



# **ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ**

**(вступают в действие с 1 июля 2017 г.)**

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
ПРЕДИСЛОВИЕ .....	3
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ</b> .....	3
Статья 1: СУЩНОСТЬ 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 ПАРТИИ .....	111
<b>ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ</b> .....	11
Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ .....	11
Статья 7: НАРУШЕНИЯ.....	144
Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ.....	15
Статья 9: НИЧЬЯ .....	166
Статья 10: ОЧКИ .....	188
Статья 11: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ .....	188
Статья 12: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие).....	20
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	222
Приложение А. БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ .....	222
Приложение В. БЛИЦ .....	233
Приложение С. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ .....	244
Приложение D. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ И ИГРОКОВ С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ.....	277
<b>Рекомендации</b> .....	299
I. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ.....	299
II. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960.....	31
III. ПАРТИИ БЕЗ ДОБАВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ, в том числе	
БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ.....	333
<b>СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ</b> .....	355

# 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, одобренный 87-м Конгрессом ФИДЕ в Баку (Азербайджан) и Президентским Советом ФИДЕ 2017 года в Афинах (Греция) и вступающий в силу с 1 июля 2017г.

В этих Правилах слова «он», «ему» и «его» могут означать также «она», «ей» и «ее».

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, которые возникают во время игры, не предусматривают и 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 суждением 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 подсчета 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: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой «шахматной доской».

1.2. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).












1.3. Считается, что игрок «должен ходить» после того, как «сделал ход» его соперник.

- 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.
- 1.4.1. Считается, что игрок, который достиг этой цели, «поставил мат» королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также «брать» короля соперника.
- 1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).

## 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 угловое 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	 Кр (K)
Белый ферзь	обычно обозначается символом	 Ф (Q)
Две белые ладьи	обычно обозначаются символом	 Л (R)
Два белых слона	обычно обозначаются символом	 С (B)
Два белых коня	обычно обозначаются символом	 К (N)
Восемь белых пешек	обычно обозначаются символом	
Черный король	обычно обозначается символом	 Кр (K)
Черный ферзь	обычно обозначается символом	 Ф (Q)
Две черные ладьи	обычно обозначаются символом	 Л (R)
Два черных слона	обычно обозначаются символом	 С (B)
Два черных коня	обычно обозначаются символом	 К (N)

Восемь черных пешек

обычно обозначаются символом



Фигуры Стаунтона



P Q K B N R

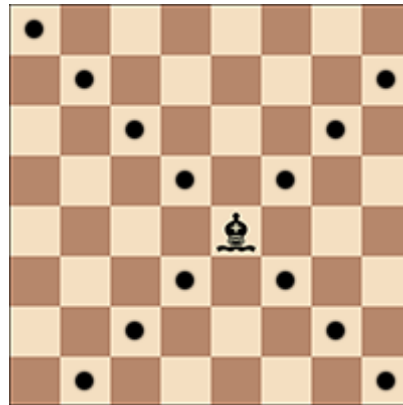
2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



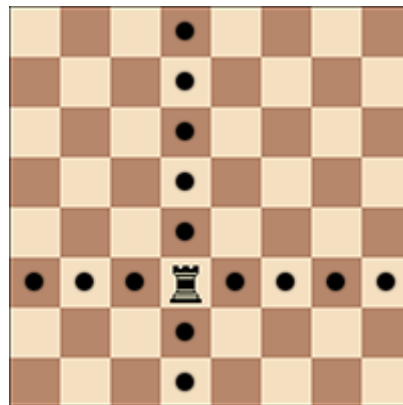
2.4. Восемь вертикальных колонок квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

### Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

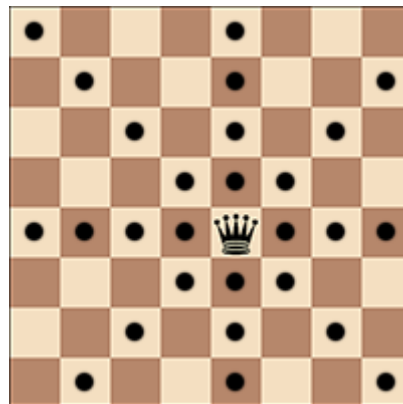
- 3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.
- 3.1.1. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.
- 3.1.2. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.
- 3.1.3. 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.

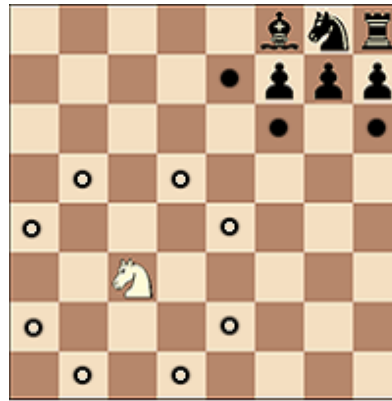


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.

