

Pravidla šachů

Standardní **pravidla hry šachy** jsou v současnosti definována Mezinárodní šachovou federací FIDE.

Výbava







Základní potřebou je *šachovnice*, čtvercová deska 8×8 polí, která jsou střídavě tmavá a světlá (tato vlastnost není pro hru kritická, používá se hlavně pro usnadnění orientace). Na desku lze pohlížet jako na 8 *sloupců* a 8 *řad*. Na desce je také možno sledovat diagonály (úhlopříčky), šikmé posloupnosti polí stejné barvy. (Dvě nejdelší z nich se označují jako *hlavní diagonály*.) Sloupce se označují zleva doprava (z pohledu bílého) písmeny *a–h*, řady zepředu dozadu číslicemi 1–8 (opět z pohledu bílého, tzn. řada, která je bílému nejbližší, má číslo 1). Pomocí kombinace příslušného písmene a čísla je možné jednoznačně pojmenovat libovolné pole šachovnice.

Dále jsou ke hře potřeba dvě sady kamenů (figur) – bílé a černé. Každá sada obsahuje

- 8 pěšců
- 2 věže
- 2 střelce
- 2 jezdec



- 1 dámu
- 1 krále

Kameny	Česká značka	Anglická značka	Obrázek	Unicode
král	K	K		♔
dáma	D	Q		♚
věž	V	R		♖
střelec	S	B		♗
jezdec	J	N		♘
pěšec	p	P		♙

V soutěžních zápasech se obvykle hraje s časovým limitem. K jeho měření se používají specializované šachové hodiny, které měří oběma hráčům čas nezávisle, pouze tehdy, když je hráč na tahu. Jakmile hráč tah provede, stisknutím tlačítka na své straně hodin svoje hodiny zastaví a spustí soupeřovy. Na hodinách je též vidět signalizace překročení časového limitu (tzv. *praporek*).

Počáteční postavení

Nejprve se vhodným způsobem (losováním, podle určených pravidel soutěže apod.) určí, který z hráčů bude hrát bílými figurami. Ten bude partii také zahajovat, což je ve hře výhodou (viz též níže).

Před zahájením partie se deska otočí tak, aby měl bílý po své levici černý roh (pole *a1*). Poté se rozestaví kameny do počátečního postavení, které je vidět na obrázku. První řada obsahuje (zleva doprava) věž, jezdce, střelce, dámu, krále, střelce, jezdce a věž. Černý má svou první řadu identicky rozestavenou na protějším konci šachovnice. Jeho král, resp. dáma jsou na stejném sloupci jako král, resp. dáma bílého. Jako mnemotechnická pomůcka pro pozici dam a králů se používá rčení „Dáma ctí barvu“, tzn. bílá dáma je na bílém poli, černá dáma je na černém poli.

Ve druhé řadě stojí všech 8 pěšců bílého, předposlední řada obsahuje pěšce černého.

Šachové hodiny se vynulují a zastaví. Poté bílý provede první tah a stisknutím svého tlačítka na hodinách spustí soupeřovo měření času, nebo černý stiskne tlačítko na hodinách. Tím je hra zahájena.

Tahy kamenů

Jak už bylo zmíněno, tah každého hráče sestává z přesunutí jednoho kamene v souladu s pravidly (výjimkou je rošáda, při které se táhne dvěma kameny současně, viz níže). Hráč se svého tahu nemůže vzdát. Pokud nastane situace, při které neexistuje platný tah, který by hráč mohl provést, ale přitom hráči není vyhrožováno šachem (hráčův král není ohrožován, viz níže), hra končí patem, remízou. Pokud hráčův král je ohrožen a neexistuje platný tah, který by hráč mohl provést, je to šach-mat a hráč prohrává.

Žádným tahem se nesmí kámen přesunout na pole, na kterém již je jiný kámen stejné barvy. Pokud je proveden tah na pole, na kterém je kámen soupeře, nazývá se to *braní*, soupeřův kámen je takovým tahem odstraněn z desky a zbytek partie už se neúčastní. (Situace, kdy by byl takto odstraněn soupeřův král, nemůže ve hře nastat.)

Jednotlivé druhy kamenů se liší ve způsobu, jakým se po hrací desce pohybují:

Věž

Podrobnější informace naleznete v článku Věž (šachy).

