



**ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ
ФИДЕ**

2014

СОДЕРЖАНИЕ

<u>ВВЕДЕНИЕ</u>	3
<u>ПРЕДИСЛОВИЕ</u>	3
<u>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ</u>	3
Статья 1: Характер и цели игры в шахматы	3
Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске	4
Статья 3: Ходы фигур	5
Статья 4: Выполнение ходов	9
Статья 5: Завершение игры	10
<u>ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ</u>	10
Статья 6: Шахматные часы	10
Статья 7: Нарушения	13
Статья 8: Запись ходов	13
Статья 9: Ничья	14
Статья 10: Очки	16
Статья 11: Поведение игроков	16
Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие)	17
<u>Приложения</u>	
A. Быстрая игра	19
B. Блиц	20
C. Алгебраическая нотация	20
D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением	22
E. Отложенные партии	24
F. Правила игры в шахматы 960	26
G. Быстрая игра перед окончанием партии	27
Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы	28

ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

ВВЕДЕНИЕ

Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за шахматной доской.

Правила игры в шахматы состоят из двух частей: 1. Основные правила игры и 2. Правила соревнований.

Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, который был одобрен 84-м Конгрессом ФИДЕ в Таллине (Эстония) в октябре 2013 г. и вступит в силу с 1 июля 2014 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, и не могут предусматривать решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах. В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютно объективны. Слишком подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения, и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.

Необходимым условием для того, чтобы партия учитывалась для получения рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Рекомендуется, чтобы игры и в не рейтинговых соревнованиях ФИДЕ проводились в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Федерации-члены ФИДЕ могут запросить ФИДЕ дать разъяснения по вопросам, относящимся к Правилам игры в шахматы

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1: ХАРАКТЕР И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

- 1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочерёдно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой “шахматной доской”. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные). Говорят, что игрок “может ходить” после того, как “сделан” ход его соперника.
- 1.2. Целью каждого игрока является поставить короля соперника “под удар” таким образом, чтобы соперник не имел разрешенного Правилами хода. Говорят, что игрок, который достигает этой цели, “поставил мат” королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, подставлять его под удар, а также “забирать” короля соперника. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.3. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2 b).

Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

- 2.1. Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого (“белые” поля) и тёмного (“чёрные” поля) цвета. Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угло-вое поле справа от игрока было белым.
- 2.2. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета (“белые” фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета (“чёрные” фигуры).

Эти фигуры следующие:

Белый король обычно обозначается символом



Белый ферзь обычно обозначается символом



Две белые ладьи обычно обозначаются символом



Два белых слона обычно обозначаются символом



Два белых коня обычно обозначаются символом



Восемь белых пешек обычно обозначаются символом



Черный король обычно обозначается символом



Черный ферзь обычно обозначается символом



Две черные ладьи обычно обозначаются символом



Два черных слона обычно обозначаются символом



Два черных коня обычно обозначаются символом



Восемь черных пешек обычно обозначаются символом



Фигуры Стаунтона



P Q K B N R

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



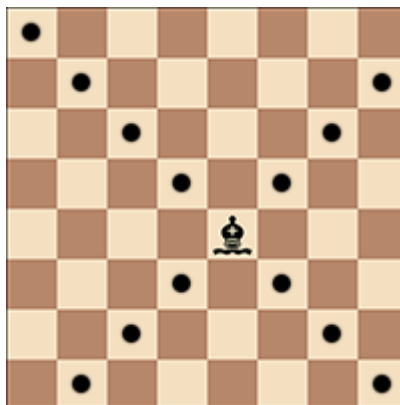
2.4. Восемь вертикальных колонок квадратов называются “вертикалями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямые линия, проходящая через квадраты одного и того же цвета от одного края доски до другого, называется “диагональю”.

Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

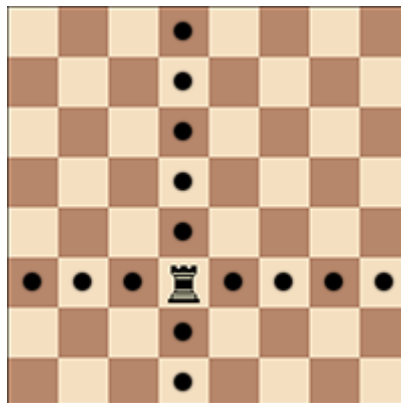
3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя забирается и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода. Говорят, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

Считается, что фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как в этом случае король того же цвета останется или окажется под ударом.

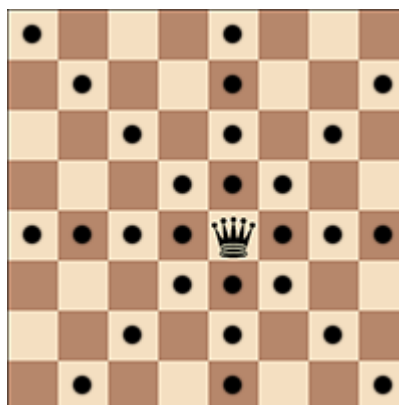
3.2. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



3.3. Ладья может пойти на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.

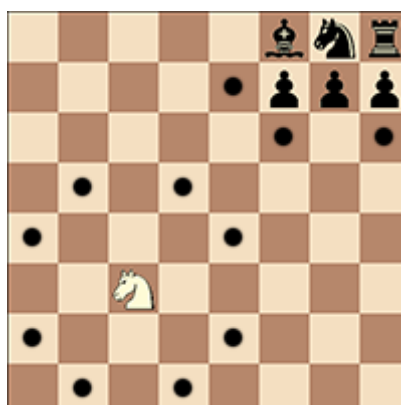


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.