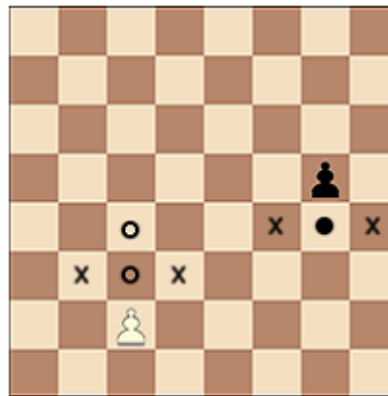


3.5 При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.

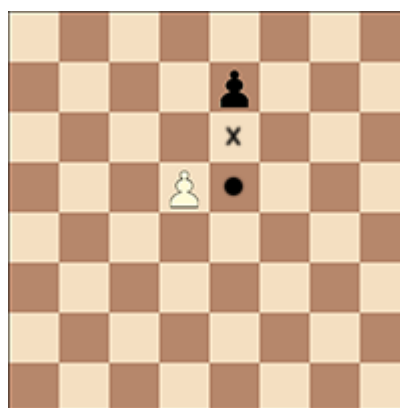
3.6. Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали.



- 3.7.1. Пешка может пойти вперёд на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или
- 3.7.2. при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7.1, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или
- 3.7.3. пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.



- 3.7.4.1. 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.
- 3.7.4.2. Это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием «на проходе».



- 3.7.5.1. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью

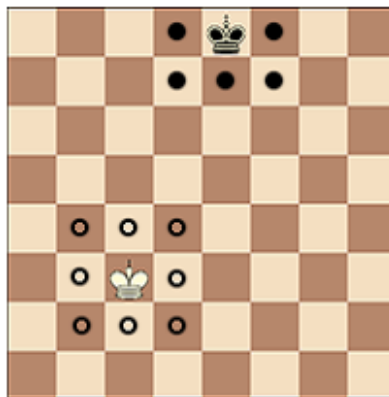
того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем «превращения».

3.7.5.2. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.

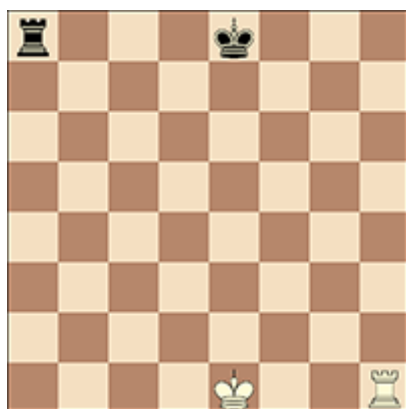
3.7.5.3. Такая замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу же.

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

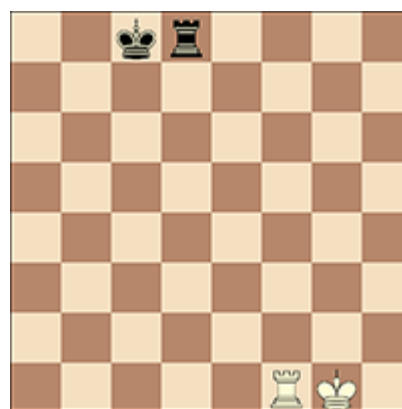
3.8.1. пойти на любое соседнее поле,



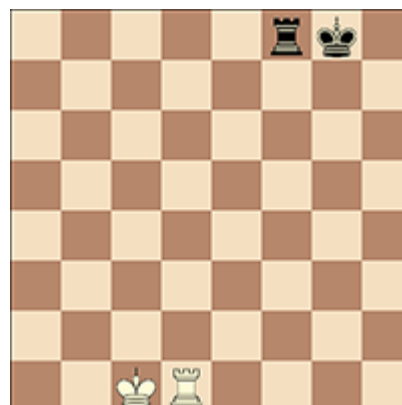
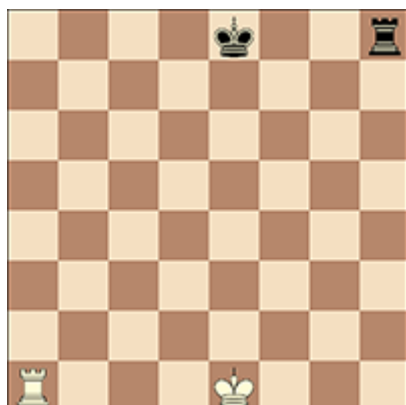
3.8.2. сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



До рокировки белых на королевский фланг  
До рокировки черных на ферзевый фланг



После рокировки белых на королевский фланг  
После рокировки черных на ферзевый фланг.





