



Pravidla BUGHOUSE šachu (OTB = Za šachovnicí)

Verze Dokumentu 1.00

Schváleno ŠSČR.

V těchto Pravidlech jsou zájmena „on, jemu, jeho,“ užívána ve smyslu, zahrnujícím „ona, jí, její, ...“.

PRAVIDLA HRY

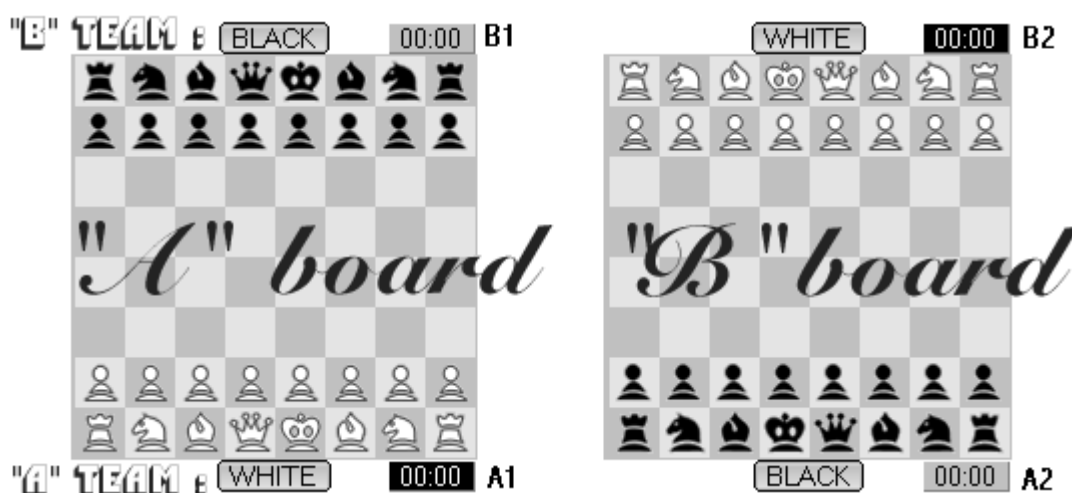
Článek 1. Povaha a cíle hry bughouse šach

1.1

Bughouse šach je reálnou formou šachu v níž proti sobě hrají dva dvoučlenné týmy na dvou šachovnicích. Šachovnice jsou umístěny vedle sebe a hodiny po stranách tak, že všichni hráči vidí čas na obou hodinách.

Speciálním rysem této hry je že kameny které hráč sebere soupeři předává svému spoluhráči hrajícímu opačnými barvami a ten je může místo jiného tahu 'nasadit' na prázdné pole na své šachovnici.

Partie se hrají zpravidla v bleskovém tempu (jako 3 či 5 minut na partii pro hráče; možno s např. 3 vteřinami na tah systém bronštejn). Čas měří dvoje šachové hodiny (zpravidla digitální), jedny pro každou šachovnici. Nehraje se „dotknuto-táhnuto“ ale dle principu „tiknuto-táhnuto“ (mezinárodně v angličtině „clock-move“), což znamená, že tah je považován za ukončený až poté co hráč pustí soupeři čas. Pěšec, který dojde na poslední řadu získává dočasně, dokud není odstraněn ze šachovnice, schopnost pohybovat se jako dáma či jezdec. Hráč musí kameny které dostal od spoluhráče umístit v okolí šachovnice tak aby je soupeři zřetelně viděli. Mezi spoluhráči je povolena plná komunikace, mohou si tedy i navzájem radit konkrétní tahy.



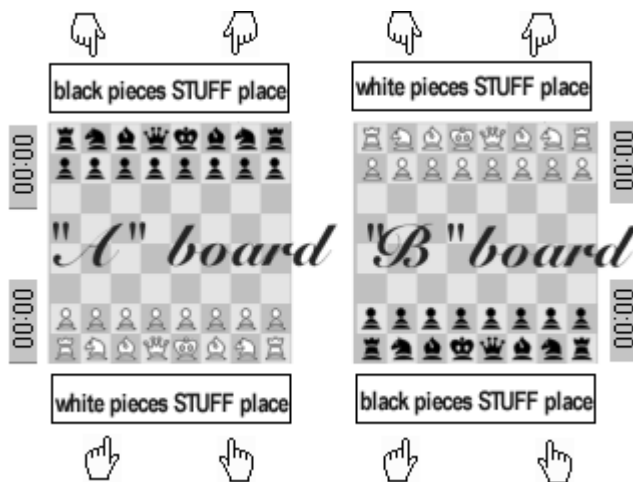
1.2 Hra na obou šachovnicích začíná najednou tím že černí pustí bílým hodiny.

1.3 Hra končí okamžitě je-li ukončena na kterékoliv šachovnici.

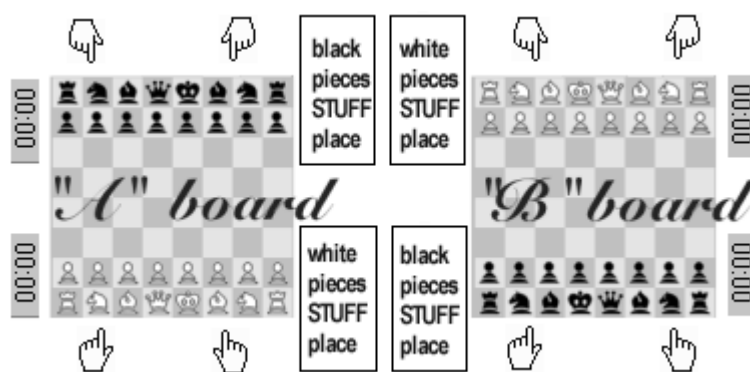
1.4 Hráč je „na tahu“ poté, co jeho soupeř dokončil tah. Tah je dokončen po spuštění soupeřových

hodin.

