný materiál, nebo zcela zablokované neprůchodné pozice), pozice pětkrát opakovaná a pozice po 75 tazích bez braní kamene a tahu pěšcem. V takovém případě partie okamžitě končí a nelze již reklamovat třeba překročení času, kdy hráč nedokončil

předepsaný počet tahů.

## nepřípustné tahy

Kromě klasických nepřípustných tahů, tzv. "nemožňáků", kdy došlo k přehlédnutí šachu, či rovnou k porušení pravidel tahů figur dle čl. 3 nám verze pravidel z roku 2017 přinesla novinky v tom, že od té doby je za nepřípustný tah též považováno bezdůvodné přemáčknutí hodin a hraní obouruč, ať již při rochádě, nebo braní. Během jednoho tahu se ovšem za jeden nepřípustný tah považuje i dvojnásobné porušení pravidel. Takže nelze reklamovat hned výhru, pokud hráč provedl oběma rukama rochádu přes ohrožené pole. Na druhé straně se za nepřípustný tah nepovažuje obsluha hodin jinou rukou, než která provedla tah. Jedná se sice o porušení pravidel, ale trestá se mírněji. Reklamovat lze až po dokončení, takže pokud se hráč při hraní obouruč včas zarazí, vrátí figury na původní pole a tah pak, při dodržení dotknuto hráno provede jednou rukou, nejedná se o nesprávnost. Dlouhá léta platilo, že zatímco v partiích na turnajové tempo prohrává až druhý nepřípustný tah, v rapid a bleskovém tempu hned první. Brzy se ovšem zjistilo, stačil na to pouhý půlrok, že aplikace těchto novinek (2017) je v rapid a bleskových partiích příliš přísná, takže od roku 2018 platí současná verze, že **vždy prohrává až druhý nepřípustný tah**, ovšem pouze tehdy, pokud reklamující strana může dát mat jakoukoliv poslopností přípustných tahů - tedy jako obvykle vyhrává střelec proti střelci na jiné barvě polí, jezdec proti věži atd. Jedná-li se o první nepřípustný tah, tah se vrací a soupeři jsou přidány dvě minuty. Hráč ovšem musí pokračovat dle pravidla čl.4 dotknuto hráno, takže pokud zahrál nepřípustný tah dámou, musí dámou hrát, je-li to možné. **Podobně jako v případech překročení času platí, že pokud rozhodčí vidí, zasáhnout má a to i v bleskovkách.** Jeden rozdíl mezi hrou turnajovým tempem a rapidy/bleskovkami zůstává - nezaměňovat hru dle přílohy III. - Rychlé zakončení partie s rapid tempem! Pokud hráč zapomněl reklamovat, nebo ztratil právo reklamace tím, že provedl (nemusel dokončit) vlastní tah, v turnajovém režimu se partie vrací před nesprávnost, ve zrychleném tempu, vyjma jasně definovaných případů, kdy se hraje podle turnajových pravidel, hra pokračuje - a to dává docela zajímavé možnosti...

*Tady se později nějakými ukázkovými příklady ještě vyřádím...*

## 3x nebo 50 tahů

Dle článků pravidel 9.2. (trojnásobné opakování) a 9.3. (padesát tahů bez braní kamene a tahu pěšce).

V obou případech platí podobný postup. Reklamovat může pouze ten hráč, který je na tahu, avšak právo reklamovat ztratil hráč, který se již dotkl nějakého kamene.

Jestliže taková pozice již na šachovnici stojí, je to jednoduché, hráč přivolá rozhodčího a oznámí mu, že reklamuje remízu. A může zastavit hodiny, v opačném případě by to měl jako první krok provést rozhodčí.

Lze také reklamovat, že taková pozice může teprve po hráčem zamýšleném tahem vzniknout. V tomto případě hráč musí tento zamýšlený tah zapsat do partiáře, aniž by ho provedl na šachovnici (jedná se o jedinou výjimku z pravidla, že hráč nesmí zapisovat tahy předem). Tento tah je závazný a pokud by se ukázalo, že je nepřípustný, vztahuje se na něj pravidlo o dotyku figury a také pravidlo o nepřípustných tazích. Pak teprve přivolá rozhodčího a reklamuje remízu s tím, že po provedení zapsaného tahu taková pozice vznikne.

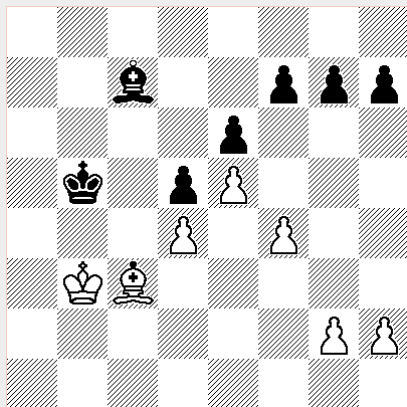
V obou případech se taková reklamace považuje za nabídku remízy a hráč ji nemůže odvolat. Takže rozhodčí po příchodu k šachovnici a zastavení hodin udělá nejlépe, když se zeptá soupeře, zda přijímá nabídku remízy. Pokud ne, pak se zkontroluje, zda je vše v souladu s pravidly. Počet tahů bez braní a tahu pěšce se pomocí zápisu zkontroluje snadno, trojnásobné opakování je někdy nutné zkontrolovat pomocí rekonstrukce partie na nějaké jiné šachovnici. Je-li žádost oprávněná, partie končí remízou. Pokud ne, partie pokračuje a soupeř dostane přidány dvě minuty.

