

PRAVIDLA ICCF PRO KORESPONDENČNÍ ŠACHY*

	Obsah	Strana
Úvod		1
Předmluva		1
Základní pravidla hry		2
Článek 1: Povaha a cíle šachové hry		2
Článek 2: Počáteční postavení figur na šachovnici		2
Článek 3: Tahy figur		4
Článek 4: Provádění tahů figur		8
Článek 5: Ukončení hry		8
Pravidla soutěže		9
Článek 6: Šachové hodiny		9
Článek 7: Nesrovnalosti		10
Článek 8: Zaznamenávání tahů (v partiích bez serveru)		10
Článek 9: Remíza		11
Článek 10: Odložené partie		12
Článek 11: Rozhodnutí		12
Článek 12: Body		12
Článek 13: Chování hráčů		13
Článek 14: Úloha ředitele turnaje		13
Přílohy		14
Příloha A: Algebraický a číselný zápis		14
Příloha B: Pravidla Chess960		17
Příloha C: Pravidla systému Triple Block		18
Slovníček pojmů		18

[*Velká část tohoto dokumentu byla zkopírována a/nebo upravena z Pravidel šachu FIDE ze dne 1. ledna 2018. Důvodem je značná míra překrývání mezi šachem hraným u šachovnice a korespondenčním šachem, přičemž FIDE odvedla skvělou práci při definování pravidel hry hrané u šachovnice.]

ÚVOD

Pravidla korespondenčního šachu ICCF se vztahují na hru korespondenčního šachu. Korespondenční šach je definován jako jakákoli šachová partie, ve které hráči nesedí naproti sobě u šachovnice a neprovádějí tahy. Tahy jsou místo toho přenášeny na dálku různými způsoby.

Pravidla korespondenčního šachu se skládají ze dvou částí: 1. Základní pravidla hry a 2. Pravidla soutěží.

Anglický text je autentickou verzí Pravidel korespondenčního šachu (která byla přijata na kongresu ICCF v roce 2018 v Llandudnu ve Walesu) a vstoupila v platnost 1. ledna 2019. Pravidla byla aktualizována na základě rozhodnutí přijatého na kongresu ICCF v roce 2019 ve Vilniusu v Litvě.

PŘEDMLUVA

Pravidla korespondenčního šachu ICCF (dále jen „Pravidla“) nemohou pokrýt všechny možné situace, které mohou nastat během partie korespondenčního šachu, ani nemohou upravit všechny administrativní

otázky. V případech, které nejsou přesně upraveny článkem Pravidel, by mělo být možné dospět ke správnému rozhodnutí prostudováním analogických situací, které jsou v Pravidlech upraveny. Pravidla předpokládají, že ředitelé turnajů mají nezbytnou kompetenci, zdravý úsudek a absolutní objektivitu. Příliš podrobné pravidlo by mohlo ředitele turnaje připravit o svobodu úsudku a tím mu zabránit v nalezení řešení problému diktovaného spravedlností, logikou a zvláštními faktory. ICCF vyzývá všechny šachisty a federace, aby tento názor přijali. Nezbytnou podmínkou pro to, aby byla partie hodnocena ICCF, je, že se hraje podle Pravidel korespondenčního šachu ICCF. Doporučuje se, aby soutěžní partie, které nejsou hodnoceny ICCF, byly hrány podle Pravidel ICCF.

Členské federace mohou požádat ICCF o rozhodnutí ve věcech týkajících se pravidel.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY N

Článek 1: Povaha a cíle šachové hry

1.1 Šachy se hrají mezi dvěma soupeři, kteří střídavě pohybují svými figurkami na čtvercové desce zvané „šachovnice“. Hru zahajuje hráč s bílými figurkami. Říká se, že hráč „má tah“, když soupeř „provedl“ svůj tah. (Viz článek 4.1)

1.2 Cílem každého hráče je dostat soupeřova krále „do šachu“ takovým způsobem, aby soupeř neměl žádný povolený tah. Hráč, který tohoto cíle dosáhne, „matuje“ soupeřova krále a vyhrává partii. Není povoleno nechat vlastního krále v šachu, vystavovat vlastního krále útoku ani „brát“ soupeřova krále. Hráč, jehož král byl matován, prohrává partii.

1.3 Pokud je pozice taková, že ani jeden z hráčů nemůže dát mat, partie končí remízou.

Článek 2: Počáteční pozice figur na šachovnici

2.1 Šachovnice se skládá z mřížky 8 x 8, která tvoří 64 stejných políček, střídavě světlých („bílých“) a tmavých („černých“).

2.2 Šachovnice je umístěna mezi hráči tak, že rohové políčko vpravo od hráče je bílé.

Na začátku partie má bílý 16 světlých figur (tzv. „bílé“ figurky); černý má 16 tmavých figur (tzv. „černé“ figurky).

Jedná se o následující figurky:

Bílý král	obvykle označený symbolem	 K
Bílá královna	obvykle označovaná symbolem	 Q
Dvě bílé věže	obvykle označované symbolem	 R
Dva bílí střelci	obvykle označované symbolem	 B
Dva bílí jezdcí	obvykle označováni symbolem	 N
Osm bílých pěšců	obvykle označovaných symbolem	
Černý král	obvykle označován symbolem	 K
Černá královna	obvykle označována symbolem	 Q
Dvě černé věže	obvykle označované symbolem	 R
Dva černí střelci	obvykle označované symbolem	 B
Dva černí jezdcí	obvykle označováni symbolem	 N
Osm černých pěšců	obvykle označovaných symbolem	

2.3 Počáteční rozestavení figur na šachovnici je následující:



V partii Chess 960 je počáteční pozice určena serverem.

2.4 Osm svislých sloupců polí se nazývá „sloupce“. Osm vodorovných řad polí se nazývají „řadami“. Přímá linie polí stejné barvy, vedoucí od jednoho okraje šachovnice k sousednímu okraji, se nazývá „diagonála“.