- 1.5 Cílem obou hráčů je ohrožit soupeřova krále (= dát mu „šach“) takovým způsobem, aby soupeř neměl podle Pravidel tah, jímž by zamezil dobytí svého krále v příštím tahu. Hráč, jenž dosáhne takové situace, „dal mat“ soupeřovu králi a hru vyhrál. Soupeř, jehož král mat dostal, hru prohrál. Hráč se nepovažuje za zmáčeného pokud může teoreticky zabránit matu nasazením kamene. Mat tedy musí být vždy dán buď „šachem z bezprostřední blízkosti“ nebo „šachem od jezdců“ či „dvojšachem“. Výhra libovolného hráče je výhrou jeho týmu (Viz 1.10).
- 1.6 Poté co hráč sebere soupeři kámen, musí jej přesunout na místo spoluhráčova „zásobníku“ a to okamžitě poté co dokončí tah spuštěním soupeřových hodin, nejpozději před svým dalším tahem. Hráčův „zásobník“ (mezinárodně v angličtině označovaný jako „Stuff-place“) je oblast vyhrazená pro jeho kameny, které může nasadit na šachovnici. Hráčův „zásobník“ se musí nacházet mezi jeho rukama a očima soupeřů. Zásobník je tedy obvykle mezi šachovnicí a místy kde má hráč položené ruce. Umístění zásobníku určí rozhodčí podle možností hráčů před hrou, například:



mezi šachovnicí a rukama hráče



nebo vedle šachovnic.

- 1.7 Hráč nesmí skrývat kameny před zrakem soupeře. V průběhu celé partie jsou hráči povinni manipulovat s kameny pouze takovým způsobem, který umožňuje oboum soupeřům vidět všechny kameny. Pouze v momentě přesunu sebraného kamene na místo spoluhráčova zásobníku nebo v okamžiku kdy hráč provádí tah, může být kámen částečně zakryt. Avšak i v těchto momentech musí být soupeřům jednoznačně zřejmé jaký druh kamene je částečně zakryt a zároveň to musí trvat co nejkratší možnou dobu.
- 1.8
- Pokud hráč zakrývá kameny nežádoucím způsobem (viz 1.7), jeho soupeř (nebo spoluhráč jeho soupeře) je oprávněn ho upozornit hláškou „ukaz kameny“ (mezinárodně v angličtině „show pieces“).
 - Když se hráč pokusí nasadit skrytý kámen, jeho soupeř mu může zakázat ho nasadit hláškou „neviditelný“ (v angličtině „invisible“), např. „neviditelný střelec“ a poté

okamžitě pustit hráči čas aby provedl jiný tah.

- c. Kámen jehož použití bylo zakázáno výše uvedeným způsobem nemůže být hráčem použit dokud to jeho soupeř nepovolí (např. hláškou „střelec už viditelný“). Soupeř by měl povolit použití takového kamene co nejdříve je to možné, v rámci principu fair-play.
 - d. Pokud hráč opakovaně zakrývá kameny, jeho soupeř (nebo spoluhráč jeho soupeře) je oprávněn reklamovat „opakované skrývání“ (v angličtině „repeatedly hiding“) a rozhodčí může potrestat hráče dle 9.4.
 - e. V případě že dojde k situaci, že některý kámen je skryt bez přičinění hráče, pokud tento fakt výrazně naruší normální průběh hry, může rozhodčí nařídit novou hru.
- 1.9 Pokud hráč dostane mat po sebrání nějakého kamene, pokud je jeho spoluhráč na tahu, může nasadit tento kámen jako svůj poslední tah.
- 1.10 Pokud hra na obou šachovnicích skončí ve stejný okamžik, výsledky na obou šachovnicích se sčítají; pokud tým zvítězil na obou šachovnicích vyhrává celou bughouse partii, jinak je partie bughouse remis.
- 1.11
- a. Je zakázáno aby hráč fyzicky prováděl tahy za svého spoluhráče nebo jakkoliv jinak fyzicky zasahoval do hry na spoluhráčově šachovnici. Hráč tedy například nemůže radit spoluhráči tahy ukazováním mu je prstem nad šachovnici.
 - b. Spoluhráči mohou během partie spolu verbálně komunikovat. Je povolena plná komunikace, tedy hráč může spoluhráči radit i konkrétní tahy.
- 1.12 Kdokoliv z hrajících hráčů v týmu může reklamovat cokoli z těchto pravidel na libovolné z obou šachovnic. To znamená, že může reklamovat také 'spadnutí praporku' nebo nahlas počítat 3x opakovanou pozici a reklamovat tak remízu na spoluhráčově šachovnici
- 1.13 Reklamace remis vzniklé opakováním pozic se uplatňují počítáním nahlas a jednoznačně poprvé, podruhé, potřetí remis.
- 1.14 Nemožný tah (= tah proti Pravidlům) okamžitě končí partii. Soupeř je pak oprávněn reklamovat výhru dříve, než dokončí svůj tah.
- 1.15 Před začátkem hry by si oba hráči měli zkontrolovat výchozí pozici a nastavení hodin, neboť poté co každá ze stran zahraje tah již nelze reklamovat a provést opravu.
- 1.16 Hráč je oprávněn reklamovat mat dříve, než provede svůj další tah, po němž již nebude stát soupeř v matu, to znamená že pokud se jeho soupeř pokusí utéci z matu provedením nemožného tahu a hráč zahraje další tah, ztrácí právo reklamovat původní mat.
- 1.17 Všichni hráči se musí snažit být co nejméně hlučnými při vzájemné komunikaci a nesmí svou hrou rušit ostatní hrající týmy !
- 1.18
- a. Tým který vyhrál bughouse partii získává jeden bod (1),
 - b. který prohrál nebo vzdal nula bodů (0),
 - c. a v případě remízy půl bodu (1/2).

