

Утверждены приказом Минспорта России  
от « 23 » декабря 2013 г. № 1105

## **Правила вида спорта «шахматы»**

### **Предисловие.**

Настоящие правила шахмат (далее по тексту – Правила) разработаны в соответствии с Правилами шахмат ФИДЕ (Международной шахматной федерации), действуют в официальных соревнованиях по шахматам, проводимых общероссийской, региональными и местными спортивными федерациями, развивающими вид спорта «шахматы», и иными организациями на всей территории Российской Федерации.

Правила не могут учесть все ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры, и не предусматривают решение организационных вопросов. В тех случаях, когда статьи Правил не могут урегулировать ситуацию, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах.

Термин «арбитр», используемый в Правилах шахмат ФИДЕ, в настоящих Правилах равнозначен термину «спортивный судья по виду спорта «шахматы».

Правила предполагают, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютно объективны.

Участники соревнований, арбитры, организаторы, тренеры, иные официальные лица, принимающие участие в указанных соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами

Правила включают следующие разделы: Правила игры, Правила соревнований по спортивным дисциплинам, включенным во Второй раздел Всероссийского реестра видов спорта (шахматы, быстрые шахматы, блиц, шахматы – командные соревнования, шахматная композиция, заочные шахматы), Правила проведения соревнований (турнирные правила), Правила применения дополнительных показателей.

### **Глава 1. Правила игры.**

#### **Статья 1. Основные положения и цели игры.**

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, называемой «шахматная доска». Играющий белыми фигурами начинает партию. Об игроке говорят, что он должен сделать ход, после того, как его соперник сделал ход (см. статью 6.7).

1.2. Цель каждого игрока – «атаковать» короля соперника таким образом, чтобы он не имел никаких возможных ходов. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил «мат» королю соперника и выиграл партию. Оставлять своего короля под атакой или подставлять своего короля под атаку, а также «взятие» короля соперника не разрешается. Соперник, королю которого был поставлен мат, проигрывает партию.

1.3. Если позиция такова, что никто из игроков не может поставить мат, партия оканчивается вничью.

## **Статья 2. Начальная позиция фигур на шахматной доске.**

2.1. Шахматная доска состоит из 64 равных квадратов (сетка 8x8), чередующихся 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» фигуры); другой - 16 темных фигур («черные» фигуры).

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. Начальное положение фигур на шахматной доске (начальная позиция) имеет следующий вид:

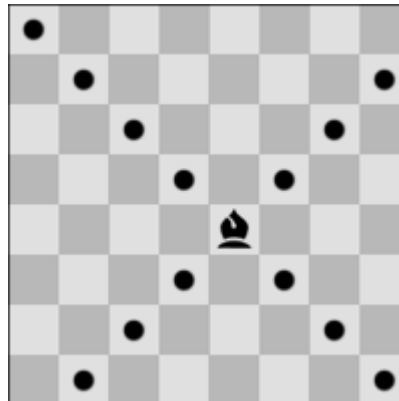


2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Прямая линия квадратов одного и того же цвета, проходящая от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

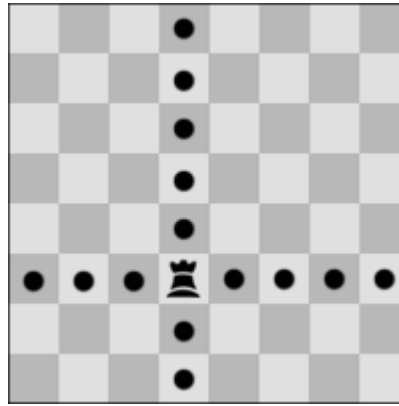
### Статья 3. Ходы фигур.

3.1. Не разрешается ходить фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занимаемое фигурой соперника, последняя берется и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. Если фигура может совершить взятие согласно статьям 3.2-3.8, то считается, что она атакует фигуру соперника. Считается, что фигура атакует поле даже если она не может сходить на него из-за того, что король того же цвета останется или окажется под атакой.

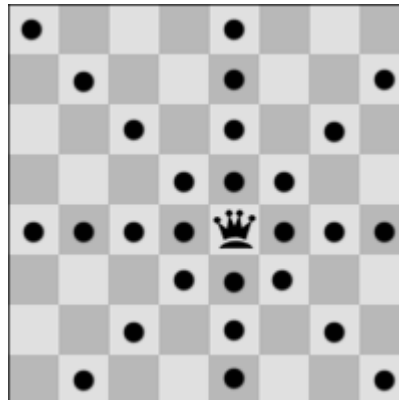
3.2. Слон может ходить на любое поле по диагоналям, на которых он стоит.



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

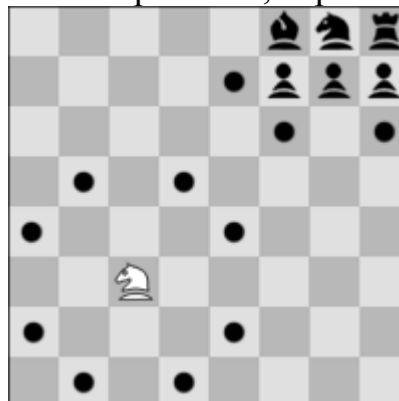


3.4. Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



3.5. При совершении хода 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.

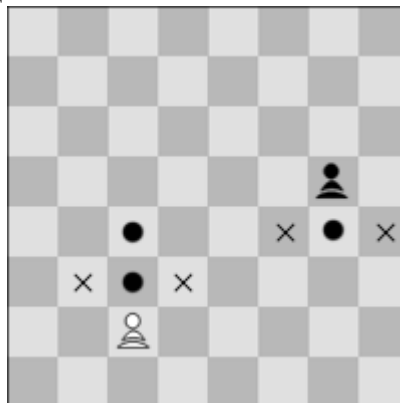


3.7. Пешка может ходить только вперед:

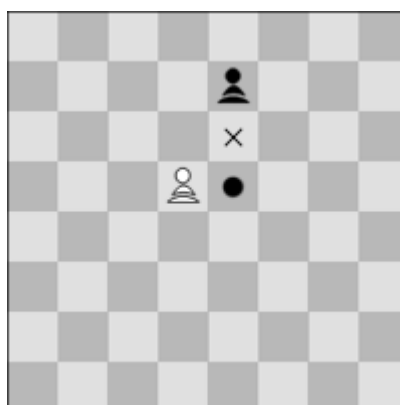
3.7.1. На свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали;

3.7.2. Своим первым ходом пешка может сходить в соответствии с п. 3.7.1., или на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;

3.7.3. Пешка может сходить на поле, занимаемое фигурой соперника, расположенное по диагонали на смежной вертикали, одновременно снимая эту фигуру с шахматной доски.



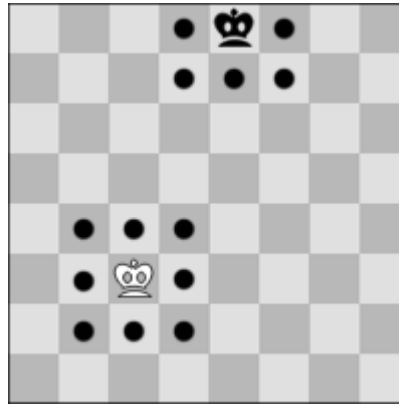
3.7.4. Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка соперника, продвинутая с начальной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это действие может быть совершено только очередным ходом и называется взятием «на проходе»;



3.7.5. Когда пешка достигает самой последней горизонтали от своей начальной позиции, она должна быть заменена на том же поле на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета, что является частью того же хода. Выбор игроком фигуры для превращения не ограничивается фигурами, которые были взяты ранее до превращения. Эта замена пешки на другую фигуру называется «превращением», действие новой фигуры начинается сразу.

3.8. Ход королем возможен двумя различными способами:

3.8.1. Сходить на любое соседнее поле, которое не атаковано одной или несколькими фигурами соперника. Считается, что фигуры соперника атакуют поле, даже если они не могут ходить;

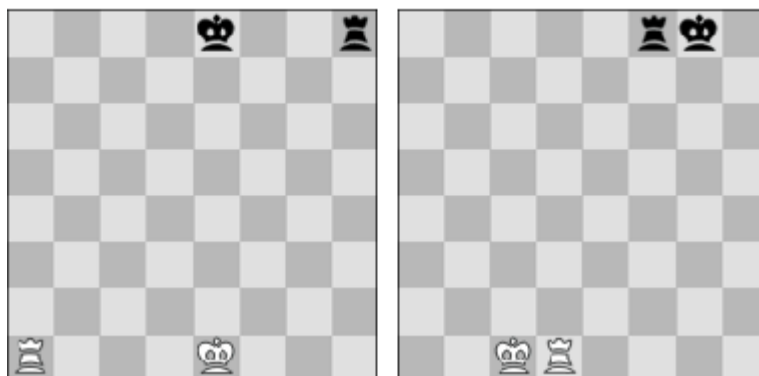
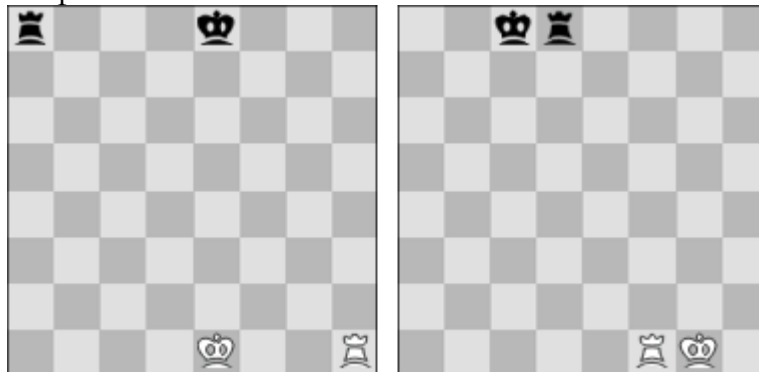


### 3.8.2. "Рокировкой".

Рокировка – перемещение короля и одной из ладей того же цвета, находящихся в начальной позиции, по крайней от игрока горизонтали, считающиеся одним ходом короля. Рокировка выполняется следующим образом: король перемещается с начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем ладья переставляется на поле, которое король пересек последним.

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

Справа сверху - 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.

3.8.2.1. Рокировка невозможна:

3.8.2.1.1. Если король ранее, до рокировки, делал ход;

3.8.2.1.2. С той ладьей, которая ранее, до рокировки, делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна в следующих случаях:

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 более фигурами соперника;

3.8.2.2.2. Если между королем и ладьей, с которой может быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.

3.9. Считается, что король находится «под шахом», если он атакован одной или более фигурами соперника, даже если эти фигуры не могут покинуть свои поля, так как их король попадет под шах или останется под шахом. Ни одна из фигур не может сделать ход, после которого свой король попадет под шах или останется под шахом.

#### **Статья 4. Выполнение ходов.**

4.1. Каждый ход должен выполняться 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. За исключением случаев, приведенных в статье 4.2, если игрок, который должен делать ход, намеренно касается на шахматной доске:

4.3.1. Одной или более своих фигур, то он должен сделать ход первой тронутой фигурой, которая может ходить;

4.3.2. Одной или более фигур соперника, то он должен взять первую тронутую фигуру, взятие которой возможно;

4.3.3. Фигур разного цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это невозможно, сделать ход или выполнить взятие той фигурой, которую он тронул первой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его соперника.

4.4. Если игрок, который должен делать ход:

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

4.4.2. Намеренно трогает ладью, а затем короля, рокировка не разрешается, и в данной ситуации нужно руководствоваться статьей 4.3.1.;

4.4.3. Намереваясь сделать рокировку, трогает короля или короля и ладью одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход королем (включая рокировку в другую сторону). Если король не имеет возможных ходов, игрок может сделать любой возможный ход;

4.4.4. Превращает пешку в новую фигуру, то выбор новой фигуры завершается после того, как эта фигура коснулась поля превращения.

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

4.6. Если фигура отпущена на поле при выполнении возможного хода или как часть возможного хода, она на этом ходу не может пойти на другое поле.

Ход считается сделанным:

4.6.1. В случае взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;

4.6.2. В случае рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи на поле, пересеченном королем. После того, как игрок отпустил руку от короля, ход еще не завершен, но игрок не имеет права сделать другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это возможно;

4.6.3. В случае превращения пешки, когда она снята с доски и игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения. Если игрок отпустил руку от пешки, которая достигла поля превращения, то считается, что ход выполнен не полностью, при этом игрок не имеет права сделать ход пешкой на другое поле.

Ход считается возможным, если все требования статьи 3 полностью выполнены. Если был сделан невозможный ход, то вместо него должен быть сделан новый ход, в соответствии со статьей 4.5.

4.7. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником статьи 4, как только он намеренно тронет фигуру.

## **Статья 5. Окончание игры.**

5.1. Партия выигрывается игроком в следующих случаях:

5.1.1. Постановка мата королю соперника. Это немедленно завершает партию, если матовая позиция достигнута возможным ходом.

5.1.2. Соперник игрока заявляет, что сдается. Это немедленно завершает партию.

5.2. Партия заканчивается вничью:



5.2.1. Если игрок, за которым очередь хода, не имеет никаких возможных ходов, а его король не находится под шахом. Партия считается закончившейся «патом». Это немедленно завершает партию, если патовая позиция достигнута возможным ходом.

5.2.2. Если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия завершилась «мертвой позицией». Это немедленно завершает партию, если позиция достигнута возможным ходом (см. статью 9.6.).

5.2.3. По соглашению между двумя игроками в ходе партии. Это немедленно завершает партию (см. статью 9.1.).

Партия может закончиться вничью:

5.2.4. Если одинаковая позиция возникла или может возникнуть на доске как минимум трижды (см. статью 9.2.).

5.2.5. Если, по крайней мере, последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без ходов какой-либо пешки и без какого-нибудь взятия (см. статью 9.3.).

## **Глава 2. Спортивная дисциплина шахматы.**

### **Статья 6. Шахматные часы.**

6.1. Термин «шахматные часы» обозначает часы с двумя цифровыми дисплеями (циферблатами), соединенными между собой так, что в любой момент может работать только один из них. «Часы» в Правилах шахмат означают один из двух цифровых дисплеев.

Каждый дисплей оснащен «флажком». «Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, истекло.

6.2.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; и/или при использовании электронных часов игрокам может добавляться определенное дополнительное время на каждый ход. Все это должно быть определено заранее.

6.2.2. Время, накопленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме режимов «задержки времени». В режиме «задержки времени» оба игрока получают «основное время на обдумывание», а также при каждом ходе - фиксированное дополнительное время. Обратный отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то основное время не изменяется, независимо от количества использованного добавочного времени.

6.3. Сразу же после падения флажка должны быть проверены требования статьи 6.2.1.

6.4. Перед началом игры арбитр принимает решение о месте установки шахматных часов.

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

6.6.1. Любой игрок, появляющийся за шахматной доской после начала тура, проигрывает партию. Это означает, что разрешенное время опоздания - 0 минут. Положение (регламент) соревнования могут устанавливать иное допустимое время опоздания.

6.6.2. В случаях, когда Положение (регламент) соревнования устанавливают иное допустимое время опоздания, должно применяться следующее. Если ни один из игроков не присутствует в начале, то играющий белыми теряет все то время, которое пройдет до его появления за шахматной доской, если иное не определено Положением (регламентом) соревнования, или если арбитр не решит иначе.

6.7.1. В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы соперника. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы.

Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил это действие, если только сделанный ход не заканчивает партию (см. статьи 5.1.1., 5.2.1., 5.2.2., 5.2.3. и 9.6.). Время между выполнением хода на шахматной доске, остановкой собственных часов и запуском часов соперника расценивается как часть времени, отведенного игроку.

6.7.2. Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Запрещается задерживать палец (руку) на кнопке часов или над часами.

6.7.3. Игроки должны обращаться с часами должным образом. Запрещается стучать по часам, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со статьей 14.4.