Článek 3: Tahy figur

3.1 Není povoleno přesunout figurku na pole obsazené figurkou stejné barvy.

3.1.1 Pokud se figurka přesune na pole obsazené figurkou soupeře, je tato figurka v rámci téhož tahu sebrána.

3.1.2 Říká se, že figurka útočí na soupeřovu figurku, pokud by mohla tuto figurku na daném poli sebrat v souladu s články 3.2 až 3.8.

3.1.3 Figurka se považuje za útočící na pole i v případě, že se na toto pole nemůže přesunout, protože by tím vystavila krále své barvy útoku nebo by ho do útoku dostala.

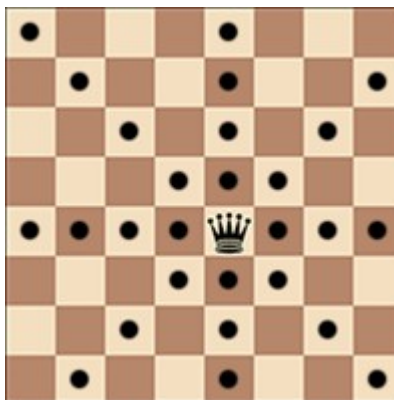
3.2 Střelec se může přesunout na jakékoli pole podél úhlopříčky, na které stojí.



3.3 Věž se může přesunout na jakékoli pole podél sloupce nebo řady, na které stojí.

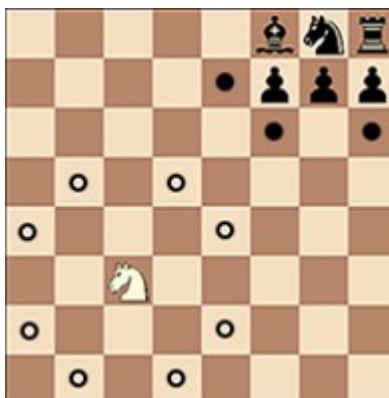


3.4 Dáma se může přesunout na jakékoli pole podél sloupce, řady nebo úhlopříčky, na které stojí.



3.5 Při provádění těchto tahů se střelec, věž ani dáma nesmí přesouvat přes žádné figurky, které stojí mezi nimi a cílem.

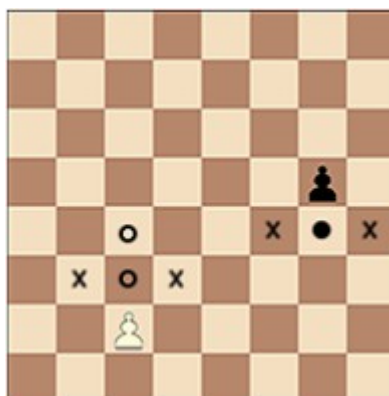
3.6 Jezdec se může přesunout na jedno z polí nejbližže tomu, na kterém stojí, ale ne na stejné řadě, sloupci nebo diagonále.



3.7.1 Pěšec se může pohybovat vpřed na pole bezprostředně před ním na stejné sloupci, za předpokladu, že toto pole není obsazeno, nebo

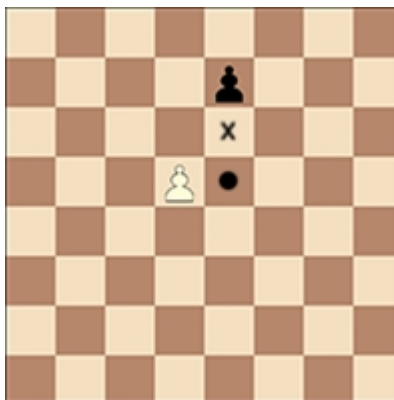
3.7.2 při svém prvním tahu se pěšec může pohybovat podle bodu 3.7.1, nebo se může posunout o dvě pole po stejné línii, pokud jsou obě pole volná, anebo

3.7.3 pěšec se může přesunout na pole obsazené soupeřovou figurkou, která se nachází diagonálně před ním na sousední línii, a tuto figurku sebrat.



3.7.4.1 Pěšec, který obsazuje pole na stejné řadě a na sousední linii jako soupeřův pěšec, který právě postoupil o dvě pole v jednom tahu ze svého původního pole, může tohoto soupeřova pěšce sebrat, jako by se tento posunul pouze o jedno pole.

3.7.4.2 Tento útok je povolen pouze v tahu následujícím po tomto postupu a nazývá se útok „en passant“.



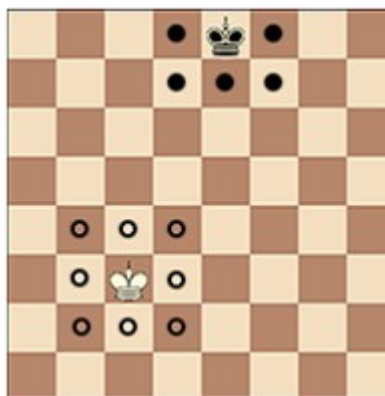
3.7.5.1 Pokud hráč, který je na tahu, posune pěšce na řadu nejvzdálenější od jeho výchozí pozice, musí v rámci téhož tahu vyměnit tohoto pěšce za novou dámu, věž, střelce nebo jezdce stejné barvy na zamýšleném poli příjezdu. Toto se nazývá pole „promoce“.

3.7.5.2 Výběr hráče není omezen na figurky, které byly dříve sebrané.

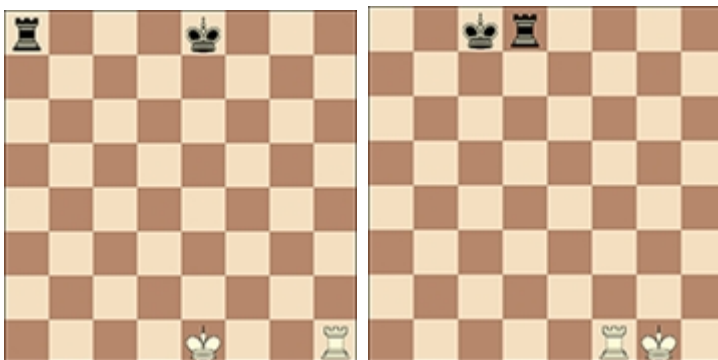
3.7.5.3 Tento výměna pěšce za jinou figurku se nazývá proměna a nová figurka začne působit okamžitě.