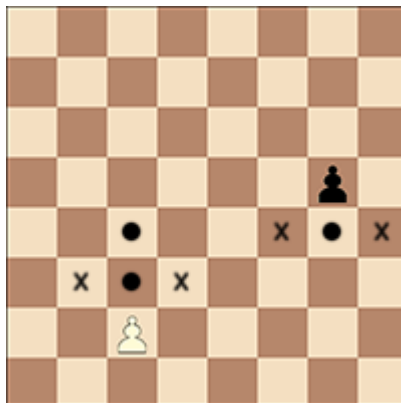


3.5 При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.

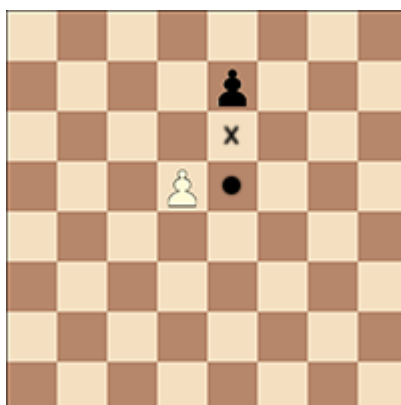
3.6. Конь может пойти на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.



- 3.7. а) Пешка может пойти вперёд на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или
 б) при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7а, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или
 с) пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.



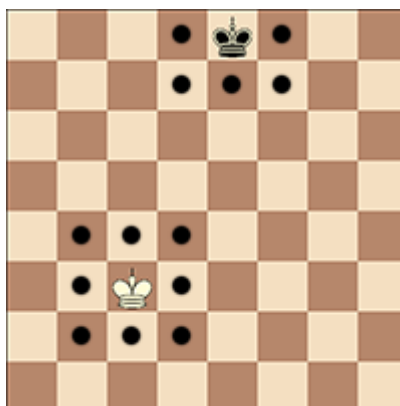
- d) Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась на два поля в один ход от своей первоначальной позиции, может взять эту продвинутую пешку соперника, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие разрешено только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием “на проходе”.



- e) Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен обменять эту пешку в рамках того же самого хода на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предполагаемом поле превращения. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше. Такая замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу же.

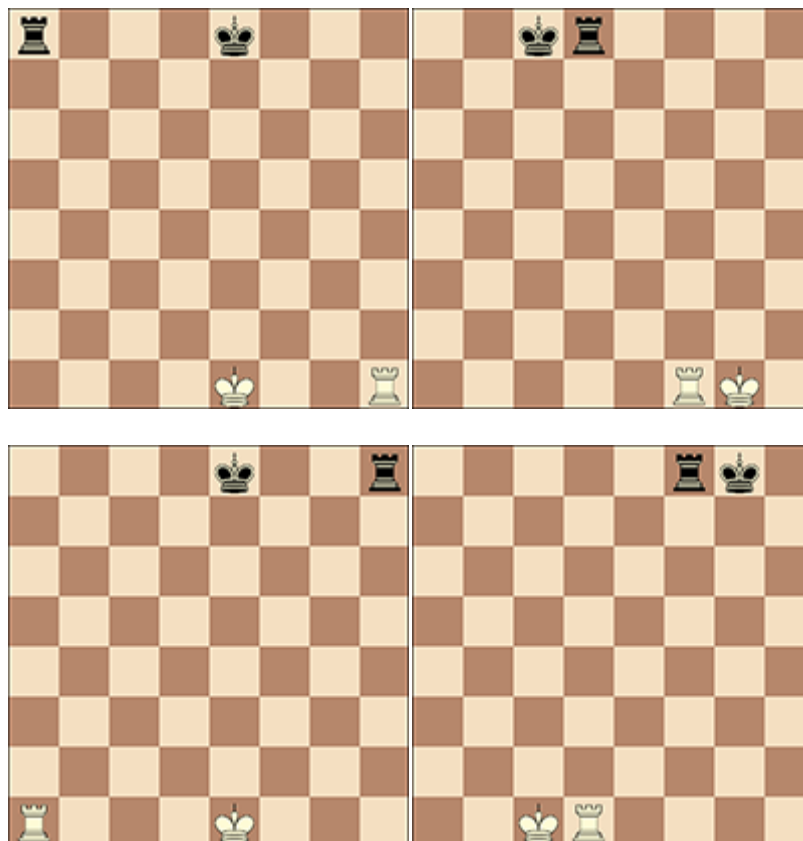
3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

- a) пойти на любое соседнее поле,



b) сделать “рокировку”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой для игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересек.

Слева внизу - положение перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг. Справа внизу - положение после рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый фланг.



Слева вверху – положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг.

Справа вверху - положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг

(1) Право на рокировку теряется:

- a) если король уже делал ход,
- b) с той ладьей, которая уже делала ход.

(2) Рокировка временно невозможна:

- a) если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами соперника;
- b) если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.

3.9. Говорят, что король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если такие фигуры не могут двигаться к полю, занимаемому королем, так как в этом случае они оставят под шахом или подставят под шах собственного короля. Ни одна из фигур не может сделать ход, который подставит под шах или оставит под шахом своего короля.

3.10. a) Ход считается разрешённым Правилами, когда все соответствующие требова-

ния Статей 3.1 - 3.9 полностью выполнены.