6.7.4. Если игрок не способен использовать часы, он, для выполнения этого действия, может предложить ассистента, который должен быть согласован с арбитром. Показания часов справедливым образом должны быть скорректированы арбитром.

6.8. Флажок считается упавшим, когда арбитр фиксирует это, или когда любой из соперников сделает правильное заявление об этом.

6.9. Если игрок не завершил предусмотренное количество ходов за отведенное время, он проигрывает партию, кроме случаев, где применяется одна из статей: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2. и 5.2.3. Однако, партия завершается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат любой серией возможных ходов.

6.10.1. Показания часов считаются окончательными, если только у часов нет очевидных дефектов. Часы с очевидным дефектом должны быть заменены, а арбитр должен как можно точнее установить время на замененных часах.

При определении времени, которое устанавливается на замененных часах, арбитр должен руководствоваться вескими аргументами.

6.10.2. Если во время игры будет обнаружено, что показания на часах выставлены неправильно, то любой из игроков или арбитр должны немедленно остановить часы. Арбитр должен выставить корректную установку, откорректировать время и количество ходов. При этом арбитр должен руководствоваться вескими аргументами.

6.11. Если оба флажка упали, и невозможно установить, какой упал первым, то:

6.11.1. Партия должна продолжиться, если это произойдет в любой период игры, кроме последнего (когда должны быть сделаны все оставшиеся ходы до конца партии);

6.11.2. Партия заканчивается вничью, если это произошло в последний период игры, при котором должны быть завершены все оставшиеся ходы.

6.12.1. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

6.12.2. Игрок может остановить часы только тогда, когда он нуждается в помощи арбитра, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.

6.12.3. В каждом случае арбитр принимает решение, когда партия должна быть возобновлена.

6.12.4. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока для этого веские причины. Если выяснится, что у него нет веской причины, то игрок должен быть наказан в соответствии со статьей 14.4.

6.13. Если произойдет какое-либо нарушение, и/или фигуры должны быть восстановлены в предшествующей нарушению позиции, арбитр должен

руководствоваться вескими аргументами, чтобы определить, какое время должно быть установлено на часах. Он также должен, если это необходимо, откорректировать счетчик ходов.

6.14. Экраны, мониторы или демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их количество, а также часы, показывающие количество сделанных ходов, разрешены в игровом зале. Однако, игрок не может делать заявление, основываясь только на такой информации.

## **Статья 7. Нарушения.**

7.1. Если в ходе партии обнаруживается, что:

7.1.1. В начальной позиции фигуры были расставлены неправильно, партия отменяется, и должна быть сыграна новая.

7.1.2. Шахматная доска была установлена не так, как требует статья 2.1, партия продолжается, но достигнутая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.

7.2. Если партия была начата противоположным цветом фигур, она должна быть продолжена, если только арбитр не решит иначе.

7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на шахматной доске, он должен восстановить правильную позицию за свое время. При необходимости, данный игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

7.4.1. Если в ходе игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, включая нарушение правил превращения пешки или взятие короля соперника, то должна быть восстановлена позиция, непосредственно предшествующая нарушению. Если позиция, непосредственно предшествующая нарушению, не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней установленной до этого нарушения позиции. Часы должны быть скорректированы согласно статье 6.13. К ходу, заменяющему невозможный, применяются статьи 4.3 и 4.6. Затем партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

7.4.2. В случае применения статьи 7.4.1. за первые два невозможных хода, сделанные игроком, арбитр должен добавить его сопернику в каждом случае по две дополнительные минуты. Если тот же игрок делает третий невозможный ход, то ему засчитывается поражение.

Однако, партия заканчивается вничью, если возникла позиция, когда его соперник не может заматовать короля соперника любыми возможными ходами.

7.5. Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением.

Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть восстановлена, партия должна быть продолжена с последней восстановленной позиции перед нарушением. Часы должны быть скорректированы согласно статье 6.13. Затем партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

## **Статья 8. Запись ходов.**

8.1. В процессе игры каждый игрок должен, ход за ходом, соответствующим образом, по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией (статьи 8.8 и 8.9), записывать свои ходы и ходы соперника на специальном бланке, предусмотренном для данного соревнования.

Запрещается записывать ходы заранее, кроме случаев, когда игрок требует зафиксировать ничью согласно статье 9.2 или статье 9.3, либо в случае откладывания партии.

Игрок может ответить на ход соперника перед тем, как записать его, но он должен записать свой предыдущий ход перед тем, как сделать следующий. Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке (см. статью 8.8.12).

Если игрок не способен вести запись, для выполнения этого действия он может предложить ассистента, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов справедливым образом должны быть скорректированы арбитром.

8.2. Бланк для записи должен быть доступен для обозрения арбитра на протяжении всей партии.

8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

8.4. Если у игрока остается на часах менее пяти минут до окончания любого из периодов партии, и он не имеет дополнительного времени 30 секунд или более на каждый ход, то до окончания данного периода он не обязан следовать требованиям статьи 8.1. Сразу после падения одного из флажков игрок должен полностью восстановить запись на своем бланке до того, как сделает следующий ход на шахматной доске.

8.5.1. Если оба игрока не обязаны вести запись в соответствии со статьей 8.4, арбитр или его помощник должны по возможности присутствовать и вести запись. В таких случаях, 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 из игроков не обязан вести запись в соответствии со статьей 8.4, он, сразу после того, как упадет один из флажков, перед своим очередным ходом должен восстановить свою запись полностью. Если при этом очередь хода его, он может воспользоваться бланком соперника, но должен вернуть его до того, как сделает ход.

8.5.3. Если невозможно полностью восстановить запись сделанных ходов, игроки должны восстановить партию на другой шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Арбитр до начала восстановления должен записать фактическую позицию, показания часов и число сделанных ходов, если эта информация доступна.

8.6. Если запись партии до возникшей позиции не может быть восстановлена, и поэтому нельзя утверждать, что игрок превысил отведенное ему время, следующий ход считается первым ходом следующего периода времени, если только не очевидно, что было сделано больше ходов.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка с указанием результата партии. Даже если результат неверный, он должен быть зафиксирован, если арбитр не решит иначе.

8.8. Для записи партии в турнирах и матчах применяется одна система - алгебраическая.

Бланки для записи партий, в которых вместо алгебраической применена другая нотация, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда используются бланки игроков.

Арбитр, увидев, что игрок использует другую нотацию вместо алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

8.8.1. В данном описании понятие «фигура» подразумевает любую фигуру, кроме пешки.

8.8.2. Каждая фигура обозначается первой заглавной буквой названия фигуры. Примеры: Кр - король, Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.

8.8.3. Пешки не указываются первой буквой, но распознаются по отсутствию такой буквы. Примеры: e5, d4, a5.

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

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

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

8.8.6. Как следствие из пунктов 8.8.4. и 8.8.5., каждое из шестидесяти четырех полей обозначается комбинацией буквы и цифры:

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

8.8.7. Каждый ход фигуры определяется: а) первой буквой названия этой фигуры и б) полем, на которое фигура пошла.

Дефис между а) и б) не ставится. Например: *Ce5, Kf3, Ld1*.

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

8.8.8. Когда фигура совершает взятие, ставится знак "x" между: а) первой буквой названия фигуры и б) полем, на которое она ходит.

Дефис между а) и б) не ставится. 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: dxе5, gxf3, ахb5.

В случае "взятия на проходе" указывается вертикаль, которую покидает пешка, совершающая взятие, и поле, на которое она становится, а в конце сокращенно добавляется "е.р.". Например: ехd6 е.р.

8.8.9. Если две одноименные фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход фигур указывается следующим образом:

8.8.9.1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, последовательно: **а)** обозначается первая буква названия фигуры, **б)** название покидаемой вертикали и **в)** поле, на которое становится фигура;

8.8.9.2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, последовательно: **а)** обозначается первая буква названия фигуры, **б)** номер покидаемой горизонтали и **в)** поле, на которое становится фигура;

8.8.9.3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, способ 8.8.9.1. предпочтителен.

В случае взятия между б) и в) 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) Kgfx3 или Kdxf3, 2) K5xf3 или K1xf3, 3) Khxf3 или Kdxf3.

8.8.10. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку соперника, пешка, которая ходит, последовательно обозначается: **а)** буквой вертикали, которую она покидает, **б)** знаком "х", **в)** 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 - схd5 или ехd5 в каждом соответствующем случае.

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

8.8.12. Предложение ничьей должно быть отмечено символом (=).

8.9. 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,

"e.p." - взятие "на проходе".

Не обязательно записывать шах, мат или взятие.

Пример записи партии:

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 exd4 4. e5 Ke4 5. Фxd4 d5 6. exd6e.p. Kxd6 7. Cg5 Kc6  
8. Фе3+3 Ce7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Ле8 11. Kpb1 (=).

## **Статья 9. Ничья.**

9.1.1. Положение о соревновании может устанавливать, что игроки не могут соглашаться на ничью раньше определенного числа ходов или вообще, без согласия арбитра.

9.1.2. Если положение о соревновании допускает ничейное соглашение, применяются следующие правила:

9.1.2.1. Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но с учетом статьи 13.6. С таким предложением не могут быть связаны никакие условия. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе, пока соперник не примет или отклонит его устно, отклонит, тронув фигуры с намерением сделать ход или взятие, либо партия завершится другим образом;

9.1.2.2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке с указанием символа "=". (статья 8.8.12);

9.1.2.3. Требования ничьей в соответствии со статьями 9.2, 9.3 или 10.2 должны рассматриваться как предложение ничьей.

9.2. Партия заканчивается вничью по правильному требованию игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция не менее трех раз (не обязательно повторением ходов):

9.2.1. Возникает, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать его;

9.2.2. Уже возникла, и игрок, за которым очередь хода, требует ничью.

Позиции, упомянутые в пунктах 9.2.1. и 9.2.2. считаются идентичными (одинаковыми), если очередь хода за тем же самым игроком, 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 пешка, которая могла быть взята на проходе, уже не может быть взята таким образом. Когда король или ладья вынужденно должны сходить, они теряют право на рокировку только после того, как любой из них сделает ход.

9.3. Партия завершается вничью по правильному требованию игрока, за которым очередь хода, если:

9.3.1. Он записывает ход на своем бланке и заявляет арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны обоими игроками без перемещения любой из пешек и какого-либо взятия, или

9.3.2. Последние 50 ходов сделаны обоими игроками без перемещения любой из пешек и какого-либо взятия.

9.4. Если игрок трогает фигуру согласно статье 4.3 без требования о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью согласно статьям 9.2 или 9.3.

9.5. Если игрок требует ничью согласно статьям 9.2 или 9.3, он может остановить часы (см. статью 6.12.2.). Он не может отказаться от своего заявления.

9.5.1. Если требование окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью.

9.5.2. Если требование окажется неправильным, арбитр должен добавить к оставшемуся на обдумывание времени соперника три минуты. Партия должна быть продолжена. Если заявление основано на намечаемом ходе, то этот ход должен быть сделан согласно статье 4.

9.6. Партия заканчивается вничью, если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов. Это немедленно завершает партию, если позиция достигнута возможным ходом.

## **Статья 10. Быстрая игра до конца партии.**

10.1. «Быстрая игра до конца партии» - это стадия партии, когда все (оставшиеся) ходы до ее окончания должны быть сделаны в ограниченный период времени.

10.2. Если на часах у игрока, за которым очередь хода, остается менее двух минут, он может требовать ничью до того, как его флажок упадет. Он должен позвать арбитра и может остановить часы (см. статью 6.12.2.).

10.2.1. Если арбитр согласен, что соперник не прилагает усилий выиграть партию нормальными средствами или не может выиграть партию нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

10.2.2. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Позднее, во время партии или как можно скоро после падения флажка, арбитр должен объявить окончательный результат партии. Он должен зафиксировать ничью, если он соглашается, что

заключительная позиция не может быть выиграна нормальными средствами, или, что соперник не делал достаточных попыток выиграть нормальными средствами.

10.2.3. Если арбитр отклоняет требование, сопернику должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

10.2.4. Решение арбитра в отношении пунктов 10.2.1., 10.2.2. и 10.2.3. должно быть окончательным.

### **Статья 11. Быстрая игра до конца партии в случае, если арбитр отсутствует в игровой зоне.**

В случае если партия играется по правилам статьи 10, игрок может потребовать зафиксировать ничью, когда у него осталось менее двух минут, но до падения своего флага. Это завершает партию.

Он может сделать такое заявление на основании того, что:

11.1. Соперник не может выиграть партию нормальными средствами. В этом случае игрок должен записать возникшую позицию, а его соперник обязан удостоверить ее.

11.2. Соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть нормальными средствами. В этом случае игрок должен записать конечную позицию и приложить свой бланк, в котором должна быть приведена полная запись партии вплоть до прекращения игры. Соперник должен удостоверить как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено арбитром, решение которого окончательно.

### **Статья 12. Очки.**

12.1. Если заранее не объявлено иначе, то игрок, выигравший партию или кому была присуждена победа без игры, получает одно очко (1), игрок, проигравший партию или кому было присуждено поражение, не получает очков (0), а игрок, завершивший свою партию вничью, получает пол-очка ( $\frac{1}{2}$ ).

### **Статья 13. Поведение игроков.**

13.1. Игроки не должны совершать никаких действий, которые наносят ущерб репутации шахмат.

13.2. Игрокам запрещено покидать «игровую зону» без разрешения арбитра. В игровую зону входят: игровая площадка, туалетные комнаты, зона отдыха, места, отведенные для курения, а также все другие места, определенные арбитром. Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую зону без разрешения арбитра.

13.3.1. В ходе партии игрокам запрещается использовать любые заметки, источники информации, советы или анализировать партию на другой доске.

13.3.2. Без разрешения арбитра игроку запрещается в игровой зоне иметь при себе мобильный телефон или другие электронные средства связи, если они полностью не выключены. Если какое-либо из подобных устройств издаст звук, то игроку должно быть засчитано поражение. Его сопернику должна быть присуждена победа. Однако если соперник не может выиграть партию серией возможных ходов, его результат должен быть зафиксирован как ничья.

13.3.3. Курение разрешается только в тех зонах, которые определены арбитром.

13.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьи, вопросов касающихся требований и других данных, относящихся к партии.

13.5. Игроки, завершившие свои партии, должны считаться зрителями.

13.6. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить соперника. Это включает в себя неоправданные требования, безосновательные предложения ничьи или занесение в игровую зону источников шума.

13.7. Нарушение любой части Статей 13.1-13.6 должно наказываться в соответствии со статьей 14.4.

13.8. Игроку, упорно отказывающему соблюдать Правила, должно быть засчитано поражение. Результат, который будет засчитан сопернику, должен определить арбитр.

13.9. Если оба игрока признаются виновными согласно статье 13.8, партия должна быть объявлена проигранной обоими игроками.

13.10. В случаях применения статьи 10.2.4. игрок не может опротестовать решение арбитра. В других случаях игрок может опротестовать любое решение арбитра, если иное не определено правилами соревнования.

13.11. Игрок, официально принявший приглашение к участию в соревновании или подавший соответствующую заявку (по форме, установленной положением о соревновании) организаторам соревнования, считается признающим настоящие Правила вида спорта «шахматы», а также принявшим на себя обязательства по их соблюдению, и в случае нарушения указанных Правил он несет установленную ответственность.

13.12. Как только игрок официально принял приглашение к участию в соревновании, он обязан играть в этом соревновании, за исключением случаев форс-мажорных обстоятельств, таких как болезнь или недееспособность. Принятие приглашения к участию в другом соревновании не является уважительной причиной для отказа от ранее данных обязательств участия.

13.13. Игроки обязаны соблюдать этические нормы в области спорта, установленные Кодексом Этики ФИДЕ, не использовать компьютерные подсказки, допинговые средства и (или) методы, проходить обязательный допинговый контроль в порядке, установленном положением о соревновании.

