

Правила шахмат ФИДЕ. Русская версия

Правила шахмат ФИДЕ касаются игры за доской. Английский текст является подлинной версией Правил шахмат, который был одобрен 71-м Конгрессом ФИДЕ в Стамбуле (Турция) 11 ноября 2000 года со вступлением в силу 1 июля 2001 года.

Перевод с английского и редакция на русском языке члена Комитета ФИДЕ по Правилам игры международного арбитра Владимира Дворковича.

В этих Правилах слова “он”, “его” и “ему” соответствуют также словам “она” и “ее”.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила шахмат не могут учесть все возможные ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры, и не предусматривают все организационные вопросы. В тех случаях, которые не полностью регулируются Статьей Правил, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах. Правила исходят из того, что арбитры обладают необходимой компетенцией, достаточным здравым смыслом и абсолютно объективны. Кроме того, подробные Правила лишили бы арбитра свободы при принятии решения, диктуемого справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает все шахматные федерации принять эту точку зрения. Любая Федерация вправе ввести более подробные Правила, но они:

(a) не должны ни в чем противоречить официальным Правилам шахмат ФИДЕ;

(b) ограничиваются территорией этой федерации; и

(c) недействительны для любого матча ФИДЕ, чемпионата или квалификационного соревнования для получения звания ФИДЕ, или рейтингового турнира.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1: ХАРАКТЕР И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

1.1. Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, названной “шахматной”. Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.

1.2. Цель каждого игрока — атаковать короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать “взятия” короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил мат королю партнера и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых (“белые” поля) и темных (“черные” поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур (“белые”); другой — 16 темных фигур (“черные”).

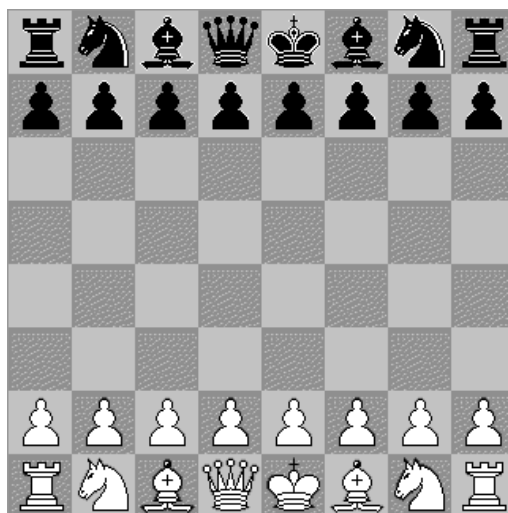
Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

- Белый король
- Белый ферзь
- Две белые ладьи
- Два белых слона
- Два белых коня
- Восемь белых пешек
- Черный король
- Черный ферзь
- Две черные ладьи
- Два черных слона
- Два черных коня

Восемь черных пешек

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:

2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются “вертикалями”. Во-



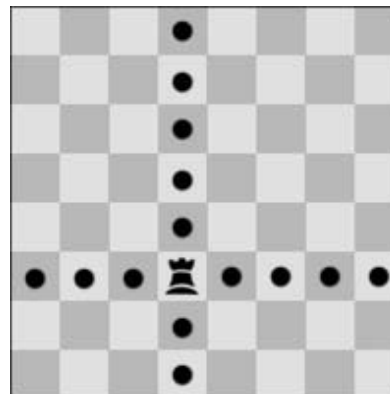
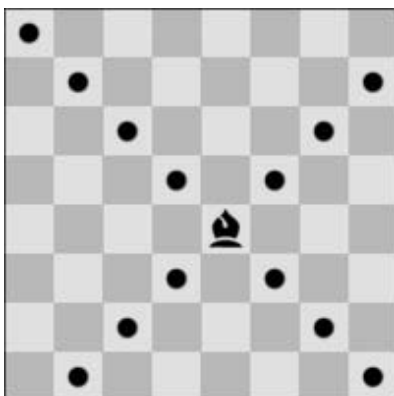
семь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются “диагоналями”.

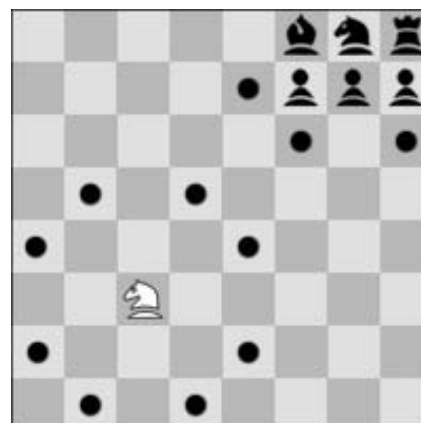
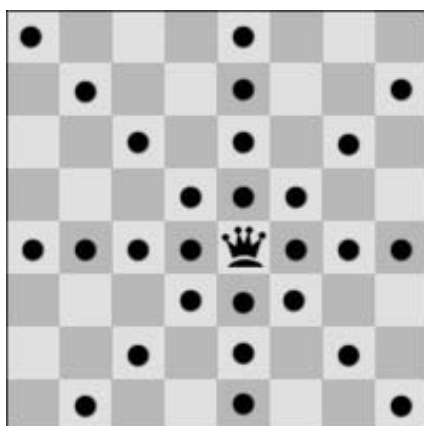
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