Za shodnou pozici se považuje taková pozice, kdy všechny kameny stojí na stejném místě, na tahu je tentýž hráč, který má k dispozici stejný počet tahů. Takže pozice s právem braní mimochodem či s právem na rochádu není totožná s pozicí bez těchto možností.

Možnost reklamace platí i pro rapid, ale hráč musí být schopen své tvrzení dokázat zápisem partie. Může si ho vyžádat od rozhodčího, proto by měly být v hrací místnosti dostupné partiáře i při soutěžích ve zrychleném tempu. Měla by se asi též zaznamenat napřed pozice, od které se zapisuje.

Jak ve sedmdesátých letech začaly vznikat tablebáze koncovek, bývaly časy, kdy pravidlo 50 tahů mělo

nějaké výjimky, třeba na koncovku dvou jezďů proti pěšci bylo povoleno 100 tahů. Ale s postupujícím výzkumem koncovek nutných výjimek přibývalo... Mám pocit, že v knize Šachy na PC psali, že třeba pro koncovku dámy proti jezdcovi a střelci může být potřeba i přes 200 (!) tahů. A tak naštěstí FIDE všechny výjimky zrušila, tipoval bych, že kolem roku 2000. Je též pravděpodobné, že to někteří hráči vychovaní staršími pravidly neví, v současné době padesát a dost.



Demonstrační příklad:

Černý na tahu zahrál **56.-f5**. Partie dále pokračovala **57.Sd2 Sd8 58.Se1 Sc7 59.Sc3** (Tady pozor, nejedná se o stejnou pozici, jako po 56.tahu černého, neboť není na tahu tentýž hráč.) **Sd8 60.Sa1 Sc7 61.Sb2 Sd8 62.Sc3 Sc7** (Opět pozor, ani zde není pozice opakována podruhé, protože sice na tahu je tentýž hráč, ale zde již bílý nemá k dispozici brání mimochodem.) **63.Sb4 Sb6 64.Sc3 Sc7** (nyní podruhé) **65.Sb4 Sb8 66.Sa3 Sa7 67.Sd6 Sb6 68.Sb4 Sc7** (Právě zde mohl již reklamovat bílý, pokud zapsal následný tah 69.Sc3 do partiáře, nicméně v zápalu boje se nestalo.) **69.Sc3** (Tady má právo reklamovat černý, ten ale doufá v lepšího střelce a šanci dostat do hry tahem Sa5, tedy nic.) **Sb6 70.Sd2 Sc7 71.Sc3** (Počtvrté.) **Sb8 72.Se1 Sc7**

**73.Sc3** (Popáté, čímž nastává situace, kterou řeší čl. 9.6.1 a partie končí remízou, což by měl oznámit rozhodčí, pokud u partie stojí. Ale hráči ho zatím nevolali...) **Sa5 74.Sb4?? Sxb4** a bílý se vzdal **0:1**. Ovšem při zadávání partie do databáze hned po partii se zjistí, že **pozice byla opakována pětkrát a v takovém případě by měl rozhodčí změnit dodatečně výsledek partie na 1/2:1/2!**

Nějaký příklad najdeme i pro pravidlo 50 tahů. Takový mat jezdcem a střelcem, pokud v úvodní pozici nemůže slabší strana nějakou figuru sebrat, mělo by to jít do 35 tahů, máme rezervu. Zatím jsem viděl dvakrát, v obou případech hráč mat včas zvládl, i když asi ne v nejkratším termínu. Co by se tedy mohlo dít? Dejme tomu, že černý odevzdal svého střelce za soupeřova posledního pěšce a je nyní na bílém, zda stihne matit v limitu.

A) bílý na tahu Kb6, Sa6, Jd6, černý Kb8, odehráno je 47 tahů. Černý od vzniku této koncovky si vyžádal partiář a zapisuje **48.Jb5 Ka8 49.Ja7 Kb8 50.Jc6+** (Bílý tak trochu v rozporu s pravidly ohlásil šach, černý se lekl a vzal do ruky krále, tudíž již nemůže reklamovat zapsáním tahu Ka8, že bylo hráno 50 tahů bez brání kamene a tahu pěšcem. A tak má smůlu. Tím vyrušením zahlášeným šachem argumentovat nemůže.) **Ka8** (Vlastně by nyní mohl reklamovat remízu bílý...) **51.Sb7 mat** Bílý ovšem nestihl zmáčnout hodiny a překročil čas. Dle pravidel mat platí a partie v takovém případě okamžitě končí, černý již nemůže reklamovat nic.