До рокировки белых на ферзевый фланг  
До рокировки черных на королевский фланг

После рокировки белых на ферзевый фланг  
После рокировки черных на королевский фланг

3.8.2.1. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2. с той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна:

3.8.2.2.1. если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами соперника;

3.8.2.2.2. если между королем и ладьей, с которой намеревались произвести рокировку, находится какая-либо фигура.

3.9.1. Считается, что король находится «под шахом», если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если эти фигуры не могут пойти на поле, занимаемое королем, так как в этом случае они оставят под шахом или подставят под шах собственного короля.

3.9.2. Ни одна из фигур не может сделать ход, которым оставит под шахом или подставит под шах собственного короля.

3.10.1. Ход считается возможным, если все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9 выполнены.

3.10.2. Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.

3.10.3. Позиция считается невозможной, если она не может быть получена любой серией возможных ходов.

## Статья 4: **ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ**

4.1. Каждый ход должен выполняться только одной рукой.

4.2.1. 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»).

4.2.2. Любое другое прикосновение к фигуре, за исключением явно случайного, должно рассматриваться как намеренное прикосновение.

4.3. За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своём ходе тронул на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру:

4.3.1. одну или несколько своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход возможен,

4.3.2. одну или несколько фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие её возможно,

4.3.3. одну или несколько фигур каждого цвета, он должен взять первую тронутую фигуру соперника своей первой тронутой фигурой или, если это невозможно, сделать ход первой тронутой фигурой, которой возможно ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую возможно взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что свою фигуру игрок тронул раньше фигуры соперника.

4.4. Если игрок при своём ходе

4.4.1. тронул своего короля и ладью, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен;

4.4.2. намеренно тронул ладью, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3.1;

4.4.3. намереваясь сделать рокировку, тронул короля, а затем и ладью, но рокировка с этой ладьёй невозможна, игрок должен сделать другой, возможный ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;

4.4.4. 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 возможный ход.

4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1. не обязательно ставить пешку поле превращения,

4.6.2. удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке.

4.6.3. Если на поле превращения находится фигура соперника, она должна быть взята.

4.7. Если при возможном ходе или в качестве части возможного хода фигура поставлена на поле, она не может быть переставлена на другое поле на этом ходу.

Ход считается сделанным в случае:

4.7.1. взятия, когда взятая фигура снята с доски, и игрок, поставив свою фигуру на её новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;

4.7.2. рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересечённое 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 она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;

4.7.3. превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка снята с доски.

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.

- 4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром.

## Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

- 5.1.1. Партию выигрывает игрок, который поставил мат королю соперника. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен мат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.1.2. Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдаётся. Это немедленно заканчивает игру.
- 5.2.1. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет возможного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась «патом». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен пат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.2.2. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия пришла к «мертвой 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.
- 5.2.3. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры, при условии, что оба игрока сделали по крайней мере один ход. Это немедленно заканчивает игру.

## 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.
- 6.2.1. Во время партии каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, он должен «нажать» свои часы). Это «завершает» ход. Кроме того, ход считается завершённым, если:
- 6.2.1.1. ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 и 9.6.2) или
- 6.2.1.2. игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершён.
- 6.2.2. Игроку должно быть разрешено нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением

- ем хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведённого игроку.
- 6.2.3. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Игрокам запрещено держать палец на часах или «нависать» над ними.
  - 6.2.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.
  - 6.2.5. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.
  - 6.2.6. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой обязанности он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются.
- 6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.
  - 6.3.2. Там, где это применимо, 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 6.3.1.
  - 6.5. Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы.
  - 6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, играющего белыми фигурами.
  - 6.7.1. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.
  - 6.7.2. Если положение соревнования устанавливает определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то

игрок, играющий белыми фигурами, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе.

- 6.8. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр или какой-либо игрок делает обоснованное заявление об этом.
- 6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведённое ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.
- 6.10.1. 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, которое должны показывать часы, заменившие неисправные.
- 6.10.2. 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 выставить правильную установку часов и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.
- 6.11.1. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.
- 6.11.2. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.
- 6.11.3. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.
- 6.11.4. 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.
- 6.12.1. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных/заверенных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов.
- 6.12.2. Игрок не может делать заявление, ссылаясь только на представленную 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 право не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.
- 7.2.1. Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия.
- 7.2.2. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то игра должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.
- 7.3. Если во время игры до того, как каждым игроком были завершены 10 ходов, обнаруживается, что игра началась цветами, которые противоположены назначенному, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. Как только каждым игроком были завершены 10 ходов или больше, игра должна быть продолжена.
- 7.4.1. Если игрок сместил одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счёт своего времени.
- 7.4.2. При необходимости игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру.
- 7.4.3. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.
- 7.5.1. Невозможный ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Статьи 4.3 и 4.7 применяются в отношении хода, заменяющего невозможный ход. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.
- 7.5.2. Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается невозможным. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.
- 7.5.3. После мер, принятых в соответствии со Статьей 7.5.1. или 7.5.2, за первый сделанный игроком невозможный ход арбитр должен предупредить игрока и может добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком невозможный ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