3.1. Ни одна из фигур не может быть перемещена на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура переходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле, согласно Статьям 3.2 - 3.8:

3.2. (а) Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит.

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





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

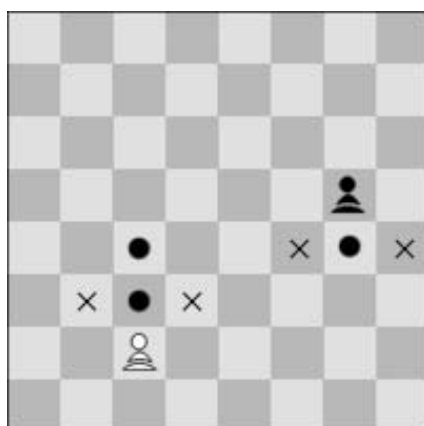
3.5. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.

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

3.7.(a) Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или

(b) с исходной позиции пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты, или

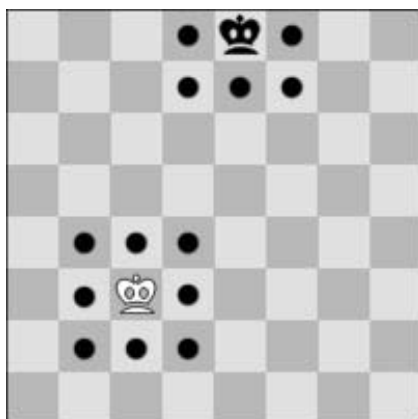
(c) пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру.



(d) Пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием “на проходе”.

(e) Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня “своего” цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фи-

гурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу.



3.8. (а) Король может перемещаться двумя различными путями:

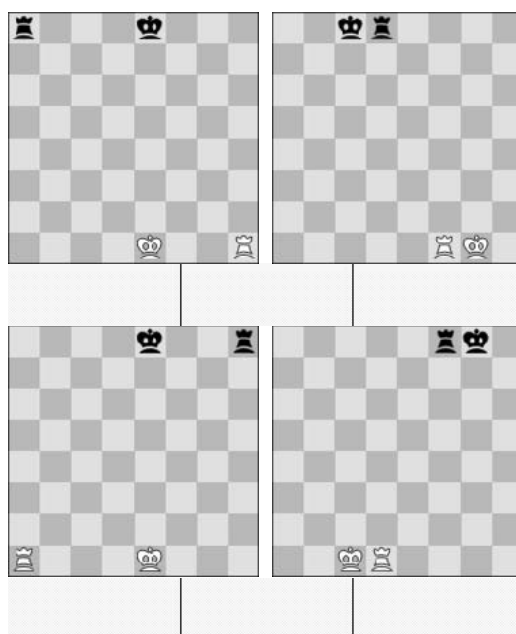
(i) ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже в том случае, когда они не могут ходить.

(ii) “рокируясь”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считается одним ходом короля и выполняется

следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на последнее поле, которое только что король пересек.

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

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



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

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

(1) Рокировка становится невозможной:

- а) если король уже ходил, или
- б) с ладьей, если она уже ходила.

(2) Рокировка временно невозможна:

а) если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;

б) если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-то фигура, мешающая рокировке.

(в) Считается, что король находится “под шахом”, если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если такие фигуры сами не могут перемещаться. Объявление шаха не обязательно.

3.9. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав “поправляю”).

4.3. В других случаях, кроме приведенных в Статье 4.2, если игрок при своем ходе намеренно касается на шахматной доске

(а) одной или более своих фигур, он должен или сделать ход первой тронутой фигурой, если такой ход возможен, или

(б) одной или более фигур партнера, он должен первой взять первую тронутую фигуру партнера, взятие которой возможно.

(с) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру партнера своей фигурой или, если это невозможно, или взять первую тронутую фигуру партнера другой своей фигурой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера.

4.4. (а) Если игрок намеренно касается своего короля и ладьи он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен.

(б) Если игрок намеренно касается ладьи, а затем короля, рокировка не разрешается, и к ситуации должна быть применена Статья 4.3(а).

(с) Если игрок, намеревающийся рокировать, касается короля или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону, при условии, что она возможна. Если король не имеет ходов, игрок может сделать любой возможный ход.

