



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

LEGILE ȘAHULUI

Adoptate de către Adunarea Generală FIDE din 7 august 2022

Aplicate de la data de 1 ianuarie 2023

INTRODUCERE

„Legile șahului” acoperă domeniul șahului la tablă.

„Legile șahului” au două părți: 1.Regulile de bază ale jocului și 2.Regulile de competiție.

Textul în limba engleză este versiunea autentică a „The Laws of Chess”, care a fost adoptată la cel de al 93-lea Congres FIDE de la Chennai (India), cu intrare în vigoare de la **1 ianuarie 2023**.

(Nota traducătorului: termenii „jucător”, „el” și „lui” se consideră că includ și varianta feminină, opțiune determinată de particularitățile limbii române, în raport cu limba engleză).

PREFAȚĂ

„Legile șahului” nu pot acoperi toate situațiile care apar în timpul unei partide și nici nu pot reglementa toate chestiunile administrative. În cazurile care nu sunt strict reglementate printr-un articol din „Legile șahului”, atunci trebuie să existe posibilitatea luării unei decizii corecte prin studierea unor situații analoge, care sunt reglementate în cuprinsul „Legilor șahului”.

„Legile șahului” prezumă că arbitrii dispun de competența necesară, de un raționament just și de obiectivitate absolută. Un regulament prea detaliat poate priva arbitrul de libertate în judecarea situațiilor și, astfel, îl poate obstrucționa în a rezolva o problemă printr-o soluție imparțială, logică și inspirată de factori specifici.

FIDE face apel la toți jucătorii de șah și la toate federațiile naționale ca să accepte această optică. O condiție necesară pentru ca o partidă să fie omologată de FIDE este ca ea să fie jucată conform „Legilor șahului”. Este recomandabil ca și partidele neomologate de FIDE să se joace conform „Legilor șahului”.

Federațiile membre pot cere FIDE să dea o normativă pe chestiuni legate de „Legile șahului”.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

REGULILE FUNDAMENTALE DE JOC

Articolul 1: Natura și obiectivele jocului de șah

1.1 Partida de șah se dispută între doi adversari care mută piesele pe o tablă pătrată numită „tablă de șah”.

1.2 Jucătorul cu piesele de culoare deschisă (Albul) face prima mutare, apoi jucătorii mută alternativ, jucătorul cu piesele de culoare închisă (Negrul) făcând următoarea mutare.

1.3 Un jucător este „la mutare” atunci când mutarea adversarului său a fost „efectuată”.

1.4 Obiectivul fiecărui jucător este de a plasa regele adversarului „sub atac”, în așa fel încât adversarul să nu mai aibă nici o mutare regulamentară.

1.4.1 Spunem că jucătorul care realizează acest scop „a făcut mat” regele adversarului și a câștigat partida. Lăsarea propriului rege sub atac, expunerea acestuia la un atac și, de asemenea, „capturarea” regelui advers nu sunt admise.

1.4.2 Adversarul al cărui rege a fost făcut mat a pierdut partida.

1.5 Dacă poziția este de așa natură încât nici unul dintre jucători nu poate să dea mat regelui advers, partida este remiză (vezi Art. 5.2.2).

Articolul 2. Poziția inițială a pieselor pe tabla de șah

2.1 Tabla de șah este alcătuită dintr-o rețea 8x8 de 64 pătrate egale, deschise la culoare (câmpuri „albe”) și închise la culoare (câmpuri „negre”), dispuse alternativ.

Tabla se așază între cei doi jucători, astfel încât câmpul situat în colțul din dreapta fiecărui jucător să fie alb.

2.2 La începutul partidei, Albul are 16 piese deschise la culoare (piesele „albe”), iar Negrul are 16 piese închise la culoare (piesele „negre”).

Aceste piese sunt următoarele:

- un rege alb, indicat uzual prin simbolul





FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

- o damă albă, indicată uzual prin simbolul
- 2 turnuri albe, indicate uzual prin simbolul
- 2 cai albi, indicați uzual prin simbolul
- 2 nebuni albi, indicați uzual prin simbolul
- 8 pioni albi, indicați uzual prin simbolul
- un rege negru, indicat uzual prin simbolul
- o damă neagră, indicată uzual prin simbolul
- 2 turnuri negre, indicate uzual prin simbolul
- 2 cai negri, indicați uzual prin simbolul
- 2 nebuni negri, indicați uzual prin simbolul
- 8 pioni negri, indicați uzual prin simbolul



Piesele Staunton



p D R N C T

2.3 Poziția inițială a pieselor pe tabla de șah este următoarea:



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro



2.4 Cele opt șiruri de câmpuri verticale poartă denumirea de „coloane”. Cele opt șiruri de câmpuri orizontale poartă denumirea de „orizontale”. O linie dreaptă de câmpuri de aceeași culoare, mergând de la o latură a tablei la o alta adiacentă, se numește „diagonală”.

Articolul 3: Mutările pieselor

3.1 Nu este permisă mutarea unei piese pe un câmp ocupat de o piesă de aceeași culoare.

3.1.1 Dacă o piesă se mută pe un câmp ocupat de o piesă a adversarului, aceasta din urmă este capturată și înlăturată de pe tablă, în cadrul aceleiași mutări.

3.1.2 Spunem că o piesă atacă o piesă a adversarului dacă poate să o captureze pe acel câmp, conform cu Art. 3.2-3.8.

3.1.3 O piesă se consideră că atacă un câmp, chiar dacă această piesă nu se poate deplasa pe respectivul câmp, din cauză că și-ar lăsa sau plasa sub atac regele de culoarea ei.

3.2 Nebunul poate muta pe orice câmp de-a lungul diagonalei pe care se află.

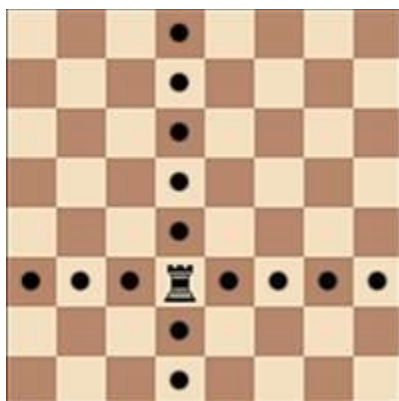




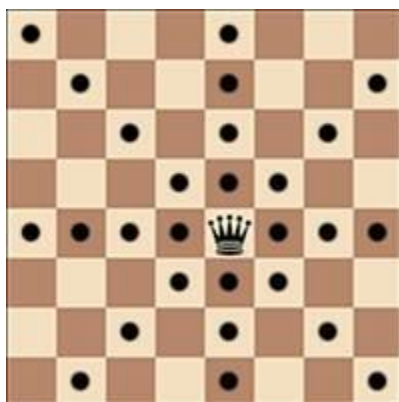
FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

3.3 Turnul poate muta pe orice câmp de-a lungul coloanei sau orizontalei pe care se află.



3.4 Dama poate muta pe orice câmp de-a lungul coloanei, orizontalei sau diagonalei pe care se află.



3.5 Când efectuează aceste mutări, nebunul, turnul sau dama nu pot sări peste nici o piesă aflată în cale.

3.6 Calul poate muta pe unul dintre câmpurile cele mai apropiate de cel pe care se află, dar nu pe aceeași coloană, orizontală sau diagonală.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

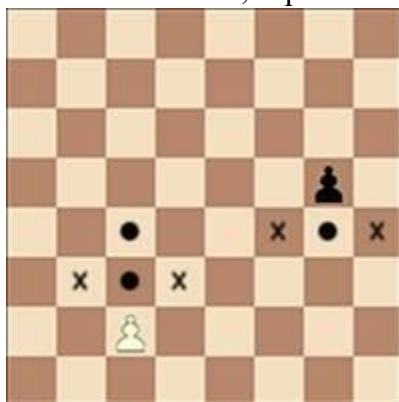


3.7 Pionul:

3.7.1 poate muta înainte pe câmpul situat imediat în fața lui pe aceeași coloană, cu condiția ca acest câmp să fie neocupat, sau

3.7.2 la prima sa mutare, poate muta ca la 3.7.1, ori să avanseze două câmpuri, pe aceeași coloană, dacă cele două câmpuri sunt libere, sau

3.7.3 poate muta pe un câmp ocupat de o piesă a adversarului, situat în fața lui în diagonală, pe o coloană învecinată, capturând respectiva piesă.



3.7.3.1 Pionul care ocupă un câmp pe aceeași orizontală și pe o verticală alăturată în raport cu un pion al adversarului care tocmai a avansat două câmpuri într-o singură mutare din poziția sa inițială, poate captura acest pion al adversarului ca și cum acesta din urmă ar fi fost mutat doar un singur câmp.

3.7.3.2 Această captură este regulamentară doar la mutarea consecutivă acestei avansări și poartă denumirea de capturare „en passant”.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro



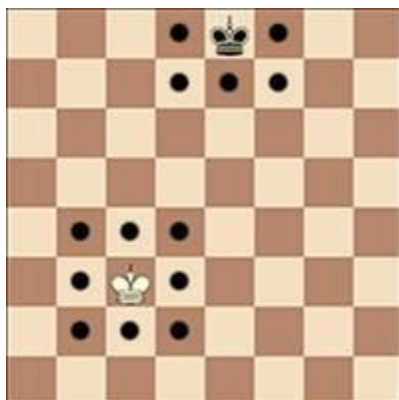
3.7.3.3 Când un jucător, fiind la mutare, mută un pion pe orizontala cea mai îndepărtată de poziția sa inițială, el trebuie ca, în cadrul aceleiași mutări, să schimbe acest pion în damă, turn, nebun sau cal de aceeași culoare, pe câmpul de sosire intenționat. Acesta se numește câmpul de „transformare” sau de „promoție”.

3.7.3.4 Alegerea jucătorului nu este limitată la piesele care au fost anterior capturate.

3.7.3.5 Această schimbare a pionului într-o altă figură poartă denumirea de „transformare” sau de „promoție”, iar efectul noii piese este imediat.

3.8 Există două feluri diferite de a muta regele:

3.8.1 mutarea pe un câmp învecinat



3.8.2 prin „rocadă”. Aceasta este o mutare a regelui și a unuia dintre turnurile de aceeași culoare, pe prima orizontală a jucătorului, contând ca o singură mutare a regelui și fiind executată în modul următor: de pe poziția sa inițială, regele este mutat două câmpuri în direcția turnului, aflat și el în poziția inițială, apoi respectivul turn este mutat pe câmpul pe care regele tocmai l-a traversat.



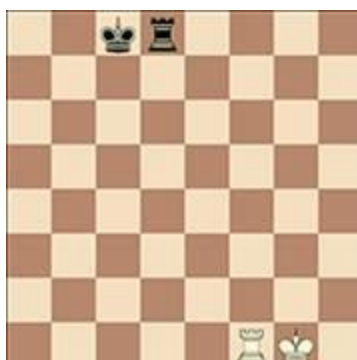
FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro



Înainte de rocade mică albă

Înainte de rocade mare neagră



După rocade mică albă

După rocade mare neagră





FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

Înainte de rocada mare albă

Înainte de rocada mică neagră



După rocada mare albă

După rocada mică neagră

3.8.2.1 Dreptul de a face rocada s-a pierdut:

- 1) dacă regele a fost deja mutat, sau
- 2) dacă turnul cu care trebuie să se facă rocada a fost deja mutat.