13.14. Появление в турнирном помещении участников соревнований, в том числе членов официальных делегаций (тренеры, представители и иные сопровождающие лица, прибывшие на соревнования, содействие по размещению которых оказывалось организаторами соревнования) в состоянии опьянения (алкогольного, наркотического или иного), равно как и распитие любых спиртных напитков в турнирном помещении строго запрещено и влечет наложение спортивных санкций в соответствии с Положением «О спортивных санкциях в виде спорта «шахматы»», утвержденным общероссийской спортивной федерацией развивающей вид спорта «шахматы».

13.15. Все участники соревнований, в том числе члены официальных делегаций (тренеры и иные сопровождающие лица, прибывшие на соревнования, в том числе содействие по размещению которых оказывалось организаторами соревнования) должны быть одеты соответствующим образом. Участникам рекомендуется воздержаться от ношения спортивной формы и обуви в турнирном помещении.

13.16. Игрок, который не желает продолжать партию и уходит из турнирного помещения, не расписавшись в своем бланке или не известив арбитра, проявляет некорректность и неуважение к сопернику. Он может быть наказан по усмотрению главного арбитра за неспортивное поведение, в том числе может быть исключен из участия в соревновании в соответствии с Положением «О спортивных санкциях в виде спорта «шахматы»», Кодексом этики ФИДЕ и п.14.4.7. настоящих Правил.

13.17. Игрок может разговаривать в турнирном зале только в случаях, предусмотренных Правилами.

13.18. Все жалобы, касающиеся поведения игроков или капитанов команд, следует сообщать только арбитра. Игроку не разрешается высказывать или выражать недовольство своему сопернику.

13.19. Если игроку присуждено поражение из-за неявки по неважительной причине, он исключается из соревнования, если только главный арбитр не решит иначе.

13.20. Если игроку присуждены три поражения из-за неявки, он должен быть исключен из соревнования, если иное не предусмотрено в положении (регламенте) о соревновании, или иное решение не принято главным арбитром.

13.21. Игрок, не желающий соблюдать настоящие Правила, положения (регламенты) о спортивных соревнованиях, использующий запрещенные в виде спорта «шахматы» средства (допинг) и (или) методы (компьютерные подсказки), нарушающий нормы, утвержденные международными спортивными организациями, и нормы, утвержденные общероссийской спортивной федерацией развивающей вид спорта «шахматы», может быть дисквалифицирован (отстранен от участия в соревнованиях на территории Российской Федерации) на определенный срок.

Решение в отношении данного игрока принимается компетентными органами общероссийской спортивной федерацией развивающей вид спорта «шахматы». Срок дисквалификации за нарушения, допущенные на соревнованиях ранга субъекта РФ или муниципального образования должен составлять не менее 6 месяцев, но не более 12 месяцев, а за нарушения, допущенные на соревнованиях более высокого ранга - на срок от 12 месяцев до 24 месяцев. В исключительных случаях возможна пожизненная дисквалификация.

К игроку, нарушившему настоящие Правила, могут быть применены иные меры ответственности в соответствии с Положением «О спортивных санкциях в виде спорта «шахматы»», утвержденным общероссийской спортивной федерацией развивающей вид спорта «шахматы».

#### **Статья 14. Роль арбитра.**

14.1. Арбитр должен следить за тем, чтобы Правила шахмат строго соблюдались.

14.2. Арбитр должен способствовать наилучшему проведению соревнования: обеспечивать создание хороших условий для игры, исключить любые помехи игрокам. Он должен внимательно контролировать ход соревнования.

14.3. Арбитр должен следить за партиями, особенно в случаях, когда игроки испытывают недостаток времени, добиваться выполнения принятых им решений, и, при необходимости, налагать на игроков соответствующие наказания.

14.4. Арбитр может наложить одно или более наказаний:

14.4.1. Предупреждение;

14.4.2. Увеличение времени на обдумывание сопернику;

14.4.3. Уменьшение времени на обдумывание игроку, нарушившему Правила;

14.4.4. Объявление партии проигранной;

14.4.5. Уменьшение нарушающей стороне количества очков в партии;

14.4.6. Увеличение количества очков в партии сопернику до максимума, предусмотренного для данной партии;

14.4.7. Исключение из соревнования.

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

14.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах шахмат. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме случаев применения статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один из флажков. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что соперник сделал ход или что он не нажал на кнопку часов.

14.7.1. Зрители и игроки других партий не должны разговаривать о партии, а также тем или иным способом вмешиваться в ход игры. В случае необходимости арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны. Если кто-либо заметит какое-либо нарушение, он может сообщить об этом только арбитру.

14.7.2. За исключением случаев, разрешенных арбитром, запрещается кому-либо пользоваться мобильным телефоном или каким-либо средством связи в игровой зоне и в любой смежной зоне, определенной арбитром.

14.8. Если установлено, либо стало общеизвестно, что об исходе партии (партий) имеется сговор, главный арбитр должен назначить наказание виновным в этом нарушении в соответствии с Положением «О спортивных санкциях в виде спорта «шахматы»», Кодексом этики ФИДЕ, либо в соответствии со статьей 13.9.

14.9. Арбитр обязан:

14.9.1. Осуществлять судейство квалифицированно и беспристрастно, исключая ошибки, которые могут повлечь искажение результатов соревнований, объективно и своевременно решать возникающие в ходе соревнований вопросы;

14.9.3. Борьба с проявлениями грубости, недисциплинированности, нарушениями настоящих Правил и норм поведения со стороны участников, тренеров, представителей.

### **Глава 3. Спортивная дисциплина быстрые шахматы.**

#### **Статья 15. Быстрая игра.**

15.1. «Быстрая игра» - это игра, в которой все ходы каждым игроком должны быть сделаны в фиксированное количество времени: по крайней мере, 15-ти минут, но менее чем за 60 минут; или основное время + 60-ти-кратное дополнительное время должно быть, по крайней мере, 15 минут и меньше 60-ти минут для каждого игрока.

15.2. Игроки не обязаны записывать ходы.

15.3. Если есть возможность адекватного наблюдения за игрой (например, один арбитр не более чем на три партии), должны применяться статьи Главы 2.

15.4. Если адекватное наблюдение за игрой невозможно, должны применяться статьи Главы 2, кроме случаев, в которых они заменены следующими статьями:

15.4.1. Как только каждый из игроков сделал три хода, не принимаются никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур, ориентации шахматной доски или установки показаний часов. В случае неправильной расстановки короля и ферзя, рокировка такого короля невозможна;

15.4.2. Арбитр должен принимать решения согласно статье 4 (выполнение ходов) только, если об этом заявили один или оба игрока;

15.4.3. Невозможный ход считается завершенным только после того, как запущены часы соперника. После этого соперник имеет право сделать заявление, что игрок сделал невозможный ход, но до того, как он сделает ответный ход. Только после такого заявления арбитр должен принимать решение. Однако, если оба короля окажутся под шахом, или превращение пешки не завершено, арбитр, если это возможно, должен вмешаться.

15.4.4. Флажок считается упавшим только тогда, когда игрок сделал об этом правильное заявление. Арбитр должен воздерживаться от сообщения о падении флажка, но может это сделать, если упали оба флажка.

15.4.5. Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и сообщить об этом арбитру. Для того, чтобы заявление было удовлетворено, флажок заявителя после остановки часов не должен быть упавшим, а у его соперника – упавшим.



15.4.6. Если оба флажка упали, арбитр должен признать партию закончившейся вничью.

#### **Глава 4. Спортивная дисциплина блиц.**

##### **Статья 16. Блиц.**

16.1. «Блиц» - это игра, в которой все ходы каждым игроком должны быть сделаны в фиксированное количество времени – менее чем за 15 минут, или основное время + 60-кратное дополнительное время должно быть меньше 15 минут для каждого игрока.

16.2. Если есть возможность адекватного наблюдения за игрой (один арбитр на одну партию), должны применяться статьи Главы 2 и статья 15.2.

16.3. Если адекватное наблюдение за игрой невозможно, то игра должна вестись в соответствие со статьями Главы 3 кроме случаев, в которых они заменены следующими статьями:

16.3.1. Статьи 10.2. и 15.4. не применяются;

16.3.2. За невозможный по Правилам ход игроку засчитывается поражение в партии. Невозможный ход считается завершенным только после включения часов соперника. Соперник имеет право заявить о выигрыше до того, как сделает свой ответный ход.

Однако он может заявить о ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат любой серией возможных ходов. Как только соперник сделает свой ход, невозможный ход не может быть исправлен, за исключением случаев взаимного согласия без вмешательства арбитра.

#### **Глава 5. Спортивная дисциплина шахматы – командные соревнования.**

##### **Статья 18.**

Командные соревнования проводятся между коллективами игроков. Число досок определяется положением (регламентом) соревнования. Игра на каждой доске представляет собой личный турнир.

##### **Статья 19.**

Если жеребьевкой определено, что команда играет белыми фигурами, это означает, что игроки команды на всех нечетных досках играют белыми фигурами, на четных – черными фигурами.

##### **Статья 20. Неявка команды.**

Матч между командами может начаться только при условии, если к началу тура явилось не менее половины состава участников команды. В случае явки команды в меньшем составе участников (или неявки вообще) главный арбитр имеет право снять команду с соревнования. В этом случае все результаты ранее сыгранных командой матчей аннулируются.

**Статья 21. Незаявленные участники.**

Незаявленные участники - игроки, не указанные в заявке, а также лица, не имеющие права играть за данную команду.

**Статья 22. Капитан команды.**

22.1. Роль капитана команды является в основном административной. В зависимости от положения о конкретном соревновании, от капитана может потребоваться подавать в определенное время письменную именную заявку на игроков его команды, которые будут участвовать в каждом туре, сообщать своим игрокам о составлении пар, подписывать протокол с результатами матча в конце игры и т.п.

22.2. Капитану дано право советовать игрокам его команды отклонить или принять предложение о ничьей или сдать партию, если только положение о соревновании не устанавливает иное.

Он должен ограничиться только краткой информацией, основанной исключительно на обстоятельствах, относящихся к матчу.

Он может сказать игроку: "предложите ничью", "примите ничью" или "сдайте партию".

*Например, на вопрос игрока, должен ли он принять предложение о ничьей, капитан должен ответить "да", "нет" или предложить игроку самому принять решение.*

22.3. Капитан должен воздерживаться от какого-либо вмешательства во время игры. Он не должен давать никакой информации игроку относительно позиции на шахматной доске и консультировать других лиц по поводу положения в партии.

На игроков распространяются те же запреты.

22.4. Даже если в командном соревновании имеется определенная командная лояльность, которая выходит за рамки отдельной партии игрока, шахматная партия, по существу, является состязанием между двумя игроками. Поэтому за игроком остается последнее слово по поводу ведения его собственной партии.

22.5. Несмотря на то, что совет капитана должен иметь существенное значение для игрока, он может его игнорировать.

22.6. Капитан не может действовать от имени игрока в отношении его партии без ведома и согласия игрока.

22.7. Все обсуждения должны вестись в поле зрения арбитра, и он имеет право настоять на том, чтобы слышать эти переговоры.

22.8. Капитан команды должен всегда влиять на свою команду так, чтобы она следовала как букве, так и духу статьи 13 настоящих Правил.

## **Глава 6. Правила проведения соревнований. (Турнирные правила).**

### **Статья 23. Турнирные правила.**

Турнирные правила применяются на всех официальных соревнованиях. Рекомендуется также использовать их на всех турнирах с обчетом рейтинга, с поправками в случае необходимости. Предполагается, что организаторы, участники и арбитры любых соревнований ознакомлены с этими правилами до начала соревнований.

### **Статья 24: Главный арбитр.**

24.1. Главный арбитр физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, проводимых на территории Российской Федерации и включенных в единый календарный план (ЕКП) Минспорта России, а также в ЕКП общероссийской, региональных или местных спортивных федераций, развивающих вид спорта «шахматы», назначается организатором соревнований.

24.2. Функциональные обязанности и полномочия главного арбитра определяются квалификационными требованиями к спортивным судьям по виду спорта «шахматы».

24.3. Перед началом соревнований главный арбитр должен:

24.3.1. Проверить все условия для игры, включая: игровое помещение, игровой зал, освещение, отопление, кондиционер, вентиляцию, отсутствие постороннего шума и т.д.;

24.3.2. Совместно с организатором обеспечить соревнование всем необходимым оборудованием и инвентарем;

24.3.3. Убедиться в наличии достаточного количества помощников и вспомогательного технического персонала;

24.3.4. Проверить условия для работы арбитров;

24.3.5. Иметь в своем распоряжении глоссарий необходимых терминов на нескольких официальных языках ФИДЕ;

24.3.6. Обеспечить проведение жеребьевки в строгом соответствии с правилами в день и час, заранее объявленные организатором;

24.3.7. Отмечать особые случаи, когда жеребьевку необходимо провести таким образом, чтобы игроки из одной команды не встречались друг с

другом, например, в последних трех турах, и следовать процедуре предписанной правилами (статьи 25.8 и 25.9);

24.3.8. Обеспечить избрание или назначение апелляционного комитета до начала первого тура (обычно – при проведении жеребьевки).

24.4. Перед началом соревнований главный арбитр может по согласованию с организатором внести изменения и дополнения в положение о соревновании, если они не противоречат настоящим Правилам

24.5. За главным арбитром остается окончательное решение, соответствуют ли условия соревнований требованиям настоящих Правил.

24.6. О каждом факте нарушения настоящих Правил, а в особенности статьи 13.14, главный арбитр соревнований любого ранга обязан незамедлительно проинформировать компетентные органы общероссийской спортивной федерации, развивающей вид спорта «шахматы».

24.7. По окончании соревнования главный арбитр в десятидневный срок обязан представить организатору соревнования официальный письменный отчет о ходе соревнования.

В отчете, помимо основных сведений о прошедшем соревновании, должна содержаться информация обо всех случаях нарушений настоящих Правил и о лицах, допустивших такие нарушения (участники, тренеры, представители), а также о принятых в этих случаях решениях. При этом обязательно указываются фамилия, имя, отчество нарушителя, его принадлежность к спортивной делегации или федерации субъекта Российской Федерации, время и место, свидетели (очевидцы), которые могут подтвердить факт нарушения.

К отчету о проведенном соревновании главный арбитр должен приложить объяснения нарушителя, если такие объяснения предоставлены.

24.8. Одновременно с официальным письменным отчетом главный арбитр через организатора соревнования обязан в десятидневный срок направить в общероссийскую спортивную федерацию, развивающую вид спорта «шахматы», итоговую таблицу и другие данные, необходимые для рейтингового обсчета в ФИДЕ.

## **Статья 25. Жеребьевка.**

25.1. Жеребьевка первого тура должна быть открытой для игроков, зрителей и средств массовой информации.

25.2. Ответственность за составление пар возлагается на главного арбитра.

25.3. Жеребьевка должна проводиться, по крайней мере, за 12 часов (одна ночь) до начала первого тура. На церемонии жеребьевки должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьевку, может быть включен в жеребьевку на усмотрение главного арбитра.

25.4. Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьевки, но до начала первого тура, а также при наличии дополнительных заявок, объявленная жеребьевка остается без изменений.

Дополнительная жеребьевка или изменения в жеребьевку могут быть внесены по усмотрению главного арбитра по согласованию с непосредственно заинтересованными игроками, но только в том случае, если это минимизирует изменения в уже объявленных парах.

25.5. При жеребьевке соревнований по круговой системе должны применяться таблицы Бергера, при необходимости скорректированные в случае проведения двухкругового турнира.

3 - 4 игрока.

№ тура

1	1:4 2:3
2	4:3 1:2
3	2:4 3:1

7 - 8 игроков.