4.5 Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6. Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером Статей 4.3 или 4.4, как только он намеренно коснется фигуры.

4.7. Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле. Ход считается сделанным, когда все требования Статьи 3 полностью выполнены.

Статья 5: ЗАКОНЧЕННАЯ ПАРТИЯ

5.1. (a) Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута возможным ходом.

(b) Партия выигрывается игроком, партнер которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2. (a) Партия считается закончившейся вничью, если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, если патовая позиция была достигнута возможным ходом

(b) Партия считается закончившейся вничью, если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась “мертвой” позицией. Это немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута возможным ходом;

(c) Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию (см. Статью 9.1)

(d) Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды (см. Статью 9.2)

(e) Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур (см. Статью 9.3).

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

6.1. Термин “Шахматные часы” означает часы с двумя циферблатами, соединенными друг с другом так, что только один из них может работать в данный момент. Термин “Часы” в Правилах Шахмат означает показание времени на одном из двух циферблатов. Термин “Падение флага” означает истечение времени, отведенного на обдумывание ходов.

6.2. (a) При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; и/или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Все это должно быть определено заранее.

(b) Время, накопленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме случая, когда устанавливается время на каждый ход. Когда оба игрока получают на обдумывание определенное основное время, а также фиксированное дополнительное время на каждый ход, обратный отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то его основное время не изменяется, независимо от количества использованного добавочного времени.

6.3. Каждый циферблат имеет “флажок”. Сразу же после падения флага должны быть проверены требования Статьи 6.2(a).

6.4. Перед началом партии арбитр решает, где будут установлены шахматные часы.

6.5. В установленное время начала партии, пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры.

6.6. Если ни один из игроков не присутствует в начале, идут часы игрока, играющего белыми.

6.7. Любой игрок проигрывает партию, если он прибывает на игру более чем на один час после предусмотренного расписанием начала тура, кроме случая, когда правила соревнования указывают иначе, или арбитр решит иначе.

6.8. (a) В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы партнера. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы. Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил эти требования, кроме хода, заканчивающего игру (см. Статьи 5.1, 5.2). Временем, отведенным игроку на совершение хода, считается время с того момента, как партнером был сделан ход и переключены часы.

(b) Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Запрещено задерживать палец на кнопке часов или над ней.

(c) Игроки должны переключать часы аккуратно. Запрещается применять излишнюю силу, поднимать их или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

(d) Если игрок не способен использовать часы, он может предложить для выполнения этой операции помощника, который должен быть одобрен арбитром. Показания часов должны быть соответственно скорректированы арбитром.

6.9. Флажок считается упавшим, когда арбитр фиксирует этот факт, или когда любой из партнеров сделает правильное заявление об этом.

6.10. Если игрок не полностью сделает предусмотренное количество ходов в отведенное время, партия проигрывается этим игроком, кроме случаев, где применяются Статьи 5.1, 5.2 (a), (b) и (c). Однако партия считается закончившейся вничью, если создалась такая позиция, в которой невозможно заматовать короля партнера любой серией допустимых Правилами ходов, даже при самой неудачной защите.

Однако, партия признается ничьей, если позиция такова, что партнер не может поставить мат любой серией возможных ходов, даже при самой некачественной контригре партнера.

6.11. Показания часов считаются окончательными, если только у часов нет очевидных дефектов. Часы с очевидным дефектом должны быть заменены. При определении времени, которое устанавливается на новых часах, арбитр должен руководствоваться вескими доводами.

6.12. Если оба флажка упали и невозможно установить, какой упал первым, партия должна быть продолжена.

6.13. (a) Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

(b) Игрок может остановить часы для того, чтобы обратиться к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.

(c) В любом случае, арбитр принимает решение, когда партия должна быть возобновлена.

(d) Если игрок останавливает часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у него достаточные основания для этого обращения. Если очевидно, что у игрока нет достаточных оснований для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 13.4.

6.14. Если произойдет какое-либо нарушение и/или фигуры должны быть восстановлены в предшествующей нарушению позиции, арбитру следует принять аргументированное решение, чтобы определить время, которое должно

быть установлено на часах. Он также должен, если необходимо, установить на часах количество сделанных ходов.

6.15. В игровом зале разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их количество, а также часы, показывающие количество сделанных ходов. Однако, игрок не может делать заявление на основании этих данных.

Статья 7: НАРУШЕНИЯ И НЕПРАВИЛЬНОСТИ

7.1. (a) Если в ходе партии обнаруживается, что в начальной позиции фигуры были расставлены неправильно, партия отменяется и играется новая.

(b) Если в ходе партии обнаруживается, что только доска была установлена не так, как требует Статья 2.1, партия продолжается, но достигнутая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную доску.