3.8.2.2 Rocada este temporar împiedicată:

- 3) dacă acel câmp pe care se află regele sau câmpul pe care trebuie să-l traverseze sau câmpul pe care urmează să-l ocupe, este atacat de una sau mai multe dintre piesele adversarului, sau
- 4) dacă între rege și turnul cu care trebuie să se facă rocada este interpusă orice altă piesă.

3.9 Regele în șah:

3.9.1 Se spune că regele este „în șah” dacă este atacat de una sau mai multe piese ale oponentului, chiar dacă ele însele nu pot muta pe câmpul ocupat de regale advers, din cauză că și-ar lăsa sau plasa propriul rege în șah.

3.9.2 Nicio piesă nu poate fi mutată dacă ar expune unui șah regele de aceeași culoare sau dacă ar lăsa acel rege în șah.

3.10 Mutări legale și ilegale; poziții legale

3.10.1 O mutare este legală atunci când toate cerințele relevante ale articolelor 3.1-3.9 au fost îndeplinite.

3.10.2 O mutare este ilegală atunci când nu poate satisface cerințele relevante ale articolelor 3.1-3.9.

3.10.3 O poziție este ilegală dacă nu se poate ajunge la ea prin orice serie de mutări legale.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

Articolul 4. Mutarea pieselor

4.1 Fiecare mutare trebuie făcută numai cu o singură mână.

4.2. Aranjarea pieselor sau orice alt contact fizic cu o piesă:

4.2.1 Doar jucătorul aflat la mutare poate să aranjeze una sau mai multe piese pe câmpurile lor, dacă în prealabil și-a anunțat această intenție (de exemplu, spunând „j'adoube” sau „aranjez”).

4.2.2 Orice alt contact fizic cu o piesă, cu excepția situației când este evident că a fost accidental, trebuie considerat ca fiind intenționat.

4.3 Cu excepția prevăzută în articolul 4.2, dacă jucătorul aflat la mutare atinge pe tabla de șah, cu intenția de a muta sau captura:

4.3.1 una sau mai multe dintre propriile piese, el trebuie să mute prima piesă atinsă care poate fi mutată;

4.3.2 una sau mai multe piese ale adversarului, el trebuie să captureze prima piesă atinsă care poate fi capturată;

4.3.3. una sau mai multe piese de fiecare culoare, el trebuie să captureze prima piesă adversă atinsă cu prima piesă proprie atinsă sau, dacă acest lucru este ilegal, el trebuie să mute sau să captureze prima piesă atinsă care poate fi mutată sau capturată. Dacă nu este clar dacă prima piesă atinsă a fost cea proprie sau cea adversă, se va considera că prima piesă atinsă a fost cea proprie, înainte de cea a adversarului.

4.4 Dacă un jucător aflat la mutare:

4.4.1 atinge intenționat regele său și un turn, el trebuie să facă rocada pe flancul respectiv, dacă este legal;

4.4.2 atinge intenționat un turn și apoi regele său, nu i se permite să facă rocada pe acel flanc la mutarea respectivă, iar situația va fi reglementată de prevederile Art. 4.3.1.

4.4.3 intenționând să facă rocada, atinge regele și apoi turnul, dar rocada pe partea respectivă este ilegală, jucătorul trebuie să facă o altă mutare regulamentară cu regele (inclusiv rocada pe celălalt flanc). Dacă regele nu are mutare regulamentară, jucătorul e liber să facă orice altă mutare regulamentară.

4.4.4 transformă un pion, alegerea noii piese este finalizată când aceasta a atins câmpul de promoție.

4.5 Dacă niciuna dintre piesele atinse, în conformitate cu Art.4.3 sau Art.4.4, nu poate să fie mutată sau capturată, jucătorul poate să facă orice mutare legală.

4.6 Transformarea propriu-zisă poate fi realizată în mai multe feluri:



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

4.6.1 nu este necesar ca pionul să fie așezat pe câmpul de sosire;

4.6.2 îndepărtarea pionului și așezarea noii piese pe câmpul de transformare se pot produce în orice ordine;

4.6.3 Dacă o piesă a adversarului este așezată pe câmpul de transformare, ea trebuie să fie capturată.

4.7 Când, în cadrul unei mutări legale sau al unei părți dintr-o astfel de mutare, o piesă a fost lăsată din mână pe un câmp, piesa respectivă nu mai poate fi mutată pe un alt câmp la această mutare. Mutarea se consideră a fi fost efectuată când:

4.7.1 În cazul unei capturi, atunci când piesa capturată a fost îndepărtată de pe tablă și jucătorul, așezându-și piesa sa pe noul câmp, a dat drumul din mână acestei piese proprii.

4.7.2 În cazul rocadei, când mâna jucătorului a dat drumul turnului pe câmpul traversat în prealabil de rege. Când jucătorul a dat drumul regelui din mână sa, mutarea nu este încă efectuată, dar jucătorul nu mai are dreptul de a juca altă mutare decât rocada pe partea respectivă, dacă acest lucru e regulamentar. Dacă rocada pe acest flanc este ilegală, jucătorul trebuie să facă altă mutare legală cu regele (care poate fi și rocada pe celălalt flanc). Dacă regele nu are nicio mutare legală, jucătorul este liber să facă orice mutare legală.

4.7.3 În cazul transformării unui pion, atunci când mâna jucătorului a dat drumul noii piese pe câmpul de transformare și pionul a fost îndepărtat de pe tablă.

4.8 Un jucător pierde dreptul de a reclama încălcarea de către adversarul său a articolelor 4.1-4.7, în momentul în care el însuși atinge o piesă, cu intenția de a o muta sau captura.

4.9 Dacă un jucător este incapabil să mute piesele, un asistent, care trebuie să fie acceptabil pentru arbitru, poate fi împuternicit de către jucător să execute această operațiune.

Articolul 5: Încheierea partidei

5.1.1 Partida este câștigată de jucătorul care a făcut mat regele adversarului. Aceasta pune imediat capăt partidei, cu condiția ca mutarea care a produs poziția de mat să fie în concordanță cu Art.3 și Art.4.2-4.7.

5.1.2 Partida este câștigată de jucătorul al cărui adversar anunță că cedează. Aceasta pune imediat capăt partidei.

5.2.1 Partida este remiză când jucătorul aflat la mutare nu are nici o mutare legală, iar regele său nu este în șah. Spunem, în acest caz, că partida s-a terminat cu „pat”. Aceasta pune imediat capăt partidei, dacă mutarea care a dus la poziția de pat a fost în concordanță cu Art.3 și Art.4.2-4.7.

5.2.2 Partida este remiză când se ajunge într-o poziție în care nici unul dintre jucători nu poate face mat regele adversarului cu orice serie de mutări legale. Partida se consideră încheiată în „poziție



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

moartă”. Aceasta pune imediat capăt partidei, dacă mutarea care a dus la această poziție a fost în concordanță cu Art.3 și Art.4.2-4.7.

5.2.3 Partida este remiză dacă cei doi jucători cad de acord în acest sens în timpul partidei, în condițiile în care fiecare jucător a efectuat cel puțin o mutare. Aceasta pune imediat capăt partidei.

REGULI DE COMPETIȚIE

Articolul 6: Ceasul de șah

6.1 „Ceasul de șah” desemnează un ceas prevăzut cu două cadrane interconectate, de așa manieră că pot funcționa numai câte unul, în orice moment.

Noțiunea de „ceas” în „Legile șahului” se referă la unul dintre cele două cadrane.

Fiecare cadran are un „steguleț”.

„Căderea stegulețului” semnifică expirarea timpului de gândire alocat pentru un jucător.

6.2 Manevrarea ceasului:

6.2.1 În timpul partidei, după ce a făcut mutarea pe tablă, fiecare jucător își va opri ceasul și îl va porni pe cel al adversarului (ceea ce înseamnă că va apăsa pe butonul propriului ceas). Aceasta „încheie” mutarea. Mutarea este de asemenea încheiată, dacă:

6.2.1.1 mutarea pune capăt partidei (vezi Art. 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 și 9.6.2), sau

6.2.1.2 jucătorul a făcut următoarea mutare, în cazul că precedentă sa mutare nu a fost încheiată.

6.2.2 Jucătorului trebuie să i se permită să-și oprească ceasul după ce și-a făcut mutarea, chiar și după ce adversarul a efectuat următoarea mutare. Timpul dintre efectuarea mutării pe tablă și apăsarea pe butonul ceasului propriu este considerat ca făcând parte din timpul care îi este alocat jucătorului.

6.2.3 Jucătorul trebuie să-și apese ceasul cu aceeași mână cu care a făcut mutarea. Se interzice ținerea degetului pe buton sau „acoperirea” acestuia.

6.2.4 Jucătorii trebuie să manevreze ceasul în mod corespunzător. Se interzice folosirea în exces a forței asupra ceasului de control, ridicarea lui, apăsarea înainte de efectuarea mutării sau trântirea ceasului. Folosirea necorespunzătoare a ceasului va fi penalizată conform prevederilor Art. 12.9.

6.2.5 I se permite să aranjeze piesele numai jucătorului al cărui ceas merge.

6.2.6 Dacă jucătorul nu este capabil să folosească ceasul, un asistent, care este acceptabil pentru arbitru, poate fi desemnat de jucător să facă acest lucru. Timpul respectivului jucător va fi ajustat de arbitru într-o manieră echitabilă. Pentru ceasul unui jucător cu dizabilități nu se va aplica nicio ajustare de timp.

6.3 Alocarea timpului



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

6.3.1 Când se folosește ceasul de șah, fiecare jucător trebuie să efectueze un număr minim de mutări sau toate mutările într-un interval de timp determinat, incluzând orice timp adițional acordat după fiecare mutare. Toate aceste aspecte trebuie să fie dinainte specificate.

6.3.2 Timpul pe care un jucător l-a economisit într-o anumită fază a partidei se adaugă la timpul care îi va fi alocat pentru perioada următoare, acolo unde se poate face acest lucru.

În sistemul cu „timp întârziat” (*delay*), ambii jucători primesc un „timp de gândire principal”. De asemenea, fiecare jucător primește un „timp suplimentar fix” pentru fiecare mutare. Scurgerea timpului de gândire principal începe numai după expirarea timpului suplimentar fix. Dacă jucătorul apasă pe ceas înainte de expirarea timpului suplimentar, timpul de gândire principal nu se schimbă, indiferent de proporția timpului suplimentar utilizat.

6.4 Imediat după căderea unuia dintre stegulețe, trebuie controlată îndeplinirea cerințelor Art. 6.3.1.

6.5 Înainte de începerea partidei, arbitrul stabilește unde va fi așezat ceasul de șah.