№ тура

1	1:8 2:7 3:6 4:5
2	8:5 6:4 7:3 1:2
3	2:8 3:1 4:7 5:6
4	8:6 7:5 1:4 2:3
5	3:8 4:2 5:1 6:7
6	8:7 1:6 2:5 3:4
7	4:8 5:3 6:2 7:1

9 - 10 игроков.

№ тура

1	1:10 2:9 3:8 4:7 5:6
2	10:6 7:5 8:4 9:3 1:2
3	2:10 3:1 4:9 5:8 6:7
4	10:7 8:6 9:5 1:4 2:3
5	3:10 4:2 5:1 6:9 7:8

6 10:8 9:7 1:6 2:5 3:4  
 7 4:10 5:3 6:2 7:1 8:9  
 8 10:9 1:8 2:7 3:6 4:5  
 9 5:10 6:4 7:3 8:2 9:1

11 - 12 игроков.

№ тура

1 1:12 2:11 3:10 4:9 5:8 6:7  
 2 12:7 8:6 9:5 10:4 11:3 1:2  
 3 2:12 3:1 4:11 5:10 6:9 7:8  
 4 12:8 9:7 10:6 11:5 1:4 2:3  
 5 3:12 4:2 5:1 6:11 7:10 8:9  
 6 12:9 10:8 11:7 1:6 2:5 3:4  
 7 4:12 5:3 6:2 7:1 8:11 9:10  
 8 12:10 11:9 1:8 2:7 3:6 4:5  
 9 5:12 6:4 7:3 8:2 9:1 10:11  
 10 12:11 1:10 2:9 3:8 4:7 5:6  
 11 6:12 7:5 8:4 9:3 10:2 11:1

13 - 14 игроков.

№ тура

1 1:14 2:13 3:12 4:11 5:10 6:9 7:8  
 2 14:8 9:7 10:6 11:5 12:4 13:3 1:2  
 3 2:14 3:1 4:13 5:12 6:11 7:10 8:9  
 4 14:9 10:8 11:7 12:6 13:5 1:4 2:3  
 5 3:14 4:2 5:1 6:13 7:12 8:11 9:10  
 6 14:10 11:9 12:8 13:7 1:6 2:5 3:4  
 7 4:14 5:3 6:2 7:1 8:13 9:12 10:11  
 8 14:11 12:10 13:9 1:8 2:7 3:6 4:5  
 9 5:14 6:4 7:3 8:2 9:1 10:13 11:12  
 10 14:12 13:11 1:10 2:9 3:8 4:7 5:6  
 11 6:14 7:5 8:4 9:3 10:2 11:1 12:13  
 12 14:13 1:12 2:11 3:10 4:9 5:8 6:7  
 13 7:14 8:6 9:5 10:4 11:3 12:2 13:1

15 - 16 игроков.

№ тура

1 1:16 2:15 3:14 4:13 5:12 6:11 7:10 8:9  
 2 16:9 10:8 11:7 12:6 13:5 14:4 15:3 1:2

3	2:16	3:1	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
4	16:10	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	1:4	2:3
5	3:16	4:2	5:1	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
6	16:11	12:10	13:9	14:8	15:7	1:6	2:5	3:4
7	4:16	5:3	6:2	7:1	8:15	9:14	10:13	11:12
8	16:12	13:11	14:10	15:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:16	6:4	7:3	8:2	9:1	10:15	11:14	12:13
10	16:13	14:12	15:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:16	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:15	13:14
12	16:14	15:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:16	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:15
14	16:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:16	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1

17 - 18 игроков.

№ тура

1	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
2	18:10	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	1:2
3	2:18	3:1	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
4	18:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	1:4	2:3
5	3:18	4:2	5:1	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
6	18:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	1:6	2:5	3:4
7	4:18	5:3	6:2	7:1	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
8	18:13	14:12	15:11	16:10	17:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:18	6:4	7:3	8:2	9:1	10:17	11:16	12:15	13:14
10	18:14	15:13	16:12	17:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:18	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:17	13:16	14:15
12	18:15	16:14	17:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:18	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:17	15:16
14	18:16	17:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:18	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:17
16	18:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:18	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1

19 - 20 игроков.

№ тура

1	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
2	20:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	1:2
3	2:20	3:1	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12

4	20:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	1:4	2:3
5	3:20	4:2	5:1	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
6	20:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	1:6	2:5	3:4
7	4:20	5:3	6:2	7:1	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
8	20:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:20	6:4	7:3	8:2	9:1	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
10	20:15	16:14	17:13	18:12	19:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:20	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:19	13:18	14:17	15:16
12	20:16	17:15	18:14	19:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:20	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:19	15:18	16:17
14	20:17	18:16	19:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:20	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:19	17:18
16	20:18	19:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:20	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:19
18	20:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:20	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1

21 - 22 игрока.

№ тура

1	1:22	2:21	3:20	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
2	22:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	20:4	21:3	1:2
3	2:22	3:1	4:21	5:20	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
4	22:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	20:6	21:5	1:4	2:3
5	3:22	4:2	5:1	6:21	7:20	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
6	22:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	20:8	21:7	1:6	2:5	3:4
7	4:22	5:3	6:2	7:1	8:21	9:20	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
8	22:15	16:14	17:13	18:12	19:11	20:10	21:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:22	6:4	7:3	8:2	9:1	10:21	11:20	12:19	13:18	14:17	15:16
10	22:16	17:15	18:14	19:13	20:12	21:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:22	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:21	13:20	14:19	15:18	16:17
12	22:17	18:16	19:15	20:14	21:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:22	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:21	15:20	16:19	17:18
14	22:18	19:17	20:16	21:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:22	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:21	17:20	18:19
16	22:19	20:18	21:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:22	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:21	19:20
18	22:20	21:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:22	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1	20:21



20	22:21	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
21	11:22	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	20:2	21:1

25.6. На турнирах, проводимых по швейцарской системе, система образования пар должна быть объявлена заранее.

25.7. Система образования пар для турниров, проводимых по другим системам, также должна объявляться заранее.

25.8. Если образование пар ограничивается каким-либо способом, например, игроки одной и той же федерации по возможности не должны встречаться в последних трех турах, то игроки об этом должны быть извещены как можно раньше.

25.9. Для турниров по круговой системе жеребьевку с ограничениями можно проводить, используя представленные ниже таблицы Вармы, которые могут меняться для турниров с числом игроков от 10 до 24.

25.9.1. Указания для вытягивания турнирных номеров "с ограничениями" (таблицы Вармы):

25.9.1.1. Главный арбитр должен заранее приготовить конверты без пометок, каждый из которых содержит в себе один из нижеприведенных номеров. Конверты, содержащие группу номеров, затем помещаются в конверты большего размера без пометок;

25.9.1.2. Порядок, в котором игроки тянут жребий, определен заранее таким образом: игроки команды с наибольшим числом представителей должны тянуть первыми. Если две или более команд имеют одно и то же число представителей, очередность определяется в алфавитном порядке. Среди игроков одной и той же команды очередность определяется их фамилиями в алфавитном порядке;

25.9.1.3. Например, первый игрок из первой группы с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий, по крайней мере, достаточное число номеров для его группы, и затем вытянуть один из номеров из этого конверта. Другие игроки этой группы должны также тянуть свои номера из этого же конверта. Оставшиеся номера доступны для использования другими игроками;

25.9.1.4. Затем игроки следующей группы тянут жребий, и процедура продолжается до тех пор, пока все игроки не вытянут свои номера;

25.9.1.5. Следующая таблица Вармы может использоваться при числе игроков от 10 до 24:

9/10 игроков: A:(3, 4, 8); B:(5, 7, 9); C:(1, 6); D:(2, 10);

11/12 игроков: A:(4, 5, 9, 10); B:(1, 2, 7); C:(6, 8, 12); D:(3, 11);

13/14 игроков: A:(4, 5, 6, 11, 12); B:(1, 2, 8, 9); C:(7, 10, 13); D:(3, 14);

15/16 игроков: A:(5, 6, 7, 12, 13, 14); B:(1, 2, 3, 9, 10); C:(8, 11, 15); D:(4, 16);

17/18 игроков: A:(5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B:(1, 2, 3, 10, 11, 12); C:(9, 13, 17); D:(4, 18);

19/20 игроков: A:(6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B:(1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C:(5, 10, 19); D:(4, 20);

21/22 игрока: A:(6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B:(1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C:(11, 16, 21); D:(5, 22);

23/24 игрока: A:(6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B:(1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C:(12, 18, 23); D:(5, 24).

## **Статья 26. Игра.**

26.1. Все партии должны играть в турнирном помещении во время, заранее определенное организатором, если иное не решено главным арбитром.

26.2. При использовании механических часов они должны быть установлены таким образом, чтобы стрелки на каждом циферблате показывали шесть часов при истечении первого контроля времени.

26.3. Во всех турнирах с участием более 30 игроков в игровом зале должны быть установлены часы обратного отсчета времени, а для турниров с меньшим числом участников объявления должны быть сделаны в микрофон за пять минут и за минуту до начала партий.

26.4. Время начала тура объявляет главный арбитр или арбитр по его указанию.

26.5. По окончании партии арбитр или игроки должны разместить королей в центре доски соответствующим образом, тем самым указав результат партии.

## **Статья 27. Выбывшие игроки.**

27.1. Если игрок выбывает или исключается из турнира, проводимого по круговой системе, последствия должны быть следующими:

27.1.1. Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для обсчета рейтинга и документирования), но набранные им или против него очки не подсчитываются при окончательном подведении итогов.

Несыгранные партии этого игрока обозначаются как "—" в турнирной таблице, а эти же партии для его соперников обозначаются как "+". Если ни один из игроков не присутствует, это должно быть обозначено как два "--".

27.1.2. Если игрок завершил, по крайней мере, 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и подсчитываются при окончательном подведении итогов.

Несыгранные партии этого игрока обозначаются, как указано в статье 27.1.1.

27.2. Если игрок выбывает из турнира по швейцарской системе, набранные им и его соперниками очки остаются в турнирной таблице для подведения итогов. Только действительно сыгранные партии учитываются при обсчете рейтинга.

27.3. В командных соревнованиях как несыгранные матчи, так и несыгранные партии должны быть ясно обозначены как таковые.

## **Статья 28. Наказания, протесты.**

28.1. При возникновении спора главный арбитр или организатор должны в установленном порядке приложить достаточные усилия, чтобы разрешить его примирением.

Если это не удается, а спор является таковым, что наказание целесообразно, то в тех случаях, когда настоящие правила не предусматривают какие-либо конкретные наказания, главный арбитр или организатор имеет право по своему усмотрению наложить наказания. Главный арбитр или организатор должны принять меры для поддержания порядка и предложить другие решения, которые могли бы удовлетворить пострадавшую сторону.

28.2. На каждом соревновании должен быть апелляционный комитет. Он должен состоять из председателя, по крайней мере, двух членов и двух запасных членов. Если возможно, то председатель, члены и запасные члены должны относиться к разным командам. Ни арбитры, обслуживающие соревнование, ни игроки, участвующие в споре, не могут быть членами апелляционного комитета, рассматривающего данный спор.

28.2.1. Если предполагается, что председатель или один из членов апелляционного комитета может иметь личный интерес в связи с заявлением, его необходимо заменить запасным членом апелляционного комитета;

28.2.2. Комитет должен иметь нечетное число членов с правом решающего голоса;

28.2.3. Членами апелляционного комитета не могут быть лица младше 21 года.

28.3. Игрок может обжаловать любое решение главного арбитра или организатора, или одного из их ассистентов (помощников) при условии подачи заявления в письменной форме с взносом и не позднее срока, установленного положением (регламентом) соревнований.

Размер взноса и срок подачи заявления должны быть установлены заранее, и доведены до сведения участников соревнования и иных лиц перед началом соревнования.

Взнос подлежит возврату в случае положительного решения по заявлению.

28.4. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

### **Статья 29. Запрет курения.**

Запрещено курение в игровом зале в течение турнира. Это относится ко всем присутствующим: игрокам, официальным лицам, представителям средств массовой информации и зрителям.

За пределами игрового зала должно быть предусмотрено отдельное место для курения. Оно должно быть легкодоступно из игрового зала.

Если местные правила и нормы исключают курение в помещении, то игроки и официальные лица должны иметь возможность легко выйти из помещения наружу.

### **Статья 30. Телевизионные права, киносъемка, фотографирование.**

30.1. Телевизионные камеры в игровом зале и прилегающих помещениях допускаются с согласия организатора и главного арбитра, только если они работают бесшумно и не создают помех.

30.2. Видеокамеры без какой-либо подсветки могут размещаться в местах нахождения зрителей во время игры.

30.3. Главный арбитр должен обеспечить, чтобы присутствие теле-, видео- или фотокамер не беспокоило и не отвлекало каким-либо образом игроков.

30.4. Разрешение на фотосъемку ограничивается первыми 10 минутами первого тура и первыми пятью минутами каждого последующего тура, если только главный арбитр не решит иначе.

## **Глава 7. Правила применения дополнительных показателей.**

### **Статья 31. Учет несыгранных партий.**

Чтобы исключить нежелательное влияние несыгранных партий на распределение мест, эти партии должны считаться следующим образом.

Независимо от результата несыгранной партии (выигрыш в случае, когда игрок получает очко из-за «свободен от игры»; выигрыш или поражение по присуждению; партия не игралась, потому что игрок выбыл или отсутствовал в течение одного или нескольких туров) при определении дополнительного показателя (коэффициента Бухгольца) должен быть введен виртуальный игрок. В этой системе все несыгранные партии считаются ничьими. И будет использован результат этого виртуального участника.

Ов = результат виртуального противника

T = тур неявки

Ри = результат игрока (И) до тура T

Рн = результат неявки И в туре T

N = число туров в турнире

Ов =  $R_i + (1 - R_n) + 0.5 \times (N - T)$

Пример 1:

*В 3-м туре турнира из 9 туров Игрок И не пришел на игру.*

*Его результат после 2 туров 1.5 очка.*

*Результат Ов =  $1.5 + (1-0) + 0.5x(3-3) = 2.5$  очка после 3-го тура.*

*Результат Ов =  $1.5 + (1-0) + 0.5x(9-3) = 5.5$  очков в конце турнира.*

Пример 2:

*В 6-м туре противник игрока И не пришел на игру.*

*Его результат после 5 туров 3.5 очка.*

*Результат Ов =  $3.5 + (1-1) + 0.5x(6-6) = 3.5$  очка после 6-го тура.*

*Результат Ов =  $3.5 + (1-1) + 0.5x(9-6) = 5.0$  очков после 9 туров.*

Это не распространяется на сумму нарастающего числа очков (коэффициент прогресса) или систему Койя. В этих системах считается только результат.

### **Статья 32. Перечень используемых систем определения дополнительных показателей.**

Игроки должны быть расположены в порядке возрастания занятых мест в соответствии с используемой системой дополнительных показателей. В следующем перечне приоритет использования дополнительных показателей не определен.

Указанные ниже дополнительные показатели приведены не в порядке их взаимного приоритета.

32.1. Дополнительные показатели, основанные на собственных результатах игрока:

32.1.1. Сумма нарастающего числа очков (коэффициент прогресса). После каждого тура игрок имеет определенное количество очков. Эти очки складываются в общую сумму нарастающего числа очков:

32.1.1.1. Усеченная сумма нарастающего числа очков (усеченный коэффициент прогресса) – это сумма нарастающего числа очков, из которой вычитается количество очков после одного или более туров, начиная с первого тура.

32.1.2. Система Койя для турниров по круговой системе - это число очков, набранных против всех соперников, которые достигли результата 50% или более.

32.1.3. Расширенная система Койя.

Система Койя может быть расширена шаг за шагом с включением очковых групп, имеющих менее 50% очков, или сокращена шаг за шагом с исключением игроков, набравших 50% и больше очков;

32.1.4. Число выигранных партий;

32.1.5. Больше число партий, сыгранных черными фигурами;

32.1.6. Личные встречи - если все игроки, имеющие равное число очков, встречались друг с другом, то определяющей будет сумма очков, набранных в этих личных встречах.