- b) Ход считается неразрешённым Правилами, когда он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.
- c) Положение считается недопустимым, если оно не может быть получено любой серией разрешённых Правилами ходов.

Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ

- 4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.
- 4.2. Только при своём ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав "я поправляю").
- 4.3. За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своём ходе коснулся на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру:
 - a) одной или нескольких своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход разрешён Правилами,
 - b) одной или несколько фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие её разрешено Правилами,
 - c) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это не разрешено Правилами, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника.
- 4.4. Если игрок при своём ходе
 - a) намеренно коснулся своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход разрешён Правилами;
 - b) намеренно коснулся ладьи, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3а;
 - c) намереваясь сделать рокировку, коснулся короля, а затем и ладьи, но рокировка с этой ладьёй не разрешена, игрок должен сделать другой, разрешённый ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;
 - d) превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.
- 4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой разрешённый ход.
- 4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:
 1. пешка не должна быть передвинута на поле превращения,
 2. удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке.

Если фигура соперника стоит на поле превращения, она должна быть взята.
- 4.7. Если при разрешённом ходе или в качестве части разрешённого хода фигура поставлена на поле, она не может пойти на другое поле на этом ходу.
Ход считается сделанным в случае:
 - a) взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это новое поле, отпустил руку от этой взятой фигуры;

- b) рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это разрешено Правилами. Если рокировка в эту сторону не разрешена, игрок должен сделать другой разрешённый ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;
 - c) превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения.
- 4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснется фигуры с намерением её перемещения или взятия.

Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

- 5.1. a) Игрок, который поставил мат королю соперника, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший матовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- b) Игрок, соперник которого заявляет, что он сдается, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру.
- 5.2. a) Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет разрешенного хода, а его король не находится под шахом. Говорят, что партия закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший патовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- b) Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых Правилами ходов. Говорят, что партия пришла к “ничейной позиции”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- c) Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.
- d) Партия может закончиться вничью, если какая-нибудь одинаковая позиция возникла или возникнет на шахматной доске, по крайней мере, трижды (см. Статью 9.2).
- e) Партия может закончиться вничью, если, по крайней мере, последние 50 последовательных ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

- 6.1. «Шахматными часами» называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них. В Правилах игры в шахматы термин «часы» означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено «флажком». «Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось.
- 6.2. a) Во время игры каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, говорят, что он

должен нажать свои часы). Это “завершает” ход. Кроме того, ход считается завершенным, если:

- (1) ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.а, 5.2.а, 5.2.б, 5.2.с и 9.6.) или
- (2) игрок сделал свой следующий ход, в случае, когда его предыдущий ход не был завершён.

Игрок должен иметь возможность нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку на ход.

б) Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Запрещено игрокам держать палец на часах или “нависать” над ними.

с) Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы, прежде чем сделан ход, нажимать часы с силой, ускорять их ход или ударять по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

д) Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.

е) Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются.

6.3. а) При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени, и/или игрокам может быть выделено дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.

б) Там, где это возможно, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода.

В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает “фиксированное дополнительное время” на каждый ход. Обратный отсчёт основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

6.4. Сразу же после падения флага необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3а.

6.5. Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы.

6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, имеющего белые фигуры.

6.7. а) В положении о соревновании должно быть заранее установлено допустимое время опоздания на игру. Любой игрок, появившийся за доской после истечения

- допустимого времени опоздания, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе.
- b) Если в положении о соревновании установлено определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано другое, или арбитр не решит иначе.
- 6.8. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр, или когда какой-либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.
- 6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1a, 5.1b, 5.2a, 5.2b, 5.2c. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока, просрочившего время, любой возможной серией разрешённых Правилами ходов.
- 6.10. a) Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, устанавливаемого на замененных часах.
b) Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.
- 6.11. Если упали оба флажка, и невозможно установить, какой флажок упал первым, то партия:
a) должна продолжаться, если это произошло в любой период игры, кроме последнего;
b) заканчивается вничью, если это произошло в период игры, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.
- 6.12. a) Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.
b) Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.
c) Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.
d) Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9.
- 6.13. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов. Однако игрок не может делать заявление, ссылаясь только на показываемую таким образом информацию.

Статья 7: НАРУШЕНИЯ

- 7.1. Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя возможность не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.
- 7.2. а) Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть прекращена, и должна быть сыграна новая партия;
б) Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то партия должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.
- 7.3. Если партия была начата с переменной цвета фигур игроков, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.
- 7.4. Если игрок сдвинет одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени. При необходимости игрок или его соперник должен остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.
- 7.5. а) Если во время игры обнаружено, что был совершён неразрешённый Правилами ход, то должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. К ходу, заменяющему неразрешённый ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.
Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается неразрешённым Правилами. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.
б) После мер, принятых в соответствии со Статьёй 7.5а, за первый сделанный игроком неразрешённый ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком, неразрешённый ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.
- 7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, должна быть восстановлена позиция до нарушения. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ

- 8.1. а) В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (Приложение С) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, по возможности ясно и разборчиво. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей

согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Приложению Е.1а.