6.6 La ora stabilită pentru începerea partidei, se pune în mișcare ceasul jucătorului care are piesele albe.

6.7 Timpul de așteptare

6.7.1 Regulamentul unui concurs va specifica în prealabil un timp de așteptare (*default time*). Dacă nu este specificat un timp de așteptare, atunci acesta va fi zero. Orice jucător care sosește la masa de joc după expirarea timpului de așteptare va pierde partida, în afara cazului în care arbitrul decide altceva.

6.7.2 Dacă regulamentul unui concurs prevede că timpul de așteptare nu este zero și dacă niciunul din adversari nu este prezent la începutul runde, jucătorul cu piesele albe va pierde tot timpul scurs până la sosirea lui la partidă, în afara cazului când regulamentul concursului, sau arbitrul, stabilește altceva.

6.8 Stegulețul este considerat căzut atunci când arbitrul observă acest lucru sau când unul dintre jucători a făcut o solicitare întemeiată asupra acestui fapt.

6.9 Cu excepția cazului când se aplică unul dintre Art. 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, dacă jucătorul nu efectuează numărul prescris de mutări în intervalul de timp alocat, partida este pierdută de respectivul jucător. Totuși, partida este remiză dacă poziția e de așa natură încât jucătorul nu poate fi făcut mat de către adversar, prin orice serie posibilă de mutări legale.

6.10 Setarea ceasului:



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

6.10.1 Orice indicație dată de ceas este considerată a fi concludentă, în absența unui defect evident. Un ceas cu un defect evident va fi înlocuit de către arbitru, care va folosi cel mai bun raționament când va determina timpul ce va fi indicat pe noul ceas utilizat.

6.10.2 Dacă în timpul unei partide se descoperă că setarea unuia sau ambelor cadrane a fost făcută incorect, jucătorul sau arbitrul va opri imediat ceasul. Arbitrul va face setarea corectă, ajustând timpii și contorul de mutări, dacă este necesar. El va utiliza cel mai bun raționament pentru a determina setările corecte.

6.11.1 Dacă partida trebuie să fie întreruptă, arbitrul va opri ceasurile.

6.11.2 Un jucător poate opri ceasul numai pentru a solicita asistența arbitrului; de exemplu când promovarea unui pion a avut loc și piesa solicitată nu este disponibilă.

6.11.3 Arbitrul este cel care decide când va fi reluată partida.

6.11.4 Dacă un jucător oprește ceasul pentru a cere asistența arbitrului, arbitrul va hotărî dacă jucătorul a avut un motiv real pentru a face aceasta. Dacă este evident că jucătorul nu are nici un motiv temeinic pentru oprirea ceasului, jucătorul va fi penalizat conform Art. 12.9.

6.12.1 Sunt permise în sala de joc: ecrane, monitoare sau table de demonstrație pe care se prezintă poziții curente de pe tabla de șah, mutările și numărul de mutări efectuate/încheiate, precum și ceasurile care arată numărul de mutări.

6.12.2 Jucătorul nu poate să facă revendicări bazate numai pe informațiile prezentate în acest mod.

Articolul 7: Nereguli

7.1 Dacă apare o neregulă și piesele trebuie reasezate într-o poziție anterioară, arbitrul va determina timpul care va fi indicat de cadrane, folosindu-se de cel mai bun raționament. Aceasta include dreptul de a nu schimba indicația cadranelor. De asemenea el va reajusta, dacă este necesar, contorul de mutări.

7.2.1 Dacă pe parcursul unei partide se constată că poziția inițială a pieselor a fost incorectă, partida va fi anulată și se va juca o partidă nouă.

7.2.2 Dacă pe parcursul unei partide se observă că așezarea tablei de șah a fost contrară Art. 2.1, partida va continua, dar poziția la care s-a ajuns trebuie transferată pe o tablă așezată corect.

7.3 În caz că partida a început cu culorile inversate și dacă nu s-au efectuat cel puțin 10 mutări de către fiecare jucător, partida va fi oprită și se va juca o nouă partidă cu culorile corecte. Dacă s-au efectuat 10 mutări sau mai multe, partida va continua.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

7.4 Piese deplasate:

7.4.1 Dacă un jucător deplasează una sau mai multe piese, el va restabili corect poziția, pe propriul său timp.

7.4.2 Dacă este necesar, fie jucătorul, fie adversarul său, va opri ceasurile și va solicita asistența arbitrilor.

7.4.3 Arbitrul poate penaliza jucătorul care a deplasat piesele.

7.5. Mutări ilegale

7.5.1 O mutare ilegală este încheiată în momentul în care jucătorul a apăsă pe ceas. Dacă pe parcursul unei partide se observă că s-a efectuat o mutare ilegală, va fi restabilită poziția de dinaintea neregulii. Dacă poziția imediat premergătoare neregulii nu poate fi stabilită, partida va continua de la ultima poziție identificabilă înainte de neregulă. Pentru mutarea care va înlocui mutarea ilegală, se vor aplica Art. 4.3 și 4.7. Apoi partida va continua din poziția restabilită.

7.5.2 Dacă jucătorul a mutat un pion pe orizontala cea mai depărtată, a apăsă pe ceas, dar n-a înlocuit pionul cu o nouă piesă, mutarea este ilegală. Pionul va fi înlocuit cu o damă de aceeași culoare ca și pionul.

7.5.3 Dacă jucătorul apasă ceasul fără să facă o mutare, se va considera că a făcut o mutare neregulamentară și va fi penalizat ca atare.

7.5.4 Dacă un jucător folosește ambele mâini pentru a face o singură mutare (de exemplu în cazul rocadei, capturării sau transformării) și apasă pe ceas, se va considera că a făcut o mutare neregulamentară și va fi penalizat ca atare.

7.5.5 După acțiunea care cade sub incidența Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 sau 7.5.4, pentru prima mutare ilegală efectuată de un jucător, arbitrul va adăuga adversarului două minute în plus; la a doua mutare ilegală efectuată de același jucător, arbitrul va declara partida ca fiind pierdută de acesta. Totuși, partida este remiză dacă poziția este de așa natură încât adversarul nu poate da mat prin orice serie posibilă de mutări legale.

7.6 Dacă în timpul partidei se constată că o piesă a fost deplasată de pe câmpul său corect, se va reconstitui poziția dinainte de momentul producerii acestei nereguli. Dacă poziția imediat premergătoare acestei nereguli nu poate fi stabilită, partida va continua de la ultima poziție identificabilă dinainte de această neregulă. Partida va continua din această poziție restabilită.

Articolul 8: Înregistrarea mutărilor

8.1 Cum se înregistrează mutările

8.1.1 În decursul partidei, fiecare jucător este obligat să înregistreze corect mutările proprii și pe cele ale adversarului, mutare cu mutare, cât mai clar și mai lizibil posibil, într-unul dintre următoarele moduri:



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

- 8.1.1.1** utilizând notația algebrică (Anexa C), pe „fișa de partidă” folosită în competiție.
- 8.1.1.2** introducând mutările pe „fișa electronică” omologată FIDE, utilizată în competiție.
- 8.1.2** Este interzis ca jucătorul să înregistreze mutările în avans, în afară de cazul că acesta cere remiză conform articolului 9.2 sau 9.3 sau întrerupe partida potrivit Îndrumarului I.1.1.
- 8.1.3** Jucătorul poate răspunde la mutarea adversarului înainte de a o înregistra, dacă dorește. El trebuie să își fi notat propria mutare precedentă, înainte de a efectua alta.
- 8.1.4** Fișa de partidă va fi utilizată numai pentru înregistrarea mutărilor, timpilor de pe ceas, propunerilor de remiză, chestiuni legate de o solicitare și alte date relevante.
- 8.1.5** Ambii jucători trebuie să noteze pe fișă propunerea de remiză, cu simbolul (=).
- 8.1.6** Dacă un jucător este incapabil să gestioneze fișa de partidă, un asistent, care trebuie să fie acceptabil pentru arbitru, poate fi desemnat de jucător să înregistreze mutările. Ceasul său va fi ajustat de arbitru într-o manieră echitabilă. Ajustarea ceasului nu se va aplica unui jucător cu dizabilități.
- 8.2** Fișa de partidă trebuie să fie vizibilă pentru arbitru pe tot timpul desfășurării partidei.
- 8.3** Fișele de partidă sunt proprietatea organizatorilor competiției. Fișa electronică cu un defect evident va fi înlocuită de către arbitru.
- 8.4** Dacă un jucător are mai puțin de 5 minute pe ceas într-o anumită fază a partidei și nu primește un timp adițional de 30 secunde sau mai mult la fiecare mutare, atunci pentru restul perioadei nu este obligat să respecte prevederile Art. 8.1.1.
- 8.5. Fișe de partidă incomplete**
- 8.5.1** Dacă niciun jucător nu înregistrează partida în virtutea Art. 8.4, arbitrul sau un asistent al său trebuie să încerce să fie prezent și să gestioneze fișa de partidă. În acest caz, imediat după căderea unuia dintre stegulețe, arbitrul va opri ceasurile. Apoi ambii jucători își vor actualiza fișele, folosind fișa arbitrului sau fișa adversarului.
- 8.5.2** Dacă doar un singur jucător nu este obligat să noteze mutările conform Art. 8.4, el trebuie să-și completeze fișa, imediat după căderea unuia dintre stegulețe, înainte de a muta o piesă pe tablă. Dacă acest jucător se află la mutare, el poate folosi fișa adversarului pentru a-și completa fișa, dar trebuie să o returneze adversarului înainte de a efectua o mutare.
- 8.5.3** Dacă nicio fișă completă nu este disponibilă, jucătorii trebuie să reconstituie partida pe o altă tablă, sub supravegherea arbitrului sau a asistentului său. Acesta va nota mai întâi poziția curentă, timpii de gândire, al cui ceas mergea și numărul de mutări efectuate/încheiate, în caz că informația este disponibilă, înainte de a se trece la reconstituirea partidei.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

8.6 Dacă fișele nu pot fi actualizate spre a demonstra că un jucător a depășit timpul de gândire, următoarea mutare va fi considerată ca fiind prima mutare a următoarei perioade a timpului de gândire, în afară de cazul în care este evident că au fost efectuate/încheiate mai multe mutări.

8.7 La finalul partidei, ambii jucători vor semna fișele de joc, indicând rezultatul partidei, sau vor aproba rezultatul pe fișele lor electronice. Chiar dacă este incorect, acest rezultat va rămâne valabil, în afară de cazul în care arbitrul nu hotărăște altfel.

Articolul 9: Remiza

9.1 Propunerile de remiză și regulile de turneu

9.1.1 Regulile unui concurs pot impune ca jucătorii să nu propună remiză sau să nu convină asupra remizei fără acordul arbitrului, fie într-un număr minim de mutări specificat, fie deloc.