- 7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, то должна быть восстановлена позиция до нарушения. Партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции. Если позиция до нарушения не может быть установлена, игра должна продолжаться с последней восстановленной позиции.
- 7.7.1. Если для выполнения одного хода игрок использует две руки (например, в случае рокировки, взятия фигуры или превращения пешки), это надо рассматривать как невозможный ход.
- 7.7.2. За первое нарушение правила Статьи 7.7.1 арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила Статьи 7.7.1 арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов
- 7.8.1. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать как невозможный ход.
- 7.8.2. За первое нарушение правила Статьи 7.8.1 арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила Статьи 7.8.1 арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

## Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ

- 8.1.1. 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, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.
- 8.1.2. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Руководству I.1.1.
- 8.1.3. Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.
- 8.1.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных.
- 8.1.5. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом «=».
- 8.1.6. Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.

- 8.2. Бланк для записи на протяжении всей партии должен быть доступен арбитру для обозрения.
- 8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора 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, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.1.
- 8.5.1. Если ни один из игроков не ведет запись в соответствии со Статьей 8.4, 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 запись арбитра или бланк соперника.
- 8.5.2. Если только один игрок не вел запись в соответствии со Статьей 8.4, он в обязательном порядке должен, как только любой из флажков 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, но должен вернуть его перед выполнением хода.
- 8.5.3. Если нет полной записи, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или помощника, который должен сначала записать фактически возникшую позицию, показания часов, чьи часы шли и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна, прежде чем начнется восстановление записи.
- 8.6. Если записи на бланках не могут быть восстановлены и не показывают, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный им ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если нет доказательств, что ходов было сделано или завершено больше.
- 8.7. По окончании партии оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат игры. Даже если результат указан неправильно, он остаётся в силе, если арбитр не решит иначе.

## Статья 9: НИЧЬЯ

- 9.1.1. Положение соревнования может устанавливать, что игроки не могут предлагать или соглашаться на ничью ранее установленного числа ходов или вообще, без разрешения арбитра
- 9.1.2. Однако, если положение соревнования позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:
- 9.1.2.1. Игрок, желающий 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 игра не завершится каким-либо другим путём.

9.1.2.2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом «=».

9.1.2.3. Заявление о признании партии ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей.

9.2.1. 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):

9.2.1.1. может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменён, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или

9.2.1.2. только что возникла и игрок, за которым очередь хода, требует ничью.

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

9.2.2.1. в начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе,

9.2.2.2. король имел право на рокировку с ладьёй, которая не двигалась, но потерял его 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:

9.3.1. он запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменён, 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 какого-либо взятия; или

9.3.2. последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия.

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

9.5.1 Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр должны остановить часы (см. Статьи 6.12.1 или 6.12.2). Игроку не разрешается отказываться от своего заявления.

9.5.2 Если установлено, что заявление обоснованное, партия сразу заканчивается вничью.

9.5.3 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:

- 9.6.1. одинаковая позиция появилась, как описано в Статье 9.2.2, по крайней мере пять раз;
- 9.6.2. любая серия из по крайней мере 75 ходов была выполнена каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия. Если последний ход приводит к мату, он имеет приоритет.

## Статья 10: **ОЧКИ**

- 10.1. Если положение соревнования не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл по присуждению, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл по присуждению, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).
- 10.2. Общий счет любой партии никогда не может превышать максимальный результат, даваемый за эту игру. Очки, полученные отдельным игроком, должны соответствовать обычному количеству очков, разыгрываемому в партии, например, результат  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  не допустим.

## Статья 11: **ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ**

- 11.1. Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре.
- 11.2.1. «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведённые для курения, а также все другие места, указанные арбитром.
- 11.2.2. «Игровая площадка» определяется как место, где играют партии соревнования.
- 11.2.3. Только с разрешения арбитра:
  - 11.2.3.1. игрок может покинуть «игровую зону»,
  - 11.2.3.2. игрок может покинуть «игровую площадку» при своём ходе,
  - 11.2.3.3. может быть допущено на «игровую площадку» лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.
- 11.2.4. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своём желании покинуть «игровую площадку».
- 11.3.1. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.