3.8 Existují dva různé způsoby, jak krále přesunout:

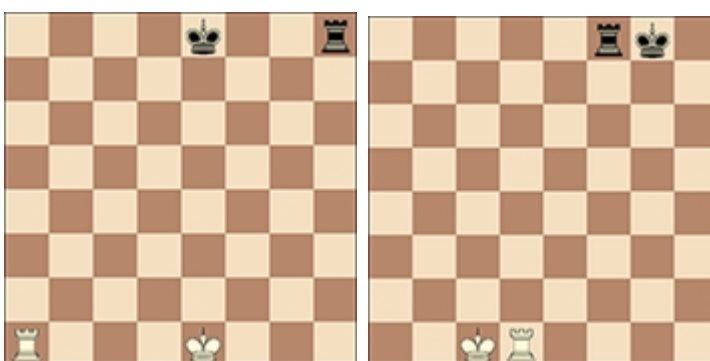
3.8.1 přesunem na sousední pole



3.8.2 prostřednictvím „rošády“. Jedná se o tah krále a jedné z věží stejné barvy podél první řady hráče, který se počítá jako jeden tah krále a provádí se následovně: král se přesune ze svého původního pole o dvě pole směrem k věži na jejím původním poli, poté se tato věž přesune na pole, které král právě překročil.



Před rošádou bílých na královském křídle Po rošádě bílých na královském křídle
 Před rošádou černých na dámském křídle Po rošádě černých na dámském křídle



Před rošádou bílých na dámskou stranu Po rošádě bílých na dámskou stranu
 Před rošádou černých na královskou stranu Po černém rošádě na královském křídle

3.8.2.1 Právo na rošádu bylo ztraceno:

3.8.2.1.1 pokud se král již pohyboval, nebo

3.8.2.1.2 s věží, která již byla přesunuta.

3.8.2.2 Rokování je dočasně znemožněno:

3.8.2.2.1 pokud je pole, na kterém stojí král, nebo pole, které musí překročit, nebo pole, které má obsadit, napadeno jednou nebo více figur soupeře, nebo

3.8.2.2.2 pokud se mezi králem a věží, s níž má být provedeno rošáda, nachází nějaká figurka.

3.9.1 Král je považován za „v šachu“, pokud je napaden jednou nebo více figurami soupeře, i když tyto figury nemohou přejít na pole obsazené králem, protože by tím vystavily svého vlastního krále šachu nebo ho do šachu dostaly.

3.9.2 Nelze provést tah, který by vystavil krále stejné barvy šachu nebo ho v šachu ponechal.

3.10.1 Tah je povolený, pokud jsou splněny všechny příslušné požadavky článků 3.1 – 3.9.

3.10.2 Tah je neplatný, pokud nesplňuje příslušné požadavky článků 3.1 – 3.9. V praxi může hráč označit tah za neplatný pouze v turnajích hraných poštou, e-mailem nebo faxem, protože server neplatné tahy nepovoluje.

3.10.3 Pozice je neplatná, pokud k ní nelze dospět žádnou řadou platných tahů. K tomu může dojít pouze v poštovních, e-mailových nebo faxových turnajích, protože server neumožňuje vznik neplatných pozic.

Článek 4: Tah figurkami

4.1 V partiích hraných na serveru ICCF se tah považuje za definitivní v okamžiku, kdy hráč stiskne tlačítka „odeslat“ i „přijmout“.

4.2 V partiích hraných poštou nebo e-mailem se tah považuje za definitivní, jakmile hráč odešle tah příslušným způsobem.

4.3 Jakmile je tah proveden, nelze jej vzít zpět.

Článek 5: Ukončení partie

5.1 Vítězstvím:

5.1.1 Partii vyhrává hráč, který dal soupeřovi králi mat. Tímto se partie okamžitě končí, za předpokladu, že tah vedoucí k matové pozici byl v souladu s články 3 a 4.

5.1.2 Partii vyhrává hráč, jehož soupeř oznámí vzdání. Tímto se partie okamžitě končí.

5.1.3 Partie je vyhrána, pokud je pozice vyhodnocena jako výherní podle 7-figurkové tabulky a je jako taková prohlášena.

5.1.4 Partie je vyhrána, pokud je rozhodnuto o vítězství v rámci rozhodčího řízení.

5.2 Remízou:

5.2.1 Partie končí remízou, pokud hráč, který je na tahu, nemá žádný povolený tah a jeho král není v šachu. Říká se, že partie skončila „patem“. Tímto se partie okamžitě končí, za předpokladu, že tah, který vedl k patové pozici, byl v souladu s články 3 a 4.

5.2.2 Partie končí remízou, pokud vznikne pozice, ve které žádný z hráčů nemůže matovat soupeřova krále žádnou sérií povolených tahů. Říká se, že partie končí „mrtvou pozicí“. Tímto se partie okamžitě končí, za předpokladu, že tah, který vedl k této pozici, byl v souladu s články 3 a 4.

5.2.3 Partie končí remízou na základě dohody obou hráčů v průběhu partie, za předpokladu, že oba hráči provedli alespoň jeden tah. Tímto se partie okamžitě končí.

5.2.4 Partie končí remízou, pokud je pozice vyhodnocena jako remíza podle 7-figurkové tabulky a je jako taková prohlášena.

5.2.5 Viz 9.2 a 9.3.

5.2.6 Partie končí remízou, pokud je o remíze rozhodnuto v rámci rozhodčího řízení.

Článek 6: Šachové hodiny

6.1 „Šachové hodiny“ znamenají hodiny se dvěma časovými displeji, které jsou navzájem propojeny tak, že v daném okamžiku může běžet pouze jeden z nich. „Hodiny“ v těchto pravidlech znamenají jeden z těchto dvou časových displejů. Každý časový displej má „vlajku“. „Pád vlajky“ znamená vypršení přiděleného času hráči.