9.1.2 Totuși, dacă regulile unui concurs permit să se convină asupra remizei, atunci se vor aplica următoarele:

9.1.2.1 Un jucător care dorește să propună remiză o va face după ce a efectuat mutarea pe tablă și înainte de apăsarea propriului ceas. O propunere de remiză făcută în orice alt moment al partidei este valabilă, dar trebuie luat în considerare Art. 11.5. Propunerea de remiză nu poate fi însoțită de niciun fel de condiționări. În ambele cazuri, propunerea nu poate fi retrasă și rămâne valabilă până când adversarul o acceptă, o refuză verbal sau o respinge prin atingerea unei piese cu intenția de a o muta sau a o captura, ori dacă partida se încheie pe altă cale.

9.1.2.2 Propunerea de remiză va fi notată de fiecare jucător pe fișa lui, cu simbolul (=).

9.1.2.3 O cerere de remiză conform articolelor 9.2 sau 9.3 va fi considerată ca o propunere de remiză.

9.2 Partida este remiză, la solicitarea corectă a jucătorului aflat la mutare, când aceeași poziție, pentru a treia oară cel puțin (nu neapărat prin repetarea mutărilor):

9.2.1 va apărea pe tablă, dacă jucătorul mai întâi indică mutarea proprie, care nu poate fi schimbată, prin scrierea ei pe fișa de partidă sau prin înregistrarea pe fișa electronică și anunță arbitrul că intenționează să facă mutarea respectivă, sau

9.2.2 tocmai a apărut pe tablă, iar jucătorul care a cerut remiză este la mutare.

9.2.3 Pozițiile sunt considerate identice, dacă și numai dacă același jucător este la mutare, piesele de același fel și de aceeași culoare ocupă aceleași câmpuri și mutările posibile ale tuturor pieselor ale ambilor jucători sunt aceleași. Pozițiile nu sunt identice dacă:

9.2.3.1 la începutul secvenței, un pion putea fi capturat „en passant”;

9.2.3.2 un rege avea dreptul la rocadă cu un turn care nu a fost mutat, dar l-a pierdut după ce a mutat. Dreptul la rocadă se pierde numai după ce regele sau turnul a fost mutat.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

9.3 Partida este remiză, la solicitarea corectă a jucătorului aflat la mutare, dacă:

9.3.1 acesta indică mutarea proprie, care nu poate fi schimbată, prin scrierea ei pe fișa de partidă sau prin înregistrarea pe fișa electronică și anunță arbitrul că intenționează să facă mutarea respectivă, care va avea ca rezultat că ultimele 50 de mutări consecutive ale fiecărui jucător au fost efectuate fără deplasarea vreunui pion și fără capturarea vreunei piese, sau

9.3.2 ultimele 50 de mutări consecutive ale fiecărui jucător s-au efectuat fără deplasarea vreunui pion și fără capturarea vreunei piese.

9.4 Dacă jucătorul atinge o piesă ca în Art. 4.3, el își pierde dreptul de a solicita remiza la mutarea respectivă, sub incidența Art. 9.2 sau 9.3.

9.5 Solicitățile de remiză

9.5.1 Dacă un jucător solicită remiză conform Art. 9.2 sau 9.3, el sau arbitrul va pune ceasul pe „pauză”. Jucătorul nu are dreptul să-și retragă solicitarea.

9.5.2 Dacă cererea este găsită ca fiind corectă, partida este imediat declarată remiză.

9.5.3 Dacă solicitarea este găsită ca fiind incorectă, arbitrul va adăuga 2 minute la timpul rămas adversarului. Apoi partida va continua. Dacă solicitarea s-a bazat pe o mutare intenționată a fi făcută, această mutare trebuie efectuată conform Art.3 și 4.

9.6 Dacă una sau ambele situații de mai jos se produc, atunci partida este remiză:

9.6.1 aceeași poziție a apărut, ca în 9.2.2, de cel puțin cinci ori.

9.6.2 o serie de cel puțin 75 de mutări a fost efectuată de fiecare jucător, fără deplasarea unui pion și fără vreo captură. Dacă ultima mutare a dus la mat, aceasta va avea prioritate.

Articolul 10: Punctajul

10.1 În afară de cazul în care regulamentul concursului specifică altceva, jucătorul care câștigă partida la tablă sau câștigă prin forfeit (neprezentare) primește un punct (1), jucătorul care pierde partida sau pierde prin forfeit, nu primește nici un punct (0), iar jucătorul care face remiză primește o jumătate de punct (1/2).

10.2 Punctajul total al unei partide nu poate depăși niciodată punctajul total acordat în mod normal partidei. Punctajul acordat unui jucător trebuie să fie asociat firesc cu partida. De exemplu, acordarea scorului de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nu este posibilă.

Articolul 11: Conduita jucătorilor



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

11.1 Jucătorii nu vor întreprinde nicio acțiune care să discrediteze jocul de șah.

11.2 Locația de joc și suprafața de joc

11.2.1 „Locația de joc” este definită ca fiind formată din „suprafața de joc”, toaletele comune sau individuale, spațiul de refacere, perimetrul special pentru fumat și alte locuri desemnate de arbitru.

11.2.2 „Suprafața de joc” este definită ca locul unde se dispută partidele unei competiții.

11.2.3 Numai cu permisiunea arbitrului este acceptabil ca:

11.2.3.1 un jucător să părăsească locația de joc;

11.2.3.2 jucătorul aflat la mutare să părăsească suprafața de joc;

11.2.3.3 o persoană care nu este nici jucător, nici arbitru, să aibă acces în suprafața de joc.

11.2.4. Regulile unui concurs pot specifica faptul că un jucător al cărui adversar se află la mutare va trebui să ceară permisiunea arbitrului pentru a părăsi suprafața de joc.

11.3 Notițe și device-uri electronice

11.3.1 Pe parcursul partidei, se interzice jucătorilor să facă uz de orice fel de notițe, de surse de informare, de sfaturi sau să analizeze orice partidă pe altă tablă de șah.

11.3.2 În timpul partidei, jucătorilor le este interzis să aibă în locația de joc orice dispozitiv electronic care nu este aprobat în mod special de către arbitru.

11.3.2.1 Totuși, regulile unui concurs pot permite ca dispozitivele respective să fie puse într-un spațiu de stocare (*player's bag*), dacă sunt complet oprite. Acest spațiu de stocare trebuie aprobat de arbitru. Este interzis jucătorilor accesul la spațiul de stocare fără aprobarea arbitrului.

11.3.2.2 Dacă este evident că un jucător are asupra sa un astfel de dispozitiv în spațiul de joc, el va pierde partida. Adversarul său va fi declarat câștigător. Regulile de concurs pot să prevadă o altă pedeapsă, mai puțin severă.

11.3.3 Arbitrul poate să solicite unui jucător să permită inspectarea hainelor, genților, sau a altor obiecte ale sale, sau să solicite control corporal, toate în cadru privat. Arbitrul sau o persoană de același sex [*Nota traducătorului: gender, în original*] cu jucătorul, autorizată de către arbitru, va controla jucătorul. Dacă un jucător refuză să dea curs acestor obligații, arbitrul va lua măsuri potrivit Art.12.9.

11.3.4 Fumatul, incluzând țigările electronice, este permis doar în secțiunea special desemnată de arbitru în cadrul locației de joc.

11.4 Jucătorii care și-au încheiat partidele vor fi considerați spectatori.

11.5 Este interzisă distragerea atenției sau șicanarea adversarului în orice fel. Aici se includ revendicările inadecvate, propunerile nerezonabile de remiză sau introducerea unei surse de zgomot în suprafața de joc.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

11.6 Încălcarea oricărei părți din prevederile Art. 11.1-11.5 va fi penalizată în concordanță cu Art. 12.9.

11.7 Refuzul repetat al unui jucător de a se conforma „Legilor șahului” va fi penalizat cu pierderea partidei. Arbitrul va decide punctajul adversarului.

11.8 Dacă ambii jucători sunt găsiți vinovați potrivit prevederilor Art. 11.7, partida va fi declarată pierdută de către amândoi jucătorii.

11.9 Jucătorul are dreptul să ceară arbitrului explicații asupra unor aspecte particulare ale „Legilor Șahului”.

11.10 În afară de cazul în care regulile de concurs nu prevăd altceva, jucătorul poate face apel împotriva oricărei decizii a arbitrului, chiar dacă jucătorul a semnat fișa de partidă (vezi Art.8.7).

11.11. Ambii jucători trebuie să asiste arbitrul în orice situație care impune reconstituirea partidei, incluzând solicitările de remiză.

11.12. Verificarea repetării de trei ori a poziției, sau a efectuării celor „50 de mutări”, în cazul solicitării de remiză, este de datoria jucătorilor, sub supravegherea arbitrului.

Articolul 12: Rolul arbitrului (vezi Prefața)

12.1 Arbitrul va veghea la respectarea Legilor șahului.

12.2 Arbitrul:

12.2.1 va asigura atmosfera de fairplay,

12.2.2 va acționa în interesul competiției,

12.2.3 se va asigura că este menținută o bună ambianță pentru joc,

12.2.4 se va asigura că jucătorii nu sunt deranjați,

12.2.5 va supraveghea desfășurarea competiției,

12.2.6 va lua măsuri speciale în interesul jucătorilor cu dizabilități și al celor care necesită îngrijire medicală.

12.2.7 va urmări respectarea regulilor de Anti-Cheating și a Îndrumarului.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

12.3 Arbitrul va supraveghea partidele, în mod special când jucătorii sunt în criză de timp, va pune în aplicare deciziile pe care le-a luat și va impune sancțiuni pentru jucători atunci când este necesar.

12.4 Arbitrul își poate delega asistenții ca să supravegheze partidele, de exemplu când mai mulți jucători sunt în criză de timp.

12.5 Arbitrul poate acorda unuia sau ambilor jucători un timp adițional de gândire, în cazul apariției unor factori externi care perturbă partida.

12.6 Arbitrul nu trebuie să intervină într-o partidă, cu excepția cazurilor prevăzute în „Legile șahului”. El nu va indica numărul de mutări efectuate, cu excepția aplicării Art. 8.5, când cel puțin un steguleț a căzut. Arbitrul se va abține să informeze un jucător că adversarul și-a efectuat mutarea sau să-i atragă atenția că n-a apăsat pe ceas.

12.7 Dacă cineva observă un aspect neregulamentar, el poate informa numai arbitrul. Jucătorii care dispută alte partide nu au voie să vorbească sau să intervină în niciun fel într-o partidă. Spectatorilor nu le este permis să intervină în partide. Arbitrul poate să elimine din locația de joc pe cei care încalcă regulile.

12.8 Cu excepția cazului în care arbitrul și-a dat acordul, este interzis pentru oricine să folosească telefonul mobil sau orice alt mijloc de comunicație în locația de joc și în zonele conexe stabilite de arbitru.