- b) Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей и вопросов, связанных с заявлениями и другими соответствующими данными.
 - c) Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.
 - d) Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом "=".
 - e) Если игрок не в состоянии сам вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.
- 8.2. Арбитр должен видеть бланк для записи на протяжении всей партии.
- 8.3. Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.
- 8.4. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд дополнительного времени, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.
- 8.5.a) Если в соответствии со Статьей 8.4 ни один из игроков не обязан вести запись, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя записи арбитра или соперника.
- b) Если в соответствии со Статьей 8.4 только один игрок не обязан вести запись, он должен, как только его флажок упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, который должен возвратит перед выполнением хода.
 - c) Если нет полной записи партии, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Прежде чем начнется восстановление записи, арбитр должен сначала записать возникшую в партии позицию, показания часов, чья очередь хода и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна.
- 8.6. Если записи партии на бланках не могут быть доведены до хода, показывающего, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если не появятся доказательства, что ходов было сделано или завершено больше.
- 8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат партии. Даже если результат партии указан неправильно, он остается в силе, если арбитр не решит иначе.

Статья 9: НИЧЬЯ

- 9.1.a) В положении о соревновании может быть установлено, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее установленного числа ходов или вообще без согласия арбитра.

b) Однако, если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

- (1) Игрок, который желает предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остаётся в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остаётся в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока партия не завершится каким-либо другим путем.
- (2) Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом "=".
- (3) Заявление о признании партии ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей.

9.2. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, когда одна и та же позиция, по крайней мере, в третий раз (не обязательно повторением ходов):

- a) может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или
- b) уже возникла при ходе игрока, требующего ничью.

Позиции считаются одними и теми же тогда и только тогда, когда очередь хода у того же самого игрока, фигуры того же самого вида и цвета занимают те же поля, и разрешённые ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Поэтому позиции не одинаковы, если

- (1) в начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе,
- (2) король или ладья имели права на рокировку, но потеряли их после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход.

9.3. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, если:

- a) он запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры;
- b) последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

9.4. Если игрок касается фигуры, как описано в Статье 4.3, без заявления о признании партии ничьей, он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу согласно Статьям 9.2 и 9.3.

9.5. Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр должен остановить часы (см. Статью 6.12b). Игрок не может отказаться от своего заявления.

- a) Если установлено, что заявление обоснованное, партия сразу заканчивается вничью.

- b) Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан.
- 9.6. Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации:
- появляется одна и та же позиция, что и в Статье 9.2b, при, по крайней мере, пяти последовательных попеременных ходах каждого игрока;
 - последние 75 ходов были выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.
- 9.7. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой мат не может быть поставлен любой возможной серией разрешенных ходов. Это немедленно заканчивает партию при условии, что ход, создавший эту позицию, соответствовал Статье 3 и Статьям 4.2 – 4.7.

Статья 10: ОЧКИ

- 10.1. Если положением о соревновании не установлено иное, то игрок, который выиграл партию, или победил благодаря штрафу, наложенному на соперника, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или оштрафован, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

Статья 11: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

- 11.1. Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре.
- 11.2. Игровая зона определяется как игровой зал, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.
Игровой зал определяется как помещение, в котором играют партии соревнования.
Только с разрешения арбитра:
- игрок может покинуть игровую зону,
 - игрок может покинуть игровой зал при своём ходе,
 - может быть допущено в игровой зал лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.
- 11.3.a) Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.
- b) Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне мобильный телефон и/или другие электронные средства связи. Если очевидно, что игрок принёс такое устройство в игровую зону, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа.
В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьезное наказание. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести в частном порядке осмотр его одежды, сумок или других предметов. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9.

- с) Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.
- 11.4. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.
- 11.5. Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Это включает в себя необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровую зону.
- 11.6. Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.
- 11.7. Злостное уклонение игрока от соблюдения Правил игры в шахматы должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.
- 11.8. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.
- 11.9. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил игры в шахматы.
- 11.10. Если положением о соревновании не установлено иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7).

Статья 12: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие)

- 12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы строго соблюдались.
- 12.2. Арбитр должен
- а) обеспечить честную игру;
 - б) действовать наилучшим образом в интересах соревнования;
 - с) обеспечить поддержание хороших условий для игры;
 - д) следить, чтобы игрокам не мешали;
 - е) контролировать ход соревнования;
 - ф) принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи.
- 12.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и назначать игрокам наказания, где это необходимо.
- 12.4. Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени.
- 12.5. В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.
- 12.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число завершённых ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.
- 12.7. Если кто-нибудь обнаруживает нарушение, он может сообщить об этом только арбитру. Участники соревнования, играющие другие партии, не должны разгова-

ривать или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.

12.8. Никому, кроме лиц, уполномоченных арбитром, не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.

12.9. Арбитр может применять следующие виды наказаний:

- a) предупреждение;
- b) увеличение оставшегося времени сопернику;
- c) уменьшение оставшегося времени игроку, нарушившему Правила;
- d) увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего Правила, до максимально возможного для этой партии;
- e) уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему Правила;
- f) присуждение поражения в партии игроку, нарушившему Правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
- g) назначение штрафа, объявленного заранее;
- h) исключение нарушителя из соревнования.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение А. БЫСТРАЯ ИГРА

- А.1. «Быстрая игра» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут.
- А.2. Игрокам не обязательно записывать ходы.
- А.3. Вышеприведённые Правила соревнований должны применяться, если:
- а) один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и
 - б) каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.
- А.4. В противном случае применяются следующие правила:
- а. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,
 1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если это будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования;
 2. не могут быть приняты никакие претензии относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски. В случае неправильного расположения рокировка не допускается. В случае неправильного расположения ладьи не допускается рокировка с этой ладьёй.
 - б. Незавершенный Правилами ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если арбитр наблюдает за этим, он должен объявить, что игрок проиграл партию, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своей победе, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о победе и арбитр не вмешивается, незавершенный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, незавершенный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.
 - с. Чтобы сообщить о победе по времени, заявитель должен остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.
 - д. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка находится на самой дальней от исходного положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершен следующий ход. Тогда, если на доске все ещё сохраняется недопустимое положение, он должен объявить, что партия закончилась вничью.
- А.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: А.3 или А.4 будут применяться в течение всего соревнования.