6.2 Při použití šachových hodin musí každý hráč provést minimální počet tahů nebo všechny tahy v přiděleném časovém úseku a/nebo mu může být při každém tahu přidělen dodatečný čas. To vše musí být stanoveno předem.

6.3 Ihned po pádu vlajky musí být zkontrolovány požadavky článku 6.2.

6.4 V čase určeném pro zahájení partie se spustí hodiny hráče, který má bílé figury.

6.5 Během partie zastaví tah každého hráče jeho vlastní hodiny a spustí hodiny soupeře.

6.6 Vlajka se považuje za spadlou, když to určí rozhodčí, nebo (v případě partie hrané poštou či e-mailem) když jeden z hráčů podá platnou námitku v tomto smyslu, o čemž rozhodne ředitel turnaje.

6.7 S výjimkou případů, kdy se uplatní článek 5.1 nebo 5.2, prohrává hráč partii, pokud v přiděleném čase neprovede předepsaný počet tahů. Partie však končí remízou, pokud je pozice taková, že soupeř nemůže žádnou možnou řadou povolených tahů dát mat králi hráče.

6.8 Každý údaj na hodinách se považuje za rozhodující, pokud neexistují žádné důkazy o opaku. Může nastat situace, kdy ředitel turnaje resetuje hodiny a při určování času, který se má zobrazit na hodinách hráče, se řídí svým nejlepším úsudkem.

6.9 V partii bez serveru, pokud spadly obě vlajky a ředitel turnaje nemůže určit, která spadla jako první, protože hráči neposkytli dostatečnou dokumentaci, je partie vyhodnocena jako dvojitá neúčast.

6.10 Přerušení partie ředitelem turnaje:

- a. Pokud je nutné partii přerušit, ředitel turnaje zastaví hodiny (s výjimkou případů, kdy se používá časový systém Triple Block).
- b. Hráč nesmí nikdy zastavit svůj časoměr, s výjimkou provedení tahu nebo registrace odchodu.
- c. O tom, kdy bude partie obnovena, rozhodne ředitel turnaje.

6.11 V případě nesrovnalosti určí ředitel turnaje podle svého nejlepšího uvážení čas, který se má zobrazit na hodinách. Ředitel turnaje také v případě potřeby upraví počítadlo tahů na hodinách.

Článek 7: Nesrovnalosti

7.1 Pokud byla partie bez servisu (tj. poštovní, e-mailová nebo faxová) zahájena s obrácenými barvami a pokud oba hráči provedli méně než 10 tahů, partie se přeruší a zahraje se nová partie se správnými barvami. Pokud partie již dosáhla 10 tahů nebo více, pokračuje se v ní.

7.2 Pokud se během partie bez serveru zjistí, že byl proveden neplatný tah, obnoví se pozice bezprostředně před nesrovnalostí. Partie pak pokračuje z této obnovené pozice a viník je potrestán.

Článek 8: Zaznamenávání tahů (v hrách bez serveru)

8.1 Zaznamenávání partie je povinné:

8.1.1 V průběhu hry je každý hráč povinen zaznamenávat své vlastní tahy a tahy soupeře správným způsobem, tah po tahu, co nejjasněji a nejčitelněji, v číselné nebo vzájemně dohodnuté notaci

8.1.2 Během hry může hráč místo elektronické kopie nebo kromě ní používat fyzický záznamový list.

8.1.3 Zápisový list se používá výhradně k zaznamenávání tahů, času stráveného nad tahy, nabídek remízy, záležitostí souvisejících s námitkami a dalších relevantních údajů.

8.1.4 Hráči musí nabídku remízy zaznamenat na záznamový list symbolem (=).

8.1.5 Pokud hráč není schopen vést záznam, měl by si na zapisování tahů přizvat asistenta.

8.2 Zápisový list musí být na požádání kdykoli během partie k dispozici řediteli turnaje.

8.3 Pokud není k dispozici kompletní záznamový list, musí hráči partii rekonstruovat. Každý hráč nejprve zaznamená aktuální pozici partie, časy na hodinách, či hodiny běžely a počet provedených/dokončených tahů, pokud jsou tyto informace k dispozici, než dojde k rekonstrukci.

8.4 Pokud nelze záznam aktualizovat tak, aby bylo zřejmé, že hráč překročil přidělený čas, bude následující tah považován za první tah následujícího časového úseku, pokud neexistuje důkaz, že bylo provedeno nebo dokončeno více tahů.

8.5 Po skončení partie oba hráči zašlou řediteli turnaje soubor PGN s výsledkem partie. I když je tento výsledek nesprávný, zůstává v platnosti, pokud ředitel turnaje nerozhodne jinak.

Článek 9: Remíza

9.1 Pravidla týkající se remízy:

9.1.1 Pravidla turnaje mohou stanovit, že hráči nemohou nabídnout nebo souhlasit s remízou před uplynutím stanoveného počtu tahů.

9.1.2 Pokud však pravidla turnaje dohodu o remíze povolují, platí následující:

9.1.2.1 Hráč, který chce nabídnout remízu, tak učiní buď prostřednictvím serveru ICCF (v partiích hraných na serveru), nebo jasným vyjádřením svého úmyslu nabídnout remízu (v partiích nehraných na serveru). To se provede při zadání tahu. Nabídku nelze odvolat a zůstává platná, dokud ji soupeř nepřijme nebo neodmítne, nebo dokud soupeřovi nevyprší čas.

9.1.2.2 Žádost o remízu podle článku 9.2 nebo 9.3 se považuje za nabídku remízy.

9.2 Nárok na remízu:

9.2.1 Partie končí remízou na základě správného prohlášení hráče, který je na tahu, pokud se stejná pozice alespoň potřetí (nemusí se nutně jednat o opakování tahů):

9.2.1.1 se chystá objevit, oznámí řediteli turnaje (nebo serveru) záměr provést tento tah, nebo

9.2.1.2 se právě objevila a hráč, který žádá o remízu, je na tahu.