Věž se pohybuje po řadách a sloupcích. Z daného pole se může přesunout na takové pole, které je buď ve stejné řadě, nebo ve stejném sloupci. Při tom však nesmí přeskočit žádný kámen, který by stál v cestě.

Jezdec

Podrobnější informace naleznete v článku Jezdec (šachy).

Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene *L* (dvě pole rovně a jedno nabok, respektive jedno rovně a dvě nabok). Může přeskakovat kameny své i soupeřovy. Jezdec při každém svém skoku změní barvu pole, na kterém stojí. Z bílého pole se při svém tahu dostane vždy na černé pole a naopak. (Viz obrázek.)

Střelec

Podrobnější informace naleznete v článku Střelec (šachy).

Střelec se pohybuje po diagonálách. Z daného pole se může přesunout podél jedné ze dvou diagonál, na kterých stojí. Střelec nesmí při svém pohybu přeskočit žádný kámen, který by stál v cestě. Z pohybu po diagonálách vyplývá, že žádným tahem nelze změnit barvu pole, na které střelec stojí. Tzn. střelec, který na začátku hry stojí na černém poli, se bude až do konce partie moci dostat pouze na černá pole. Podle toho se také střelci daného hráče mohou (např. při rozboru partie) označovat jako *černý* či *bílý*. Často se ale používají méně matoucí pojmy střelec černopolný a bělopolný. (Neplést s popisem kamenů podle toho, kterému hráči patří!) Tato vlastnost je také důležitá pro herní taktiku.

Dáma

Podrobnější informace naleznete v článku Dáma (šachy).

Dáma se pohybuje po sloupcích (řadách) nebo diagonálách. To jí dává vysokou mobilitu, pro kterou je dáma nejcenějším kamenem. Při svém pohybu nesmí přeskočit žádný kámen, který by jí stál v cestě.

Pěšec

Podrobnější informace naleznete v článku Pěšec (šachy).

Pěšec se může pohybovat jedním z následujících druhů tahů:

- Může se posunout o jedno pole vpřed (tzn. postoupit ve sloupci o jedno místo), pokud je toto pole neobsazené.
- Pokud je v základním postavení (na druhé, resp. sedmé řadě), může (avšak nemusí) se posunout o dvě pole vpřed, pokud jsou obě pole prázdná.
- Může brát soupeřův kámen, který je na úhlopříčně sousedícím poli (tím, že se na toto pole přesune).
- Pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah se smí provést pouze bezprostředně poté, co soupeř tímto pěšcem táhnul. Tento druh tahu se nazývá **braní mimoходом (en passant)**.
- Pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli věží, střelcem, jezdcem, nebo dámou, podle okamžité volby hráče. Tento druh tahu se nazývá *proměna*. Působnost proměněného kamene je okamžitá, tzn. může například dát šach či se účastnit matování. (Proměněný kámen se typicky bere z hromádky vyhozených kamenů, ale toto není omezující podmínka, jeden hráč může teoreticky mít ve hře i devět dam současně. Prakticky se však tato extrémní situace vyskytuje pouze v kompozičním šachu.)

Král

Podrobnější informace naleznete v článku Král (šachy).

Král se žádným svým tahem nesmí dostat na ohrožené pole (na pole, na které by se v příštím tahu mohl přesunout soupeřův kámen a tím krále brát). Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru, tzn. na libovolné ze sousedních polí (včetně polí sousedících po diagonále).

Druhým způsobem tahu krále je tzv. **rošáda**, při které se pohybuje současně králem a věží stejné barvy v situaci, kdy oba stojí na svých původních pozicích a mezi nimi je volné místo. Král se tímto tahem posune o dvě pole směrem k věži a věž ho „přeskočí“ na pole, které král právě přešel. Celý tento postup se považuje za jediný tah králem. Rošádu nelze provést v případě, že králem nebo věží, která se má rošády účastnit, již bylo v této hře taženo (ani pokud se vrátili na původní místa). Pokud ale v dané partii táhla jen jedna z věží a král se dosud nepohnul, lze (za splnění ostratních podmínek) nadále provést rošádu s účastí druhé věže. Rošádou také nelze uniknout z šachu (nelze ji provést, je-li král ohrožován), ani král nesmí přejít přes ohrožené pole či na něm skončit. Naproti tomu, je-li napadena věž, nebo přechází-li věž přes ohrožené pole, rošádě to nebrání.