7.2. Если партия началась фигурами не того цвета, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.

7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на доске, он должен за свое время восстановить правильную позицию. Если необходимо, любой игрок или партнер должен остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

7.4.(a) Если в ходе игры обнаруживается, что был сделан невозможный ход, должна быть восстановлена позиция перед этим. Если позиция перед нарушением не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней установленной позиции до этого нарушения. Часы должны быть скорректированы согласно Статье 6.14, а в случае невозможного хода применяется Статья 4.3 к ходу, заменяющему невозможный. После этого партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

(b) В случае применения Статьи 7.4(a) — за первых два невозможных хода, сделанных игроком, арбитр должен добавить его противнику в каждом случае по две минуты на обдумывание; если игрок делает третий невозможный ход, партия должна быть объявлена проигранной этим игроком.

7.5 Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция перед нарушением. Если позиция сразу перед нарушением не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней известной позиции перед этим. Часы должны быть установлены в соответствии со Статьей 6.14.

Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ

8.1. В процессе игры каждый игрок должен ход за ходом соответствующим образом записывать свои ходы и ходы партнера, по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией (Приложение E), на бланке, предназначенном для этого соревнования. Игрок может ответить на ход партнера перед тем, как

его записать, если он так хочет. Он должен записать предшествующий ход перед тем, как сделать следующий. Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке. (Приложение Е.12)

Если игрок не в состоянии сам вести запись, то по решению арбитра, у него до начала партии должно быть вычтено определенное время на обдумывание ходов. Если игрок не в состоянии переключать часы, помощник, одобренный арбитром, может производить эту операцию за игрока. Часы должны быть установлены арбитром соответствующим путем.

8.2. Бланк записи должен быть доступен для обозрения арбитром на всем протяжении партии.

8.3. Бланки являются собственностью организаторов соревнования.

8.4. Если у игрока остается на часах менее пяти минут до контроля и он не имеет дополнительного времени (30 секунд или более), добавляемого после каждого хода, то он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1. Сразу после падения одного флажка игрок должен полностью восстановить свою запись перед следующим ходом на шахматной доске.

8.5. (а) Если оба игрока не в состоянии вести запись в соответствии со Статьей 8.4, арбитр или его помощник должен по возможности присутствовать и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем обоим партнерам следует полностью восстановить свои бланки записей, используя запись арбитра или бланк партнера.

(b) Если только один игрок не может вести запись в соответствии со Статьей 8.4, он должен восстановить свою запись полностью перед очередным ходом после падения любого флажка. Если при этом его ход, он может воспользоваться бланком партнера, но он должен вернуть его перед своим ходом.

(с) Если невозможно полностью восстановить запись сделанных ходов, партнеры должны восстановить партию на другой доске под наблюдением арбитра или его помощника. Последние должны записать фактическую позицию на доске, показания часов и число сделанных ходов, если эта информация доступна, прежде чем начнется восстановление.

8.6. Если окажется, что записи не могут быть восстановлены до возникшей позиции, и поэтому нельзя подтвердить то, что игрок превысил отведенное ему время, партия продолжается и делается очередной ход, который считается первым до следующего контроля, если только не очевидно, что предыдущий контроль пройден.

8.7 По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указывающие результат партии. Даже если он неправильный, этот результат должен стоять, пока арбитр не решит иначе.

Статья 9: НИЧЬЯ

9.1. (а) Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после того, как ход сделан на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но нарушает Статью

12.5. С таким предложением не могут быть связаны никакие условия. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе, пока партнер не примет его или не отклонит устно, отклонит его, коснувшись фигуры с намерением сделать ход или взятие, или партия завершится некоторым другим путем.

(b) Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на их бланках символом (См. Приложение E).

(c) Заявление о ничьей в соответствии со Статьями 9.2, 9.3 или 10.2 должны рассматриваться как предложение ничьей.

9.2. Партия признается закончившейся вничью по заявлению игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция не меньше трех раз (не обязательно повторением ходов):

(a) может возникнуть, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или

(b) уже возникла и игрок, за которым очередь хода, требует ничью. Позиции, как в (a), так и в (b) считаются одинаковыми, если за тем же самым игроком очередь хода, а фигуры того же самого типа и цвета занимают те же поля, и возможные ходы всех фигур обоих игроков те же самые. Позиции не считаются одинаковыми, если в новой позиции пешка потеряла возможность взятия на проходе или если право на рокировку в данный момент или в будущем утрачено.

9.3. Партия признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если

(a) он записывает ход на бланке и заявляет о своем намерении сделать этот ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны без перемещения пешек и взятия фигур;

(b) последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без перемещения пешек и без взятия любой фигуры.

9.4. Если игрок делает ход без заявления о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью, согласно Статьям 9.2 и 9.3.