9.2.2 Pozice se považují za stejné, pouze pokud má tah stejný hráč, figurky stejného druhu a barvy obsazují stejná pole a možné tahy všech figurek obou hráčů jsou stejné. Pozice tedy nejsou stejné, pokud:

9.2.2.1 na začátku sekvence mohl být pěšec sebrán en passant

9.2.2.2 měl král právo na rošádu s věží, která nebyla přesunuta, ale o toto právo přišel po svém tahu. Právo na rošádu se ztrácí až po přesunutí krále nebo věže.

9.3 Partie končí remízou na správnou žádost hráče, který je na tahu, pokud:

9.3.1 hráč oznámí řediteli turnaje (nebo serveru) svůj záměr provést tento tah, jehož výsledkem bude, že posledních 50 tahů každého hráče bylo provedeno bez pohybu jakéhokoli pěšce a bez jakéhokoli braní (s výjimkou případů, kdy na šachovnici zbývá 7 nebo méně figur), nebo

9.3.2 posledních 50 tahů každého hráče bylo provedeno bez pohybu jakéhokoli pěšce a bez jakéhokoli braní (s výjimkou případů, kdy na šachovnici zbývá 7 nebo méně figur).

9.3.3 Viz 5.2.4.

9.4. Postup při zpracování žádosti o remízu:

9.4.1 Pokud hráč požádá o remízu podle článku 9.2 nebo 9.3, server žádost zpracuje téměř okamžitě, nebo (u her bez serveru) ředitel turnaje zastaví hodiny (viz článek 6.12). Hráč nesmí svou žádost odvolat.

9.4.2 Pokud se žádost ukáže jako správná, partie je okamžitě ukončena remízou.

9.4.3 Pokud se nárok ukáže jako neoprávněný, partie pokračuje. Pokud byl nárok založen na zamýšleném tahu, musí být tento tah proveden v souladu s články 3 a 4.

Článek 10: Odklady

10.1 V partiích hraných v rámci ICCF se nikdy nepoužívá odklad. Hráči mají právo na určitou dobu odpočinku (kdy jsou šachové hodiny zastaveny) během svých partií v souladu s parametry turnaje stanovenými organizátorem turnaje při jeho přípravě. Turnaje s trojitým blokovým systémem nikdy nezahrnují možnost odpočinku. (Viz příloha C.)

Článek 11: Rozhodování

11.1 Rozhodčí řízení lze za určitých okolností použít k dokončení partií, jak je popsáno v dokumentu Pravidla ICCF.

Článek 12: Body

12.1 Pokud pravidla dané soutěže nestanoví jinak, hráč, který vyhraje partii nebo zvítězí kontumačně, získá jeden bod (1), hráč, který partii prohraje nebo se kontumačně vzdá, nezíská žádný bod (0) a hráč, který partii remizuje, získá půl bodu (½).

12.2 Celkové skóre jakékoli hry nikdy nesmí překročit maximální skóre, které se pro danou hru běžně uděluje. Skóre udělené jednotlivému hráči musí odpovídat skóre běžně přidělenému pro danou hru, například skóre ¾ - ¼ není povoleno.

Článek 13: Chování hráčů

13.1 ICCF přijala motto „Amici Sumus“ (Jsme přátelé), které je základním filozofickým principem při stanovování standardů chování hráčů.

13.2 Toto motto by mělo převládat ve veškeré komunikaci mezi hráči a řediteli turnajů, funkcionáři ICCF a mezinárodními kontakty členských federací.

13.3 Pokyny ICCF pro chování, popsané v pravidlech ICCF, poskytují jasný rámec pro chování hráčů.

13.3.1 Zasílání urážlivých, obscénních nebo nevhodných zpráv není za žádných okolností přijatelné.

13.3.2 Trvalé nebo opakované nevhodné chování bude mít za následek disciplinární opatření s uložením pokut/sankcí.

13.3.2.1 Za závažná nebo opakovaná porušení chování neslučitelná se stanovami, zásadami a/nebo pravidly ICCF budou uloženy okamžité tresty/sankce.

13.3.2.2 Výše trestů/sankcí bude záviset na závažnosti daného prohřešku.

13.3.2.3 Příklady závažných problémů s chováním jsou

(a) tajná domluva mezi hráči

(b) tiché/nepřijatelné odstoupení z turnaje

(c) nepřijatelné nebo urážlivé chování vůči hráčům a/nebo funkcionářům

(d) extrémně pomalá hra v jasně prohrané pozici a

(e) opakované nabídky remízy až do té míry, že se jedná o obtěžování

Článek 14: Úloha ředitele turnaje

14.1 Ředitel turnaje (TD) je povinen:

14.1.1 odpovídat za hladký průběh turnajů,

14.1.2 odpovídat za průběh partií,

14.1.3 řešit veškeré spory, připomínky a stížnosti nestranně a včas,

14.1.4 zajistit, aby turnaje dodržovaly všechna platná pravidla ICCF s cílem zajistit integritu ratingového systému ICCF,

14.1.5 zajistit, aby filozofie „Amici Sumus“ prostupovala všemi aktivitami všech hráčů,

14.1.6 projevovat iniciativu při řešení problémů.

14.2 Očekávané chování technických ředitelů:

- 14.2.1 okamžitě odpovídat na dotazy hráčů (týkající se pravidel atd.) a dotazy,
- 14.2.2 neprodleně reagovat na všechny stížnosti a snažit se problémy řešit,
- 14.2.3 pečlivě dodržovat všechna pravidla a pokyny a v případě nejistoty ohledně nejlepšího způsobu řešení problému vyhledat radu zkušenější osoby,
- 14.2.4 prosazovat kodex chování ICCF.

PŘÍLOHY

Příloha A: Algebraický a číselný zápis

ICCF uznává dva systémy zápisu, algebraický a numerický. Algebraický systém se používá na serveru ICCF. Numerický systém lze použít pouze v poštovních a e-mailových (tj. neserverových) turnajích.