32.2. Дополнительные показатели, использующие собственные результаты команды:

32.2.1. Матчевые очки в командных соревнованиях, определяемые по очкам:

«2 очка» за выигранный матч, в котором команда набрала больше половины возможных очков по доскам;

«1 очко» за ничейный матч, в котором команда набрала половину возможных очков по доскам;

«0 очков» за проигранный матч, в котором команда набрала меньше половины возможных очков по доскам;

32.2.2. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;

32.2.3. Общее число матчевых очков и суммарного количества очков, набранных всеми участниками команды;

32.2.4. Личные встречи - если все команды, имеющие равное число очков, встречались друг с другом, то решающей будет сумма очков, набранных в этих личных встречах.

32.3. Дополнительные показатели, использующие результаты соперников:

32.3.1. Система Бухгольца - это сумма очков каждого из соперников игрока:

32.3.1.1. Усредненный Бухголец - 1 — это показатель Бухгольца, из которого вычитается самый высокий и самый низкий результаты соперников;

32.3.1.2. Усредненный Бухголец -2 — это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых высоких и два самых низких результата соперников;

32.3.1.3. Усеченный Бухголец -1 — это показатель Бухгольца, из которого вычитается самый низкий результат одного из соперников;

32.3.1.4. Усеченный Бухголец -2 — это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых низких результата соперников;

32.3.1.5. Суммарный Бухголец — сумма показателей Бухгольца соперников.

32.3.2. Система Зонненборна-Бергера:

32.3.2.1. Для личных турниров — это сумма числа очков, набранных соперниками, у которых игрок выиграл, и половины числа очков, набранных соперниками, с которыми он сыграл вничью;

32.3.2.2. Для командных турниров — это сумма числа очков, определяемых как количество очков, набранных каждой командой - соперником, умноженное на результат, полученный против этой команды.

32.4. Дополнительные показатели, использующие рейтинг:

32.4.1. Средний рейтинг соперников — это сумма рейтингов соперников игрока, деленная на число туров;

32.4.2. Усеченный средний рейтинг — это средний рейтинг соперников, из которого вычитается один или более рейтингов соперников, начиная с соперника с наименьшим рейтингом;

32.4.3. Турнирный рейтинг (TPR или перформанс) определяется путем нахождения среднего рейтинга соперников, определением процентного содержания очков и затем применением соответствующих пунктов Правил определения рейтинга ФИДЕ.

Если игрок решил не играть более двух партий в турнире, например по состоянию здоровья, его TPR будет ниже любого участника, завершившего турнир.

32.4.3.1. TPR с применением правила 400 очков.

32.5. Плей-офф как дополнительное соревнование рекомендуется проводить для определения первого места, звания чемпиона или квалификационных мест:

32.5.1. Система образования пар и время проведения плей-офф должны быть определены предварительно, до начала соревнований;

32.5.2. Если время перед церемонией закрытия ограничено, в расписании турнира может быть предусмотрено, что партии между игроками, имеющими потенциальную возможность получить равное количество очков в последнем туре, могут начинаться раньше, чем все остальные партии на турнире;

32.5.3. В случае проведения плей-офф игра начинается после, по крайней мере, 30-минутного перерыва по окончании последней основной игры с участием игроков плей-офф.

При наличии последующих этапов, между каждым из них должны быть сделаны, по крайней мере, 10-минутные перерывы;

32.5.4. За каждой партией следит арбитр. В случае возникновения конфликтной ситуации, она рассматривается судьейской коллегией из трех других арбитров. Их решение является окончательным;

32.5.5. Цвета определяются по жребию во всех нижеуказанных случаях, кроме тех, которые определяются по таблицам Бергера;

32.5.6. Если время на плей-офф в некоторой степени ограничено, применяется следующее:

32.5.6.1. Если **два** игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков:

32.5.6.1.1. Они играют мини-матч из двух 3-минутных партий с добавочными 5 секундами после каждого хода. Если результаты после матча равны, то:

32.5.6.1.2. Они играют одну партию Армагеддон (внезапная смерть), белые фигуры получают 5 минут, черные — 4 минуты, в случае ничьей игрок с черными фигурами побеждает.

32.5.6.2. Если **три** игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков:

32.5.6.2.1. Они играют одну игру по круговой системе с контролем времени, указанной в п. 32.5.6.1.1.

Если результаты остаются равными, то:

32.5.6.2.2. Они играют одну игру Армагеддон по круговой системе как в п. 32.5.6.1.2.

Если результаты остаются равными, то:

32.5.6.2.3. Победителем является игрок, получающий очко с наименьшим количеством ходов.

Если двое устраняют третьего игрока, они играют как в п. 32.5.6.1.2.

Номера для образования пар определяются по жребию.

32.5.6.3. Если **четыре** игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют партию на выбывание.

Пары должны быть следующие: 1v4 и 2v3, определяемые по жребию.

Если позволяет время, играют два матча на выбывание со скоростью как в п. 32.5.6.1.1. Если нет, должен применяться Армагеддон.

32.5.6.4. Если **пять** игроков, претендующих на первое место, имеют равное число очков: они играют по одной партии по круговой системе как в п. 32.5.6.1.1.

Номера для образования пар распределяются по жребию.

32.5.6.1.1.1. Если пять игроков имеют равное число очков, ничья разрешается в пользу игрока, который сыграл в выигранных партиях меньшим количеством ходов.

32.5.6.1.1.2. Если четыре игрока из пяти имеют равное число очков, применяется п. 32.5.6.3, за исключением Армагеддона.

32.5.6.1.1.3. Если три игрока имеют равное число очков, применяется п. 32.5.6.2.

32.5.6.1.1.4. Если двое игроков имеют равное число очков, применяется п. 32.5.6.1.2.



32.5.6.5. Если **шесть** игроков, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они делятся на 2 группы по три человека. Игроки 1, 4, 5 — в одной, игроки 2, 3, 6 — в другой в порядке наивысшего тай-брейка. Затем они играют как в п. 32.5.6.2.

Победители в группах затем встречаются в плей-офф как в п. 32.5.6.1.2.

32.5.6.6. Если **семь** игроков, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют Армагеддон. В случае ничьей, первое место занимает игрок с наименьшим количеством ходов. Номера для образования пар - по жребью.

32.5.6.7. Если **восемь** игроков имеют равное число очков, они играют на выбывание, 1v8, 2v7, 3v6 и 4v5 или как в п. 30.5.6.1.2.

32.5.6.8. Если **девять** игроков имеют равное число очков, они играют в трех группах по три человека, как в п. 32.5.6.2.2. Группа А: 1, 5, 9. Группа В: 2, 6, 7. Группа С: 3, 4, 8.

32.5.6.9. Если **десять** игроков имеют равное число очков, они играют в двух группах по пять человек как в п. 32.5.6.4.

Два победителя играют как в п. 32.5.6.1.2.

32.5.6.10. Если **одиннадцать или более** игроков имеют равное число очков, игроки, начиная с 9-го и ниже, исключаются. Они делят часть общего призового фонда, что устанавливается заранее.

Оставшиеся восемь игроков должны играть в соответствии с п. 32.5.6.7.

32.5.7. Если только два игрока участвуют в плей-офф, и если позволяет время, они могут играть с б'ольшим контролем по согласованию с организатором и главным арбитром.

32.5.8. Если основные партии проводятся поздно, плей-офф может сразу сводиться к Армагеддону.

### **Статья 33. Выбор системы дополнительных показателей.**

33.1. Выбор системы дополнительных показателей, которая будет применена на турнире, должен быть сделан заранее с учетом типа турнира (швейцарская система, круговая система, командные соревнования и т.д.) и особенностей ожидаемого на турнире индивидуального состава игроков.

*Например, применение дополнительных показателей, использующих рейтинги игроков, нецелесообразно на турнирах, где рейтинги неизвестны, значительно различаются между собой или не подтверждены рейтинг-листом (например, юниорские, ветеранские соревнования).*

33.2. В данном соревновании должен применяться только один тип из пяти описанных выше групп. *Например, применение суммы нарастающего числа очков (коэффициент прогресс) + система Бухгольца было бы неправильным.*

33.3. Для различных типов соревнований рекомендуются перечисленные ниже системы определения дополнительных показателей.

33.3.1. Личные турниры по круговой системе:

33.3.1.1. Зонненборн-Бергер;

33.3.1.2. Личная встреча;

33.3.1.3. Число выигранных партий;

33.3.1.4. Система Койя;

33.3.1.5. Число партий, сыгранных черными фигурами;

33.3.1.6. Плей-офф.

33.3.2. Командные соревнования по круговой системе:

33.3.2.1. Суммарное количество набранных очков всеми участниками команды;

33.3.2.2. Очки за матчи;

33.3.2.3. Личная встреча;

33.3.2.4. Зонненборн-Бергер;

33.3.2.5. Плей-офф.

33.3.3. Личные турниры по швейцарской системе (все игроки имеют близкие рейтинги):

33.3.3.1. Средний рейтинг соперников;

33.3.3.2. Турнирный рейтинг (перформанс);

33.3.3.3. Бухгольц;

33.3.3.4. Сумма нарастающего числа очков (коэффициент прогресса);

33.3.3.5. Число побед;

33.3.3.6. Личная встреча;

33.3.3.7. Плей-офф.

33.3.4. Личные турниры по швейцарской системе (рейтинги различаются между собой):

33.3.4.1. Бухгольц;

33.3.4.2. Сумма нарастающего числа очков (коэффициент прогресса);

33.3.4.3. Зонненборн-Бергер;

33.3.4.4. Личная встреча;

33.3.4.5. Число побед;

33.3.4.6. Число партий, сыгранных черными фигурами;

33.3.4.7. Плей-офф.

33.3.5. Командные соревнования по швейцарской системе:

33.3.5.1. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;

33.3.5.2. Очки за матчи;

33.3.5.3. Личная встреча;

33.3.5.4. Бухгольц;

33.3.5.5. Зонненборн-Бергер;

33.3.5.6. Плей-офф.

## **Глава 8. Спортивная дисциплина шахматная композиция.**

### **Статья 34. Определения.**

Шахматная композиция — вид творчества, исторически сложившийся из практической шахматной игры. Цель шахматной композиции — выражение художественных идей в шахматной форме.

В шахматной композиции имеются следующие направления творческой деятельности: составление и решение композиций (задачи, этюды).

Задачи и этюды представляют собой искусственно составленные позиции фигур на шахматной доске с определенным заданием для одной из сторон, подразумевающие способ выполнения этого задания (решение).

Композиции должны отвечать ряду обязательных и художественных требований. При нарушении обязательных требований композиция дефектна и теряет право на существование. Нарушение художественных требований влияет на оценку композиции.

В шахматной композиции имеются следующие направления организационно-спортивной деятельности: публикация композиций, проведение соревнований по составлению и решению композиций, судейство соревнований по составлению и решению композиций.

Задачи и этюды характеризуются авторским содержанием, которое имеет следующие составные части:

- позиция, т.е. положение фигур на шахматной доске;
- задание - указывает требуемую цель в словесной или кодированной форме, включающей: вид задания, число ходов для выполнения задания, уточнение, если первый ход делается не общепринятой стороной, формальные аспекты, а также наличие виртуальной игры;
- решение;
- формальные аспекты - дополняют сведения о композиции, сообщая, как правило, количество фигур, наличие близнецов, тематическое задание в тематических соревнованиях.

### **Статья 35. Жанры шахматной композиции.**

Каждая из композиций принадлежит к определенному жанру. В соревнованиях композиции одного жанра обычно участвуют в самостоятельном турнире или в отдельном разделе общего турнира.

Разделение композиций по жанрам:

- этюды с заданием «Выигрыш» или «Ничья». Число ходов решения не ограничивается;
- двухходовки с заданием «Мат в 2 хода»;
- трехходовки с заданием «Мат в 3 хода»;
- многоходовки с заданием «Мат в n ходов» ( $n \geq 4$ );
- задачи на обратный мат с заданием «Обратный мат в n ходов»;
- задачи на кооперативный мат с заданием «Кооперативный мат в n ходов»;
- сказочные композиции, в которых имеется одно или несколько отличий от ранее упомянутых жанров, а именно, могут быть изменены форма или размер доски, правила движения фигур, правила игры; введены новые фигуры;

использованы дополнительные условия или иные задания;

- композиции на ретроанализ, в которых ключевую роль играет восстановление истории возникновения позиции. Задание может быть различным.

### **Статья 36. Близнецы.**

Композиции могут состоять из нескольких отдельных позиций, тесно связанных между собой, но имеющих отдельные решения. Такой набор позиций - «близнецов» рассматривается как единое произведение.

При публикации произведения приводится только одна из позиций, а также изменения, которые требуется произвести в ней, чтобы получить остальные близнецы.

Обязательным требованиям должна удовлетворять каждая из позиций-близнецов. Опубликованная позиция может и не входить в семейство близнецов (zero-позиция, ноль-позиция, 0-позиция), к ней обязательные требования в этом случае не предъявляются.

Использование близнецов допустимо, если организаторами соревнования не оговорено иное.

### **Статья 37. Авторское решение.**

Авторское решение представляет собой совокупность вариантов, раскрывающих замысел композиции. Варианты могут разделяться на основные (идейные), в которых представлено тематическое содержание задачи, дополнительные (нетематические), не связанные с основным замыслом автора, но обогащающие содержание задачи, и технические, приводимые для полноты.

Авторское решение может (обычно в зависимости от жанра) состоять из нескольких отдельных решений, а также содержать дополнительные фазы: варианты иллюзорной игры, пробные попытки, ложные следы.

### **Статья 38. Обязательные требования.**

#### **38.1. Основные принципы.**

Обязательными требованиями к этюдам и задачам являются: комплектность и легальность начальной позиции, решаемость, единственность решения. При нарушении любого из этих требований композиция считается некорректной.

#### **38.2. Комплектность и легальность начальной позиции.**

В начальной позиции композиций разрешены только фигуры, присутствующие на доске в начальной позиции шахматной партии. Если у одной из сторон имеется два слона, они должны находиться на полях разного цвета. Данное правило не применяется в сказочной композиции. Кроме того, данное правило может быть отменено в рамках конкретного соревнования.

Начальная позиция этюда или задачи (кроме сказочной композиции) должна быть легальной, т. е. должна существовать доказательная партия —

серия формально возможных ходов, с помощью которых можно прийти к начальной позиции из исходного положения фигур шахматной партии. Доказательная партия допускает превращения пешек обеих сторон.

### 38.3. Решаемость.

Задание в этюдах и задачах должно выполняться во всех вариантах. Если хотя бы в одном варианте задание выполнить нельзя, композиция не решается.

Применительно к решению, для композиций, не содержащих элементов ретроанализа, действуют следующие правила. Рокировка считается возможной, если нужные король и ладья стоят на полях e1 и a1/h1, e8 и a8/h8, соответственно. Взятие на проходе считается в начальной позиции невозможным. Правило 50 ходов не применяется.

### 38.4. Единственность решения.

Задание композиции должно выполняться только предусмотренным автором способом (способами). Особенности авторского решения должны быть указаны явно и допустимы в том соревновании, в котором участвует композиция.

В соревнованиях в ортодоксальных жанрах и в жанре обратного мата допустимо только одно решение.

Задача имеет побочное решение, если она имеет решение, отличающееся от авторского уже на первом ходу, или позволяет достичь цели в меньшее число ходов, чем указано в задании (в задачах, не относящихся к кооперативному жанру, число ходов определяется по варианту максимальной длины). Для этюдов побочным решением считается выполнение задания любым способом, отличным от авторского плана игры. Требование единственности не распространяется на игру по окончании главного варианта авторского решения (на ходы, не несущие идейной нагрузки). При наличии побочного решения композиция считается некорректной.