Článek 2: Skončení partie

- 2.1
- a. Partii vyhrává hráč, který dal soupeřovu králi mat. Tím partie okamžitě končí, pokud matící tah byl přípustný.
 - b. Partii vyhrává hráč jehož soupeř provedl nemožný tah. Tím partie okamžitě končí.
 - c. Partii vyhrává hráč, jehož soupeř prohlásil, že se vzdává. Tím partie okamžitě končí.
- 2.2
- a. Partie je nerozhodná na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry. Tím partie okamžitě končí.













- b. Partie může být nerozhodná, jestliže se stejná pozice může vyskytnout nebo se již vyskytla nejméně třikrát.
- c. Partie bughouse je nerozhodná, pokud hráč sebere soupeři kámen, poté (v následujícím soupeřově tahu) dostane mat, avšak jeho spoluhráč je v tom okamžiku na tahu a nasazením tohoto sebraného kamene (před spadnutím svého praporku) dá mat či reklamuje remízu 3x opakovanou pozicí (Viz 2.2.b).

Článek 3: Reklamování a nabízení remízy

- 3.1
 - a. Hráč může nabídnout remízu po provedení tahu na šachovnici. Musí tak však učinit ještě před zastavením svých hodin a uvedením do chodu hodin soupeře. Nabídka remízy během partie v jiné době je rovněž platná, ovšem s přihlédnutím ke článku 8.5. Nabídka remízy nelze spojovat s dalšími podmínkami. Nabídku remízy nelze odvolat. Nabídka platí, dokud soupeř nezahraje svůj tah.
 - b. Reklamace remízy je rovněž nabídkou remízy.
- 3.2 Partie je nerozhodná na základě oprávněné reklamace hráče, který je na tahu.
- 3.3 Pokud hráč provede tah, aniž by reklamoval remízu ztrácí v tomto tahu právo na reklamaci dle článku 2.2.
- 3.4 Při reklamaci remízy by měl hráč okamžitě zastavit hodiny. Reklamaci remízy nelze odvolat. Zjistí-li se, že reklamace je oprávněná, partie okamžitě končí nerozhodně. Zjistí-li se, že reklamace je neoprávněná, je zastavení hodin pokládáno za nemožný tah.

Článek 4: Počáteční postavení kamenů na šachovnici

- 4.1 Šachovnice (v angličtině „chessboard“) se skládá z mřížky 8 x 8, tj. 64 shodných čtvercových polí střídavě světlých („bílá“ pole) a tmavých („černá“ pole). Šachovnice se umístí mezi hráče tak, že rohové pole po pravé ruce hráče je bílé.
- 4.2 Na začátku hry má je den hráč 16 kamenů světlých („bílé“ kameny) a druhý hráč 16 kamenů tmavých („černé“ kameny). Tyto kameny jsou:

Bílý král (v angličtině „white king“), obvykle označovaný symbolem	
Bílá dáma (v angličtině „white queen“), obvykle označovaná symbolem	
Dvě bílé věže (v angličtině „white rook“), obvykle označované symbolem	
Dva bílí střelci (v angličtině „white bishop“), obvykle označovaní symbolem	
Dva bílí jezdcí (v angličtině „white knight“), obvykle označovaní symbolem	
Osm bílých pěšců (v angličtině „white pawn“), obvykle označovaných symbolem	
Černý král (v angličtině „black king“), obvykle označovaný symbolem	
Černá dáma (v angličtině „black queen“), obvykle označovaná symbolem	
Dvě černé věže (v angličtině „black rook“), obvykle označované symbolem	
Dva černí střelci (v angličtině „black bishop“), obvykle označovaní symbolem	
Dva černí jezdcí (v angličtině „black knight“), obvykle označovaní symbolem	
Osm černých pěšců (v angličtině „black pawn“), obvykle označovaných symbolem	

4.3 Standardní počáteční (neboli výchozí) postavení kamenů na šachovnici je následující :

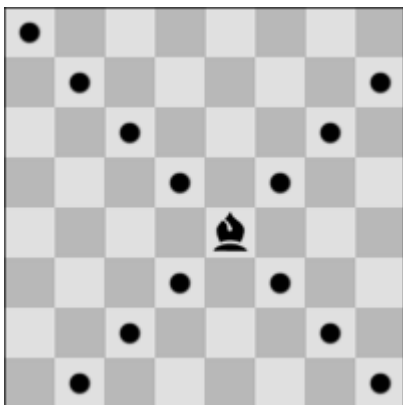


4.4 Pole umístěná svisle pod sebou tvoří osm „sloupců“ (v angličtině „files“). Pole umístěná vodorovně vedle sebe tvoří osm „řad“ (v angličtině „ranks“). Přímá linie stejnobarevných polí, která se do týkájí svými vrcholy, tvoří „diagonálu“ („úhlopříčku“) (v angličtině „diagonal“).

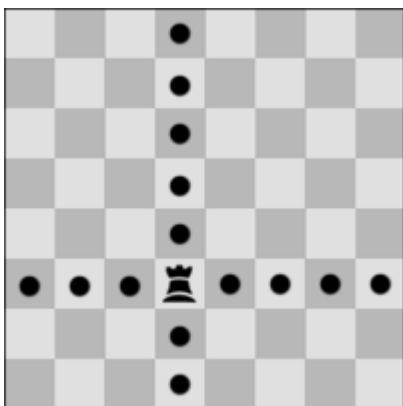
Článek 5: Tahy kamenů

5.1 Žádný kámen nelze přemístit na pole obsazené kamenem stejné barvy. Kámen, který se přemísťuje na pole obsazené soupeřovým kamenem, bere tento kámen jako součást tohoto tahu. Hráč, který brání kamene provádí, musí bráný kámen ihned odstranit ze šachovnice. Kámen „napadá“ soupeřův kámen, jestliže na tomto poli může provést brání podle článku 5.2 až 5.8.