Popis algebraického systému

A.1 V tomto popisu se termínem „figura“ rozumí jakákoli figura kromě pěšce.

A.2 Každá figurka je označena prvním písmenem, velkým písmenem, svého názvu. Příklad: K = král, Q = dáma, R = věž, B = střelec, N = jezdec. (N se používá pro jezdce, aby se předešlo nejednoznačnosti.)

A.3 V algebraickém systému ICCF se používá anglický jazyk.

A.4 Pěšci nejsou označováni prvním písmenem, ale jsou rozpoznatelní podle absence takového písmene. Příklad: tahy se zapisují e5, d4, a5, nikoli pe5, Pd4, pa5.

A.5 Osm sloupců (zleva doprava pro bílé a zprava doleva pro černé) se označuje malými písmeny a, b, c, d, e, f, g a h.

A.6 Osm řad (zdola nahoru pro bílé a shora dolů pro černé) je očíslováno 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. V důsledku toho jsou v počáteční pozici bílé figurky a pěšci umístěny na první a druhé řadě; černé figurky a pěšci na osmé a sedmé řadě.

A.7 V důsledku předchozích pravidel je každé ze šedesáti čtyř polí vždy označeno jedinečnou kombinací písmene a čísla.

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

A.8 Každý tah figurky se označuje zkratkou názvu dané figurky a číslem pole, na které figurka přichází. Mezi názvem a číslem pole není třeba uvádět pomlčku. Příklady: Be5, Nf3, Rd1. U pěšců se uvádí pouze číslo pole, na které přicházejí. Příklady: e5, d4, a5.

A.9 Když figurka provede braní, lze mezi:

A.9.1 zkratkou názvu dané figury a

A.9.2 polí, na které figurka přichází. Příklady: Bxe5, Nxf3, Rxd1, viz také C.10.

A.9.3 Když pěšec provede braní, musí být uvedena sloupcová linie, ze které pěšec vyrazil, poté může být vloženo x a následně pole, na které pěšec dorazil. Příklady: dxe5, gxf3, axb5

A.10 Pokud se dvě stejné figury mohou přesunout na stejné pole, označuje se přesunutá figura takto:

A.10.1 Pokud jsou obě figury na stejné řadě:

A.10.1.1 zkratkou názvu figurky,

A.10.1.2 sloupec, ze kterého figurka vychází, a

A.10.1.3 pól, na který se figurka přesouvá.

A.10.2 Pokud jsou obě figury na stejném sloupci, pak:

A.10.2.1 zkratky názvu figurky,

A.10.2.2 pořadí startovního pole a

A.10.2.3 poleho příjezdu.

A.10.3 Pokud jsou figurky na různých řadách a sloupcích, je vhodnější použít metodu 1. Příklady:

A.10.3.1 Jsou zde dva jezdci, na polích g1 a e1, a jeden z nich se přesouvá na pole f3: buď Ngf3, nebo Nef3, podle situace.

A.10.3.2 Jsou zde dva jezdci, na polích g5 a g1, a jeden z nich se přesouvá na pole f3: buď N5f3, nebo N1f3, podle situace.

A.10.3.3 Jsou zde dva jezdci, na polích h2 a d4, a jeden z nich se přesouvá na pole f3: buď Nhf3, nebo Ndf3, podle situace.

A.10.3.4 Pokud dojde k braní na poli f3, platí stále zápis z předchozích příkladů, ale může být vloženo x: 1) buď Ngxf3, nebo Nexf3, 2) buď N5xf3, nebo N1xf3, 3) buď Nxf3, nebo Ndf3, podle situace.

A.11 V případě proměny pěšce se uvádí samotný tah pěšce, na který bezprostředně navazuje první písmeno nové figury. Příklady: d8Q, f8N, b1B, g1R.

A.12 Nabídka remízy se označuje jako (=).

A.13 Zkratky

0 - 0 = rošáda s věží h1 nebo věží h8 (rošáda na královském křídle)

0 - 0 - 0 = rošáda s věží a1 nebo věží a8 (rošáda na dámském křídle) x

= úlovky

+ = šach

++ nebo # = mat

Ukázková partie: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Popis číselného systému

A.14 Každé pole šachovnice má dvouciferné označení.

A.15 První číslice označuje číslo sloupce, zleva doprava z pohledu bílých.

A.16 Druhá číslice je číslo řady, od okraje blízko bílých k druhému okraji.

A.17 V důsledku předchozích pravidel je každé ze šedesáti čtyř polí vždy označeno jedinečnou dvojicí čísel.

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

A.18 Každý tah se označuje čtyřmi číslicemi – první dvě představují kód pole, ze kterého figurka vychází, a poslední dvě kód cílového pole. Příklad: tah 1.e4 v algebraickém zápisu se v číselném zápisu označuje jako 1.5254.

A.19 V případě proměny pěšce se přidává pátá číslice, která označuje zvolenou figuru: 1 pro dámu, 2 pro věž, 3 pro střelce a 4 pro jezdce. Příklad: pokud se pěšec na poli f7 přesouvá na f8 a proměňuje se ve věž, tah by se zaznamenal jako 67682.

A.20 U rošády se zaznamenává počáteční a konečná pozice krále: pro bílé 5131 (dámské křídlo) a 5171 (královské křídlo); pro černé 5838 (dámské křídlo) a 5878 (královské křídlo).

Příloha B: Pravidla Chess960

B.1 Před partií Chess960 se náhodně nastaví výchozí pozice, která podléhá určitým pravidlům. Poté se hra hraje stejným způsobem jako běžné šachy. Konkrétně figurky a pěšci mají své obvyklé tahy (ačkoli rošáda může vypadat jinak) a cílem každého hráče je dát mat soupeřovu králi.

B.2 Požadavky na výchozí pozici

Počáteční pozice pro Chess960 musí splňovat určitá pravidla. Bílé pěšci jsou umístěni na druhé řadě jako v běžných šachách. Všechny zbývající bílé figurky jsou náhodně rozmístěny na první řadě, avšak s následujícími omezeními:

B.2.1 král je umístěn někde mezi dvěma věžemi a

B.2.2 střelci se staví na políčka opačné barvy a

B.2.3 černé figurky jsou umístěny naproti bílým figurkám.