Napadení krále (šach)

Pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn. přesune se tak, že by potenciálně příštím tahem mohl krále brát, říkáme, že soupeřovi dal *šach*. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil, tzn. jedním z následujících způsobů:

- Táhnout králem na pole, které není napadeno.
- Před krále postavit nějaký kámen tak, aby napadající kámen odvrátil. Tento způsob nelze použít v situaci, kdy soupeř napadá krále svým jezdcem, neboť jezdec se může pohybovat (nebo brát) i přes stínící kameny.
- Napadající kámen sebrat.



Král je mrtev ...šach-mat

Pokud neexistuje žádný takový tah, který by vyhovoval pravidlům, znamená to **mat** (též *šach-mat*, původně znamenající „šáh (král, panovník) je mrtev“), tzn. konec hry, vítězství hráče, který takto úspěšně soupeřova krále napadl.

Jelikož hráč musí napadeného krále ochránit (nebo hra končí), ve hře nemůže nastat situace, kdy by hráč soupeřova krále sebral.

Praktický šach

Měření času

V soutěžním šachu je hra limitována časem. Každý z hráčů má svoje vlastní hodiny, které běží jen v době, kdy je na tahu a přemýšlí, soupeřovy hodiny v té době stojí. Existuje mnoho druhů pravidel pro měření šachu. Základními způsoby jsou

- pevně stanovený čas na celou partii,
- čas přidělený na jeden tah (za každý provedený tah se hráči přidává k dispozici čas navíc),
- čas na každých n tahů (např. 2 hodiny na každých 40 tahů).

Šachové hodiny jsou samy o sobě schopné měřit časové limity. Překročení limitu signalizují tzv. *praporkem*, který se při překročení času otočí (tzv. *spadlý praporek*). Pokud se tak stane, tak jakmile si toho soupeř (nebo rozhodčí) všimne, hráč, který takto překročil čas, partii prohrál.

V moderním šachu se z důvodů divácké popularity často aplikují poměrně krátké časové limity, tzv. **rapid šach** a **bleskový šach**, ve kterých má hráč na celou partii stanovený čas ne větší než 60 minut (v bleskovém šachu maximálně 15 minut, typicky např. 5 minut; v rapid šachu typicky např. 20 minut).

O časovém omezení partií se začalo uvažovat v polovině 19. století, neboť se běžně stávalo, že hráči u partie i usínali, když jejich soupeř neúměrně dlouho přemýšlel nad tahem. Prvním krokem k časové kontrole bylo zavedení přesýpacích hodin roku 1852 na popud článku Howarda Stauntona v *Chess Player's Chronicle*, nebylo to však opatření obecně přijaté. Časové omezení partie bylo také použito na turnaji v Londýně roku 1862 z podnětu Georga Webba Medleyho ((za dvě hodiny muselo být odehráno dvacet čtyři tahů, přičemž čas byl měřen opět přesýpacími hodinami). Šachové hodiny podobné dnešním byly poprvé použity v Londýně až roku 1883.

Nerozhodná hra (dle pravidel FIDE)

Partie končí remízou v následujících případech:

- Jeden hráč při nebo po svém tahu nabídne soupeřovi remízu a ten ji přijme (nabídku by měl hráč učinit bezprostředně po tahu a před tím, než přepne hodiny).
- Situace na šachovnici už neumožňuje mat (ani teoreticky, v případě, že by druhý hráč hrál nejhorší možné tahy). Pokud např. oběma hráčům zůstane pouze král, je jasné, že jedním králem nelze druhého krále matovat (v tomto případě dokonce ani šachovat).
- Na šachovnici se nejméně potřetí objevila zcela identická situace (tzn. na tahu je stejný hráč, kameny stejných barev a stejného druhu stojí na stejném místě a mají stejné možnosti táhnout), případně jestliže tuto situaci lze následujícím tahem přivodit, a hráč, který je na tahu, na tomto základě remízu reklamuje.
- V posledních padesáti tazích nebyl vzat žádný kámen a nebylo taženo pěšcem.
- Hráč není šachován (jeho král není ohrožen), ale přitom neexistuje platný tah, který by mohl provést. Takové situaci se říká **pat**.
- Další možnosti plynou z turnajových pravidel; kupříkladu jestliže hráč překročí časový limit, ale jeho soupeř nedisponuje takovým materiálem, aby mu mohl dát mat (ani teoreticky, v případě, že by hráč hrál nejhorší možné tahy).