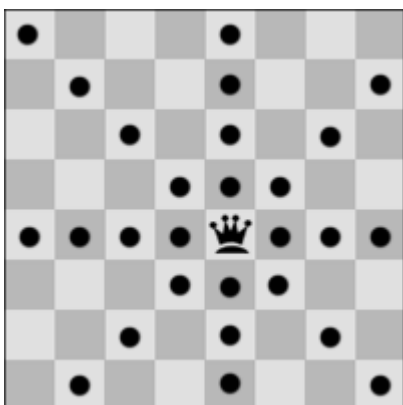
5.2 Střelec může táhnout na kterékoli pole na diagonálách, na kterých stojí.



5.3 Věž může táhnout na kterékoli pole na sloupci nebo v řadě, na kterých stojí.

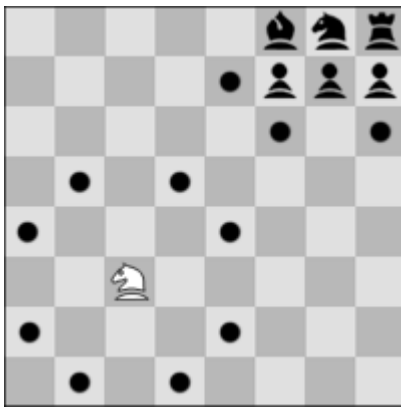


5.4 Dáma může táhnout na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo diagonálách, na kterých stojí.



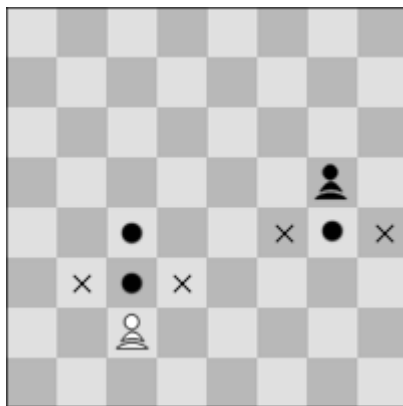
5.5 Při tazích dámy, věže nebo střelce nelze přeskočit žádný kámen, který stojí v cestě.

5.6 Jezdec může táhnout na jedno z nejbližších k poli, na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo diagonále.



5.7

- a. Pěšec může táhnout dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci,
- b. nebo ze druhé řady může pěšec táhnout jako v (a) nebo může postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole jsou neobsazena,
- c. nebo pěšec může brát soupeřův kámen tak, že provede tah úhlopříčně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem.



- d. Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto brání lze provést pouze jako bezprostřední odpověď a nazývá se brání „mimoходом“ („en passant“).

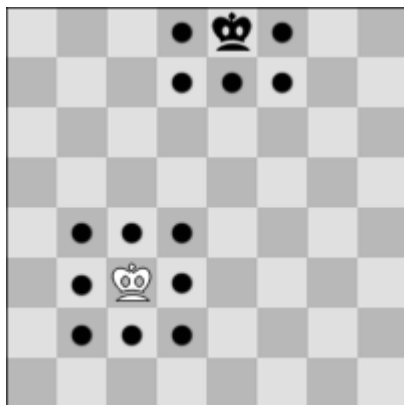


Když pěšec dosáhne nejbližší řady od výchozího pole, získává schopnost se pohybovat jako dáma či jezdec místo jako pěšec a tento efekt nového chování je pouze dočasný. Tato změna chování se nazývá „proměna“ a je pouze dočasná do okamžiku odstranění pěšce ze šachovnice. Pokud chce hráč proměnit pěšce na jezdce místo na dámu, musí to oznámit hláškou „Jezdec“ (v angličtině „Knight“) nahlas a jednoznačně. Hlášení proměny pěšce na dámu není povinné.

5.8

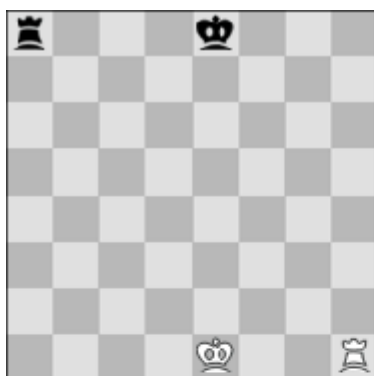
- a. Král může provést tah dvojím rozdílným způsobem tak, že :

- i. se přemístí na kterékoli sousední pole, které není napadeno žádným soupeřovým kamenem.



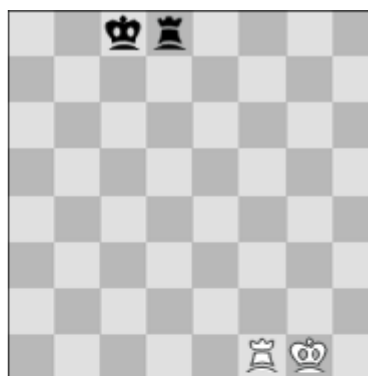
Soupeřův kámen napadá nějaké pole i tehdy, když sám nemůže táhnout.

- ii. provede „rošádu“. Rošáda je tah krále a jedné z věží (král musí stát na poli kde stál v počátečním postavení a věž musí stát na poli kde stála v počátečním postavení věž, věž musí stát na téže řadě jako král) stejné barvy, je pokládána za jednotlivý tah krále a provádí se takto: král se přemístí ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži a věž se pak přemístí přes krále na pole, které král právě přešel.