12.9 Opțiunile pe care arbitrul le are la dispoziție privind sancțiunile sunt:

12.9.1 avertisment;

12.9.2 acordare suplimentară de timp de gândire pentru adversar;

12.9.3 reducerea timpului de gândire al jucătorului sancționat;

12.9.4 mărirea punctajului înregistrat de adversar până la maximul acordat pentru acea partidă;

12.9.5 reducerea punctajului înregistrat în partidă de către jucătorul sancționat;

12.9.6 declararea partidei pierdute pentru jucătorul sancționat (arbitrul va decide punctajul adversarului);

12.9.7 o amendă al cărei quantum este anunțat în prealabil;

12.9.8 excluderea dintr-una sau mai multe runde;

12.9.9 eliminarea din competiție.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

ANEXE

A. Șah rapid

A.1 Partida de „șah rapid” este cea în care fie toate mutările trebuie efectuate într-un timp fix, de peste 10 minute, dar mai puțin de 60 de minute pentru fiecare jucător, fie partida în care timpul ce este alocat, plus de 60 de ori incrementul, e de peste 10 minute, dar mai puțin de 60 de minute pentru fiecare jucător.

A.2 Jucătorii nu sunt obligați să noteze mutările, dar nu își pierd drepturile de a face solicitări bazate în mod normal pe fișa de partidă. În orice moment, jucătorul poate cere arbitrului o fișă de partidă ca să noteze mutările.

A.3 Sancțiunile menționate în Art. 7 și 9 ale Regulilor de competiție vor fi de 1 minut în loc de 2 minute.

A.4. Regulile de competiție se aplică dacă:

A.4.1 un arbitru supraveghează cel mult trei partide și

A.4.2 fiecare partidă este notată de către arbitru sau asistentul său și, dacă este posibil, înregistrată prin mijloace electronice.

A.4.3 Un jucător care se află la mutare poate oricând să solicite arbitrului sau asistentului acestuia să-i arate fișa de partidă. Această solicitare se poate face de maxim cinci ori într-o partidă. Mai multe cereri vor fi considerate ca un factor de perturbare a adversarului.

A.5. Altminteri, se aplică următoarele prevederi:

A.5.1 Din poziția inițială, după ce fiecare jucător a efectuat câte 10 mutări:

A.5.1.1 nicio schimbare nu se mai poate face la setarea ceasurilor, cu excepția cazului în care graficul competiției ar fi serios afectat;

A.5.1.2 nu se mai pot face revendicări privind poziția incorectă a pieselor sau orientarea tablei de șah. În cazul poziționării incorecte a regelui, rocada nu este permisă. În cazul poziționării incorecte a unui turn, rocada cu acel turn nu este permisă.

A.5.2 Dacă arbitrul observă o acțiune care cade sub incidența Art.7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 sau 7.5.4, el va acționa în conformitate cu Art.7.5.5, cu condiția ca adversarul să nu fi efectuat următoarea mutare. Dacă arbitrul nu intervine, adversarul este îndreptățit să formuleze o solicitare, cu condiția să nu fi efectuat el însuși următoarea mutare. Dacă adversarul nu reclamă și arbitrul nu intervine, mutarea ilegală rămâne efectuată și partida va continua. Odată ce adversarul a efectuat următoarea sa mutare, o mutare ilegală nu poate fi corectată decât dacă cei doi jucători se înțeleg asupra acestui fapt fără intervenția arbitrului.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

A.5.3 Pentru a cere victoria la timp, solicitantul poate să pună ceasul pe „pauză” și să anunțe arbitrul. Totuși, partida este remiză dacă poziția este de așa natură încât adversarul nu poate da mat prin nicio serie posibilă de mutări legale.

A.5.4 dacă arbitrul observă că ambii regi sunt în șah, sau că un pion se află pe orizontala cea mai îndepărtată de poziția sa inițială, el va aștepta până când următoarea mutare este efectuată. Apoi, dacă poziția ilegală se găsește încă pe tablă, el va declara partida remiză.

A.5.5 Arbitrul va anunța căderea stegulețului, dacă observă acest lucru.

A.6 Regulamentul unui concurs va specifica dacă pentru întregul concurs se aplică Art.A.3 sau se aplică Art.A.4.

B. Blitz

B.1 Partida de „blitz” este cea în care toate mutările trebuie efectuate într-un timp fix, de 10 minute sau mai puțin, ori în care timpul ce este alocat, plus de 60 de ori incrementul, e mai mic de 10 minute pentru fiecare jucător.

B.2 „Regulile de competiție” se aplică dacă:

B.2.1 un arbitru supervizează o singură partidă și

B.2.2 fiecare partidă este înregistrată de către arbitru sau asistentul său și, dacă este posibil, prin mijloace electronice.

B.2.3 Un jucător care se află la mutare, poate oricând să solicite arbitrului sau asistentului său să-i arate fișa de partidă. Această solicitare se poate face de maxim cinci ori într-o partidă. Un număr mai mare de cereri va fi considerat ca un factor de perturbare a adversarului.

B.3 Altminteri, jocul va fi guvernat de „Legile șahului” rapid, conform Art. A.2, Art. A.3 și Art.A.5.

B.4 Regulamentul unui concurs va specifica dacă pentru întregul concurs se aplică Art.B.2 sau se aplică Art.B.3.

C. Notăția algebrică

FIDE recunoaște pentru toate turneele și meciurile sale doar un singur sistem de notație, cel algebric și recomandă folosirea acestuia și în literatura și revistele șahiste. Fișele de partidă care conțin un alt sistem de notație decât cel algebric nu pot fi folosite ca probe în cazurile în care fișele



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

sunt întrebuințate în mod normal în acest scop. Arbitrul care observă că un jucător folosește un alt sistem de notație decât cel algebric, trebuie să-l avertizeze pe jucătorul în cauză asupra acestei cerințe.

DESCRIEREA SISTEMULUI ALGEBRIC

C.1 În această descriere, cuvântul „piesă” semnifică o altă piesă decât un pion.

C.2 Fiecare piesă este indicată prin litera inițială, folosindu-se o literă majusculă.

De exemplu: R = rege, D = damă, T = turn, N = nebun, C = cal.

(Nota traducătorului: tabelul nu este prezent în documentul original; dat fiind că în engleză king = rege și knight = cal încep cu aceeași literă, pentru cal se folosește N)

LIMBA	REGE	DAMĂ	TURN	NEBUN	CAL
ROMÂNĂ	R	D	T	N	C
ENGLEZĂ	K	Q	R	B	N
RUSĂ	Kp	Ф	Л	C	K
GERMANĂ	K	D	T	L	S
FRANCEZĂ	R	D	T	F	C
OLANDEZĂ	K	D	T	F	H
SPANIOLĂ	R	D	T	A	C
MAGHIARĂ	K	V	B	F	H

C.3 Pentru inițiala majusculă a numelui unei piese, fiecare jucător poate să folosească simbolul utilizat în mod curent în țara lui. Exemplu: B = bishop (nebun în engleză), F = fou (nebun în franceză). În publicații, se recomandă folosirea simbolurilor pentru figuri.

C.4 Pionii nu vor fi indicați prin inițială majusculă, ci vor fi recunoscuți prin lipsa acestei litere. Exemplu: mutările sunt scrise e5, d4, a5 și nu pe5, pd4, pa5.

C.5 Cele opt coloane (de la stânga la dreapta pentru Alb și de la dreapta la stânga pentru Negru) vor fi indicate prin litere mici: a, b, c, d, e, f, g și h.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

C.6 Cele opt orizontale (de jos în sus pentru alb și de sus în jos pentru negru) se numerotează astfel: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 și 8. În consecință, în poziția inițială figurile albe sunt așezate pe prima orizontală (1) și pionii pe orizontala a doua (2), figurile negre pe orizontala a opta (8) și pionii negri pe orizontala a șaptea (7).

C.7 Ca o consecință a regulii precedente, fiecare dintre cele 64 de câmpuri va fi invariabil indicat printr-o combinație unică de o literă și un număr.

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

C.8 Mutarea fiecărei piese este indicată prin inițiala majusculă a numelui piesei în cauză și câmpul pe care a fost mutată. Nu este nevoie să se pună cratimă între nume și câmp. Exemplu: Ne5, Cf3, Td1. În cazul pionilor, va fi indicat doar câmpul pe care sunt mutați. Exemplu: e5, d4, a5. O formă mai lungă de notare, care să specifice și câmpul de pornire a piesei, este acceptată. De ex: Nb2-e5, Ta1-d1, e7-e5 etc.

C.9 Când o piesă efectuează o captură, un x poate fi intercalat între:

C.9.1 Inițiala majusculă a denumirii piesei în cauză și

C.9.2 Câmpul de sosire. Exemplu: Nxe5, Cxf3, Txd1.

C.9.3 Când un pion efectuează o captură, trebuie indicată atât coloana de plecare, apoi un x poate fi inserat și după aceea câmpul pe care va fi așezat pionul.

Exemple: dxe5, gxf3, axb5. În cazul unei capturări „en passant” va fi indicat câmpul pe care pionul va fi așezat în final și se vor adăuga literele „e.p.” la notație. Exemplu: exd6 e.p.

C.10 Dacă două piese identice pot fi mutate pe același câmp, piesa care este mutată va fi indicată după cum urmează:

C10.1 Dacă ambele piese sunt pe aceeași orizontală prin:

C10.1.1 inițiala majusculă a denumirii piesei,



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

C10.1.2 coloana de plecare și

C10.1.2 câmpul pe care va fi așezată piesa.

C10.2 Dacă ambele piese sunt pe aceeași coloană prin:

C10.2.1 inițiala majusculă a denumirii piesei,

C10.2.2 orizontala pe care este situat câmpul de plecare și

C10.2.3 câmpul pe care va fi așezată piesa.

C10.3. Dacă piesele sunt pe coloane și orizontale diferite, va fi preferată metoda (1).

Exemple:

C10.3.1. Avem doi cai pe câmpurile g1 și e1, iar unul va fi mutat pe câmpul f3: Cgf3 sau Cef3, după caz.

C10.3.2. Avem doi cai pe câmpurile g5 și g1, iar unul va fi mutat pe câmpul f3: C5f3 sau C1f3, după caz.

C10.3.3. Avem doi cai, pe câmpurile h2 și d4, iar unul va fi mutat pe f3: Chf3 sau Cdf3, după caz.

C10.3.4. Dacă are loc o captură pe câmpul f3, notația din exemplele precedente rămâne valabilă, dar se poate insera un x: (1) Cgxf3 sau Cexf3, (2) C5xf3 sau C1xf3, (3) Chxf3 sau Cdx3, după caz.

C.11 În cazul transformării unui pion, se va indica mutarea pionului respectiv, urmată imediat de inițiala denumirii noii piese. Exemple: d8D, f8N, b1N, g1T.

C.12 Propunerea de remiză va fi marcată cu (=).

C.13 Abrevieri:

C.13.1 0-0 rocada cu turnul din h1 sau h8 (rocada mică)

C.13.2 0-0-0 rocada cu turnul din a1 sau a8 (rocada mare)

C.13.3 x captură

C.13.4 + șah

C.13.5 ++ sau # șah și mat

C.13.6 e.p. capturarea „en passant”

Articolele C.13.3-C.13.6 sunt opționale.