Дуаль в задаче имеет место, если на втором или последующих ходах решения имеется несколько способов выполнения задания белыми.

Дуаль в этюде - возможность варьирования игры белых при неизменном плане достижения цели.

В композициях, не относящихся к кооперативному жанру, возможность различной игры черных не считается дуалью, но может в некоторых случаях рассматриваться как художественный недостаток.

Задачи кооперативного жанра некорректны при наличии любых дуалей.

Другие композиции признаются некорректными при наличии значимых дуалей в тематических вариантах.

Другие дуали и прочие недостатки (например, неоднозначные опровержения ложных следов) влияют на оценку композиции судьей.

Некоторые дуали (например, двойственные превращения пешки на матующем ходу: ферзь/ладья или ферзь/слон), считаются малозначимыми и практически не влияют на оценку композиции.

### 38.5. Некорректные композиции.

Композиции, признанные некорректными вследствие нарушения обязательных требований или из-за наличия предшественника, исключаются из текущего соревнования.

Некорректная композиция может быть исправлена автором и опубликована в любом печатном (или электронном) издании (предпочтительнее в том же, где она была опубликована впервые) или повторно (только один раз) принять участие в соревновании, как оригинальное произведение. Если автор в течение трех лет не исправил композицию, то другой композитор по истечении этого срока может опубликовать свою переработку. Новая композиция (исправление или переработка первой) может быть опубликована и как коллективное произведение авторов при их взаимном согласии.

### **Статья 39. Художественные требования.**

Основные художественные требования к композиции определяются принципами единства формы и содержания, гармонического соответствия идейного замысла и средств, использованных для его воплощения. Важнейшими требованиями являются: выразительность замысла, экономичность формы, красота решения.

Арбитр учитывает художественные требования при оценке композиций. Типичные художественные требования показаны в приложении 1.

### **Статья 40. Публикация и приоритет.**

#### 40.1. Публикация.

Композиция начинает своё существование с момента ее первой публикации в печатном (или электронном) издании. Издание должно иметь фиксированное количество пронумерованных страниц, а также следующие идентификационные данные: наименование издания, ФИО ответственного за его выпуск, место и дату выхода в свет, тираж (не менее 50 экземпляров).

Издание в электронном виде должно иметь общедоступный для просмотра электронный формат, позволяющий выполнить печать на листах формата А4 (210 x 297 мм). Вместо даты выхода в свет и тиража для издания в электронном виде приводится дата обнародования.

Первая публикация композиции должна быть, как правило, выполнена на диаграмме. Сопутствующую информацию рекомендуется давать в таком порядке (сверху вниз):

- имя и фамилия автора (или авторов);
- место жительства автора (или авторов);
- отличие, полученное в соревновании (обязательно, если его итоги публикуются впервые);
- диаграмма;
- задание;
- наличие близнецов (если требуется);

- дополнительные условия, информация о сказочных элементах (если требуется).

Решение композиции также должно быть опубликовано, но для него разрешается более поздняя публикация.

Публикация оригинальных коллективных композиций и их участие в соревновании должны быть по возможности согласованы соавторами.

#### 40.2. Приоритет.

Приоритет автора (авторов) на опубликованную композицию определяется датой ее первой публикации.

Во всех последующих перепечатках в любых изданиях должны быть указаны: имя и фамилия автора (авторов), время и место (источник) первой публикации композиции или название соревнования и полученное отличие.

Преднамеренная публикация чужой композиции под своей фамилией точно или с несущественными изменениями авторского содержания является плагиатом, и «автор» ее несет ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации.

#### 40.3. Предшественник и переработка.

Предшественник — ранее опубликованная композиция, авторское содержание которой в той или иной степени совпадает с авторским содержанием вновь публикуемой композиции. Факт наличия предшественника устанавливается путем сопоставления дат выхода в свет печатных (или электронных) изданий, где композиции опубликованы впервые. При этом не имеет значения, знал ли автор новой композиции о наличии предшественника. Для задачи, участвовавшей в формальном соревновании, не считаются предшественниками композиции, опубликованные позже финального срока присылки композиций на это соревнование.

Полный предшественник — композиция, полностью совпадающая с авторским содержанием вновь опубликованной композиции. Композиция, имеющая полного предшественника, считается некорректной.

Частичный предшественник — композиция-первоисточник, к содержанию которой в другой композиции добавлены некоторые элементы новизны, но имеющая заметные отличия в тематических или дополнительных вариантах.

Для композиций, имеющих частичного предшественника, право на участие в соревновании и влияние предшественника на итоговую оценку определяется судьей.

В случае целенаправленной переработки автором Б композиции автора А, автор Б сам определяет степень улучшения. При незначительном улучшении новая композиция публикуется под фамилией «А», ниже которой указывается: «Переработка «Б». Такие переработки не имеют права участвовать в соревнованиях.

При значительном улучшении или изменении первой композиции новая композиция публикуется под фамилией «Б», ниже которой указывается: «По

«А». Эти переработки могут принимать участие в соревнованиях, при этом автор обязан указать источник заимствования. По согласованию между авторами такая композиция может также быть опубликована как коллективная.

## **Статья 41. Соревнования по составлению задач и этюдов.**

### 41.1. Виды соревнований.

Основными видами личных соревнований по составлению задач и этюдов являются: турниры, чемпионаты (первенства) и матчи.

Начало соревнования определяется датой публикации в средствах массовой информации основных его Положений.

Композиции, направляемые на соревнование, должны быть оформлены в соответствии с принятыми стандартами (статья 44) и содержать сведения, перечисленные в статье 42.

### 41.2. Турниры.

Турнир шахматных композиторов является формой соревнования, которое определяет лучших композиторов среди участников. Турниры могут проводиться как тренировочные, так и классификационные по принципу парных встреч.

В турнире по принципу парных встреч участники соревнуются попарно по соответствующему разделу (теме). Победитель каждой пары получает 1 очко, проигравший — 0. При одинаковом качестве композиций оба участника получают по 1/2 очка, а места в турнире распределяются по сумме набранных участниками очков.

По окончании турнира все участники должны быть ознакомлены с его результатами.

### 41.3. Личные чемпионаты.

Личный чемпионат является формой соревнования, в котором определяются лучшие шахматные композиторы, представившие свои задачи и этюды, опубликованные за определенный отрезок времени.

В Положении о проведении чемпионата должны быть указаны:

- разделы чемпионата;
- требования к участникам;
- период времени, за который проводится чемпионат;
- этапы чемпионата (отборочные соревнования, полуфинал, финал);
- принцип отбора композиций в финал;
- адрес и срок присылки композиций;
- максимально допустимое количество композиций от одного автора;
- награждение победителей;
- состав судейской коллегии;
- срок опубликования предварительных и окончательных итогов.

На чемпионат представляются композиции (включая исправления и переработки), впервые опубликованные за установленный период.



Коллективные композиции с авторами из других стран в соревновании не участвуют.

Места в чемпионате в каждом разделе определяются по сумме баллов нескольких композиций автора, получивших наивысшие оценки у арбитров. При равенстве баллов предпочтение отдается автору, отдельные композиции которого получили более высокие суммарные оценки арбитров. В случае идентичности этого показателя по всем композициям происходит дележ мест. В случае дефектов, обнаруженных в зачетных композициях в период подведения окончательных итогов чемпионата, они заменяются следующими по качеству из посылки автора. По окончании чемпионата все участники должны быть ознакомлены (по возможности) с его результатами.

В личных чемпионатах по шахматной композиции оценка качества композиций ведется в баллах.

#### **Статья 42. Соревнования по решению задач и этюдов.**

Соревнования по решению задач и этюдов проводятся в очной форме. Основными условиями их проведения являются:

- все участники присутствуют в назначенном месте в назначенное время;
- участник может использовать шахматную доску и фигуры, предоставленные организаторами, или свой собственный комплект, использование электронных устройств любого типа во время решения запрещается;
- соревнование состоит из одного или нескольких туров, в каждом из которых для решения предлагаются композиции разных жанров;
- если в один день проводится несколько туров, между ними должен быть перерыв не менее 15 минут;
- композиции, предложенные для решения, должны быть оригинальными или, как альтернатива, уже опубликованными, но малоизвестными;
- представленные для решения композиции должны демонстрировать понятную тему и достаточный уровень качества и трудности, причем в каждом туре задачи должны представлять разные стили;
- все композиции должны иметь только одно решение, за исключением случаев, когда заданием предусмотрено несколько решений, поэтому композиции должны быть предварительно проверены на компьютере;
- композиции, предложенные к решению, должны быть изображены на диаграммах с указанием задания, количества фигур у белых и черных, дополнительных сведений (например, близнецы, несколько решений);
- оценка решений производится по заранее установленной форме, с которой участники должны быть ознакомлены после окончания тура.

Решение заданий турнира участник должен представлять с учетом следующих требований:

- в ортодоксальных задачах приводятся все ходы на полную глубину (включая угрозу, если она также проходит на полную глубину), исключая последний ход черных и матующий ход, например, в двухходовках —

вступительный ход, в трехходовках — все варианты, кончая вторым ходом белых;

- в задачах на кооперативный мат — все ходы;
- в задачах на обратный мат — все ходы, кроме матующего хода во всех вариантах на полную глубину, включая угрозу, если она также проходит на полную глубину;
- в этюдах — все ходы до явного выигрыша или ничьей;
- в задачах, где заданием предусмотрено более чем одно решение, участник должен указать все решения, а во всех других задачах и этюдах должно быть дано только одно решение;
- если участник считает, что он нашел побочное решение, он может указать его вместо авторского, в этом случае он должен привести все ходы побочного решения в соответствии с требованиями настоящей статьи.

В зависимости от количества туров и временного контроля очные турниры бывают следующих видов:

- открытый турнир проводится в один тур длительностью 3 часа;
- интернет-турнир проводится в два тура длительностью 2 часа каждый;
- личный чемпионат, проводится в 2 дня, ежедневно по 3 тура, суммарная длительность туров одного дня - 3 часа.

Указанный регламент турниров может быть изменен их организаторами.

## **Статья 43. Судейство соревнований по шахматной композиции.**

### **43.1. Судейская коллегия.**

Для проведения соревнований по шахматной композиции назначается судейская коллегия в составе: главного арбитра, судьи-секретаря, арбитров по разделам (составление композиций) или арбитров турнира (решение композиций). В своей работе судейская коллегия должна руководствоваться настоящими Правилами.

### **43.2. Права и обязанности арбитров по шахматной композиции.**

В соревнованиях по составлению композиций судейская коллегия должна в сроки, указанные в Положении о соревновании:

- рассмотреть представленные композиции, определить степень их оригинальности, выявить дефектные композиции и имеющие предшественников;
- оценить лучшие композиции;
- составить отчет, в котором должна быть дана оценка творческих и спортивных результатов участников и организационной стороны соревнования.

#### **43.2.1. Главный арбитр обязан:**

- обеспечить выполнение Положения о соревновании;
- координировать деятельность арбитров по разделам;
- вести переписку с участниками в личных соревнованиях или капитанами — в командных.

Решение арбитра (судейской коллегии) обязательно для всех участников. Оно может быть обжаловано до момента, пока результаты соревнования не вошли в законную силу.

В случае явно неправильного или недобросовестного отношения арбитра к своим обязанностям присуждение может быть отменено, а материалы соревнования переданы на новое рассмотрение другому арбитру (судейской коллегии).

В соревнованиях по очному решению шахматных композиций судейская коллегия должна выполнять следующие требования:

- протесты участников по итогам тура должны быть переданы главному арбитру не позднее, чем через час после объявления итогов тура, в письменной форме; главный арбитр имеет право принимать протесты вне этого времени;
- протесты рассматриваются судейской коллегией в полном составе, принятое решение судейской коллегии является окончательным с момента его оглашения.

43.2.2. При оценке решений участников соревнования начисление очков ведется с учетом следующих требований:

- правильное и полное решение, в том числе побочное, оценивается в 5 очков, а неполное решение оценивается в меньшее количество очков;
- авторское задание может состоять из отдельных решений, и неправильное указание любого из них оценивается в 0 очков;
- если окажется, что у композиции нет решения, то за нее все участники получают 0 очков и им в зачет идет полное время тура;
- нелегальная позиция задачи или этюда не является основанием для исключения данного задания из турнира;
- если ход записан неправильно, неясно или двусмысленно, то этот вариант или отдельное решение рассматриваются, как неправильные;
- участник, получивший 0 очков в туре, получает в зачет полное время этого тура;
- количество очков, набранных участником, определяет занятое место, а при равенстве очков участник с меньшим затраченным временем занимает более высокое место.

43.2.3. В заочных соревнованиях по решению шахматных композиций судейская коллегия должна выполнять требования, изложенные в ст. 41.2.

## **Статья 44. Основные художественные требования.**

### **44.1. Выразительность замысла.**

Выразительность замысла, как правило, заключается:

- а) в четком выделении тематических вариантов, воплощающих замысел автора (нетематические варианты не должны затушевывать тематические варианты);

- б) в повторении идей в ряде аналогичных вариантов (принцип «эхо»), либо в синтезе нескольких идей в одном варианте, либо в создании тематических ложных следов, иллюзорной игры;
- в) в эффекте пуантировки (концентрации идеи в каком-либо ходе решения), комбинационных жертвах, изобретательной контригре другой стороны.

#### 44.2. Экономичность формы.

Экономичность формы состоит в выполнении авторского замысла минимальными средствами. Общие принципы экономичности формы конкретизируются в частные принципы экономичности начальной позиции, игры, финальной позиции.

44.2.1. Экономичность начальной позиции заключается в том, что все фигуры должны принимать участие в решении. Основная группа фигур, необходимая для осуществления задуманной идеи, составляет схему композиции. Остальные фигуры являются техническими и играют вспомогательную роль, устраняя побочные решения, дуали, нерешаемость. Необходимо добиваться:

- использования всех белых фигур в тематических вариантах и уменьшения числа технических фигур;
- легкости построения (равномерное распределение фигурного материала по всей доске, отсутствие скученности в расположении фигур);
- естественности построения, особенно в этюде (приближение начального положения к позиции практической партии).

44.2.2. Экономичность игры в задаче заключается в том, что число ходов решения должно соответствовать замыслу композиции. Если для полного представления идеи достаточно, например, трех ходов, то может быть неоправданным выполнение замысла в многоходовой форме.

44.2.3. Экономичность игры в этюде заключается в том, что все фигуры должны максимально выявлять свои возможности (что, в частности, выражается в их подвижности, в динамичности игры). Желательно, чтобы для создания вступительной игры был использован тот же материал, который реализует основную игру, раскрывает главную идею этюда. Экономичность игры не нарушается, если искусственно удлиняется решение, и через несколько ходов возвращается к авторскому решению.

44.2.4. Экономичность финальной позиции заключается в том, что в ней должны участвовать по возможности все оставшиеся на доске фигуры.

44.2.5. Экономичность мата (пата) не нарушается, если в его создании не участвуют король и пешки противника. Чистота мата (пата) не нарушается, если фигура, блокирующая поле у короля, находится в связке и это существенно для создания мата (пата).

#### 44.3. Красота решения.

Красота решения в этюде или задаче достигается скрытыми, трудными для нахождения ходами (маневрами) обеих сторон.

В этюде красивым считается решение, достигаемое динамичной, жертвенной и тонкой игрой, сопровождаемое сильными ложными следами. Желательно добиваться органического единства вступительной игры и финала.

В задаче красивым считается решение, в котором ходы белых не содержат значительного усиления их позиции или грубого ослабления позиции черных, ограничения свободы и подвижности их фигур. Поэтому предпочтительнее ходы тихие (без шахов, взятия фигур), а также без отнятия полей у черного короля. Красивым вступлением задачи считается ход, создающий видимость ослабления белых и, наоборот, усиления черных. Поэтому нежелательны объявление шаха черному королю, превращение пешки в ферзя.