9.5. Если игрок заявляет о ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он сразу же должен остановить часы. Он не может забрать свое заявление назад.

(a) если такое заявление окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью;

(b) если оно окажется неправильным, арбитр должен вычесть половину оставшегося у заявителя времени, но не больше трех минут, и добавить три минуты к оставшемуся времени партнеру, пока заявитель имеет более двух минут на его часах;

(c) если игрок имеет больше одной минуты, но меньше двух, его остающееся время должно быть - одна минута;

(d) если заявитель имеет меньше одной минуты, арбитр должен добавить только три минуты на часах партнера. Затем партия должна быть продолжена и должен быть сделан объявленный ход.

9.6. Партия заканчивается вничью, когда достигается позиция, в которой мат никак не может быть поставлен любой серией возможных ходов, даже при самой неквалифицированной игре. Это немедленно заканчивает партию.

Статья 10: БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ

10.1. “Быстрая игра до конца партии” - это последняя фаза партии, когда все оставшиеся до конца партии ходы должны быть сделаны в ограниченное время.

10.2. Если у игрока, за которым очередь хода, остается менее двух минут на его часах до контроля времени, он может заявить о ничьей перед падением его флажка. Он должен остановить часы и позвать арбитра.

(a) Если арбитр согласен, что партнер не прилагает усилий, чтобы выиграть партию нормальными средствами, или что невозможно выиграть нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

(b) Если арбитр откладывает свое решение, партнеру могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия продолжается в присутствии арбитра, если возможно. Арбитр должен объявить окончательный результат после падения флажка.

(c) Если арбитр отклоняет требование, партнеру должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

(d) Решение арбитра в случаях (a), (b) и (c) должно быть окончательным.

10.3. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой из них упал первым, партия считается закончившейся вничью.

Статья 11: УЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ

11.1. Если заранее не установлено иначе, игрок, который выиграл партию, или выиграл в результате какого-то нарушения партнера, получает одно очко (1), игрок, который проиграл, не получает очков (0), а игрок, сыгравший вничью, получает пол-очка (1/2).

Статья 12: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

12.1. Игроки не должны допускать никаких действий, которые наносят ущерб шахматам.

12.2. В ходе партии игрокам запрещается использовать любые заметки, источники информации, советы, или анализировать на другой доске. Бланки партий предназначены только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьей и обоснованных заявлений.

12.3. Игроки, которые закончили свои партии, должны рассматриваться как зрители.

12.4. Игрокам не разрешается покидать игровую зону без разрешения арбитра. В игровую зону входят игровая площадка, туалетные комнаты, зона отдыха, места для курения, а также все другие места, определенные арбитром. Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую площадку без разрешения арбитра.

12.5. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить партнера, что включает неоправданные заявления или настойчивые предложения ничьей.

12.6. Нарушение любой части Статей 12.2-12.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

12.7. Игроку, отказывающемуся соблюдать Правила Шахмат, засчитывается поражение. Результат, который будет засчитан партнеру, определяется арбитром.

12.8. Если оба игрока признаются виновными согласно Статье 12.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

Статья 13: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие)

13.1. Арбитр должен обеспечить, чтобы Правила Шахмат строго соблюдались.

13.2. Арбитр должен способствовать наилучшему проведению соревнования: обеспечивать хорошие игровые условия, следить, чтобы игрокам не мешали, и контролировать ход соревнования.

13.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать соблюдение решений, которые он принимает, и при необходимости налагать на игроков предусмотренные наказания.

13.4. Наказания, налагаемые арбитром, включают:

- (a) предупреждение;
- (b) увеличение оставшегося времени партнеру;
- (c) уменьшение оставшегося времени игроку, который нарушил Правила;
- (d) объявление партии проигранной;
- (e) уменьшить количество очков нарушающей стороне;
- (f) увеличение набранных очков партнеру до максимума, предусмотренного для этой партии;
- (g) исключение из соревнования.

13.5. Арбитр может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае какого-то внешнего нарушения процесса игры.

13.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах шахмат. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме применения Статьи 8.5, когда, по крайней мере, один игрок просрочит свое время. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его партнер сделал ход.

13.7. Зрители и игроки не должны разговорами вблизи или иным способом вмешиваться в ход партии. Если необходимо, арбитр может удалить нарушителей из игрового помещения.

Статья 14: ФИДЕ

14.1. Национальные Федерации могут обращаться в ФИДЕ с просьбами дать официальное разъяснение по всем вопросам, касающимся Правил Шахмат.

ПРИЛОЖЕНИЕ

А. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ

А1. (а) Если партия не завершается к концу времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, чья очередь хода, записать свой секретный ход. Игрок должен записать его недвусмысленной нотацией на своем бланке, положить бланк и бланк партнера в конверт, заклеить конверт и только затем остановить свои часы, не пуская часы партнера. До остановки часов игрок сохраняет право изменять записанный ход. Если после того, как арбитр предложил записать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на бланке как секретный ход.