Exemplu de notare a unei partide:

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Cxd6 7.Ng5 Cc6 8.De3+ Ne7 9.Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11.Rb1(=)

Sau 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 ed4 4.e5 Ce4 5.Dd4 d5 6.ed6 Cd6 7.Ng5 Cc6 8.De3 Ne7 9.Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11.Rb1(=)



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

D. Reguli de joc pentru nevăzători și pentru persoane cu deficiențe vizuale

D.1 Organizatorul, după consultarea cu arbitrul, va fi abilitat să adapteze următoarele reguli în concordanță cu circumstanțele locale. În șahul competițional dintre jucători văzători și jucători cu deficiențe vizuale (nevăzători cu certificat de încadrare în grad de handicap), fiecare jucător poate cere folosirea a două table de șah, jucătorul văzător folosind o tablă de șah normală, iar cel cu deficiențe vizuale una special construită. Aceasta trebuie să îndeplinească următoarele cerințe:

D.1.1 să aibă dimensiunile de cel puțin 20x20 cm.;

D.1.2 pătratele negre ușor în relief;

D.1.3 un orificiu de fixare în fiecare pătrat;

D.1.4 Cerințele pentru piese sunt:

D.1.4.1 să fie dotate cu un știft de fixare în orificiu;

D.1.4.2 să aibă design Staunton, cu piesele negre special marcate.

D.2 Următoarele reglementări trebuie să fie respectate:

D.2.1 Mutările vor fi anunțate clar, repetate de către adversar și executate pe tabla sa. În cazul unei transformări de pion, jucătorul trebuie să anunțe ce piesă alege. Pentru ca anunțul să fie cât mai clar cu putință, se recomandă folosirea următoarelor nume în locul literelor corespunzătoare din notația algebrică:

A-Anna,

B-Bella,

C-Cesar,

D-David,

E-Eva,

F-Felix,

G-Gustav,

H-Hector

În caz că arbitrul nu decide altceva, orizontalele de la alb la negru vor primi numere în limba germană:

1-eins,

2-zwei,

3-drei,

4-vier,

5-fünf,

6-sechs,

7-sieben,

8-acht.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

Rocada se anunță tot în limba germană „Lange Rochade” (rocada mare) și „Kurze Rochade” (rocada mică).

Piesele poartă numele: Koenig (Rege), Dame (Damă), Turm (Turn), Laeuer (nebun), Springer (Cal), Bauer (pion).

D.2.2 Pe tabla de șah a jucătorului cu handicap vizual o piesă va fi considerată „atinsă” atunci când a fost scoasă din orificiul de siguranță.

D.2.3 O mutare va fi considerată „efectuată” când:

D.2.3.1 în cazul unei capturări, piesa capturată a fost înlăturată de pe tablă de jucătorul care este la mutare;

D.2.3.2 piesa a fost plasată într-un alt orificiu de fixare;

D.2.3.3 mutarea a fost anunțată.

D.2.4 Numai atunci ceasul adversarului va fi pornit.

D.2.5 În măsura în care punctele D.2.2 și D.2.3 sunt îndeplinite, regulile normale sunt în vigoare pentru jucătorul văzător.

D.2.6. Ceasul pentru jucătorii cu deficiențe vizuale

D.2.6.1 Este admisibil un ceas de șah special construit pentru persoanele cu deficiențe vizuale. Acesta va oferi posibilitatea anunțării timpului și numărului de mutări efectuate, către jucătorul cu deficiențe de vedere.

D.2.6.2 Ca soluție alternativă, poate fi luat în considerare un ceas analogic cu următoarele facilități:

D.2.6.2.1 Cadranul să fie dotat cu două limbi mai proeminente, fiecare 5 minute fiind marcate de un punct în relief și fiecare 15 minute prin două puncte în relief.

D.2.6.2.2 Stegulețul trebuie să poată fi pipăit cu ușurință. Stegulețul trebuie fixat cu grijă, în așa fel încât să permită jucătorului să detecteze minutarul în ultimele 5 minute ale unei ore întregi.

D.2.7 Jucătorul cu deficiențe vizuale trebuie să gestioneze fișa în Braille sau în scriere curentă, ori să înregistreze mutările pe un device de înregistrare.

D.2.8 O greșeală de exprimare în anunțul mutării trebuie corectată imediat și înainte de a se porni ceasul adversarului.

D.2.9 Dacă în timpul partidei apar poziții diferite pe cele două table, ele trebuie corectate cu ajutorul arbitrului și prin consultarea ambelor fișe ale jucătorilor. Dacă cele două fișe corespund, jucătorul care a scris mutarea corectă, dar a executat-o greșit, trebuie să-și corecteze poziția pentru a corespunde cu mutarea de pe fișele de joc. Dacă cele două fișe de partidă diferă, partida va fi reconstituită mutare cu mutare până la poziția asupra căreia cele două părți cad de acord, iar arbitrul va fixa ceasul în concordanță.

D.2.10 Jucătorul cu deficiențe vizuale va avea dreptul să folosească un asistent care va avea o parte sau toate dintre următoarele îndatoriri:

D.2.10.1 Să facă mutările fiecărui jucător pe tabla adversarului.

D.2.10.2 Să anunțe mutările ambilor jucători.

D.2.10.3 Să gestioneze fișa jucătorului cu deficiențe vizuale și să pornească ceasul adversarului.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

D.2.10.4 Să informeze jucătorul cu deficiențe vizuale, numai la cererea sa, privind numărul de mutări efectuate și timpul folosit de către ambii jucători.

D.2.10.5 Să solicite câștigarea partidei, în cazul în care limita de timp a fost depășită și să informeze asistentul atunci când jucătorul văzător a atins una dintre piesele sale.

D.2.10.6 Să îndeplinească formalitățile necesare în cazul în care partida este întreruptă.

D.2.11 Dacă jucătorul cu deficiențe vizuale nu folosește un asistent, jucătorul văzător poate folosi unul care va îndeplini sarcinile menționate la punctul **D.2.10.1** și **D.2.10.2**. Un asistent va trebui obligatoriu folosit atunci când un jucător cu deficiențe vizuale este împerecheat cu un jucător cu deficiențe auditive.

ÎNDRUMAR

Introducere

Următorul îndrumar este destinat să ajunge în organizarea competițiilor, acolo unde poate fi necesar. Chiar dacă el nu face parte din Legile șahului, se recomandă insistent să fie utilizat peste tot unde este aplicabil.

I. Partidele întrerupte

I.1 Procedura de întrerupere

I.1.1 Dacă o partidă nu se termină până la expirarea timpului de joc stabilit, arbitrul va cere jucătorului aflat la mutare să „dea mutarea secretă”. Jucătorul trebuie să-și scrie mutarea pe fișa de partidă într-o notație lipsită de echivoc, să pună într-un plic atât fișa sa, cât și pe cea a



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

adversarului, să sigileze plicul și abia apoi să oprească ceasul. Până când nu a oprit ceasul, jucătorul păstrează dreptul de a-și schimba mutarea secretă. Dacă, după ce jucătorul a fost anunțat de către arbitru să-și noteze mutarea secretă, acesta efectuează o mutare pe tablă, el trebuie să noteze această mutare pe fișa sa ca fiind mutarea secretă.

I.1.2 Jucătorul aflat la mutare, care dorește să întrerupă partida înainte de expirarea timpului de joc al sesiunii, va fi considerat că a întrerupt partida la ora fixată pentru terminarea sesiunii, iar timpul care i-a mai rămas va fi înregistrat ca atare.

I.2 Pe plic se vor indica următoarele:

I.2.1 numele jucătorilor;

I.2.2 poziția imediat premergătoare mutării secrete;

I.2.3 timpul folosit de fiecare jucător;

I.2.4 numele jucătorului care a dat mutarea secretă;

I.2.5 numărul mutării secrete;

I.2.6 propunerea de remiză, dacă propunerea este în vigoare;

I.2.7 data, ora și locul unde va fi reluată partida.

I.3 Arbitrul va verifica exactitatea datelor de pe plic și este responsabil de păstrarea acestuia în siguranță.

I.4 Dacă un jucător propune remiză după ce adversarul său a dat mutarea secretă, propunerea sa este valabilă până când adversarul său o acceptă sau o respinge conform Art. 9.1.

I.5 Înainte de reluarea partidei, pe tabla de șah va fi aranjată poziția de dinaintea mutării secrete, iar timpul folosit de fiecare jucător înainte de întrerupere va fi afișat pe ceas.

I.6 Dacă înainte de reluarea partidei jucătorii convin asupra remizei sau dacă unul dintre jucători anunță arbitrul că cedează, partida se încheie.

I.7 Plicul va fi deschis numai în prezența jucătorului care trebuie să răspundă la mutarea secretă.

I.8 Exceptându-se cazurile menționate la Art. 5, 5.2.2, 6.9 și 9.6, partida este pierdută de jucătorul a cărui mutare secretă este:

I.8.1 ambiguă, sau

I.8.2 scrisă așa încât este imposibil să se stabilească semnificația ei adevărată, sau

I.8.3 ilegală.

I.9 Dacă la ora hotărâtă pentru reluarea partidei:

I.9.1 Jucătorul care trebuie să răspundă la mutarea secretă este prezent, plicul va fi deschis, mutarea secretă va fi efectuată pe tablă și ceasul său va fi pornit.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

I.9.2 Jucătorul care trebuie să răspundă la mutarea secretă nu este prezent, ceasul său va fi pornit. La sosirea sa, el poate puna ceasul pe pauză și să cheme arbitrul. Atunci plicul va fi deschis și mutarea secretă va fi efectuată pe tablă. Apoi ceasul jucătorului va fi pornit din nou.

I.9.3 Jucătorul care a dat mutarea secretă nu este prezent, adversarul său are dreptul să-și noteze propria mutare pe fișă, să-și pună fișa într-un nou plic, să-și oprească ceasul și să-l pornească pe cel al adversarului, în loc să efectueze mutarea în mod normal. În cazul acesta, noul plic va fi înmănat arbitrului pentru păstrarea lui în siguranță și va fi deschis la sosirea jucătorului absent.

I.10 Jucătorul va pierde partida dacă sosește la tabla de joc cu o întârziere mai mare decât timpul de așteptare (doar dacă arbitrul nu decide altfel). Totuși, dacă mutarea secretă duce la încheierea partidei, această încheiere se va pune în practică.

I.11 Dacă regulile competiției precizează că timpul de așteptare nu este zero, se va aplica următoarea prevedere: dacă niciunul dintre jucători nu este inițial prezent, jucătorul care trebuie să răspundă la mutarea secretă va pierde tot timpul care s-a scurs până la sosirea sa, cu excepția cazului în care regulile competiției sau arbitrul stabilesc altceva.

I.12 Reluarea unei partide întrerupte

I.12.1 Dacă plicul conținând mutarea secretă lipsește, partida va continua de la poziția de întrerupere, cu ceasurile arătând timpul înregistrat la întrerupere. Dacă timpul folosit de fiecare jucător nu poate fi stabilit, ceasurile vor fi fixate de arbitru. Jucătorul care a dat mutarea secretă va efectua pe tablă mutarea secretă pe care afirmă că ar fi dat-o în plic.