Before white kingside castling

Before black queenside castling



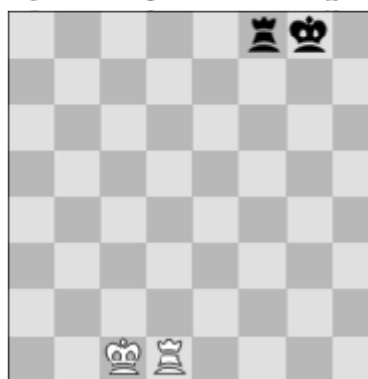
After white kingside castling

After black queenside castling



Before white queenside castling

Before black kingside castling



After white queenside castling

After black kingside castling

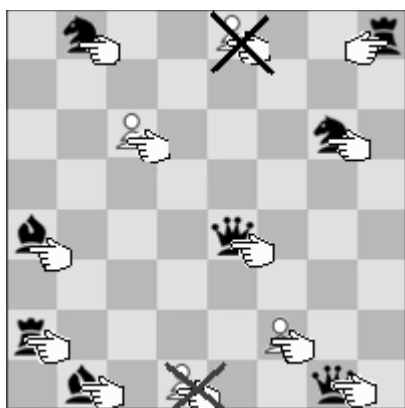
- (1) Rošáda je nepřípustná:
- a. jestliže král již táhl, nebo
 - iii. s věží, která již táhla, nebo
 - iv. s nasazenou věží
- (2) Rošádu nelze dočasně provést
- a. jestliže je alespoň jedním soupeřovým kamenem napadeno pole, na kterém král stojí nebo které musí král překročit, případně které má král obsadit.

v. jestliže mezi králem a věží, s níž má být rošáda provedena, stojí jakýkoli kámen.

b. Král je v „šachu“, jestliže je napaden alespoň jedním soupeřovým kamenem, a to i tehdy, když tento kámen nemůže provést tah. Hlášení šachu není povinné.

5.9 Hráč nesmí udělat tah, kterým vystavuje svého krále šachu, anebo kterým svého krále v šachu ponechává.

5.10 Provedení 'nasazení' kamene : Hráč může umístit kámen který sebral jeho spoluhráč na libovolné prázdné pole na šachovnici, s výjimkou že pěšce nelze nasadit na první a poslední řadu. Nasazením kamene nemůže být sebrán jiný kámen.



5.11 Nasazený kámen se považuje za kámen s nímž dosud nebylo taženo. Pěšec nasazený na druhou řadu může postoupit i o dvě pole.

Článek 6: Provedení tahu

6.1 Všechny tahy se provádějí pouze jednou rukou. Avšak hráč může použít obě ruce, pokud dodržuje zásadu, že stejnou rukou, kterou přesunul kámen na cílové pole pustí soupeři čas. To znamená, že hráč může sebrat kámen tímto způsobem: levou rukou odstraní kámen ze šachovnice a poté pravou rukou přesune svůj kámen a pravou rukou pustí soupeři čas. A potom může libovolnou rukou přemístit sebráný kámen na místo spoluhráčova zásobníku. Hráč může použít k provedení rošády obě ruce, avšak pustit čas soupeři smí až po kompletním dokončení rošády.

6.2 Hráč smí opravit postavení jednoho nebo více kamenů na jejich polích za předpokladu, že předtím upozornil na svůj záměr (např. slovem „opravuji“ nebo „j'adoube“).

6.3 Tah je považován za ukončený až poté co hráč pustí soupeři hodiny. (Hra je založena na principu „tiknuto-táhnuto“ (v angličtině „clock-move“)).

6.4 Posune-li hráč v průběhu partie kameny ze svých polí, měl by opravit pozici na svůj čas. Jeho soupeř mu může pustit hodiny bez provedení tahu aby zajistil že k nápravě bude použit čas hráče který toto způsobil. Rozhodčí může potrestat hráče který toto způsobil.

6.5 a. „Nerušící tah napřed“ (v angličtině „Non-disruptive premove“) je povolen: Poté co hráč zatáhl (v angličtině „made move“ = když hráč přesunul kámen na cílové pole a pustil ho) jeho soupeř může zahájit provedení svého následného tahu, ale nesmí ho dokončit (v angličtině „completed move“ = když bylo taženo kamenem a hráč pustil soupeři čas) dříve než hráč (pokud oba hráči i jeho soupeř táhnou kamenem dříve než hráč pustí soupeři čas, soupeř musí počkat až mu hráč pustí čas a teprve potom mu může sám pustit čas, žádné blokování hodin ani „tah za nulový čas“ není povolen, hráč má právo po táhnutí kamenem pustit soupeři čas). Je povoleno aby hráč po tažení kamenem změnil svůj názor a vrátil tento tah zpět, ačkoliv by to nemělo být příliš často, doporučený

způsob je nepouštět kámen z ruky dokud si hráč není jistý že chce tah dokončit. Čas mezi táhnutím kamenem a dokončením tahu (puštěním času soupeři) by měl být co nejkratší. Pokud soupeř táhne kamenem dříve než hráč pustí kámen na cílovém poli z ruky, nazývá se to „tah napřed“ (v angličtině „premove“) a hráč je oprávněn toto reklamovat, načež rozhodčí může potrestat soupeře dle 9.4 (doporučuje se potrestat tento přestupek zmražením na několik sekund). Pokud hráč táhnul kamenem, ale nedokončil tah a rozhodne se vrátit tah a zahrát jiný, jeho soupeř by měl vrátit zpět svůj napřed udělaný tah.

b. „Kroužení“ rukou nad šachovnicí se pokládá za nesportovní chování.