В этюдах или ортодоксальных задачах взятие фигуры на первом ходу является недостатком и допускается при реализации рекордных замыслов. Взятие пешки на первом ходу допускается, если это оправдано содержанием композиции или техническими трудностями реализации вступления иным способом.

#### **Статья 45. Оформление шахматных композиций.**

Композиция, участвующая в российских соревнованиях, оформляется только на отдельном листе формата А5 (148 x 210 мм). Позиция должна быть изображена на диаграмме (напечатанной или нарисованной), черные фигуры обязательно зачернены. Над диаграммой приводится фамилия и имя автора, место публикации (если журнал, то его номер и номер композиции), полученное отличие. Для оригинальных композиций указывается «Публикуется впервые». Под диаграммой указывается количество фигур сторон и задание. Задание должно быть выражено словами или в форме обычного сокращения и включать следующие характеристики:

- наличие иллюзорной игры, если она есть, в задачах на кооперативный мат;
- изменения в позиции диаграммы в случае композиции с близнецами;
- число решений, если их больше, чем одно;
- вариации задания в кооперативных жанрах (например, в виде кода — 1.2.1.1);
- наличие попыток также может быть указано (например, в виде "v");
- все сказочные элементы, если они используются.

На этой же стороне листа - решение в русскоязычной нотации или символьном виде. Если решение не удастся полностью привести под диаграммой, то оно продолжается на другом, отдельном листе того же формата. В этом случае на втором листе дублируется фамилия автора, и указывается положение королей на диаграмме. Ходы в решении записываются только последовательно, то есть ход белых, ход черных.

Решение оформляется аккуратно и четко, не допуская ошибочного прочтения букв. Если композиция прошла компьютерную проверку, рекомендуется указать С+.

Указанные рекомендации оформления композиций на бумажном носителе применяются и при отправке композиций по электронной почте. В этом случае автор должен представить композицию в общедоступном для чтения электронном формате.

## **Глава 9. Спортивная дисциплина заочные шахматы.**

### **Статья 46. Общие положения.**

46.1. Соревнование по заочным шахматам отличается тем, что ходы пересылаются с использованием доступного участникам средства связи, все партии играют одновременно, а время на обдумывание исчисляется днями.

46.2. Правила настоящей главы относятся к соревнованиям по обычной почте и электронной почте и основаны на правилах Международной федерации заочных шахмат (ИКЧФ) с дополнениями и частичными изменениями, учитывающими особенности заочных соревнований в Российской Федерации.

46.3. Арбитр контролирует ход соревнования, ведет учет результатов законченных партий, фиксирует просрочки времени, принимает решения при нарушении Правил, положения (регламента) соревнования или спортивной этики, информирует участников о ходе соревнования и его итогах, представляет отчет в организацию, проводящую соревнование.

46.4. В личных турнирах из числа участников может быть назначен староста, который выполняет все обязанности арбитра кроме решения вопросов в собственных партиях и исключения участников из турнира. Решение старосты может быть отменено арбитром.

### **Статья 45. Личные соревнования по обычной почте.**

47.1. Участники соревнований.

47.1.1. Участник обязан соблюдать настоящие Правила, положение (регламент) соревнований, нормы спортивной этики, выполнять решения арбитра и доводить соревнования до конца.

47.1.2. Участник обязан информировать арбитра о ходе игры по установленной форме (статья 51) и в установленные сроки. В случае изменения адреса - оперативно сообщить об этом заказной корреспонденцией судье и партнерам.

47.1.3. Вся корреспонденция должна храниться участником до получения итогов соревнования и высылаться арбитру по его запросу.

47.1.4. Участник имеет право получать информацию от арбитра о ходе соревнования, разъяснения по принятому им решению и обращаться к арбитру с заявлениями в случае нарушения партнерами Правил, положения (регламента) соревнования или норм спортивной этики.

47.1.5. К участнику, нарушающему Правила, положение (регламент) соревнований или нормы спортивной этики, а также не отвечающему на запросы арбитра, могут быть применены санкции вплоть до исключения из турнира с последующей дисквалификацией.

47.1.6. Участник имеет право в течение 14 дней после получения решения арбитра подать протест апелляционному арбитру, решение которого является окончательным.

#### 47.2. Пересылка ходов.

47.2.1. Для пересылки ходов используются почтовые карточки или конверты. При необходимости, по требованию арбитра или условиям положения (регламента) соревнования ходы должны отправляться заказной корреспонденцией. Использование других видов связи допускается только при взаимном согласии партнеров, с разрешения арбитра и с соблюдением настоящих Правил.

47.2.2. Даты получения и отправления определяются по штемпелям и квитанциям заказных отправлений.

47.2.2.1. В случае несовпадения даты, указанной в корреспонденции, с датой на почтовом штемпеле дата, как правило, принимается по почтовому штемпелю.

47.2.2.2. В случае несовпадения даты заказного отправления, указанной участником, с датами штемпеля на корреспонденции и штемпелем на квитанции дата отправления принимается по штемпелю на квитанции.

47.2.2.3. При двух и более штемпелях на корреспонденции для отправителя принимается более ранняя дата, а для получателя – более поздняя.

47.2.2.4. Если почтовый штемпель отсутствует или неразборчив, то принимается дата, указанная отправителем, а дату получения фиксирует получатель.

47.2.2.5. В случае отсутствия даты отправления в сообщении партнера и на штемпеле она уточняется при ответе.

47.2.3. Допускается в отдельных партиях по согласованию между партнерами передача ходов не по почте, а другим способом. В этом случае порядок ведения партии должен быть утвержден арбитром.

#### 47.3. Ходы и варианты:

47.3.1. Ход считается возможным, если он соответствует положению фигур на доске в данный момент партии и не противоречит Правилам игры в шахматы.

47.3.2. Ходы нумеруются и записываются полной алгебраической нотацией. По согласованию между собой и с разрешения арбитра партнеры могут использовать другую нотацию.

47.3.3. Посылаемые ходы должны записываться четко, без подчисток и исправлений.

47.3.4. Для изменения написанного хода его нужно зачеркнуть, заново написать и удостоверить исправление подписью.

47.3.5. Добавление шахматных знаков («шах», «мат», «взятие»), любые пояснения к ходу или дублирование хода другой нотацией во внимание не принимаются.

47.3.6. Употребление выражения или знака «любой ход» не допускается.

47.3.7. Отправленное почтовое сообщение вместе с ходом должно содержать:

47.3.7.1. название, номер или индекс соревнования;

47.3.7.2. дату отправления хода партнера;

47.3.7.3. даты получения хода партнера и отправления своего хода;

47.3.7.4. суммарное время обдумывания обоих партнеров;

47.3.7.5. повторение последнего хода партнера и принятых ходов предложенного варианта;

47.3.7.6. полный адрес, фамилию отправителя и его подпись.

47.3.8. Допускается предлагать партнеру серию ходов (варианты). Предложенный вариант может быть принят или отклонен целиком или частично. Необходимым условием для признания действительным полученного хода партнера является правильное повторение принятых им ходов предложенного варианта.

47.3.9. Участник, принявший вариант, должен написать принятые ходы в той же последовательности.

47.3.10. Отправленный возможный ход или предложенный вариант не может быть изменен даже при согласии партнера.

47.3.11. Почтовая карточка или конверт, отправленные без ответного хода, рассматриваются как присланные с невозможным ходом.



47.3.12. В случае получения неразборчивого или невозможного хода необходимо послать запрос партнеру в трехдневный срок для замены такого хода, при этом партнер должен заменить его возможным ходом любой фигуры.

47.4. Время на обдумывание.

47.4.1. Суммарное время участника определяется как время, затраченное им на обдумывание всех сделанных ходов, плюс штрафные дни за задержку игры.

47.4.2. Под задержкой игры понимается ситуация, когда нарушается нормальный ход партии из-за несоблюдения Правил, а время затрачивается на исправление ошибок.

47.4.3. На обдумывание каждых 10 ходов участнику дается 30 дней с накоплением времени, если в регламенте не предусматривается иной контроль. Время пересылки корреспонденции не учитывается.

47.4.4. Время, затраченное на обдумывание хода, определяется как разность между датой получения хода от партнера и датой отправления ответа.

47.4.5. Не засчитывается время на обдумывание ходов, сделанных до даты официального начала игры в соревновании.

47.4.6. Если участник получил сообщение о начале соревнования с опозданием, то датой начала игры для него считается третий день после получения этого сообщения.

47.4.7. Не включается во время на обдумывание задержка ответа до трех дней, если участник сообщает партнеру об отправке им невозможного или неразборчиво написанного хода, а также при ответе на повторный ход партнера, когда сам повторяет свой ранее отправленный ход.

47.4.8. При отправке варианта время на обдумывание засчитывается: для предложившего вариант – по первому ходу варианта, а для получившего – по последнему принятому ходу.

47.4.9. В случае задержки игры участнику в данной партии добавляется пять штрафных дней:

47.4.9.1. при отправке невозможного или неразборчиво написанного хода;

47.4.9.2. при неправильном повторении хода партнера;

47.4.9.3. при невыполнении требований арбитра или условий положения (регламента) соревнования об отправке ходов заказной корреспонденцией.

47.4.9.4. при ошибке в адресе.

47.4.10. при повторном совершении участником любой из ошибок по статье 47.4.9 ему в данной партии добавляется десять штрафных дней.

47.4.11. В случае несвоевременной отправки повторного хода, приведшей к задержке игры, ко времени участника добавляется все время задержки.

47.4.12. Участник, находящийся в цейтноте, у которого до конца очередного контроля остается пять или менее дней независимо от количества сделанных ходов, должен посылать свои ответы заказной корреспонденцией.

47.5. Действия в случае отсутствия ответа.

47.5.1. При отсутствии ответа в течение 30 дней участник должен повторить ход и всю относящуюся к нему информацию заказной корреспонденцией в адрес партнера. При неполучении ответа и на это отправление в установленный срок участник должен сообщить арбитру о факте срыва переписки. При отсутствии первого хода от участника, играющего белыми, в течение 30 дней после начала турнира, партнер должен послать запрос заказной корреспонденцией, одновременно известив об этом арбитра.

47.5.2. В партиях, в которых в течение трех месяцев не было сделано ни одного хода, участнику, не принявшему мер для продолжения игры и не информировавшего судью о задержке со стороны партнера, засчитывается поражение.

47.6. Просрочка времени.

47.6.1. Под просрочкой времени понимается зафиксированный перерасход времени на обдумывание у участника, если при этом на 10 и менее ходов израсходовано свыше 30 дней, на 20 и менее ходов – свыше 60 дней и т.д. при условии, что положением (регламентом) соревнования не предусмотрена другая норма времени.

47.6.2. При первой просрочке времени у партнера участник должен послать арбитру заказным письмом:

47.6.2.1. заявление и подсчет времени, подтверждающий наличие просрочки у партнера, а при необходимости график переписки (статья 52);

47.6.2.2. указать номер квитанции и дату отправления заказной корреспонденции в адрес партнера с сообщением о допущенной им просрочке;

47.6.2.3. приложить последние открытки партнера в количестве, достаточном для подтверждения подсчета времени.

47.6.3. Заявление о просрочке может быть сделано не позднее ответа на контрольный ход партнера.

47.6.4. В случае фиксации первой просрочки у участника отсчет времени для него начинается с нуля и со следующего хода.

47.6.5. В случае несогласия участника с объявленной просрочкой он должен в течение семи дней со дня получения от партнера сообщения о просрочке направить арбитра мотивированное возражение заказной корреспонденцией.

47.6.6. Участнику, допустившему вторую просрочку, фиксируется поражение.

47.6.7. Определив у партнера вторую просрочку, участник должен выслать судье заказной корреспонденцией кроме материалов, предусмотренных статьей 47.6.2, свой очередной ход, который партнеру не сообщается.

47.6.8. Начиная с момента отправления арбитра заявления о второй просрочке до решения арбитра, игра в партии прерывается.

47.6.9. Если заявление о второй просрочке отклоняется, то арбитра отсылает очередной ход участника партнеру, после этого партия продолжается.

47.6.10. При отклонении заявления участника о второй просрочке арбитра имеет право добавить штрафные дни за задержку игры участнику, необоснованно заявившему о таковой.

47.6.11. Допускается проведение соревнования с зачетом поражения после первой просрочки, что должно быть оговорено в положении (регламенте) соревнования.

#### 47.7. Перерывы.

47.7.1. Каждый участник в течение календарного года имеет право на один или несколько перерывов общей продолжительностью не более 30 дней во всех партиях одновременно. Общая продолжительность перерывов за время соревнования устанавливается положением (регламентом) соревнования.

47.7.2. Участник должен направить сообщение о своем перерыве всем партнерам до его начала, а арбитра поставить в известность заказной корреспонденцией.

47.7.3. Сообщение о перерыве может быть послано партнерам вместе с очередным ходом, а в случае отсутствия ответного хода от партнера участник вместе с сообщением о перерыве должен повторить свой последний ход.

47.7.4. Время перерыва не засчитывается как время на обдумывание участнику, который объявил перерыв, а у его партнеров время исчисляется в обычном порядке.

47.7.5. Если участник, объявивший перерыв, получает ход от партнера до начала перерыва, а ответ посылает после его окончания, то время на обдумывание уменьшается на число дней перерыва.

47.7.6. Если участник пошлет извещение о перерыве после его начала, то в соответствующих партиях перерыв засчитывается со дня отправления этого извещения.

47.7.7. В исключительных случаях арбитр может разрешить перерыв после его фактического начала или предоставить дополнительный перерыв.

#### 47.8. Выбытие.

47.8.1. В случае выхода участника из турнира арбитр принимает решение по фиксированию результатов его партий с учетом степени уважительности причины выбытия участника и системы проведения соревнования. Возможны следующие решения:

- зачет поражения участнику в неоконченных партиях;
- присуждение неоконченных партий выбывшего участника;
- исключение из турнира без учета всех его неоконченных партий.

47.8.2. Результаты неоконченных партий выбывшего участника для его партнеров фиксируются после получения от них текстов партий.

47.8.3. Участник, который не отвечает на запросы арбитра и не высылает отчеты, может быть исключен из турнира с зачетом поражения в неоконченных партиях.

#### 47.9. Учет результатов и присуждение незаконченных партий.

47.9.1. После окончания партии оба участника сообщают арбитру ее результат и высылают запись. Результат партии учитывается после получения ее записи.

47.9.2. Запись партии производится алгебраической нотацией и должна содержать:

- фамилии партнеров;
- название, номер или индекс соревнования;
- даты начала и окончания партии;
- суммарное время каждого из участников;
- результат партии;
- подпись.

47.9.3. Если ни от одного из участников не будет получена запись партии, то обоим партнерам может быть засчитано поражение.

47.9.4. Партии, не законченные до срока окончания соревнований, присуждаются.

47.9.5. Для присуждения партии оба участника в течение 14 дней после даты окончания турнира высылают арбитру заказной корреспонденцией:

47.9.5.1. запись партии согласно статье 47.9.2.;

47.9.5.2. заключительную позицию;

47.9.5.3. обоснование предположения по результату партии (ничья, выигрыш), которое может быть подтверждено анализом;

47.9.5.4. участник, за которым очередь хода, сообщает его арбитру, и этот ход рассматривается как сделанный.

47.9.6. При совпадении оценки позиции у обоих партнеров партия считается оконченной без присуждения.

47.9.7. Присуждение производится на основании проверки материалов, полученных от участников, а при их ошибочности или недостаточности - по оценке присуждающего арбитра.

47.9.8. Участник, не представивший материалы для присуждения согласно статье 47.9.5, лишается права на апелляцию.

47.9.9. Арбитр сообщает участникам об итогах присуждения, указав последний сделанный ход и подтвердив возможность апелляции.

47.9.10. Апелляция может быть подана арбитру (с копией партнеру заказной корреспонденцией) в 14-дневный срок со дня получения информации. При необходимости может быть приложен дополнительный анализ.