B.2.4 Výchozí pozice bude před partií vygenerována organizátorem turnaje pomocí serveru ICCF, a to buď náhodným výběrem výchozích pozic pro každé párování, nebo výběrem stejné výchozí pozice pro všechna párování.

B.3 Pravidla rošády v Chess960

B.3.1 Chess960 umožňuje každému hráči provést rošádu jednou za partii, což je tah, při kterém se v jednom tahu mohou přesunout jak král, tak věž. Pro rošádu je však nutné několik úprav běžných šachových pravidel, protože běžná pravidla předpokládají počáteční pozice věže a krále, které v Chess960 často neplatí.

B.3.2 Způsob rošády v Chess960 závisí na pozici krále a věže před rošádou. Rošáda se provádí jedním ze čtyř následujících způsobů:

B.3.2.1 rošáda s dvojitým tahem: provedením tahu králem a tahu věží, nebo

B.3.2.2 rošáda s prohozením: prohozením pozic krále a věže, nebo

B.3.2.3 rošáda pouze s tahem krále: provedením pouze tahu králem, nebo

B.3.2.4 rošáda pouze s věží: provedením pouze tahu s věží.

B.3.3 Ve všech případech spočívá postup při rošádě na serveru ICCF v tom, že se král přesune přes pole, na kterém stojí příslušná věž (tj. přímo přes samotnou věž). Server poté provede rošádu, pokud to pravidla dovolují. Pokus o přesun věže před králem bude mít za následek pouze tah věže (nebo vůbec žádný tah, pokud server tento pokus zamítne). Přesunutí krále o jedno pole, ale ne přes věž, bude mít za následek pouze tah krále na toto pole a ne rošádu, i když by rošáda přesunula krále na toto pole také. Opět platí, že rošáda se provádí přesunutím krále přes příslušnou věž.

B.3.4 Po rošádě by konečné pozice věže a krále měly být přesně stejné, jako by byly v běžných šachách.

B.3.5 Vysvětlení: Po rošádě na c-křídle (zapsané jako 0-0-0 a v klasických šachách známé jako rošáda na dámském křídle) se tedy král nachází na poli c (c1 u bílých a c8 u černých) a věž na poli d (d1 u bílých a d8 u černých). Po rošádě na g-křídle (zapsané jako 0-0 a v ortodoxních šachách známé jako rošáda na královském křídle) je král na poli g (g1 pro bílé a g8 pro černé) a věž je na poli f (f1 pro bílé a f8 pro černé).

B.3.6 Poznámky:

B.3.6.1 V některých výchozích pozicích se král nebo věž (ale ne oba) během rošády nepohybují.

B.3.6.2 V některých výchozích pozicích může k rošádě dojít již v prvním tahu.

B.3.6.3 Všechna pole mezi počátečním a konečným polem krále (včetně konečného pole) a všechna pole mezi počátečním a konečným polem věže (včetně konečného pole) musí být prázdná, s výjimkou krále a věže provádějící rošádu.

B.3.6.4 V některých výchozích pozicích mohou během rošády zůstat obsazena některá pole, která by v běžném šachu musela být prázdná. Například po rošádě na c-straně 0-0-0 je možné, že pole a, b a/nebo e zůstanou obsazena, a po rošádě na g-straně (0-0) je možné, že pole e a/nebo h zůstanou obsazena.

Příloha C: Pravidla systému Triple Block

[Systém časového řízení Triple Block je v současné době ve zkušební fázi. Pracovní pravidla ještě nebyla schválena pro zařazení do tohoto dokumentu. Aktuální pravidla a postupy lze nalézt na stejné webové stránce jako pravidla ICCF.]

Slovníček pojmů v Pravidlech korespondenčního šachu ICCF

Číslo za pojmem označuje pořadí, v jakém se tento pojem poprvé objevuje v zákonech.

odročení: 10. Místo toho, aby se partie hrála v jedné relaci, je dočasně přerušena a pokračuje se v ní později.

algebraický zápis: Příloha A. Zaznamenávání tahů pomocí písmen a–h a čísel 1–8 na šachovnici 8x8.

asistent: 8.1. Osoba, která může různými způsoby napomáhat hladkému průběhu soutěže.

útok: 1.2. Říká se, že figurka útočí na figurku soupeře, pokud ji může na daném poli sebrat.

černý: 2.1. **1.** Existuje 16 figur tmavé barvy a 32 polí, která se nazývají černá. Nebo **2.** S velkým počátečním písmenem se tento termín vztahuje také na hráče s černými figurami.

šachovnice: 1.1. Zkratka pro šachovnici.

zajetí: 3.1. Pokud je figurka přesunuta ze svého pole na pole obsazené soupeřovou figurkou, je tato figurka odstraněna ze šachovnice.

rošáda: 3.8.2 Tah krále směrem k věži. Viz článek. V zápisu 0-0 rošáda na královském křídle, 0-0-0 rošáda na dámském křídle.