Приложение В. БЛИЦ

- В.1. «Блиц» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.
- В.2. Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, для блица должны быть равны одной минуте вместо двух.
- В.3. Вышеприведённые Правила соревнований применяются, если
- а) один арбитр наблюдает за одной игрой и
 - б) каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.
- В.4. В противном случае должны применяться Правила быстрой игры, описанные в Приложении А.4.
- В.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: В.3 или В.4 будут применяться в течение всего соревнования.

Приложение С. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей только одну систему нотации, Алгебраическую Систему, и рекомендует использовать эту единую шахматную нотацию также для шахматной литературы и в периодической печати. Бланки для записи партий, в которых применена система нотации, отличная от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используются бланки игроков. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

Описание Алгебраической Системы

- С.1. В данном описании термин “фигура” означает все фигуры, за исключением пешек.
- С.2. Каждая фигура обозначается сокращенно. В английском языке это, как правило, первая, заглавная буква ее названия. Например: К – король, Q - ферзь, R – ладья, В – слон, N – конь.
В русском языке Кр - король (для короля используются две буквы), Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.
- С.3. Для сокращенного наименования фигур каждый игрок может использовать сокращение названия, общепринятое в его стране. Например: Обозначение слона F соответствует французскому, а L - голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.
- С.4. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5, а не pe5, Pd4, pa5.
- С.5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.
- С.6. Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

С.7. Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов однозначно обозначается уникальной комбинацией буквы и цифры.

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

С.8. Каждый ход фигуры записывается а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута. Между а) и б) нет дефиса. Например: **Ve5, Nf3, Rd1**.

В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: **e5, d4, a5**.

С.9. Если фигура совершает взятие, между а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута, может быть вставлен символ “х”. Например: **Sxe5, Kxf3, Lxd1**, см. также Статью С.10.

Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ “х”, а затем поле, на которое она перемещается. Например: **dxe5, gxf3, axb5**. В случае “взятия на проходе” в конце может быть добавлено “e.p.” (на русском языке – В.П.).

С.10. Если две одноименные фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:

1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали: а) записывается сокращенное название фигуры, б) символ покидаемой вертикали, и с) поле, на которое становится фигура.
2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали: а) записывается сокращенное название фигуры, б) номер покидаемой горизонтали, и с) поле, на которое становится фигура.

Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1.

Например:

- а) Два коня стоят на полях **g1** и **e1**, и один из них ходит на поле **f3**: в зависимости от обстоятельств записывается или **Kgf3**, или **Kef3**.
- б) Два коня стоят на полях **g5** и **g1**, и один из них ходит на поле **f3**: в зависимости от обстоятельств записывается или **K5f3**, или **K1f3**.
- в) Два коня стоят на полях **h2** и **d4**, и один из них ходит на поле **f3**: в зависимости от обстоятельств записывается или **Khf3**, или **Kdf3**.
- д) Если в предыдущих примерах на поле **f3** происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ “х”: 1) или **Kgxf3**, или **Kdxf3**, 2) или **K5xf3**, или **K1xf3**, 3) или **Khxf3**, или **Kdxf3**.

С.11. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Ф, exf8К, b1С, g1Л.

С.12. Предложение ничьей должно быть отмечено символом “=”.

С.13. Принятые сокращения:

0-0 - рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевский фланг),

0-0-0 - рокировка с ладьей a1 или a8 (рокировка на ферзевый фланг),

x - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

e.p. (В.П.) - взятие “на проходе”.

Использование последних четырёх сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8.

Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Приложение D. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ И ИГРОКОВ С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ

D.1. Организаторы соревнований после консультации с арбитром должны иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от конкретных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически считающиеся слепыми), любой игрок может потребовать использования двух досок, причем зрячий игрок использует обычную доску, а игрок с ослабленным зрением — доску специальной конструкции. Эта доска специальной конструкции должна удовлетворять следующим требованиям:

- a) размер – не менее 20х20 сантиметров;
- b) черные поля должны быть слегка приподнятые;
- c) в каждом поле должно быть предусмотрено отверстие.

Требования к фигурам следующие:

- a) все фигуры должны иметь штифт, с помощью которого фигуру можно вставлять в отверстие в доске;
- b) все фигуры должны быть типа “Стаунтон”, причем черные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2. Игра подчиняется следующим правилам:

1. Ходы должны объявляться отчетливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При выполнении хода пешкой игрок должен объявить, какой пешкой делается ход. Для того чтобы объявление хода было по возможности более отчетливым, предлагается вместо соответствующих букв использовать следующие имена:

A – “Анна”

B – “Белла”

C – “Цезарь”

D – “Давид”

E – “Ева”
 F – “Феликс”
 G – “Густав”
 H – “Хектор”

Если арбитр не решит иначе, номера горизонталей, считая от белых до черных, называются по-немецки:

1 - eins “айн”
 2 - zwei “цвай”
 3 - drei “драй”
 4 – vier “фир”
 5 - fuenf “фюнф”
 6 - sechs “зекс”
 7 - sieben “зибен”
 8 - acht “ахт”

Рокировка объявляется по-немецки “Lange Rochade” (“Ланг Рохад”, длинная рокировка) и “Kurze Rochade” (“Кюрц Рохад”, короткая рокировка).