47.9.11. Повторное присуждение производится другим арбитром, решение которого является окончательным.

## **Статья 48. Личные соревнования по электронной почте.**

48.1. Участники соревнований.

48.1.1. Участник обязан соблюдать настоящие Правила и положение (регламент) соревнования, нормы спортивной этики, выполнять решения арбитра и доводить соревнование до конца.

48.1.2. Участник обязан в течение трех дней информировать партнеров и арбитра об изменении электронного адреса. В случае, если участник отправляет письмо с адреса, отличного от указанного в стартовых

документах или измененного в ходе турнира, он должен известить об этом партнера и арбитра.

48.1.3. Участник обязан предоставлять арбитру по его запросу информацию о ходе партий соревнования.

48.1.4. Вся переписка с партнером в течение партии и запись ходов с сохранением дат должна сохраняться до конца турнира и высылаться арбитру по его запросу.

48.1.5. В случае поломки оборудования или программного обеспечения участник обязан в течение трех дней принять меры к информированию об этом партнеров и арбитра турнира, связавшись с арбитром любым доступным способом, например, по e-mail с другого электронного адреса, по телефону, отправив заказное письмо и т.д. В случае потери корреспонденции в результате поломки оборудования или программного обеспечения арбитр турнира по просьбе участника запрашивает необходимую корреспонденцию у партнеров участника и предоставляет ее участнику.

48.1.6. Если участник потерял доступ к электронной почте и, независимо от причины, не может восстановить этот доступ в пределах 30 дней после даты сообщения о потере доступа, он считается выбывшим из турнира.

48.1.7. В случае любого спора, касающегося партии, между участниками судья турнира должен быть немедленно извещен ими.

48.1.8. Участник имеет право получать информацию от арбитра о ходе соревнования, разъяснения по принятому им решению и обращаться к арбитру с заявлениями в случае нарушения партнерами Правил, положения (регламента) соревнований или норм спортивной этики.

48.1.9. К участнику, нарушающему Правила или нормы спортивной этики, а также не отвечающему на запросы арбитра, могут быть применены санкции вплоть до исключения из турнира с последующей дисквалификацией на определенный срок.

48.1.10. Участник имеет право в течение 14 дней после получения решения арбитра подать протест апелляционному арбитру, решение которого является окончательным.

48.2. Пересылка ходов.

48.2.1. Каждое электронное сообщение должно содержать:

- заголовок играемой партии;
- запись всех сделанных ранее ходов;
- подтверждение даты отправления партнером последнего хода;

- дату получения хода от партнера;
- свой ход;
- предполагаемую дату отправления своего хода;
- время обдумывания своего хода и суммарное время обдумывания партнеров;
- подпись и электронный адрес отправителя.

48.2.2. Заголовок играемой партии должен содержать название соревнования, дату его старта, указание фамилий игроков, играющих белыми и черными фигурами.

48.2.3. При отсутствии перечисленных в пункте 48.2.1. дат получатель проставляет наиболее вероятные и приводит их вместе с ответным ходом. В случае расхождения между указанной предполагаемой датой отправления хода и фактической датой отправления электронного сообщения получатель принимает фактическую дату отправления, о чем сообщает с ответным ходом.

48.2.4. Ходы в электронном сообщении пишутся в согласованной партнерами нотации. В случае отсутствия согласованности в выборе нотации используется цифровая нотация и стандартная форма сообщения. Описание цифровой нотации приводится в статье 50. В статье 51 приводятся примеры допустимых форм электронных сообщений.

48.2.5. Стандартное время передачи ходов по электронной почте - один день. Если фактическое время передачи ходов превышает стандартное, то для разрешения этой ситуации участник должен обратиться к арбитру.

### 48.3. Ходы и варианты.

48.3.1. Ход считается возможным, если он соответствует положению фигур на доске в данный момент партии, и не противоречит Правилам игры в шахматы.

48.3.2. После отправки сообщения ход не может быть взят обратно. Опечатки, которые являются возможными ходами, не заменяются.

48.3.3. Правильный повтор предыдущих ходов является обязательным условием признания действительным ответа на последний ход.

48.3.4. В случае получения неразборчивого, неоднозначного или невозможного хода необходимо послать запрос партнеру для немедленного исправления; при этом партнер не обязан делать ход той же фигурой.

48.3.5. Сообщение, отправленное без ответного хода, рассматривается как присланное с неразборчивым ходом.

48.3.6. Добавление шахматных знаков ("шах", "мат", "взятие"), любые пояснения к ходу или дублирование хода другой нотацией во внимание не принимаются.

48.3.7. Допускается предлагать партнеру серию ходов (варианты). Предложенный вариант может быть принят или отклонен целиком или частично. Необходимым условием для признания действительным полученного хода партнера является правильное повторение принятых им ходов предложенного варианта.

48.3.8. Участник, принявший вариант, должен написать принятые ходы в той же последовательности.

48.3.9. Если на принятый вариант не дан ответный ход, это следует трактовать как неразборчивый ход.

48.4. Время на обдумывание.

48.4.1. Суммарное время участника определяется как время, затраченное им на обдумывание всех сделанных ходов, плюс штрафные дни за задержку игры.

48.4.2. Под задержкой игры понимается ситуация, когда нарушается нормальный ход партии из-за несоблюдения Правил, а время затрачивается на исправление ошибок.

48.4.3. Участнику дается 60 дней на каждые 10 ходов с накоплением времени, если в положении (регламенте) соревнования не предусмотрен другой контроль времени. Время пересылки корреспонденции не учитывается.

48.4.4. Время, затраченное на каждый ход, определяется как разность между датой получения последнего хода партнера и датой отправления ответа.

48.4.5. Не засчитывается время на обдумывание ходов, сделанных до даты официального начала игры в соревновании.

48.4.6. При отправке варианта время на обдумывание засчитывается: для предложившего вариант – по первому ходу варианта, а для получившего – по последнему принятому ходу.

48.4.7. Два штрафных дня добавляется ко времени участника, пославшего неразборчивый, невозможный или неоднозначный ход, а также неправильно повторившего последний ход партнера.



48.4.8. Не включается во время на обдумывание задержка ответа до трех дней, если участник отвечает на невозможный ход, а также на неправильно повторенный ход.

48.4.9. Если при отсутствии ответа кто-либо из партнеров задержит отправку повтора более чем на три дня, и при этом выяснится, что задержка игры связана с неполучением письма, участник штрафуются на время, равное задержке повтора.

48.4.10. Если у одного из партнеров до контрольного хода осталось пять или менее дней, всю переписку необходимо вести, отправляя копии арбитру.

48.5. Действия в случае отсутствия ответа.

48.5.1. В случае отсутствия ответа на любой ход в течение 14 дней необходимо повторить ход и всю относящуюся к нему информацию, отослав копию арбитру. Ответ на повторно присланный ход также должен быть отправлен с копией арбитру.

48.5.2. Если в результате повтора хода выяснится, что предыдущее письмо не получено, об этом необходимо в течение трех дней сообщить партнеру и арбитру.

48.5.3. В партиях, в которых в течение 40 дней не было сделано ни одного хода, может быть засчитано поражение игроку, который не информировал арбитра о своей (или партнера) задержке игры.

48.6. Просрочка времени.

48.6.1. Заявление о просрочке времени должно быть послано арбитру участником с указанием всех необходимых сведений не позднее ответа на 10-й, 20-й, 30-й и т. д. ход противника.

48.6.2. Копия заявления о просрочке времени должна быть отправлена партнеру.

48.6.3. Заявление о просрочке времени прерывает партию до решения арбитра.

48.6.4. В случае несогласия с претензиями партнера необходимо в течение 14 дней с момента получения сообщения направить протест арбитру.

48.6.5. Арбитр информирует участников о своем решении в связи с заявлением о просрочке времени.

48.6.6. Если арбитр фиксирует просрочку времени, то участнику, допустившему просрочку, засчитывается поражение.

48.6.7. В случае отклонения заявления о просрочке арбитр может запретить заявителю подавать претензии в течение текущего десятиходового цикла.

#### 48.7. Перерывы.

48.7.1. Участник может в течение календарного года сделать один или несколько перерывов в игре общей продолжительностью не более 30 дней во всех партиях одновременно.

48.7.2. Участники, объявляющие перерыв, должны заранее информировать об этом всех своих партнеров и арбитра.

48.7.3. Участник имеет право прервать свой перерыв, сообщив об этом партнерам и арбитру.

48.7.4. Время перерыва не засчитывается как время на обдумывание участнику, который объявил перерыв, а у его партнеров время исчисляется в обычном порядке.

48.7.5. Если участник, объявивший перерыв, получает ход от партнера до начала перерыва, а ответ посылает после его окончания, то время на обдумывание уменьшается на число дней перерыва.

48.7.6. Если участник, объявивший перерыв, получает ход во время перерыва, то время на обдумывание исчисляется со следующего дня, до которого был перерыв.

48.7.7. В исключительных случаях судья может разрешить перерыв после его фактического начала или предоставить дополнительный перерыв.

#### 48.8. Выбытие.

48.8.1. В случае выхода участника из турнира арбитр принимает решение по фиксации результатов его партий с учетом степени уважительности причины выбытия участника и системы проведения соревнования. Возможны следующие решения:

- зачет поражения участнику в неоконченных партиях;
- присуждение неоконченных партий выбывшего участника;
- исключение из турнира без учета всех его неоконченных партий.

48.8.2. Результаты неоконченных партий выбывшего участника для его партнеров фиксируются после получения от них текстов партий с выбывшим участником (см. статью 48.9).

48.8.3. Участник, который не отвечает на запросы арбитра и не высылает отчеты, может быть исключен из турнира с зачетом поражения в неоконченных партиях.

48.9. Учет результатов и присуждение неоконченных партий.

48.9.1. После окончания партии оба участника должны выслать арбитру по электронной почте полный текст записи партии, желательно в формате PGN, с указанием результата.

48.9.2. Результат официально регистрируется только после получения указанных материалов.

48.9.3. Если ни от одного из участников не будет получена запись партии, обоим игрокам может быть засчитано поражение.

48.9.4. Для присуждения партии оба участника в течение 14 дней после даты окончания турнира высылают арбитру:

48.9.4.1. запись партии;

48.9.4.2. заключительную позицию;

48.9.4.3. обоснование предположения по результату партии (ничья, выигрыш), которое может быть подтверждено анализом;

48.9.4.4. участник, за которым очередь хода, сообщает его арбитру и этот ход рассматривается как сделанный.

48.9.5. При совпадении оценки позиции у обоих партнеров партия считается оконченной без присуждения.

48.9.6. Присуждение производится на основании проверки материалов, полученных от участников, а при их ошибочности или недостаточности - по оценке присуждающего арбитра.

48.9.7. Участник, не представивший материалы для присуждения согласно статье 48.9.4, лишается права на апелляцию.

48.9.8. Арбитр сообщает участникам об итогах присуждения, указав последний сделанный ход и подтвердив возможность апелляции.

48.9.9. Апелляция может быть подана арбитру (с копией партнеру) в 14-дневный срок со дня получения информации. При необходимости может быть приложен дополнительный анализ.

48.9.10. Повторное присуждение производится другим арбитром, решение которого является окончательным.

**Статья 49. Форма отчета о ходе игры в турнире.**

Отчет участника турнира <ФИО> о ходе игры в турнире <код турнира> по состоянию на дд/мм/гг.

N	Фамилии партнеров	Сделано ходов		Время на обдумывание		Дата получения последнего хода	Дата отправления последнего хода	Примечания
		белыми	черными	белых	черных			

### Статья 50. Цифровая нотация.

50.1. В цифровой нотации ход кодируется четырехзначным числом.

50.2. Первые два знака определяют поле, с которого идет фигура, а последние два знака определяют поле, на которое идет фигура.

Пример. Ход 1. e2-e4 кодируется как 1. 5254.

50.2.1. В случае рокировки кодируется движение короля.

Пример. Ход 10. 0-0 кодируется как 10. 5171, а 15. ... 0-0-0 кодируется как 10. ... 5838.

50.3. В случае превращения пешки ход кодируется пятизначным числом, последняя цифра определяет признак превращаемой фигуры.

1 - превращение в ферзя;

2 - превращение в ладью;

3 - превращение в слона;

4 - превращение в коня.

Пример. 40. e7-e8Ф пишется 40. 57581 50, ...h2-h1К пишется 50. ... 82814.

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

### Статья 51. Формы допустимых сообщений.

Основная форма сообщения.

Начало формы

-----  
*Турнир* < Название соревнования >  
*Дата старта* < Дата старта >  
*Белые* < фамилия, имя играющего белыми >  
*Черные* < фамилия, имя играющего черными >  
*[Перерывы белых]* < Перерывы белых > ]  
*[Перерывы черных]* < Перерывы черных > ]  
Пол. Отв. Время N Белые Черные Пол. Отв. Время  
--- 10/05 0/00 01. 4244 4745 12/05 12/05 0/00  
12/05 16/05 4/04 02. 7163 7776 17/05 18/05 1/01  
19/05 22/05 3/07 03. 3234  
< Подпись >  
< электронный адрес >

-----  
Конец формы

Столбцы «Пол.» <Дата получения хода>.  
Столбцы «Отв.» <Дата ответа на ход>.  
Столбцы «Время» <Время на ход> / <Общее время>.  
Столбец «N» <Номер хода>.  
Столбец «Белые» <Ход белых в цифровой нотации>.  
Столбец «Черные» <Ход черных в цифровой нотации>.

## 50.2. Возможная форма сообщения.

Начало формы

-----  
*Турнир* < Код турнира >  
*Дата старта* < Дата старта >  
*Белые* < фамилия, имя играющего белыми >  
*Черные* < фамилия, имя играющего черными >  
< Текст партии в согласованной партнерами нотации >  
< Дата отправки хода партнером >  
< Дата получения >  
< Предположительная дата отправления >  
*Время белых* <на ход>/ <общее>  
*Время черных* <на ход>/ <общее>  
<Подпись>  
<электронный адрес>  
Конец формы.

## Статья 52. График прохождения ходов.

Турнир № \_\_\_\_\_

График прохождения ходов и затраченного времени (график переписки) в партии \_\_\_\_\_

Белые _____						Черные _____					
№ пп.	Ход белых	Дата		Время		Ход черных	Дата		Время		Примечание
		получил	отправил	наход	суммарное		получил	отправил	наход	суммарное	

### **Глава 10. Заключительные положения.**

#### **Статья 53. Ответственность за нарушения настоящих Правил.**

53.1. Субъекты физической культуры и спорта за нарушение требований, установленных настоящими Правилами, несут ответственность в соответствии с решениями компетентных органов общероссийской спортивной федерации, развивающей вид спорта «шахматы».

Под субъектами физической культуры и спорта в настоящих Правилах понимаются:

- 1) физкультурно-спортивные организации, в том числе физкультурно-спортивные общества, спортивные клубы, центры спортивной подготовки, региональные и местные спортивные федерации, осуществляющие деятельность в виде спорта «шахматы»;
- 2) образовательные учреждения, осуществляющие деятельность в виде спорта «шахматы»;
- 3) организаторы официальных соревнований по шахматам, а также граждане, участвующие в официальных соревнованиях по шахматам, проводимых на территории Российской Федерации в соответствии с федеральным законом «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», спортсмены и их коллективы (спортивные команды), спортивные судьи, тренеры и иные специалисты в области вида спорта «шахматы» в соответствии с перечнем таких специалистов, утвержденным федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта.

53.2. Споры по вопросам применения настоящих Правил и привлечения к ответственности за их нарушение рассматриваются компетентными органами общероссийской спортивной федерации, развивающей вид спорта «шахматы», в установленном общероссийской спортивной федерацией, развивающей вид спорта «шахматы», порядке и в соответствии с Уставом общероссийской спортивной федерации, развивающей вид спорта «шахматы».