(б) Игрок, за которым очередь хода после контрольного, желающий отложить партию до окончания игрового времени, должен взять оставшееся время до конца тура на себя.

А2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:

- (а) фамилии партнеров,
- (б) позиция перед записанным ходом,
- (с) время, использованное каждым игроком,
- (d) фамилия игрока, который записал ход,
- (е) номер записанного хода,
- (f) предложение ничьей, если оно было сделано перед откладыванием партии,
- (g) дата, время и место возобновления игры.

А3. Арбитр должен проверить точность информации на конверте и отвечает за его хранение.

А4. Если игрок предложил ничью после того, как его партнер запечатал свой секретный ход, предложение остается в силе, пока партнер не примет или не отвергнет его согласно Статье 9.1.

А5. Перед возобновлением игры на доске ставится позиция, записанная на конверте, а на часах - время, использованное каждым игроком (записанное на конверте).

А6. Если до возобновления игры достигнуто соглашение о ничьей, или если один из игроков уведомляет арбитра, что он сдается, партия считается законченной.

A7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на записанный ход.

A8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 6.9 и 9.6, игроку засчитывается поражение, если его записанный ход:

- (a) неоднозначный; или
- (b) такой, что его истинное значение невозможно установить; или
- (c) невозможный.

A9. Если в назначенное время возобновления игры:

(a) присутствует игрок, который должен отвечать на записанный ход, то конверт вскрывается, записанный ход делается на доске и пускаются часы;

(b) не присутствует игрок, который должен отвечать на записанный ход, его часы пускаются. По прибытии он может остановить часы и позвать арбитра. Затем вскрывается конверт и записанный ход делается на доске. Его часы пускаются вновь;

(c) не присутствует игрок, который записал секретный ход, его партнер имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать бланк в новый конверт, остановить часы и пустить часы партнера. В этом случае конверт передается арбитру для хранения и вскрывается по прибытии партнера.

A10. Игроку, который опаздывает больше чем на час к началу отложенной партии, записывается поражение. Тем не менее, если опоздавший игрок записал ход, который будет последним, принимается иное решение. Если:

(a) отсутствующий игрок выигрывает благодаря тому, что записанным ходом ставит мат, или

(b) отсутствующий игрок фиксирует ничью записанным ходом, приводящим к пату, или к позиции, указанной в Статье 9.6, или

(c) присутствующий игрок проигрывает согласно Статье 6.9.

A11. (a) Если конверт, содержащий записанный ход, утерян, партия продолжается с отложенной позиции и со времени на часах на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок делает “записанный” ход на доске.

(b) Если восстановить позицию невозможно, партия аннулируется и должна быть сыграна заново.

A12. Если при возобновлении игры кто-либо из партнеров, не сделав ход, заметит, что время установлено на часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не установлена, партия продолжается без исправления времени, если только арбитр не сочтет, что последствия этой ошибки будут слишком серьезными.

A13. Продолжительность доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала и конца доигрывания должно быть объявлено заранее.

В. БЫСТРАЯ ИГРА

В1. При “Быстрой игре” все ходы должны быть сделаны каждым игроком в течение фиксированного времени между 15 и 60 минутами.

В2. Игра должна вестись по Правилам Шахмат, кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами быстрой игры.

В3. Игрокам не обязательно записывать ходы.

В4. Как только каждый игрок сделал три хода, не может быть сделано заявление относительно неправильного расположения фигур, ориентации доски или установки часов. В случае неправильной установки короля и ферзя рокировка короля невозможна.

В5. (а) Арбитр должен принимать решения согласно Статьи 4 (Неправильные позиции, невозможные ходы) только если заявление сделано одним или обоими партнерами.

(б) Игрок теряет право заявлять о нарушениях Правил в соответствии со Статьями 7.2, 7.3 и 7.5 (Неправильные позиции, невозможные ходы), если он уже коснулся фигуры в соответствии со Статьей 4.3.

В6. Флажок считается упавшим, когда правильное заявление об этом делается игроком. Арбитр должен воздерживаться от обращения внимания на падение флажка.

В7. Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и уведомить об этом арбитра. Для того, чтобы заявление было удовлетворено, флажок заявителя после остановки часов не должен быть упавшим, а у его партнера, напротив, должен быть упавшим.

В8. Если оба флажка упали, партия признается ничьей.

С. БЛИЦ

С1. В “Блице” все ходы должны быть сделаны каждым игроком в течение фиксированного времени - менее чем за 15 минут.

С2. Блиц подчиняется Правилам “Быстрой игры” (Приложение В) кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами блица.