Článek 7: Bughouse šachové hodiny

- 7.1 „Šachové hodiny“ pro bughouse jsou hodiny se dvěma ciferníky (displeji), spojenými vzájemně tak, že současně oboje nemohou být v chodu. „Hodinami“ v Pravidlech rozumíme jeden ze dvou ciferníků. „Pádem praporku“ rozumíme spotřebování času stanoveného pro hráče.
- 7.2 Při použití šachových hodin musí každý hráč provést všechny tahy ve stanoveném časovém úseku.
- 7.3 Každé hodiny mají „praporek“ (nebo nějaký digitální ekvivalent jako „0:00“). Bezprostředně po pádu praporku může být reklamována výhra na čas.
- 7.4 Pokud jsou k dispozici, měly by být použity digitální hodiny. Pokud možno nejlépe stejný model hodin pro každou šachovnici. Před zahájením hry by měl rozhodčí zkontrolovat zda jsou šachové hodiny pro bughouse vyhovující.
- 7.5 V čase určeném pro zahájení hry se uvedou do chodu hodiny hráče, který má bílé kameny.
- 7.6 Pokud je některý z hráčů při zahájení hry nepřítomen, veškerý spotřebovaný čas až do okamžiku příchodu hráče jde k jeho tíži, pokud nestanoví rozpis soutěže jinak nebo jinak nerozhodne rozhodčí.
- 7.7
- V průběhu partie každý hráč po provedení tahu na šachovnici zastaví své hodiny a uvede do chodu hodiny soupeřovy. Hráč musí mít možnost své hodiny zastavit. Teprve potom se jeho tah považuje za ukončený, pokud tímto tahem hra nekončí. Čas mezi provedením tahu, zastavením vlastních hodin a uvedením do chodu hodin soupeře se považuje za část času, který je hráči přidělen.
 - Hráč musí zastavit své hodiny stejnou rukou, jakou provedl tah. Nesmí při tom trvale držet prst na tlačítku hodin nebo nad ním kroužit.
 - Hráč musí s hodinami zacházet vhodným způsobem. Zakazuje se používat silných úderů, brát hodiny do ruky nebo hodiny posunovat. Nevhodné zacházení s hodinami se trestá podle článku 9.4.
 - Není-li hráč schopen obsluhovat hodiny sám, může touto činností pověřit asistenta, který je přijatelný pro rozhodčího.
- 7.8 Praporek se považuje za spadlý, když jeden z hráčů pád praporku oprávněně reklamuje.
- 7.9 S výjimkou článků 2.1 a 2.2 platí, že hráč jemuž spadl praporek prohrává.
- 7.10 S výjimkou článků 2.1 a 2.2 platí, že pokud oba praporky spadly hra končí remízou.
- 7.11 Údaje dané hodinami se považují za konečné, pokud nejde o zjevnou závadu. Hodiny se zjevnou závadou musí být vyměněny. Rozhodčí musí v takovém případě nařídit novou hru.
- 7.12
- Pokud je třeba přerušit hru rozhodčí by měl zastavit oboje šachové hodiny.

- b. Hráč by měl zastavit oboje šachové hodiny v případě, že potřebuje pomoc rozhodčího.
- c. Rozhodčí rozhodne zdali bude pokračováno ve hře.
- d. Jestliže hráč zastaví hodiny, aby si vyžádal pomoc rozhodčího, rozhodčí určí, zda žádost je oprávněná. Pokud je zřejmé, že hráč právoplatný důvod neměl, je zastavení hodin pokládáno za nemožný tah.

Článek 8: Chování hráčů

- 8.1 Hráči budou jednat tak, aby nepoškozovali dobré jméno hry bughouse šach.
- 8.2 Hráčům je zakázáno používat v průběhu partie jakékoli informační zdroje, rady nebo počítače (Viz 1.11).
- 8.3 Hráči, kteří své partie dokončili, jsou považováni za diváky.
- 8.4 Je zakázáno vyrušovat nebo obtěžovat soupeře jakýmkoli způsobem včetně neodůvodněných reklamací či nabídek remízy.
- 8.5 Porušení pravidel uvedených v článku 8.1. až 8.4 má za následek trest podle článku 9.4.
- 8.6 Prohrou partie bude potrestán hráč, který se opakovaně odmítá řídit Pravidly. O bodovém zisku soupeře rozhodne rozhodčí.
- 8.7 Jsou-li podle článku 8.6 vinni oba hráči, partie se prohlásí oběma hráčům za prohranou.

Článek 9: Úloha rozhodčího

- 9.1 Rozhodčí dbá na přesné dodržování těchto Pravidel.
- 9.2 Rozhodčí jedná v nejvyšším zájmu soutěže. Dohlíží na její průběh a zajišťuje, aby hráči nebyli při hře rušeni.
- 9.3 Rozhodčí sleduje průběh partií, uplatňuje svá rozhodnutí a ukládá hráčům přiměřené tresty.
- 9.4 Rozhodčí může udělit tyto tresty:
 - a. napomenutí,
 - b. nařízení „zmrazení“ (v angličtině „freezing“) hráče na 5 (nebo 10) sekund (= hráč musí počkat dokud jeho čas na hodinách nebude o 5 sekund menší než byl v okamžiku kdy byl „zmrazen“, a teprve poté může pokračovat ve hře),
 - c. kontumaci partie,
 - d. nařízení nové partie,
 - e. zmenšení bodového zisku v dané partii hráči, který se provinil,
 - f. zvýšení bodového zisku v dané partii soupeři hráče, který se provinil, na maximálně možný v dané partii,
 - g. vyloučení ze soutěže.
- 9.5 Rozhodčí nesmí zasahovat do hry s výjimkou případů, uvedených v Pravidlech. To znamená že nesmí upozorňovat na nemožné tahy, spadlé praporky apod. (pokud se ovšem všichni hráči před hrou nedohodli ho přivolat na pomoc) toto vše je v zodpovědnosti hráčů samotných.
- 9.6 Diváci a ostatní hráči nesmí mluvit o partii ani žádným jiným způsobem do ni zasahovat. Je-li to nezbytné měl by je rozhodčí vykázat z hrací místnosti.

E. Notace partie bughouse šachu

Popis algebraického systému

- E1. Každý kámen je označen prvním písmenem svého názvu, a to písmenem velkým. Příklad: K = král, D = dáma, V = věž, S = střelec, J = jezdec. (V angličtině: K = king = král, Q = queen = dáma, R = rook = věž, B = bishop = střelec, P = pawn = pěšec, N = knight = jezdec.
- E2. Každý hráč může zvolit písmeno názvu kamene podle národních zvyklostí. Příklady: F = fou (francouzsky střelec), L = loper (holandsky střelec). V tištěných publikacích je pro kameny doporučeno používat grafické symboly. V digitálních textových souborech se doporučuje používat jako standart angličtinu, protože většina software jiný jazyk neumí zpracovat. Pozn. Mezi množinou velkých písmen jimiž se značí figury mezinárodně v angličtině (KQRBNP) a českým značením (KDVSJP) existuje jednoznačné přiřazení, lze tedy oboustranně použít v digitálních textech elementární funkci nahrazení (D -> Q či Q -> D, V -> R či R -> V atd.) a tím docílit překladu.
- E3. Pěšci se svým prvním písmenem neoznačují, poznají se tím, že takové písmeno chybí. Příklady: e5, d4, a5.
- E4. Osm sloupců (zleva doprava pro bílého a zprava doleva pro černého) je označeno malými písmeny: a, b, c, d, e, f, g, h.
- E5. Osm řad (zespodu nahoru ze strany bílého a shora dolů ze strany černého) je očíslováno: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. V základním postavení jsou tedy bílé figury a pěšci umístěni na 1. a 2. řadě, černé figury a pěšci na 7. a 8. řadě.