I.12.2 Dacă este imposibil de stabilit poziția de întrerupere, partida va fi anulată și se va juca o nouă partidă.

I.13 Dacă, la reluarea partidei, unul din jucători arată, înainte de a face prima mutare, că timpul folosit este incorect indicat pe oricare dintre ceasuri, eroarea trebuie corectată. Dacă eroarea nu este confirmată în acel moment, partida va continua fără corecție, în afara cazului în care arbitrul nu decide altceva.

I.14 Durata sesiunii de joc a partidei întrerupte va fi controlată de ceasul arbitrului. Ora de start va fi anunțată anticipat.

II. Regulile pentru Chess960



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

II.1 Înaintea unei partide de Chess960, poziția este stabilită aleatoriu, potrivit unor anumite reguli. După aceea, partida este jucată în același fel ca la șahul uzual. Aceasta înseamnă că piesele și pionii se deplasează normal, iar obiectivul fiecărui jucător este de a face mat regele adversarului.

II.2 Cerințele poziției de start

Poziția de start pentru Chess960 trebuie să fie conformă cu anumite reguli. Pionii albi sunt plasați pe orizontala a 2-a, ca la șahul uzual. Toate celelalte piese albe sunt așezate aleatoriu pe prima orizontală, cu următoarele restricții:

II.2.1 Regele este plasat între cele două turnuri.

II.2.2 Nebunii sunt așezați pe câmpuri de culori diferite.

II.2.3 Piesele negre sunt așezate corespondent cu piesele albe.

Poziția de start poate fi generată înainte de partidă fie de către computer, fie folosind zarul, monezile, cărțile de joc etc.

II.3. Regulile rocadei la Chess960

II.3.1. Chess960 permite fiecărui jucător să facă o singură dată rocada în cursul partidei, o mutare efectuată în mod potențial de rege și turn printr-o singură mișcare. Totuși, câteva interpretări ale regulilor șahului uzual sunt necesare pentru rocadă, întrucât regulile șahului uzual se bazează pe poziții inițiale ale regelui și turnului care adesea nu sunt aplicabile la Chess960.

II.3.2. Cum se efectuează rocada:

La Chess960, în funcție de poziția pe care o au înaintea rocadei regele și turnul care rochează, rocada este executată printr-una dintre următoarele patru metode:

II.3.2.1 Rocada prin mișcare dublă: printr-o mișcare se efectuează mutarea regelui, iar apoi mutarea turnului.

II.3.2.2 Rocada prin intervertire: prin schimbarea reciprocă a poziției regelui și turnului.

II.3.2.3 Rocada exclusivă cu regele: efectuând doar o mutare cu regale.

II.3.2.4 Rocada exclusivă cu turnul: efectuând doar o mutare cu turnul.

II.3.2.5 Recomandări:

Când rocada se efectuează pe o tablă concretă de către un jucător uman, se recomandă ca regele să fie mutat în afara suprafeței de joc, turnul fiind apoi mutat de la poziția sa inițială la cea finală, după aceea regele fiind plasat pe câmpul său final.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

După efectuarea rocadei, pozițiile regelui și turnului trebuie să fie exact aceleași ca în șahul uzual.

II.3.2.6. Clarificare:

Prin urmare, după rocada pe flancul stâng (notată cu 0-0-0 și cunoscută în șahul „ortodox” ca rocada pe flancul damei), regele este pe câmpul c (c1 pentru alb și c8 pentru negru) iar turnul este pe câmpul d (d1 pentru alb și d8 pentru negru). După rocada pe flancul stâng (notată cu O-O și cunoscută în șahul „ortodox” ca rocada pe flancul regelui), regele este pe câmpul g (g1 pentru alb și g8 pentru negru), iar turnul este pe câmpul f (f1 pentru alb și f8 pentru negru).

II.3.2.7 Observații:

1. Pentru a evita orice neînțelegere, poate fi util să se anunțe „Voi efectua rocada”, înainte de a se face rocada.
2. În unele poziții de start, regele sau turnul (dar nu ambele) nu mută în timpul rocadei.
3. În unele poziții de start, rocada poate constitui chiar prima mutare.
4. Toate câmpurile dintre poziția inițială și cea finală a regelui (inclusiv câmpul final) și toate câmpurile dintre poziția inițială și cea finală a turnului (inclusiv câmpul final) trebuie să fie libere, cu excepția celor ale regelui și turnului care efectuează rocada.
5. În anumite poziții de start, unele câmpuri pot rămâne ocupate, deși la șahul uzual ar fi libere. De exemplu, după rocada pe flancul damei (0-0-0), e posibil să avem a, b și/sau e ocupate, iar după rocada pe flancul regelui (O-O), e posibil să avem e și/sau h ocupate.

III. Partide fără increment, inclusiv finalizarea partidei prin Quickplay (K.O)

III.1 „Quickplay finish” (K.O.) este faza partidei când toate mutările rămase trebuie efectuate într-un timp limitat.

III.2.1 Îndrumările de mai jos referitoare la ultima fază a partidei, inclusiv K.O. (Quickplay), vor fi utilizate la un concurs numai dacă au fost anunțate în prealabil.

III.2.2 Acest îndrumar se aplică numai la jocul standard și la șahul rapid, ambele fără increment de timp, nu și la partidele de blitz.

III.3.1 Dacă ambele stegulețe sunt căzute și nu se poate determina care a căzut primul, atunci:

III.3.1.1 Partida va continua dacă faptul s-a întâmplat în orice fază a partidei, exceptând ultima fază.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

III.3.1.2 Partida va fi remiză dacă faptul s-a întâmplat în ultima fază, când toate mutările rămase trebuiau efectuate.

III.4. Dacă un jucător care este la mutare are mai puțin de două minute pe ceas, el poate să ceară introducerea pentru ambii jucători, în măsura în care este posibil, a unui increment de 5 secunde. Aceasta constituie o propunere implicită de remiză. Dacă propunerea de remiză este refuzată, iar arbitrul este de acord cu solicitarea, ceasurile vor fi setate cu extra-timpul stabilit; adversarului îi vor fi acordate 2 minute suplimentare și partida va continua.

III.5 Dacă Art.III.4 nu se aplică și jucătorul aflat la mutare are mai puțin de 2 minute rămase pe ceas, el poate solicita remiza înainte ca stegulețul său să cadă. Jucătorul va chema arbitrul și poate opri ceasurile (vezi Art.6.12.2). El poate formula solicitarea invocând că adversarul nu poate câștiga prin mijloace normale și/sau că adversarul nu face eforturi de a câștiga prin mijloace normale.

III.5.1 Dacă arbitrul este de acord că adversarul nu poate câștiga partida prin mijloace normale sau nu face nici un efort pentru a câștiga partida prin mijloace normale, el va declara partida remiză. Altminteri, arbitrul poate să-și amâne decizia sau să respingă cererea.

III.5.2 Dacă arbitrul își amână decizia, adversarului i se pot acorda două minute în plus la timpul de gândire și partida va continua în prezența unui arbitru, pe cât posibil. Arbitrul va declara rezultatul final mai târziu în cursul partidei sau cât de curând după căderea stegulețului unuia dintre jucători. El va declara partida remiză dacă va considera că poziția finală nu poate fi câștigată prin mijloace normale sau dacă adversarul nu face suficiente tentative pentru a câștiga partida prin mijloace normale.

III.5.3. Dacă arbitrul respinge cererea, adversarului i se vor acorda 2 minute în plus la timpul de gândire.

III.6 Următoarele prevederi se aplică atunci când competiția nu este supervizată de un arbitru:

III.6.1. jucătorul poate solicita remiză când are mai puțin de 2 minute rămase pe ceas și înainte să-și cadă stegulețul. Aceasta încheie partida.

Solicitantul poate invoca faptul că:

III.6.1.1 Adversarul său nu poate câștiga prin mijloace normale, și/sau

III.6.1.2 Adversarul său nu face niciun efort să câștige prin mijloace normale.

În cazul **III.6.1.1** jucătorul trebuie să scrie poziția finală și adversarul trebuie să o verifice.

În cazul **III.6.1.2** jucătorul trebuie să scrie poziția finală și să furnizeze o fișă actualizată.

Adversarul va verifica atât fișa, cât și poziția finală.

III.6.2 Solicitarea va fi direcționată către arbitrul desemnat.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

GLOSAR DE TERMENI DIN „LEGILE ȘAHULUI”

Numărul de după termen se referă la prima dată când acesta apare în „Legile șahului”.

alb: 2.2. 1. Sunt cele 16 piese de culoare deschisă și cele 32 pătrate albe.

2. (cu inițială majusculă) Jucătorul cu piesele albe.

analiză: 11.3. Când unul sau mai mulți jucători fac mutări pe o tablă spre a încerca să determine care este cea mai bună continuare.

apăsarea ceasului: 6.2.1. Acțiunea de apăsare a butonului sau clapetei unui ceas de șah, care oprește ceasul propriu și îl pornește pe cel al adversarului.

apel: 11.10. În mod normal, jucătorul are dreptul de a face apel împotriva unei decizii a arbitrilor sau organizatorului.

„aranjez”: vezi **j’adoube**.

arbitru: *Prefață*. Persoana (persoanele) cu responsabilitatea de a asigura respectarea regulamentului competiției.

asistent: 8.1. Persoana care poate ajuta, în diferite feluri, la desfășurarea fluentă a competiției.

atac: 3.1. Se spune că o piesă atacă piesa adversarului dacă cea dintâi poate face o captură pe respectivul câmp.

blitz: B. O partidă în care timpul de gândire alocat fiecărui jucător este de 10 minute sau mai puțin.

captură: 3.1. Când o piesă este mutată de pe un câmp pe un altul ocupat de o piesă a adversarului, ultima este îndepărtată de pe tablă. Vezi și 3.7.4.1 și 3.7.4.2. În notație: x.

„căderea stegulețului”: 6.1. Atunci când a expirat timpul de gândire al unui jucător.

câmp de transformare: 3.7.5.1 Câmpul pe care ajunge pionul atunci când atinge a opta orizontală.

cedează: 5.1.2. Când un jucător renunță, decât să continue să joace până e făcut mat.

ceas: 6.1. Unul dintre cele două cadrane ale ceasului de șah.

ceas de șah: 6.1. Un ceas cu două cadrane interconectate.

Chess960: O variantă de șah unde figurile sunt dispuse într-una dintre cele 960 poziții posibile.

coloană: 2.4. O verticală de 8 câmpuri pe tabla de șah.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

contor de mutări: 6.10.2. Un dispozitiv al ceasului de șah, care poate fi utilizat pentru a înregistra numărul de apăsări pe buton pe care le-a făcut fiecare jucător.

