

Šachová etiketa

Šachy byly nazývány hrou královskou a i do dnešních dnů si šachové prostředí udrželo svou důstojnost a lze ho považovat za velmi kultivované. Vzhledem k tomu, že na šachových turnajích zápolí v hracím sále současně desítky, někdy i stovky hráčů, je pro hladký průběh takových akcí nezbytné dodržování určité etikety. S většinou pravidel je dobré seznamovat děti hned od počátku výcviku. Je možné, že během výuky ve škole či kroužku neuplatníte všechna pravidla, ale přesto s nimi děti průběžně seznamujte - je možné, že některé z nich se bude chtít zúčastnit turnaje a jejich neznalost by mu mohla způsobit nepříjemné překvapení.

1) Dodržování pravidel

Dodržování pravidel je považováno za samozřejmost, i když je třeba říci, že šachy mají pravidla poměrně podrobně propracovaná a zvláště v turnajích, kde je průběh partií zapisován, je jakékoliv podvádění velmi obtížné.

Krásně o tom píše ve svém blogu Vyznání šachisty písničkář Jan Burian: „Ta pravidla nás chránila. Nemohlo se stát, že by fyzicky silnější z hráčů zčistajasna ukradl slabšímu z šachovnice figurku a vstrčil si ji jen tak do kapsy. I největší hromotluk a hulvát z celé školy věděl, že nesmí táhnout pěšcem nazpátek, protože by tím zrušil celou hru, a tedy i hodnotu svého vítězství. Kéž by to tak bylo i v životě!“

Dokonce ani rozhodčí nemůže (kromě několika výjimečných situací) ovlivnit výsledek partie tím, že by někomu „připískával“. To činí celou hru ohromně spravedlivou a plně přenáší zodpovědnost za výsledek hry na hráče samotné.

2) Zákaz nápovědy

Nejrozšířenějším nešvarem, se kterým se setkáváme, je zásah třetí osoby do hry. Poměrně často se stává (zvláště u začátečníků), že někdo
(Martin Kubala)

z kamarádů, ambiciózních rodičů nebo dokonce trenérů nedokáže odolat pokušení napovědět hráči, jak to má správně hrát. Samozřejmě taková podpora je nepovolená, neboť přestává být jasné, kdo proti komu vlastně hraje. Podle striktních pravidel nesmí hráč během hry s nikým komunikovat ani verbálně ani nonverbálně a porušení této zásady může vést až ke kontumační prohře partie.

V současné době herní výkonnost počítačových programů pokročila natolik, že hrají lépe než lidé. Z tohoto důvodu začala být aktuální problematika tzv. elektronické nápovědy, tj. že hráč konzultuje svou pozici s šachovým programem, např. pomocí aplikace v mobilním telefonu. Proto současná pravidla zakazují používání jakýchkoliv elektronických prostředků během hry.

Druhým rozšířeným (i když trochu méně závažným) nešvarem je, že nehrající osoba upozorňuje hráče na tahy proti pravidlům, spadlý praporek atd. Vysvětlujte dětem, že tím kazí těm dvěma jejich hru. Podle pravidel mohou do hry zasahovat pouze hráči a rozhodčí.

3) Úcta k soupeři

Hra začíná podáním rukou, kterým hráči dávají najevo svou úctu k soupeři a pravidlům. Hra také končí podáním rukou. Poražený tím dává najevo, že uznává svou porážku, vítěz pak to, že uznává důstojnost poraženého soupeře. Tímto okamžikem také končí nepřátelství a je zajímavé, že to opravdu funguje. Je běžné, že hráči po partii spolu analyzují další možnosti, které během hry měli, nebo spolu vyběhnou hrát fotbal.

4) Nevyrušovat

Při hře je nutné se dobře soustředit a k tomu napomáhá klidné prostředí. Za hrubě nesportovní se tedy považuje jakékoliv vyrušování

soupeře během partie. Jediným momentem, kdy mohu soupeře oslovit, je nabídka remízy, a i to mohu učinit pouze v době, kdy jsem na tahu já (správný postup tedy je: udělám tah na šachovnici - řeknu „nabízím remízu“ - teprve poté zmáčknu hodiny).

Další osobou, kterou může hráč v průběhu hry oslovit, je rozhodčí, např. v případě jakýchkoliv problémů, stížností nebo reklamace remízy. Doporučený postup je takový, že hráč zastaví hodiny a zvednutím ruky přivolá rozhodčího.

Za bezohledné se považuje také rušení hráčů na vedlejších šachovnicích. V případě vyrušování je většinou dotyčný nejprve rozhodčím napomenut, pokud to nepomůže, může mu být zkontumována partie nebo může být vykázán z hrací místnosti (týká se hráčů i diváků).

5) Dotčeno - taženo

Důležitým pravidlem, se kterým mívají začátečníci problém, je pravidlo „dotčeno-taženo“. To říká, že pokud se hráč dotkl vlastního kamene s úmyslem jím hrát, nebo soupeřova kamene s úmyslem ho sebrat, pak musí vlastním kamenem hrát, popř. soupeřův kámen sebrat, v případě, že to pravidla dovolují. Zdůrazněme zde onen úmysl táhnout, pokud dojde k neúmyslnému převrnutí figury, nepočítá se to jako dotek. V každém případě, pokud se chci dotknout figury, se kterou nechci táhnout (např. chci správně postavit neúmyslně převrženou nebo posunutou figuru), musím před tím říci „opravuji“ (na mezinárodních turnajích francouzské j'adoube - čti „žadub“).

6) Hraje se (především) na šachovnici

Při řešení problematických situací se řídíme principem, že nejdůležitější je postavení na šachovnici. Tak například

hráč, kterému zbyl jen samotný král, se v případě, že jeho soupeři došel čas, nemůže dožadovat výhry, ale remízy. Tento případ je poměrně jednoznačný, ale existuje celá škála případů, kdy říkáme, že hráč neusiluje o výhru normálními prostředky - tj. snaží se vyhrát jinak než tím, že dá mat, typicky tím, že chce vyhrát na čas. Toto jednání považujeme za neetické a typicky jde o případy „tupé remízy“, ve kterých ale nejde vynutit výměnu poslední figury (např. K+V proti K+V) nebo o případy, kdy strana, která má převahu, má mnohem horší čas (a hrozí tedy prohra na čas), ale soupeř, který by měl být v dané pozici za remízu rád, ji odmítá přijmout. Toto je jeden z mála případů, kdy může o výsledku hry „zdravým rozumem“ rozhodnout rozhodčí. Může (ale nemusí) tak učinit ale výhradně na žádost jednoho z hráčů, ten však o to musí požádat ještě předtím, než mu dojde čas.

7) Spolupráce s rozhodčím a pořadateli

Pokud se partie zapisují, hráči si navzájem podepíší partiáře s výsledkem na potvrzení toho, že s tímto výsledkem souhlasí. Po skončení každé partie hráči postaví figurky do základního postavení a nahlásí výsledek rozhodčímu, popř. mu předají partiáře. Tím se na turnajích zabrání zbytečným prodlevám při losování kvůli shánění nenahlášeného výsledku, v extrémním případě to někteří pořadatelé řeší zapsáním výsledku partie 0 - 0 (tj. ani jeden hráč nezískal bod).