šach: 3.9. Situace, kdy je král napaden jednou nebo více figurami soupeře. V zápisu +. **mat:**

1.2. Situace, kdy je král napaden a nemůže hrozbu odvrátit. V zápisu ++ nebo #. **šachovnice:**

1.1. Mřížka 8x8, jak je uvedeno v 2.1.

šachové hodiny: 6.1. Hodiny se dvěma navzájem propojenými časovými displeji.

chess960: Příloha B. Varianta šachu, kde jsou figurky v zadní řadě rozestaveny v jedné z 960 možných pozic

námitka: 6.6. Hráč může za různých okolností vznést námitku u ředitele turnaje.

hodiny: 6.1. Jeden ze dvou časoměrů.

mrtvá pozice: 5.2.2 Situace, kdy žádný z hráčů nemůže matovat soupeřova krále žádnou sérií povolených tahů.

výchozí nastavení: 6.1.1. V zápase získat 0 bodů kvůli porušení pravidel.

diagonála: 2.4. Přímka políček stejné barvy, vedoucí od jednoho okraje hrací desky k sousednímu okraji.

dvojitě neplnění: 6.9. Situace, kdy jsou oba hráči v partii ohodnoceni 0 body

remíza: 5.2. Situace, kdy hra končí bez vítěze.

remíza: 1.3. Hra skončí bez vítěze.

nabídka remízy: 9.1.2 Situace, kdy hráč může nabídnout soupeři remízu. Na záznamu o hře se to označuje symbolem (=).

en passant: 3.7.4.2. Vysvětlení najdete v tomto článku. V zápisu e.p.

výměna: 1. 3.7.5.1. Když je pěšec proměněn, nebo 2. Když hráč vezme figurku stejné hodnoty jako jeho vlastní a tato figurka je vzata zpět, nebo 3. Když jeden hráč ztratil věž a druhý ztratil střelce nebo jezdc.

sloupec: 2.4. Svislý sloupec osmi polí na šachovnici.

flag: 6.1. Označení na hráčových hodinách, které signalizuje, že časový limit vypršel.

vztyčení vlajky: 6.1. Situace, kdy vypršel čas vymezený hráči.

forfait: 9.2.2.2; 12.1. 1. Ztráta práva na reklamaci nebo tah, nebo 2. Prohra v partii z důvodu porušení pravidel.

neplatný: 3.10.2. Pozice nebo tah, který je nemožný podle pravidel korespondenčního šachu.

královské křídlo: 3.8.2. Svislá polovina šachovnice, na které stojí král na začátku partie. **platný tah:** 1.2. Viz článek 3.10.

provedený: 1.1; 4.1. Tah se považuje za „provedený“, když byla figurka přesunuta na nové pole, jak bylo určeno stisknutím tlačítka potvrzení (v hře na serveru) nebo odesláním tahu (v korespondenční hře poštou nebo e-mailem).

mat: Zkratka pro šachmat.

lehká figurka. Střelec nebo jezdec.

tah: 1.1. 1. 40 tahů za 90 minut, odkazuje na 40 tahů každého hráče; nebo 2. mít tah odkazuje na právo hráče hrát jako další; nebo 3. nejlepší tah bílých odkazuje na jediný tah bílých.

bez serveru: 6.9. formy korespondenčních šachů, které využívají přenos tahů jinak než přes server ICCF. Mezi ně obvykle patří poštovní, e-mailové a mnohem vzácněji faxové přenosy tahů. **organizátor.** 10.1. Osoba odpovědná za termíny, prize money, pozvánky, formát soutěže atd.

tresty: 13.3. Ředitel turnaje může udělovat tresty popsané v bodě 13.3.2. v pořadí podle závažnosti.

figurka: 1.1, 2. 1. Jedna z 32 figurek na šachovnici; nebo 2. Dáma, věž, střelec nebo jezdec.

body: 12. Obvykle hráč získá 1 bod za výhru, ½ bodu za remízu a 0 bodů za prohru.

promoce: 3.7.5.3. Situace, kdy pěšec dosáhne osmé řady a je nahrazen novou dámou, věží, střelcem nebo jezdcem stejné barvy.

proměnit pěšce v dámu: Znamená proměnit pěšce v dámu.

dámské křídlo: 3.8.2. Svislá polovina šachovnice, na které stojí dáma na začátku partie.

řada: 2.4. Vodorovná řada osmi polí na šachovnici.

opakování: 9.2.1. Hráč může požádat o remízu, pokud se třikrát objeví stejná pozice, přičemž všechny charakteristiky pozice jsou stejné s výjimkou čísla tahu.

vzdání: 5.1.2 Pokud se hráč vzdá, místo aby pokračoval ve hře až do matu.

výsledek: 8.5. Obvykle je výsledek 1-0, 0-1 nebo ½-½. Ve výjimečných případech mohou prohrát oba hráči (článek 6.9).

pravidla turnaje: 9.1.1 V různých částech Pravidel jsou uvedeny možnosti. Pravidla turnaje musí uvádět, které z nich byly zvoleny.

zápisový list: 8.1. Papírový list s místy pro zapisování tahů. Může být také elektronický. **pat:**

5.2.1 Situace, kdy hráč nemá žádný povolený tah a jeho král není v šachu. **pole pro proměnu:**

3.7.5.1. Pole, na kterém se pěšec zastaví, když dosáhne osmé řady.

časový limit: 6.10. 1. Pravidlo týkající se času, který je hráči přidělen. Například 10 tahů za 50 minut; nebo 2. Říká se, že hráč „dosáhl časového limitu“, pokud například dokončil 10 tahů za méně než 50 minut.

časový úsek: Část partie, ve které musí hráči provést určitý počet tahů nebo všechny tahy v určitém čase.

ředitel turnaje: Předmluva. Osoba (osoby) odpovědná za dodržování pravidel soutěže.

podle uvážení ředitele turnaje: V pravidlech se vyskytuje řada případů, kdy musí ředitel turnaje rozhodnout podle svého uvážení

vertikální: 2.4. 8. řada je často považována za nejvyšší oblast na šachovnici. Proto se každá sloupcová řada označuje jako „vertikální“.

bílý: 1.1. **1.** Existuje 16 světlých figur a 32 polí nazývaných bílá; nebo **2.** S velkým počátečním písmenem se tento termín vztahuje také na hráče s bílými figurami.

Pravidlo 50 tahů: 9.3. Hráč může požádat o remízu, pokud posledních 50 tahů bylo provedeno každým hráčem nebo se chystá být dokončeno bez pohybu jakéhokoli pěšce a bez jakéhokoli braní, pokud tomu nebrání povolená databáze koncovek.

Tabulka pro 7 figur: 5.1.3. Datový soubor nebo program, který udává vynucené výsledky (při nejlepším tahu), když na šachovnici zbývá 7 nebo méně figur.