С3. Невозможный ход считается сделанным, если были пущены часы партнера. В этом случае партнер, не делая ответного хода, имеет право заявить о выигрыше перед тем, как он сделает ответный ход. Как только партнер сделал свой ход, невозможный ход не может быть исправлен.

Если партнёр не может заматовать короля противника любой серией возможных ходов даже при его самой неквалифицированной игре, он имеет право потребовать ничью перед тем, как сделать ход.

С4. Статья 10.2. не применяется.

D. БЫСТРАЯ ИГРА В ОТСУТСТВИЕ АРБИТРА

D1. В случае, если партии играют по правилам Статьи 10, игрок может потребовать зафиксировать ничью, когда у него осталось менее двух минут до падения флага, тем самым закончив партию.

Он может сделать такое заявление в следующих случаях:

(а) партнер не может выиграть нормальными средствами; или

(б) партнер не прилагает усилий, чтобы выиграть нормальными средствами.

В случае (а) игрок должен записать конечную позицию, а его партнер удостоверить это.

В случае (б) игрок должен записать конечную позицию и приложить бланк, в котором должна быть приведена полная запись вплоть до прекращения игры. Партнер удостоверяет как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено арбитром, решение которого считается окончательным.

E. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей одну нотацию - алгебраическую и рекомендует использование ее также для шахматной литературы и периодики. Бланки записи, в которых вместо алгебраической применена другая нотация, могут не использоваться как подтверждающие документы в случаях, когда обычно используются бланки игроков. Видя, что игрок использует другую нотацию вместо алгебраической, арбитр должен предупредить его об этом.

Описание алгебраической нотации.

E1. Каждая фигура обозначается первой заглавной буквой названия фигуры или ее символом.

Примеры: Кр - король (в русской нотации для короля используются две первые буквы), Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.

E2. Для обозначения фигуры каждый игрок может использовать первую букву названия, принятую в его стране.

Примеры: F — для слона соответствует французскому, L — голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.

E3. Пешки не указываются их первой буквой, но распознаются в связи с отсутствием такой буквы.

Примеры: e5, d4, a5.

E4. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются маленькими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.

E5. Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной по-

зиции белые фигуры и пешки устанавливаются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

Е6. Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов обозначается комбинацией буквы и цифры.

Е7. Каждый ход фигуры определяется а) первой буквой названия фигуры, о которой идёт речь и б) полем, на которое фигура пошла. Дефис между а) и б) не ставится. Например: $Ve5$, $Nf3$, $Rd1$.

В случае пешек обозначаются только поля, на которые они пошли. Например: $e5$, $d4$, $a5$.

Е8. Когда фигура совершает взятие, между первой буквой и полем, на которое она ходит, ставится знак “х”.

Примеры: $Sxe5$, $Lxf3$, $Lxd1$.

Когда взятие совершает пешка, то указывается не только поле, на которое она становится, но и вертикаль, которую она покидает. Обозначается также взятие - знаком “х”.

Примеры: $dxe5$, $gxf3$, $axb5$.

В случае “взятия на проходе” указывается поле диагонали, которое покидает пешка, совершающая взятие, и поле, на которое она становится, а в конце сокращенно добавляется “e.p.”.

Е9. Если две одноимённые фигуры могут пойти на одно и тоже поле, то ход фигур указывается следующим образом:

(1) Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали,

(а) обозначается первая буква названия фигуры,

(б) название покидаемой вертикали, и

(с) поле, на которое становится фигура.

(2) Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали,

(а) обозначается первая буква названия фигуры,

(б) номер покидаемой горизонтали, и

(с) поле, на которое становится фигура.

(3) Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, способ (1) предпочтителен.

В случае взятия между (б) и (с) ставится знак - “х”

Примеры:

(1) Два коня на полях $g1$ и $e1$, и один из них ходит на поле $f3$: обозначается $Kgf3$ или $Kef3$ в каждом конкретном случае.

(2) Два коня на полях $g5$ и $g1$, и один из них ходит на поле $f3$: здесь обозначается $K5f3$ или $K1f3$ в каждом конкретном случае.

(3) Два коня на полях $h2$ и $d4$, и один из них ходит на поле $f3$: они обозначаются $Khf3$ или $Kdf3$ в каждом конкретном случае.

Если на поле $f3$ происходит взятие, предшествующие примеры изменяются вставкой знака “х”:

(1) $Kgxf3$ или $Kdxf3$,

(2) $K5xf3$ или $K1xf3$,

(3) $Khxf3$ или $Kdxf3$.

E10. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку партнера, пешка, которая ходит, обозначается:

- (a) буквой вертикали, которую она покидает,
- (b) знаком “х”,
- (c) полем, на которое она становится.