- 11.3.2.1. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра. Однако, положение соревнования может разрешить хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть согласовано с арбитром. Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра.
- 11.3.2.2. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. Положение соревнования может устанавливать другое, менее серьёзное наказание.
- 11.3.3. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. 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.
- 11.3.4. Курение, в том числе курение электронных сигарет, 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. Упорный отказ игрока выполнять Правила 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 положение соревнования не устанавливает иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7).
- 11.11. Оба игрока должны помогать арбитру в любой ситуации, требующей восстановления игры, включая требования ничьей.
- 11.12. Проводимая под наблюдением арбитра проверка заявлений о троекратном повторении позиции или о 50 ходах является обязанностью игроков,

## Статья 12: **РОЛЬ АРБИТРА** (см. Предисловие)

- 12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы соблюдались.
- 12.2. Арбитр должен:
- 12.2.1. обеспечить честную игру;
  - 12.2.2. действовать наилучшим образом в интересах соревнования;
  - 12.2.3. обеспечить поддержание хороших условий для игры;
  - 12.2.4. следить, чтобы игрокам не мешали;
  - 12.2.5. контролировать ход соревнования;
  - 12.2.6. принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;
  - 12.2.7. следовать античитерским правилам или руководствам.
- 12.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.
- 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 разговаривать или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.
- 12.8. Никому без разрешения арбитра 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:
- 12.9.1. предупреждение;
  - 12.9.2. увеличение оставшегося времени у соперника;
  - 12.9.3. уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;
  - 12.9.4. увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;
  - 12.9.5. уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;

- 12.9.6. присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
- 12.9.7. назначение штрафа, объявленного заранее;
- 12.9.8. исключение из одного или нескольких туров;
- 12.9.9. исключение из соревнования.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение А. БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ

- А.1. «Быстрые шахматы» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное 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. Игроки не обязаны записывать ходы, но не теряют своих прав на заявления, основанные, как правило, на записи партии. Игрок может в любой момент попросить арбитра обеспечить его бланком для записи партии, чтобы записывать ходы.
- А.3.1. Правила соревнований должны применяться, если:
- А.3.1.1. один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и
- А.3.1.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.
- А.3.2. Игрок может в любое время, при своем ходе, попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.
- А.4. В противном случае применяются следующие правила:
- А.4.1. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,
- А.4.1.1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если только это не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования;
- А.4.1.2. не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.
- В случае неправильного размещения короля рокировка не разрешается.
- В случае неправильного размещения ладьи, рокировка с этой ладьей не разрешается.
- А.4.2. Если арбитр видит завершение невозможного хода, 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 своем выигрыше, 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 серией возможных ходов. Если соперник не заявляет о выигрыше и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.
- А.4.3. Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель может 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 серией возможных ходов.

- A.4.4. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка находится на самой дальней от начального положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске все ещё сохраняется невозможная позиция, он должен объявить, что партия закончилась вничью.
- A.4.5. Если арбитр наблюдал падение флага, он также может объявить об этом.
- A.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 установленное 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, должны быть равны одной минуте вместо двух.
- В.3.1. Правила соревнований применяются, если
- В.3.1.1. один арбитр наблюдает за одной игрой и
- В.3.1.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.
- В.3.2. Игрок может в любое время при своём ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.
- В.4. В противном случае должны применяться Правила быстрых шахмат, описанные в Статьях А.2 и 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 записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. 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 пешки.
- 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.
- 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. Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием 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 сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура передвинута. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Be5, Nf3, Rd1.

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

Приемлемой является более длинная форма записи, содержащая и координату начального поля. Например: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

С.9. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ «х» между:

С.9.1. сокращенным названием рассматриваемой фигуры и

С.9.2. полем, на которое фигура передвинута.

Например: Bxe5, Nxf3, Rxd1. См. также Статью С.10.

С.9.3. 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.».

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

С.10.1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, записывается:

С.10.1.1. сокращенное название фигуры,

С.10.1.2. вертикаль, которую фигура покидает, и

С.10.1.3. поле, на которое ставится фигура.

С.10.2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, записывается:

С.10.2.1 сокращенное название фигуры,

С.10.2.2. номер покидаемой горизонтали, и

С.10.2.3. поле, на которое ставится фигура.

С.10.3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1. Например:

С.10.3.1. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Ngf3, или Nef3.

С.10.3.2. Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или N5f3, или N1f3.

С.10.3.3. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Nhf3, или Ndf3.

С.10.3.4. Если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ “х”: 1) или Ngxf3, или Ndxf3, 2) или N5xf3, или N1xf3, 3) или Nhxf3, или Ndx3 в зависимости от хода.

С.11. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

С.12. Предложение ничьей должно быть отмечено символом «=».

С.13. Принятые сокращения:

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

© 2017 Российская шахматная федерация

0-0-0 - рокировка с ладьей а1 или а8 (рокировка на ферзевый фланг),

х - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

е.р. - взятие «на проходе».