Kapitulace

Na vyšších úrovních se ovšem obvykle nestává, že by partie skončila matem, hráči v jasně prohrané pozici raději kapitulují už dříve. Obvyklým gestem kapitulace je potřesení rukou s oznámením: vyhrál jste, vzdávám se či tak nějak podobně, popřípadě položení vlastního krále. Pokud se hraje s hodinami, je srozumitelným signálem i prosté zastavení hodin a potřesení rukou.

Nepřijatelným způsobem kapitulace je smetení figurek ze šachovnice či jejich rozhození po stole. Za obzvlášť hulvátský a nepřijatelný způsob je považováno odejít od partie bez oznámení své kapitulace. Poslední (téměř nepředstavitelná) je možnost, že prohrávající strana nezvládne své nervy a fyzicky soupeře napadne (např. mu doslova „hodí šachovnici na hlavu“). V takovém případě provinilec nejenže prohrává partii, ale je vyloučen z turnaje, přičemž mu jsou obvykle odebrány všechny body, které získal. Zákaz účasti na turnajích zpravidla následuje - tresty se pohybují v řádech roků.

Na nejvyšších úrovních je kontroverzní záležitostí zbytečné protahování partie a odkládání kapitulace už v beznadějných pozicích - někteří mají sklony to považovat za obdivuhodnou vytrvalost, jiní to ale vnímají spíše jako urážku a znevažování soupeře.

Další pravidla používaná v soutěžích

Podrobnější informace naleznete v článku Dotknuto-hráno.

Jakmile se hráč úmyslně dotkne nějakého svého kamene, pak jím v tomto tahu musí táhnout (pokud je to možné). Pokud se úmyslně dotkne soupeřova kamene, pak ho musí v tomto tahu brát (pokud je to možné). Dotkne-li se nejprve svého krále a potom své věže, musí provést těmito kameny v tomto tahu rošádu (pokud je to možné). Pokud to možné není, musí provést jiný tah králem (pokud je možné alespoň to). Pokud se nejprve dotkne své věže a potom svého krále, musí provést tah věží (pokud je to možné), avšak nikoli rošádu. Jakmile hráč nějaký kámen pustí na cílovém políčku, musí tam tento kámen zůstat (pokud je to možné). Pokud není možné provést tah vyžadovaný těmito pravidly (tzv. pravidla *dotčeno-taženo*), může hráč hrát libovolně.

V soutěžním šachu (kromě rapid či bleskového šachu) si hráči zaznamenávají provedené tahy do tzv. *partiáře* (viz též popis šachové notace níže).

Za vítězství se v šachu přiděluje (hlavně ve vícezápasových soutěžích) obvykle jeden bod, za remízu 0,5 bodu, za prohru 0 bodů.

Externí odkazy

- Pravidla šachu FIDE – aktuální stav ^[1] (Calvia, listopad 2004)
- Laws of Chess – originální podoba pravidel FIDE ^[2] (Calvia, November 2004)

References

[1] <http://www.chess.cz/web/informace/legislativa/fide/fide.html>

[2] <http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=EE101>

Article Sources and Contributors

Pravidla šachů *Source:* <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?oldid=4782612> *Contributors:* Ben Skála, Chalupa, Duff, Harold, Ioannes Pragensis, Jan.Kamenicek, 6 anonymous edits

Image Sources, Licenses and Contributors

Soubor:Chess pieces.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_pieces.png *License:* GNU Free Documentation License *Contributors:* w:User:WapcapletWapcaplet

Soubor:Chess kl140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_kl140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg, Ysangkok

Soubor:Chess ql140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_ql140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg, Ysangkok

Soubor:Chess rl140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_rl140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg, Ysangkok

Soubor:Chess bl140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_bl140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg

Soubor:Chess nl140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_nl140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg, Ysangkok

Soubor:Chess pl140.png *Source:* http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Chess_pl140.png *License:* unknown *Contributors:* Gengiskanhg, Ysangkok

Soubor:Checkmate.jpg *Source:* <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Soubor:Checkmate.jpg> *License:* GNU Free Documentation License *Contributors:* Andrew69., BrokenSegue, Chowbok, Grandy02

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>