Пример: Если это белые пешки на полях с4 и e4, а черная пешка или фигура на поле d5, нотация такова - sxd5 или exd5 в каждом соответствующем случае.

E11. В случае превращения пешки обозначается фактический ход пешки и указывается буква новой фигуры. Примеры: d8Ф, f8К, b1С, g1Л.

E12. Предложение ничьей должно быть отмечено как “=“.

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),
- х взятие,
- + шах,
- ++ или # мат,
- е.р. - взятие “на проходе”.

Пример партии:

1. e4 e5 2. f4 f5 3. exf5 Фh4+ 4. g3 Фе7 5. Фh5+ Kpd8 6. fxe5 Фхе5+ 7. Ce2 Kf6
8. Фf3 d5 9. g4 h5 10. h3 hxg4 11. hxg4 Lxh1 12. Фxh1 Фg3+ 13. Kpd1 Kxg4 14.
Фxd5+ Cd7 15. Kf3 Kf2+ 16. Kpe1 Kd3+ 17. Kpd1 Фе1+ 18. Kxe1 Kf2++.

F: ПРАВИЛА ИГРЫ СО СЛЕПЫМИ И С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ

F1. Организаторы соревнований должны иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от местных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически слепыми) любой игрок может требовать использования двух досок так, что видящие игроки используют нормальную доску, а игроки с ослабленным зрением — специально устроенную доску. Специально устроенная доска должна отвечать следующим требованиям:

- a. Размер - по крайней мере 20x20 сантиметров;
- b. Черные квадраты, слегка поднятые;
- c. Отверстие в каждом квадрате;
- d. Каждая фигура, обеспечена штырем, который вставляется в отверстие;
- e. Фигуры Staunton, черные фигуры с особыми отметками.

F2. Во время партии применимы следующие инструкции:

1. Ходы должны быть четко объявлены, повторены противником и выполнены на его доске. Чтобы сделать объявление ясным, насколько возможно, используются следующие названия вместо соответствующих букв, алгебраической нотации

- A – «Анна»
- B – «Белла»
- C – «Цезарь»
- D – «Давид»
- E – «Ева»
- F – «Феликс»
- G – «Густав»
- H – «Хектор»

Горизонталы от белых до черных должны получить немецкие номера:

- 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 “Lange Rochade” («Ланге Рохаде» по-немецки, для длинной рокировки) и “Kurze Rochade” («Кюрце рохаде» по-немецки, для короткой рокировки).

Фигуры получают названия: Koenig «кениг», Dame «даме», Turm «турм», Laeufer «лойфер», Springer «шпрингер», Bauer «бауэр»

2. На особой доске незрячего игрока фигура должна рассматриваться “тронутой”, когда она была вынута из гнезда (отверстия).

3. Ход считается “выполненным” когда:

а. В случае взятия - взятая фигура была удалена с доски игрока, чья очередь хода;

б. Фигура помещена в другое отверстие;

с. Ход был объявлен.

Только после этого должны быть включены часы противника. Для видящего игрока имеют силу обычные Правила.

4. В соревнованиях для игроков с ослабленным зрением должны применяться специально устроенные шахматные часы, которые имеют следующие особенности:

а. Циферблат, оснащенный укрепленными стрелками. Каждые пять минут должны быть отмечены на циферблате одной выпуклой точкой, и каждые 15 минут двумя выпуклыми точками.

б. Флажок, который можно легко почувствовать рукой. Особенно необходимо учесть, что у игрока с ослабленным зрением должна быть возможность нащупать рукой минутную стрелку в течение последних 5 минут каждого полного часа.

5. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись ходов в азбуке Брайля, или от руки, или делать запись ходов на диктофон.

6. Ошибка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы противника.

7. Если во время партии на двух досках партнеров возникли различные позиции, диспетчер должен привести их в соответствие с записью партии на бланках обоих партнеров. Если записи партии на бланках соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии.

8. Если возникла такая ситуация (пункт 7) и записи партии на двух бланках отличаются, диспетчер должен восстановить правильное течение партии, согласовать записи партии на обоих бланках и соответственно откорректировать показания часов.

9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать помощника, в обязанности которого входит:

- a. Выполнение хода любого игрока на доске соперника.
- b. Объявление ходов обоих игроков.
- c. Вести запись ходов игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника (с учетом подпункта 3. - с объявлением).
- d. Сообщать незрячему игроку (только при его запросе) число сделанных ходов и время, затраченное обоими игроками.
- e. Требовать зафиксировать результат партии в случаях, когда пройден контроль времени и сообщать диспетчеру, когда видящий игрок коснулся одной из фигур на своей доске.
- f. Выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, видящий игрок может обратиться к тому, кто должен выполнить обязанности, упомянутые в пунктах 9a и b.