- E6. Každé ze 64 polí je v důsledku předchozích pravidel pevně označeno jednoznačnou kombinací písmena a číslice.

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

- E7. Každý tah kamene je označen a) počátečním písmenem názvu příslušného kamene a b) názvem cílového pole. Mezi a) a b) není pomlčka. Příklady: Se5, Jf3, Vd1. U tahů pěšcem se označují pouze cílová pole. Příklady: e5, d4, a5.
- E8. Pokud kámen provádí brání, vkládá se mezi a) (prvé písmeno názvu příslušného kamene) a b) (cílové pole) symbol x. Příklady: Sxe5, Jxf3, Vxd1. Pokud brání provádí pěšec, označuje se nejen cílové pole, ale i sloupec, z něhož pěšec táhne, následovaný symbolem x. Příklady: dxe5, gxf3, axb5. V případě „brání mimochodem“ („en passant“) se jako cílové pole označí to pole, na kterém pěšec nakonec zůstane.
- E9. Pokud může více stejných figur táhnout na stejné pole, figura, kterou se táhne, se označí následovně:

1. a) prvním písmenem názvu figury (b) názvem pole, z něhož se táhne (c) názvem cílového pole.

2. Pokud se ve sloupci vyskytuje pouze jedna figura svého druhu, která může táhnout na cílové pole : a) prvním písmenem názvu figury; b) názvem sloupce, z něhož se táhne; c) názvem cílového pole.
3. Pokud se v řadě vyskytuje pouze jedna figura svého druhu, která může táhnout na cílové pole : a) prvním písmenem názvu figury; b) názvem řady, z níž se táhne; c) názvem cílového pole.

Příklady:

Na polích g1 a d2 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše Jgf3 nebo Jdf3.

Na polích g5 a g1 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše J5f3 nebo J1f3.

Na polích h2 a d4 stojí dva jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše Jhf3 nebo Jdf3.

Dojde-li na poli f3 k braní, změní se předchozí příklady vložím symbolu x. Podle situace se zapíše: 1. Jgxf3 nebo Jdxf3; 2. J5xf3 nebo J1xf3; 3. Jhxf3 nebo Jdxf3.

Na polích g1, e1, d5 stojí jezdcí, z nichž jedním je proveden tah na pole f3: podle situace se zapíše: 1. Jg1f3; 2. Jef3; 3. J5f3.

- E10. Mohou-li dva pěšci brát tentýž soupeřův kámen, označí se pěšec, kterým je taženo: a) písmenem výchozího sloupce; b) symbolem x; c) názvem cílového pole. Příklad: jsou-li dva bílí pěšci na polích c4 a e4 a černý kámen na poli d5, zápis tahu bílého podle situace bude cxd5 nebo exd5.
- E11. Je-li kámen nasazen ze zásobníku, vloží se symbol @ mezi první písmeno názvu nasazeného kamene a cílové pole. Příklady: S@e5, J@f3, V@d1, P@f2, P@e5.
- E13. Nabídka remízy se označuje (=).
Nejdůležitější zkratky:

O-O	rošáda s věží h1 nebo h8 (malá rošáda)
O-O-O	rošáda s věží a1 nebo a8 (velká rošáda)
x	braní
+	šach
++ nebo #	mat

Ukázka zápisu: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.P@c4 dxe4 4.d5 Jf6 5.Sc4 Sg4 6.P@e6 Sxd1 7.exf7+ Kxf7 8.J@e5+ Ke8 9.S@f7+ Ke7 10.J@f5#

- E14. Jelikož bughouse je dvojšach, také každá ze šachovnic je značena písmenem. „A“ „a“ značí bílého a černého na první šachovnici, „B“ „b“ značí bílého a černého na druhé šachovnici. Zbylý čas ve vteřinách je zapsán mezi „{“ „}“, podvarianty mezi „(“ „)“, poznámka mezi „{A:“ a „}“, komentář mezi „{C:“ a „}“.

BPGN Formát zápisu libovolné partie bughouse šachu.

```
[Event "Ukázková partie"]
[Site "Nikde"]
[Date "2002.01.01"]
[WhiteA "Bílý A"][WhiteAElo "----"]
[BlackA "Černý a"][BlackAElo "----"]
[WhiteB "Bílý B"][WhiteBElo "----"]
[BlackA "Černý b"][BlackBElo "----"]
```

[TimeControl "300+0"]
[Result "1-0"]

1A. e4 {299} 1B. e4 {299} 1a. e6 {299} 1b. e5 {299} 2A. d4 {298} 2a. d5 {298} 2B. Bc4 {297} 2b. Nf6 {298} 3A. c4 {297} 3a. dxe4 {294} 4A. d5 {296} 4a. exd5 {290} 5A. cxd5 {295} 3B. Nc3 {287} 3b. Bb4 {297} 4B. Bxf7+ {286} 4b. Kxf7 {296} 5B. Nh3 {285} 5b. Bxc3 {295} 5a. Nf6 {284} 6B. dxc3 {284} 6A. Bc4 {294} 6a. Bg4 {283} 6b. d5 {293} 7B. Ng5+ {283} 7b. Ke7 {292} 8B. exd5 {282} 8b. Qxd5 {291} 7A. P@e6 {284} 7a. Bxd1 {282} 9B. P@d4 {275} 9b. exd4 {290} 8A. exf7+ {282} 10B. Qe2+ {274} 8a. Kxf7 {281} 9A. N@e5+ {281} 9a. Ke8 {280} 10b. P@e3 {283} 11B. Bxe3 {273} 10A. B@f7+ {276} 10a. Ke7 {279} 11b. Qxg5 {278} 11A. N@f5# {272}