B) stejná pozice, ale těch tahů již bylo odehráno 72, nikdo nezapisuje, rozhodčí stojí u partie a třeba pomocí čárek počítá tahy... Černý nestíhá zapisovat a tak místo reklamace pokukuje po přítomném rozhodčím. **73.Jb5 Ka8 74.Ja7 Kb8 75.Jc6+ Ka8** (Zde byl bílý rychlejší, než rozhodčí...) **76.Sb7 mat**. Přesto zde má rozhodčí právo, dokonce povinnost prohlásit partii za remízu dle pravidla 9.6.2.

## 5x nebo 75 tahů

Dle článků pravidel 9.6.1 (pětinasobné opakování) a 9.6.2 (sedmdesát pět tahů bez brání a tahu pěšce).

Jaký je rozdíl mezi trojnásobkem a pětinasobkem, popř. mezi 50 a 75 tahy? Zatímco v prvním případě může reklamovat remízu pouze hráč, v tom druhém má právo, vlastně i povinnost zasáhnout i rozhodčí. Dokonce se na základě toho může i dodatečně změnit výsledek partie. Do pravidel se tato situace dostala od roku 2014, takže jde o článek poměrně nový a mnozí hráči ho možná ani neznají. Patrně se jednalo o možnost nějak ukončit ty trapné remízové koncovky zejména v bleskových partiích, které občas hráči tahají ve snaze soupeře shodit na čas. A protože rozhodčí uplatňuje potřebnou způsobilost, zdravý úsudek a naprostou objektivitu, jinými slovy rozhoduje dle svého nejlepšího vědomí a svědomí, může po nějaké době sledování prohlásit takovou partii za remízu bez toho, že by byla někým zapisována. Pokud by chtěl nějaký hráč protestovat, měl by své tvrzení naopak doložit zápisem...

## neusiluje o výhru

Aplikuje se pouze v případě tzv. "rychlého zakončení partie" a budeme se zde zabývat jen pražskou soutěží družstev a tam aplikovaným články přílohy III.5 a III.6. Asi bych měl také doplnit, že se stále jedná o hru dle turnajových pravidel, takže nelze nechat pokračovat partii se zahranými nepřipustnými tahy, jak se nedávno bohužel povedlo jednomu "nejmenovanému" rozhodčímu.

Hráč, který je na tahu a na hodinách mu zbývají méně než 2 minuty, může před pádem svého praporku reklamovat remízu. Přivolá rozhodčího a může zastavit hodiny (dříve je zastavit musel, což už neplatí, od roku 2009, ale pokud je nezastaví, je to jeho riziko). Reklamovat lze, že soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky nebo že partii nemůže vyhrát normálními prostředky.

Rozhodčí by měl v první řadě zastavit hodiny, pokud ještě běží. Pak je nejlepší zeptat se soupeře, zda souhlasí s remízou. Pokud ne, pak má rozhodčí tři možnosti:

Zamítnout. V takovém případě přidá soupeři dvě minuty.

Uznat. Partie končí remízou.

Odložit své rozhodnutí (asi nejoblíbenější varianta, pokud není pozice zcela triviální). Pak hráči pokračují v partii a rozhodně by měli hrát tak, aby stihli do pádu praporku provést co nejvíce tahů. Rozhodčí dohrávku sleduje a udělá nějaké rozhodnutí, měl by rozhodnout co nejdříve po případném pádu praporku.

**Rozhodčí zde nehodnotí, zda je pozice remízová, či nikoliv, ale to, zda si hráč usilující o výhru hledá nějaké výherní šance, nebo jen potahuje bezcílně figurami.** Víceméně se za remízu uzná pozice, kdy je hráč o výhru usilující jednoznačně prohraný, nebo naprosto triviální remis. V případě obrany koncovek typu lehká figura proti věži, nebo věž proti věži s lehkou figurou by mi musela o takovou remízu usilující slabší strana ukázat opravdu hodně tahů.

Pokud u partie není žádný rozhodčí, což by se vlastně v Praze nemělo stávat, neboť tu funkci by měl zastávat obvykle domácí kapitán, pak partie končí. Reklamovat lze že:

Soupeř nemůže vyhrát normálními prostředky - hráč musí sepsat aktuální pozici a soupeř ji musí potvrdit.

Soupeř neusiluje o výhru normálními prostředky - hráč musí zapsat závěrečnou pozici a předložit aktuální partiář. Soupeř musí potvrdit jak partiář, tak i závěrečnou pozici.

Reklamace se předá určenému rozhodčímu, který rozhodne o výsledku.

---

Pokud někomu pomůže materiál k lepšímu chápání pravidel, pak splnil účel.

Přeji všem mnoho pěkných šachových zážitků a co nejméně sporů u partií.

Pavel Háse, předseda KR PŠS, 2020