Фигуры получают названия: Koenig “кениг” - король, Dame “даме” - ферзь, Turm “турм” - ладья, Laeuffer “лойфер” - слон, Springer “шпрингер” - конь, Bauer “бауэр” - пешка.

2. Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура “тронута” тогда, когда она была вынута из отверстия в поле.
3. Ход считается “сделанным”, когда:
 - а) в случае взятия взятая фигура была удалена с доски игроком, у которого очередь хода;
 - б) фигура вставлена в другое отверстие;
 - с) ход был объявлен.
 Только после этого должны быть включены часы соперника.
4. Что касается пунктов 2 и 3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.
5. Для игроков с ослабленным зрением должны применяться шахматные часы специальной конструкции, включающей следующие особенности:
 - а) циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и
 - б) легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа.
 - с) по возможности должны быть средства для громкого объявления игроку с ослабленным зрением количества сделанных ходов.
6. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.
7. Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.
8. Если во время партии на двух досках возникли различные позиции, они должны быть приведены в соответствие с помощью арбитра и записей партии обоих игроков. Если обе записи партии соответствуют друг другу, игрок, записавший пра-

вильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партий отличаются, позиция должна быть возвращена к той, где два записанных хода совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.

9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:
- выполнять ход любого игрока на доске соперника,
 - объявлять ходы обоих игроков,
 - вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника (имея в виду п. 3с),
 - информировать игрока с ослабленным зрением, только по его запросу, о количестве сделанных ходов и времени, затраченном обоими игроками,
 - заявлять об окончании партии в случаях, когда пройден контроль времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,
 - выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.
10. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в пунктах 9а и 9б.

Приложение Е. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ

- Е.1. а) Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, “запечатать” свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право изменить свой запечатанный ход. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своём бланке как запечатанный ход.
- б) Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и его оставшееся время также должно быть записано.
- Е.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
- фамилии игроков,
 - позиция непосредственно перед запечатанным ходом,
 - время, использованное каждым игроком,
 - фамилия игрока, запечатавшего ход,
 - номер запечатанного хода,
 - предложение ничьей, если оно действующее,
 - дата, время и место возобновления игры.
- Е.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте, и несет ответственность за сохранность конверта.
- Е.4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его в соответствии со Статьёй 9.1.

- Е.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть установлена позиция непосредственно до запечатанного хода, а на часах должно быть указано время, использованное каждым игроком до момента откладывания партии.
- Е.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.
- Е.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на запечатанный ход.
- Е.8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9 и 9.6, игроку засчитывается поражение, если его запечатанный ход:
- а) неоднозначный, или
 - б) записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или
 - с) не разрешён Правилами.
- Е.9. Если в назначенное время возобновления игры:
- а) игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, присутствует, конверт вскрывается, запечатанный ход выполняется на доске и пускаются часы этого игрока.
 - б) игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и запечатанный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.
 - с) игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.
- Е.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если запечатанный ход, приводит к окончанию партии, остаётся в силе такое её окончание.
- Е.11. Если в положении о соревновании указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на запечатанный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
- Е.12. а) Если конверт, содержащий запечатанный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске запечатанный, как он утверждает, ход.
- б) Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
- Е.13. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если затем ошибка не обнаружена,

партия должна продолжаться без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.

- Е.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

Приложение F. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960

- F.1. Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определенных правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.

F.2. Требования к начальной позиции

Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями:

- a) король должен находиться между двумя ладьями, и
- b) слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и
- c) чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых.

Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.

F.3. Правила рокировки в шахматах 960

- a) В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.

b) Как рокировать

В зависимости от расположения до рокировки короля и рокируемой ладьи в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырёх методов:

1. двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или
2. рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или
3. рокировка только ходом короля: перемещается только король, или
4. рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья.

Рекомендации

1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала переместить короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король помещается на своё конечное поле.
2. Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.

Разъяснение

Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной как длинная рокировка в классических шахматах) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для черных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для

черных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной как короткая рокировка в классических шахматах) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для черных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для черных).

Примечания

1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой сказать “Я собираюсь рокировать”.
2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.
4. Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи.
5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на c-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.

Приложение G. БЫСТРАЯ ИГРА ПЕРЕД ОКОНЧАНИЕМ ПАРТИИ

- G.1. “Быстрая игра перед окончанием партии” это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.
- G.2. Перед началом соревнований должно быть объявлено, будут применяться правила этого Приложения или нет.
- G.3. Это Приложение применяется только для классической игры и быстрой игры без дополнительного времени на ход и не применяется для блица.
- G.4. Если на часах игрока при своем ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может заявить, если это возможно, чтобы для обоих игроков был введён режим задержки времени или режим накопленного времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Затем на часах должен быть установлен режим с дополнительным временем на ход; со-пернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.
- G.5. Если Статья G.2 не применяется, и на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить свои часы (см. Статью 6.12b). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.
- a) Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или что соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.
 - b) Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат в конце игры или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он

согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных попыток для победы обычными средствами.