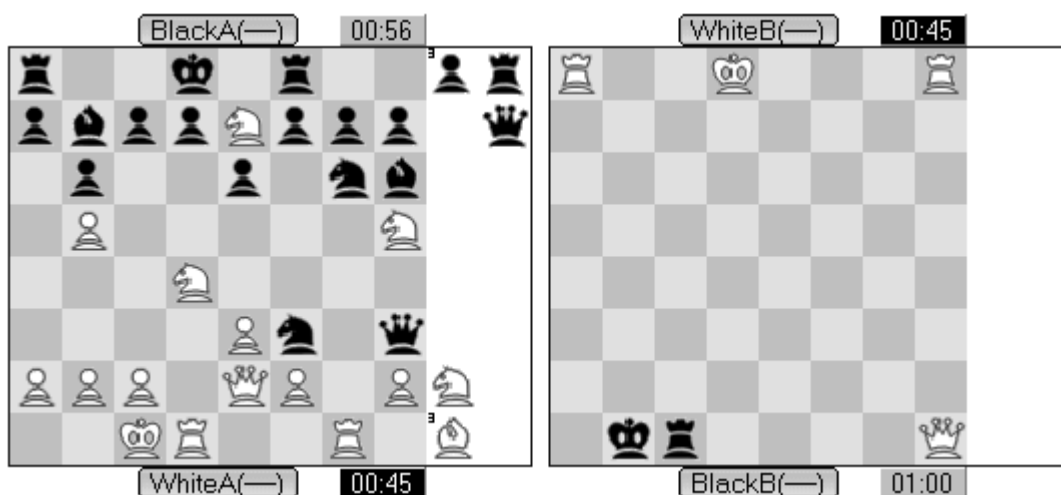
{*} 1-0

BFEN Formát zápisu libovolné pozice z bughouse šachu.

BFEN příklad:

```
r2k1r2/pbppNppp/1p2p1nb/1P5N/3N4/4Pn1q/PPP1QP1P/2KR2R1/BrpBBqppN - - w 45 56 |  
Q~4rk1/8/8/8/8/8/R3K2R KQ - w 45 60
```

BFEN Odpovídající pozice:



Jak lze vidět na příkladu, bfen formát má následující strukturu: **FEN popis šachovnice A**, následuje **oddělovač '|'** a potom **FEN popis šachovnice B**.

Popis šachovnice A má následující strukturu: Standardní FEN formát pro pozici (r2k1r2/pbppNppp/1p2p1nb/1P5N/3N4/4Pn1q/PPP1QP1P/2KR2R1) s jednou modifikací: ~ za kamenem označuje pěšce proměněného dočasně na tuto figuru (na šachovnici B stojí na poli a8 pěšec který se nyní pohybuje jako dáma) **lomítko(/)**, **zásobník** neboli kameny které má hráč "v ruce" (BrpBBqppN; velká písmena značí kameny bílého, malými jsou značeny kameny černého; v příkladu má bílý v zásobníku 3 střelce a jezdce, černý má v zásobníku věž, dámu a 3 pěšce), **mezera**, **strana která je na tahu** (w pokud je na tahu bílý, b pokud černý), **mezera**, **možnosti dělat rošády** (pomlčka znamená že nemůže rochovat nikdo, K=bílý může dělat malou rošádu, k=černý může dělat malou rošádu, Q=bílý může dělat velkou rošádu, q=černý může dělat velkou rošádu. Na šachovnici A je v BFEN pomlčka, tedy nikdo nemůže již dělat rošádu. Na šachovnici B je v BFEN zapsáno KQ, tudíž bílý může rochovat na obě strany, zatímco černý vůbec), **mezera**, **možnosti brání mimochodem** (pomlčka = žádné brání mimochodem není možné, jinak by zde bylo napsáno pole přes které právě přešel pěšec a může zde být vzat soupeřovým pěšcem, typicky např. e3 či d6, apod. V našem příkladě nikdo brát mimochodem nemůže) **mezera**, **zbývající čas bílého** ve vteřinách (45), **mezera**, **zbývající čas černého** ve vteřinách (56). FEN formát pro šachovnici B je stejný. Jak lze vidět na šachovnici B nikdo nemá

nic v zásobníku , a tedy sekce **zásobník** a **lomítko** před ní jsou vynechány.

Fen se skládá z 8 částí oddělených lomítkem

(r2k1r2/pbppNppp/1p2p1nb/1P5N/3N4/4Pn1q/PPP1QP1P/2KR2R1). Každá část představuje jednu řadu šachovnice. První část (r2k1r2) představuje 8. řadu a poslední část (2KR2R1) řadu první. Čísla ve FEN zápisu označují počet prázdných polí, malá písmena označují černé a velká bílé kameny. Například r2k1r2 označuje černou věž (na a-sloupci) vedle níž jsou 2 prázdná pole (na sloupcích „b“ a „c“), následuje černý král (na d-sloupci), dále prázdné pole (na e-sloupci) a černá věž (na f-sloupci) a vedle ní 2 prázdná pole (sloupce „g“ a „h“).

Internet Internetová online podoba bughouse šachu je částečně podporována šachovým serverem FICS (<http://www.freechess.org>), na němž se můžete setkat online s nejvíce vyznavači této formy šachu z celého světa. Hrát bughouse s přáteli přes internet či po lokální síti, nebo trénovat s winboard-ovskými počítačovými hráči můžete pomocí software DoubleChessBoard.