Использование последних четырёх сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

1.е4 е5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. е5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 е.р. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или

1. е4 е5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. е5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или

1. е2е4 е7е5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 е5xd4 4. е4е5 Nf6е4 5. Qd1xd4 d7d5 6. е5xd6 е.р. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Vf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

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

D.1. Организатор соревнований после консультации с арбитром должен 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:

D.1.1. размер – не менее 20х20 сантиметров;

D.1.2. черные поля должны быть слегка приподняты;

D.1.3. в каждом поле должно быть предусмотрено отверстие.

D.1.4. Требования к фигурам следующие:

D.1.4.1. все фигуры должны иметь штифт, с помощью которого фигуру можно вставлять в отверстие в доске;

D.1.4.2. все фигуры должны быть типа «Стаунтон», причем черные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2. Игра подчиняется следующим правилам:

D.2.1. Ходы должны объявляться отчетливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При превращении пешки игрок должен объявить, какая фигура выбрана. 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, Laeufer «лойфер» - слон, Springer «шпрингер» - конь, Bauer «бауэр» - пешка.

- D.2.2. Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура «тронута» тогда, когда она вынута из фиксирующего отверстия.
- D.2.3. Ход считается «сделанным», когда:
- D.2.3.1. в случае взятия взятая фигура снята с доски игроком, выполняющим ход;
- D.2.3.2. фигура вставлена в другое отверстие;
- D.2.3.3. ход объявлен.
- D.2.4. Только после этого должны быть включены часы соперника.
- D.2.5. Что касается Статей D.2.2 и D.2.3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.
- D.2.6.1. Должны использоваться шахматные часы специальной конструкции, которая должна давать ему возможность знать о времени и количестве сделанных ходов.
- D.2.6.2. В качестве альтернативы могут рассматриваться аналоговые часы со следующими характеристиками:
- D.2.6.2.1. циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и
- D.2.6.2.2. легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа.
- D.2.7. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.
- D.2.8. Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.
- D.2.9. 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 правильный ход, но выполнивший его неправильно, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партии отличаются, позиция должна быть возвращена к той, в которой две записи совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.
- D.2.10. Игрок с ослабленным зрением имеет право иметь помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:
- D.2.10.1. выполнять ход того или другого игрока на доске соперника,
- D.2.10.2. объявлять ходы обоих игроков,
- D.2.10.3. вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника,
- D.2.10.4. только по запросу игрока с ослабленным зрением информировать его о количестве завершённых ходов и времени, затраченном обоими игроками,
- D.2.10.5. заявлять об окончании партии в случаях, когда превышен лимит времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,
- D.2.10.6. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.
- D.2.11. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в Статьях D.2.10.1 и D.2.10.2.
- В случае игры игрока с ослабленным зрением с игроком с нарушением слуха должен использоваться помощник.

## Рекомендация I. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ

- I.1.1. 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 на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своём бланке как тайный ход.
- I.1.2. Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и также должно быть записано его оставшееся время.
- I.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
  - I.2.1. фамилии игроков,
  - I.2.2. позиция непосредственно перед откладыванием,
  - I.2.3. время, использованное каждым игроком,
  - I.2.4. фамилия игрока, запечатавшего ход,
  - I.2.5. номер тайного хода,
  - I.2.6. предложение ничьей, если оно действующее,
  - I.2.7. дата, время и место возобновления игры.
- I.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра.
- I.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 отклонит его в соответствии со Статьёй 9.1.
- I.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии.
- I.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.
- I.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход.
- I.8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9, 9.6 и 9.7, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход:
  - I.8.1. неоднозначный, или
  - I.8.2. записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или
  - I.8.3. не возможен.
- I.9. Если в назначенное время для возобновления игры:

- I.9.1. игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока.
- I.9.2. игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.
- I.9.3. 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.
- I.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, остаётся в силе такой её результат.
- I.11. Если в положении соревнования 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 тайный ход, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
- I.12.1. Если конверт, содержащий тайный 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 тайный, как он утверждает, ход.
- I.12.2. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
- I.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 должны быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.
- I.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

## Рекомендация II. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960

II.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.

### II.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:

II.2.1. король должен находиться между двумя ладьями, и

II.2.2. слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и

II.2.3. 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.

### II.3. Правила рокировки в шахматах 960

II.3.1. 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.

II.3.2. Как рокировать. В зависимости от расположения до рокировки короля и ладьи, участвующей в рокировке, в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырех способов:

II.3.2.1. двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или

II.3.2.2. рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или

II.3.2.3. рокировка только ходом короля: перемещается только король, или

II.3.2.4. рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья.

II.3.2.5. Рекомендации

II.3.2.5.1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала вывести 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 ставится на своё конечное поле.

II.3.2.5.2. Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.

II.3.2.6. 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).