- с) Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты.

G.6. Если соревнование проводится не под наблюдением арбитра, должны применяться следующие правила:

- а. Если на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Это заявление заканчивает игру.

Такая претензия может быть заявлена, исходя из того, что

- (1) его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или
- (2) его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В первом случае игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен проверить её.

Во втором случае игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен проверить, как запись партии, так и конечную позицию.

- b. Претензия направляется назначенному арбитру.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Число после наименования термина – номер пункта Правил, в котором впервые появляется этот термин.

алгебраическая нотация: 8.1. Запись ходов с использованием символов от a до h и цифр от 1 до 8 при обозначении полей на доске 8x8.

анализ: 11.3. Выполнение одним или несколькими игроками ходов на доске с целью определения наилучшего продолжения.

арбитр: предисловие. Лицо (лица), ответственное(ые) за обеспечение соблюдения правил соревнования.

белые: 2.2. Во-первых, белыми называются 16 фигур или 32 поля светлого цвета. Во-вторых, при печати отчетов о партии это также относится к игроку белыми фигурами.

бланк для записи партии: 8.1. Лист бумаги, разграфлённый для записи ходов. Бланк также может быть электронным.

блиц: В. Игра, где у каждого игрока время на обдумывание равно или меньше 10 минут.

быстрая игра перед окончанием партии: G.1. Заключительная часть игры, в которой игрок должен сделать неограниченное количество ходов за ограниченное время.

быстрая игра (рапид): А. Игра, в которой время на обдумывание у каждого игрока составляет больше 10 минут, но меньше 60 минут.

вертикаль: 2.4. Вертикальная колонка из восьми квадратов на шахматной доске.

взятие на проходе: См. объяснение в Статье 3.7d. В нотации на русском языке обозначается В.П.

взятие фигуры: 3.1. Перемещение фигуры игрока с занимаемого ею поля на поле, занятое фигурой соперника, которая при этом удаляется с доски. См. также взятие на проходе 3.7d. Обозначается символом “х”.

вмешательство: 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру с тем, чтобы повлиять на результат.

время опоздания: 6.7.a. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа.

- горизонталь:** 2.4. Горизонтальный ряд из восьми квадратов на шахматной доске.
- демонстрационная доска:** 6.13. Доска для отображения позиции на шахматной доске, на которой фигуры перемещаются вручную.
- диагональ:** 2.4. Прямая линия, проходящая через квадраты одного и того же цвета от одного края доски до другого.
- доска:** 2.4. Краткое название шахматной доски.
- завершённый ход:** 6.2а. Ход считается завершённым, когда игрок сделал свой ход, а затем нажал свои часы.
- запечатанный ход:** Приложение Е. В случае, если игра откладывается, игрок должен запечатать свой следующий ход в конверт.
- заявление:** 6.8. При определенных обстоятельствах игрок может сделать заявление арбитру.
- зрители:** Наблюдающие за игрою лица, не являющиеся арбитрами или игроками. Сюда включаются и игроки, закончившие свои партии.
- игра за шахматной доской:** введение. Данные Правила игры в шахматы распространяются только на этот вид шахматной игры и не включают в себя игру по интернету, по переписке и т.п.
- игровая зона:** 11.2. Единственное помещение, в котором игроки должны находиться во время игры.
- игровой зал:** 11.2. Помещение, в котором играют партии соревнования.
- классическая игра:** G3. Игра, в которой время на обдумывание каждого игрока составляет, по крайней мере, 60 минут.
- комнаты отдыха:** 11.2. Туалеты, а также помещение, выделяемое отдельно на чемпионатах мира, в котором игроки могут расслабиться.
- контроль времени:** Во-первых, регламент времени, предоставляемого игроку на обдумывание. Например, 90 минут на 40 ходов, 30 минут на все оставшиеся ходы плюс 30 накапливаемых секунд, начиная с первого хода. Во-вторых, говорят, что игрок "прошёл контроль времени", если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.
- королевский фланг:** 3.8а. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит король.
- лёгкая фигура:** Слон или конь.
- мат:** 1.3. Сокращенное название шахматного мата.
- монитор:** 6.13. Электронное устройство для отображения позиции на доске.
- нажать часы:** 6.2а. Нажать на кнопку или рычаг шахматных часов, останавливая свои часы и пуская часы соперника.
- нападение:** 3.1. Говорят, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.
- на усмотрение арбитра:** В Правилах описано много случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.
- неразрешённый ход:** 3.10b. Ход, который не разрешен данными Правилами.
- недопустимое положение:** 3.10с. Положение считается недопустимым, если оно не может быть получено любой серией разрешённых Правилами ходов.
- ничейная позиция:** 5.2b. Позиция, в которой ни один игрок не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых ходов.
- ничья:** 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.
- нулевое время опоздания:** 6.7а. Игрок должен сидеть за шахматной доской перед началом тура.
- обжалование:** 11.10. Как правило, игрок имеет право обжаловать решение судьи или организатора.
- объяснение:** 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.
- выиграть обычными средствами:** G.3. Играть в позитивном ключе, пытаться выиграть партию; или иметь положение, дающее реальные шансы на победу в партии, а не победить просто из-за падения флажка.
- ограниченные возможности:** 6.2е. Физические или умственные недостатки, которые приводят к частичной или полной потере способности человека выполнять определенные действия при игре в шахматы.
- окончание быстрой игры:** G.1. Последняя часть игры, в которой игрок должен выполнить неограниченное количество ходов за ограниченное время.
- организатор:** 8.3. Лицо, ответственное за игровую зону, даты соревнования, денежные призы, приглашения, формат соревнования и так далее.