„damă”: înseamnă a transforma pionul în damă.

deficiență: vezi **dizabilitate**.

deplasarea pieselor: 7.4.1 se referă la piesele care nu sunt pe locul lor uzual, de ex. un turn aflat parte pe d1, parte pe e1; o piesă răsturnată pe tablă sau chiar căzută pe podea.

diagonală: 2.4. O linie dreaptă de câmpuri de aceeași culoare, mergând de la o margine a tablei la o altă margine adiacentă.

dizabilitate: 6.2.6. O condiționare, precum handicapul fizic sau mintal, care are ca rezultat pierderea totală sau parțială de către o persoană a abilității de a realiza anumite activități șahiste.

ecran: 6.12.1 Expunerea electronică a poziției de pe tablă.

en passant: 3.7.4.1. A se vedea respectivul articol pentru explicații. În notație e.p.

explicație: 11.9. Un jucător este îndreptățit să primească o explicație pe marginea Legilor șahului.

fairplay: 12.2.1. O hotărâre justă ca spirit poate fi uneori luată în condițiile în care arbitrul găsește ca inadecvat un aspect din „Legile șahului”.

fișă de partidă: 8.1. O foaie de hârtie cu spații pentru scrierea mutărilor. Ea poate fi și în format electronic.

flancul damei: 3.8.1. Jumătatea verticală a tablei în care este așezată dama la începutul partidei.

flancul regelui: 3.8.1. Jumătatea verticală a tablei în care este așezat regele la începutul partidei.

handicap: vezi **dizabilitate**.

ilegală (neregulamentară): 3.10.1. O poziție sau o mutare care este imposibilă din perspectiva Legilor Șahului.

increment: 6.1. Un volum de timp (între 2 și 60 secunde) adăugat de la începutul partidei, înainte de fiecare mutare a jucătorului. Acesta poate fi în mod delay sau în mod cumulativ.

(a) interveni: 12.7. A se implica în ceea ce se întâmplă, în scopul de a influența efectul.

întrerupere: 8.1. În loc ca partida să se dispute într-o singură sesiune de joc, ea este temporar oprită și se continuă la un moment ulterior.

„j’adoube”: 4.2. Formula prin care jucătorul anunță că dorește să aranjeze o piesă, dar nu intenționează neapărat s-o mute.

joc standard: G3. O partidă în care timpul de gândire al fiecărui jucător este de cel puțin 60 de minute.

K.O. (quickplay finish): III. Ultima fază a unei partide, în care un jucător trebuie să efectueze un număr nelimitat de mutări într-un interval finit de timp.

„la latitudinea arbitrilor”: Sunt aproximativ 39 cazuri în „Legile șahului” unde arbitrul trebuie să utilizeze propriul raționament.

„la tablă”: *Introducere.* Legile acoperă numai acest tip de șah, nu și cel pe internet, prin corespondență etc.

locuție de joc: 11.2. Singurul loc unde jucătorii au acces în timpul partidei.

mat: Abreviere pentru șah-mat.

mod Bronstein: 6.3.2. vezi **mod delay**.

monitor: 6.13. Expunerea electronică a poziției de pe tablă.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

mutare: 1.1. 1. 40 mutări în 90 minute înseamnă 40 mutări de fiecare jucător.

2. „fiind la mutare” înseamnă dreptul jucătorului de a efectua următoarea mutare.

mijloace normale: G.III.5 A juca într-o manieră pozitivă spre a încerca victoria sau având o poziție cu șanse reale de a fi câștigată în alt mod decât prin jocul „la căderea stegulețului”.

mod cumulativ (Fischer): atunci când jucătorul primește un supliment de timp (30 secunde, cel mai frecvent) pentru fiecare mutare.

mod delay (Bronstein): 6.3.2. Ambilor jucători li se alocă un „timp principal de gândire”. Fiecare jucător primește de asemenea un „supliment fix de timp” la fiecare mutare. Scurgerea timpului principal de gândire începe numai după ce suplimentul fix de timp a expirat. Dacă jucătorul apasă pe buton înainte de expirarea suplimentului fix de timp, timpul principal de gândire nu se schimbă, indiferent de proporția utilizată din suplimentul fix de timp.

mod Fischer: vezi **mod cumulativ**.

mutare: 1.1. 1) 40 de mutări în 90 de minute înseamnă 40 de mutări pentru fiecare jucător. 2) A fi la mutare înseamnă a avea dreptul să efectuezi următoarea mutare. 3) Cea mai bună mutare a albului se referă la unica mutare a albului.

mutare efectuată: 6.2.1. Atunci când jucătorul a făcut mutarea și a apăsă pe ceas.

mutare făcută: 1.1. O mutare se spune că a fost „făcută” când piesa a fost mutată pe noul ei câmp, mâna a părăsit piesa, iar piesa capturată, dacă există, a fost îndepărtată de pe tablă.

mutare legală (reglementară): vezi Art. 3.10.1.

mutarea secretă: I.1.1 Atunci când o partidă se întrerupe, jucătorul își sigilează următoarea mutare într-un plic.

negru: 2.1. 1. Sunt 16 piese de culoare închisă și 32 pătrate numite negre.

2. (cu inițială majusculă) Jucătorul cu piesele negre.

notație algebrică: 8.1. Notarea mutărilor folosind simbolurile a-h și 1-8 pe tabla de 8x8.

organizator: 8.3. Persoana responsabilă pentru locație, date, premii bănești, invitații, formatul competiției ș.a.m.d.

pat: 5.2.1. Când jucătorul nu are la dispoziție nicio mutare reglementară, iar regele său nu este în șah.

perioadă de timp: 8.6. O fază a partidei, în care jucătorii trebuie să efectueze un număr de mutări sau toate mutările într-un anumit interval de timp.

„pièce touchée”: 4.3. Dacă un jucător atinge o piesă cu intenția de a o muta, el este obligat să o mute.

piesă: 2. 1. Una dintre cele 32 figurine de pe tablă.

2. Regina, turnul, nebunul sau calul.

piesă minoră: Nebun sau cal.

poziție moartă: 5.2.2. Când niciunul dintre jucători nu poate face mat regele adversarului prin nicio serie de mutări reglementare.

propunere de remiză: 9.1.2. Când un jucător face adversarului o propunere de remiză. Aceasta se indică pe fișa de partidă prin simbolul (=).

puncte: 10. În mod normal, jucătorul primește 1 punct pentru victorie, ½ punct pentru remiză, 0 pentru înfrângere. O alternativă este 3 pentru victorie, 1 pentru remiză, 0 pentru înfrângere.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

rând: 2.4. O orizontală de opt câmpuri pe tabla de șah.

regula celor 50 de mutări: 9.3 Un jucător poate solicita remiza dacă ultimele 50 de mutări au fost efectuate de fiecare jucător fără nicio deplasare de pion și fără nicio captură.

regula celor 75 de mutări: 9.6.2. Partida este remiză dacă ultimele 75 de mutări au fost efectuate de fiecare jucător fără nicio deplasare de pion și fără nicio captură.

regulile unui concurs: 6.7.1. La diferite puncte din „Legile șahului” există mai multe opțiuni. Regulile unui concurs trebuie să precizeze care dintre acestea au fost alese.

remiză: 5.2. Când partida se încheie fără ca vreo parte să câștige.

repetare: 9.2.1. 1) Un jucător poate solicita remiza dacă aceeași poziție survine de trei ori. 2) O partidă este remiză dacă aceeași poziție survine de cinci ori.

rezultat: 8.7. În mod uzual, rezultatul este 1-0, 0-1 sau $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. În circumstanțe excepționale, amândoi jucătorii pot să piardă (Art. 11.8), sau unul să primească $\frac{1}{2}$ și celălalt 0. Pentru partidele nedispute, scorul este +/- (Albul câștigă prin forfait), -/+ (Negrul câștigă prin forfait), -/- (Dublu forfait).

rocadă: 3.8.2. Mișcarea regelui către turn. Vezi respectivul articolul. În notație: 0-0 rocada mică, 0-0-0 rocada mare.

sanctiuni: 12.3. Arbitrul poate aplica sancțiunile enumerate în 12.9, în ordinea crescătoare a severității.

schimb: 3.7.5.3. 1) Când un pion este transformat, el se schimbă în piesa de promoție.

2) Când un jucător capturează o piesă de aceeași valoare cu cea proprie, care apoi este recapturată de către adversar. 3) Când un jucător a pierdut un turn, iar celălalt jucător a pierdut un nebun sau un cal.

set de șah: Cele 32 piese de pe tabla de șah.

solicitare: 6.8. Jucătorul poate face o solicitare către arbitru, în diverse circumstanțe.

spectatori: 11.4. Persoanele (altele decât jucătorii și arbitrii) care urmăresc partidele. Această categorie include și jucătorii ale căror partide s-au terminat.

steguleț: 6.1. Dispozitivul care arată când a expirat o perioadă de timp.

supervizare: 12.2.5. Inspectare sau control.

suprafață de joc: 11.2. Locul unde se joacă partidele dintr-o competiție.

șah: 3.9. Când regele este atacat de una sau mai multe piese ale adversarului. În notație: +.

șah clasic (standard): III.3.2 O partidă în care timpul de gândire al fiecărui jucător este de cel puțin 60 de minute.

șah-mat: 1.2. Când regele este atacat și nu poate para amenințarea. În notație: ++ sau #.

șah rapid: A. O partidă în care timpul de gândire alocat fiecărui jucător este de peste 10 minute, dar mai puțin de 60 de minute.

tablă: 2.4. Denumirea scurtă pentru „tabla de șah”.

tablă de demonstrație: 6.12.1 O tablă destinată afișării poziției, la care piesele sunt mutate manual.

tablă de șah: 1.1. Grila de 8x8, conform 2.1.

telefon mobil: 11.3.2. celular.



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ȘAH

Str. Vasile Conta nr. 16, Sector 2
București, România, Cod Poștal 020954
Tel.: +40 21 3174701 / 02
Fax: +40 21 3174700
e-mail: contact@frsah.ro
www.frsah.ro

timp de așteptare: 6.7. Timpul specificat cu care jucătorul poate întârzia fără a i se da partidă pierdută prin forfeit.

timp de control: 1. Prevederea timpului alocat jucătorului. De exemplu, 40 mutări în 90 minute și restul mutărilor în 30 minute, plus 30 secunde increment de la mutarea 1.

2. Se spune că un jucător „a ajuns la controlul de timp” dacă, de exemplu a efectuat cele 40 mutări în mai puțin de 90 minute.

toleranță zero: 6.7.1. Atunci când un jucător trebuie să se prezinte la tabla de șah înainte de începutul rundei.

transformare: 3.7.5.3. Când un pion ajunge pe a opta orizontală și este înlocuit printr-o nouă damă, turn, nebun sau cal de aceeași culoare.

țigară electronică: dispozitiv conținând un lichid care este vaporizat și inhalat oral, spre a simula fumarea tutunului.

verticală: 2.4. A opta orizontală este deseori considerată drept cea mai înaltă zonă a tablei de șah. De aceea, fiecare coloană este numită „verticală”.

zonă conexă: 12.8. O suprafață aflată în vecinătatea locației de joc, dar care nu face totuși parte din aceasta. De exemplu, suprafața destinată spectatorilor.

(Traducerea în limba română a „Legilor Șahului” a fost realizată de către arbitrul internațional Dinu-Ioan Nicula)

SECRETAR GENERAL

GABRIEL GRECESCU