### II.3.2.7. Примечания

- II.3.2.7.1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой предупредить соперника: “Я собираюсь рокировать”.
- II.3.2.7.2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
- II.3.2.7.3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.
- II.3.2.7.4. 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.
- II.3.2.7.5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на с-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.



**Рекомендация III. ПАРТИИ БЕЗ ДОБАВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ,  
в том числе БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ**

- III.1. «Быстрая игра до конца партии» это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.
- III.2.1. Приведённые ниже правила, касающиеся заключительного периода игры, включая быструю игру до конца партии, должны применяться только в том случае, если об этом было объявлено заранее.
- III.2.2. Эти правила применяются только для стандартных шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица.
- III.3.1. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой флажок упал первым, то:
- III.3.1.1. если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться,
- III.3.1.2. если это произошло в период игры, в котором должны быть завершены все оставшиеся ходы, партия заканчивается вничью.
- III.4. Если на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может попросить, чтобы для обоих игроков был введён режим прибавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.
- III.5. Если Статья III.4 не применяется, и на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. Статью 6.12.2). 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.
- III.5.1. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или 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.
- III.5.2. 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 позже в течение 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 усилий чтобы выиграть обычными средствами.
- III.5.3. Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты.

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

III.6.1. Если на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Это заявление заканчивает игру. Такое требование может быть предъявлено, исходя из того, что

III.6.1.1. его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или

III.6.1.2. его соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В случае III.6.1.1. игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен удостоверить её.

В случае III.6.1.2. игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен удостоверить как запись партии, так и конечную позицию.

III.6.2. Заявление направляется назначенному арбитру.

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Число после наименования термина – номер Статьи Правил, в которой впервые появляется этот термин.

**алгебраическая нотация:** 8.1. Запись ходов с использованием обозначения фигур и символов от a до h и цифр от 1 до 8 для обозначения полей на доске 8x8.

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

**апелляция:** 11.10. Обычно игрок имеет право обжаловать решение арбитра или организатора.

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

**белые:** 2.2. 1. Белыми называются 16 фигур и 32 поля светлого цвета. Или 2. при написании с заглавной буквы термин также относится к игроку, играющему белыми фигурами.

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

**блиц:** В. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание 10 минут или меньше.

**быстрая игра до конца партии:** III.1. Заключительный период игры, в котором игрок должен завершить неограниченное количество ходов за ограниченное время.

**быстрые шахматы (рапид):** А. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание 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 3.7.4. 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 снимается с доски. См. также Статьи 3.7.4.1-3.7.4.2. Обозначается символом “х”.

**вмешательство:** 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру.

**время опоздания:** 6.7.1. 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. Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к другому.

**дополнительное время:** 6.3.2. Количество времени (от 2 до 60 секунд), добавляемое с самого начала периода перед каждым ходом игрока. Это может быть реализовано либо в режиме задержки, либо в накопительном режиме.

**доска:** 2.4. Краткое название шахматной доски.

**завершённый ход:** 6.2.1. Ход считается завершённым, когда игрок сделал свой ход, а затем нажал свои часы.

**запечатанный ход:** I. В случае, если игра откладывается, игрок должен запечатать свой бланк со следующим ходом в конверт.

**заявление:** 6.8. При определенных обстоятельствах игрок может сделать заявление арбитру.

**зрители:** 11.4. 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. Место, где проводится соревнование.

**игровая площадка:** 11.2. Место, где играют партии соревнования.

**обычная игра:** III.3. Игра, в которой время на обдумывание каждого игрока составляет, по крайней мере, 60 минут.

**комнаты отдыха:** 11.2. Туалеты, а также выделяемое на чемпионатах мира отдельное помещение, в котором игроки могут отдохнуть.

**контроль времени:** 1. 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. Или 2. Считается, что игрок «прошёл контроль времени», если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.

**королевский фланг:** 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит король.

**лёгкая фигура:** Слон или конь.

**мат:** 1.3. Сокращенное название мата в игре в шахматы.

**мертвая позиция:** 5.2.2 Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

**мобильный телефон:** 11.3.2. Телефон сотовой связи

**монитор:** 6.13. Электронное устройство для отображения позиции на доске.

**наблюдать:** 12.2.5. проверять или контролировать.

**нажать часы:** 6.2.1. Нажать на кнопку или рычаг шахматных часов, останавливая свои часы и пуская часы соперника.

**наказания:** 12.3. Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

**нападение:** 3.1. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

**на усмотрение арбитра:** В Правилах описано приблизительно 39 случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.

**невозможный ход:** 3.10.1. Ход, который не возможен по правилам игры в шахматы.

**ничейная позиция:** 5.2.2. Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

**ничья:** 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.

**нулевое время опоздания:** 6.7.1. Игрок должен сидеть за шахматной доской перед началом тура.

**обжалование:** см. апелляция.

**объяснение:** 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.

**выиграть обычными средствами:** III.5. Играть в позитивном ключе, пытаться выиграть партию; или иметь положение, дающее реальные шансы на победу в партии, а не победить просто из-за падения флага.