откладывать: 8.1. Вместо завершения игры за один сеанс партия временно прерывается, а затем продолжается в более позднее время.

очки: 10.1. Обычно игрок получает 1 очко за победу, $\frac{1}{2}$ очка за ничью, 0 за поражение. Встречается следующий подсчет очков: 3 за победу, 1 за ничью, 0 за поражение.

падение флага: 6.1. Истечение времени, отведенного игроку.

патовая позиция: 5.2a. Положение, в котором игрок не имеет разрешённого Правилами хода, и его король не находится под шахом.

период времени: Часть игры, в которой игроки должны сделать заданное количество ходов или все ходы в течение определенного времени.

повторение ходов: 5.2d. 1. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если одна и та же позиция возникла три раза. 2. Игра признаётся ничьей, если одна и та же позиция возникла пять раз.

поле превращения: Поле, на которое перемещается пешка, когда она достигает последней от своего начального положения горизонтали.

положение о соревновании: 6.7a. В Правилах игры в шахматы есть различные варианты проведения соревнований. Положение о соревновании должно установить, какой вариант проведения соревнований выбран.

помощник: 8.1. Лицо, которое может помочь плавному течению соревнований различными способами.

правило 50 ходов: 5.2e. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

правило 75 ходов: 9.6b. Партия признаётся ничьей, если последние 75 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

превращение: 3.7e. Происходит, когда пешка достигает последней горизонтали от своей исходной позиции и заменяется новой фигурой: ферзём, ладьёй, слоном или конём того же цвета.

предложение ничьей: 9.1b. Порядок, в соответствии с которым игрок может предложить ничью сопернику. В бланке записи партии указывается символом “=”.

размен: 1. Положение, при котором игрок взял фигуру той же ценности, что и его собственная фигура, и эта фигура “отбита”. 2. Положение, при котором один игрок потерял ладью, а другой потерял слона или коня.

разрешенный ход: 1.2. Ход, при котором полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.

режим Бронштейна: 6.3b. См. режим задержки времени.

режим задержки времени (режим Бронштейна): 6.3b. Оба игрока получают определенное “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает “фиксированное дополнительное время” на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В том случае, когда игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не меняется, независимо от того, сколько фиксированного дополнительного времени использовано.

режим накопленного времени (режим Фишера): Режим, при котором игрок получает дополнительное количество времени (часто 30 секунд) на каждый ход.

режим Фишера: См. режим накопленного времени.

результат партии: 8.7. Обычно результат партии 1-0, 0-1 или $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит $\frac{1}{2}$ очка, а другой - 0 (Статья 12.9). Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили из-за неявки соперника), -/+ (черные победили из-за неявки соперника), -/- (не явились оба игрока).

рокировка: Перемещение короля к ладье. См. Статью 3.8b. Рокировка на королевском фланге обозначается 0-0, на ферзевом фланге - 0-0-0.

сдаюсь: 5.1b. Уведомление о том, что игрок отказывается от дальнейшей игры и не играет до мата.

сопредельная зона: Зона, прилегающая к игровой зоне, но фактически не являющаяся её частью. Например, места, отведенные для зрителей.

счетчик ходов: 6.10b. Устройство в шахматных часах, которое может использоваться для регистрации количества нажатий на часы каждого игрока.

ход при касании фигуры: 4.3. Если игрок касается фигуры с намерением пойти ею, то он обязан сделать ход этой фигурой.

ферзевой фланг: 3.8а. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит ферзь.

фигура: 2. Одна из 32 фигур на шахматной доске или ферзь, ладья, слон или конь.

флажок: 6.1. Устройство, которое отображает, что период времени заканчивается.

ход: 1.1. Во-первых, выражение “90 минут на 40 ходов” относится к 40 ходам каждого игрока. Во-вторых, выражение “при своём ходе” относится к праву этого игрока сделать следующий ход.

ход сделан: 1.1. Говорят, что ход “сделан”, когда фигура была передвинута на новое поле, рука игрока отпустила фигуру и взятая фигура соперника, если таковая имеется, снята с доски.

часы: 6.1. Одно из двух устройств для регистрации и отображения времени.

черные: 2.2. Во-первых, черными называются 16 фигур и 32 поля темного цвета. Во-вторых, при печати отчетов о партии это также относится к игроку черными фигурами.

честная игра: 12.2а. Иногда, когда арбитр обнаруживает, что положений Правил недостаточно, он должен принимать решения по справедливости.

шах: 3.9. Нападение на короля одной или несколькими фигурами соперника. Обозначается символом “+”.

шахматная доска: 1.1. Доска размером 8x8 квадратов, как в Статье 2.1.

шахматные часы: 6.1. Часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, связанными друг с другом.

шахматный мат: 1.2. Нападение на короля, при котором он не может парировать угрозу. Обозначается символом “++” или “#”.

шахматы: Комплект из 32 фигур на шахматной доске.

шахматы 960: F. Вариант шахмат, при котором расстановка фигур на первой и последней горизонталях создаётся одним из 960 различных возможных вариантов.

штрафные санкции: Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

экран: 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

я поправляю: 4.2. Уведомление о том, что игрок хочет поправить положение фигуры, но не обязательно намерен ходить ею.