**ограниченные возможности:** 6.2.6. Физические или умственные недостатки, которые приводят к частичной или полной потере способности человека выполнять определенные действия при игре в шахматы.

**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:** 5.2.1. Положение, в котором игрок не имеет возможного хода, и его король не находится под шахом.

**период времени:** 8.6. Часть игры, в которой игроки должны сделать заданное количество ходов или все ходы в течение определенного времени.

**повторение:** 5.3.1. **1.** Игрок может заявить о признании партии ничьей, если одна и та же позиция возникла три раза. Или **2.** Игра признаётся ничьей, если одна и та же позиция возникла пять раз.

**поле превращения:** 3.7.5.1. Поле, на которое перемещается пешка, когда она достигает последней от своего начального положения горизонтали.

**помощник:** 8.1. Лицо, которое может помочь спокойному ходу соревнования различными способами.

**потеря:** 1. 4.8. Потеря права делать заявление или ход. Или 2. Проигрыш партии из-за нарушения Правил игры в шахматы.

**правила соревнований:** 6.7.1 В некоторых статьях этих Правил приведены различные варианты проведения соревнований. В правилах соревнований должно быть указано, какой из них был выбран.

**правило 50 ходов:** 5.3.2. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**правило 75 ходов:** 9.6.2. Партия признаётся ничьей, если последние 75 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**превращение:** 3.7.5.3. Происходит, когда пешка достигает последней от своей исходной позиции горизонтали и заменяется новой фигурой: ферзём, ладьёй, слоном или конём того же цвета.

**предложение ничьей:** 9.1.2. Порядок, в соответствии с которым игрок может предложить ничью сопернику. В бланке записи партии указывается символом “=”.

**размен:** 1. 3.7.5.3. Превращение пешки в другую фигуру. Или 2. Положение, при котором игрок взял фигуру той же ценности, что и его собственная фигура, и эта фигура возвращена. Или 3. Положение, при котором один игрок потерял ладью, а другой потерял слона или коня.

**возможный ход:** 3.10.1. Ход, при котором полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.

**режим Бронштейна:** 6.3.2. См. режим задержки времени.

**режим задержки времени (режим Бронштейна):** 6.3.2. 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) перед каждым ходом.

**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. Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили по принуждению), -/+ (черные победили по принуждению), -/- (проиграли по принуждению оба игрока).

**рокировка:** 3.8.2. Перемещение короля к ладье. Рокировка на королевском фланге обозначается 0-0, на ферзевом фланге - 0-0-0.

**сдается:** 5.1.2. Уведомление о том, что игрок отказывается от дальнейшей игры и не играет до получения мата.

**сделанный ход:** 1.1. Считается, что ход «сделан», когда фигура была передвинута на новое поле, рука игрока отпустила фигуру и взятая фигура соперника, если таковая имелась, снята с доски.

**смещение:** 7.4.1. Изменение положения фигур от их привычного места. Например, пешка перемещена с a2 на a4.5; ладья стоит на половине полей d1 и e1; фигура лежит на боку; фигура упала на пол.

**сопредельная зона:** 12.8. Зона, прилегающая к игровой зоне, но фактически не являющаяся её частью. Например, места, отведенные для зрителей.

**счетчик ходов:** 6.10.2. 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.

**усмотрение арбитра:** в Правилах игры в шахматы около 39 случаев, в которых арбитр должен использовать свое суждение.

**ферзевой фланг:** 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит ферзь.

**ферзь:** выражение «из пешки в ферзи» означает превращение пешки в ферзя.

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

**флажок:** 6.1. Устройство, которое отображает, что период времени закончился.

**ход:** 1.1. **1.** Выражение «90 минут на 40 ходов» относится к 40 ходам каждого игрока. Или **2.** Выражение «при своём ходе» относится к праву этого игрока сделать следующий ход. Или **3.** Выражение «лучший ход белых» относится к единственному ходу за белых.

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

**черные:** 2.2. **1.** Черными называются 16 фигур и 32 поля темного цвета. **2.** При печати отчетов о партии это также относится к играющему черными фигурами.

**честная игра:** 12.2.1. Иногда, когда арбитр обнаруживает, что положений Правил недостаточно, он должен принимать решения основываясь на принципе 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.

**шах и мат:** 1.2. Нападение на короля, при котором угроза не может отражена. Обозначается символом «++» или «#».

**шахматы:** Комплект из 32 фигур на шахматной доске.

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

**штрафные санкции:** 12.3. 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.

**электронная сигарета:** устройство, содержащее жидкость, которая испаряется и вдыхается через рот, имитируя действие курения табака.

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