



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА, ТУРИЗМА И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТТУРИЗМ РОССИИ)

« 21 » ноября 2011 г.

ПРИКАЗ

№ 1463

Самое важное
23.11.11

Об утверждении правил вида спорта «шахматы»

На основании подпункта 5.2.11.9. Положения о Министерстве спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации, утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 29.05.2008 № 408 (Собрание законодательства Российской Федерации 2008, № 22, ст. 2585; № 42, ст. 4825; № 46, ст. 5337; № 50, ст. 5970; 2009, № 6, ст. 738; № 20, ст. 2473; № 43, ст. 5064; № 46, ст. 5497; 2010, № 18, ст. 2248; № 26, ст. 3350; № 50, ст. 6717; 2011, № 6, ст. 888; № 14, ст. 1935; № 14, ст. 1945; № 22, ст. 3176), и р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить прилагаемые правила вида спорта «шахматы».
2. Признать утратившим силу приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 16.07.2010 № 738 «Об утверждении правил вида спорта «шахматы».
3. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации П.А. Колобкова.

Министр

В.И. Колосков

В.Л. Мутко

Колоскову В.И.

Прошу довести до сведения федерации
Мутко



ФГБУ «ЦСП»
Вх. № 04-03.14/140
От 23.11.2011 1 + 42 л.

МИНСПОРТТУРИЗМ РФ
Вн. № 1463
От 21.11.2011 1 + 42 л.



Утверждены приказом Минспорттуризма России
от « 21 » ноября 2011 г. № 1463

Правила вида спорта «шахматы»

1. 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 настоящих Правилах, равнозначен термину «спортивный судья по виду спорта «шахматы». Спортивный судья в виде спорта «шахматы» - физическое лицо, уполномоченное организатором спортивного соревнования обеспечить соблюдение правил вида спорта и положения (регламента) о спортивном соревновании, прошедшее специальную подготовку и получившее соответствующую квалификационную категорию.

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 (классические шахматы), Правила соревнований по быстрой игре (рапид), Правила соревнований по игре в блиц (молниеносная игра), Алгебраическую нотацию, Правила проведения соревнований (турнирные правила), Правила применения дополнительных показателей.

2. Правила игры.

Статья 1: Основные положения и цели игры.

1.1. В шахматы играют два игрока, которые по очереди перемещают свои фигуры светлого и темного ("белого" и "черного") цвета соответственно на квадратной доске, называемой "шахматной" (см. Статьи 2.3 и 3). Начальный ход делает игрок, имеющий белые фигуры. Игрок получает право хода только после того, как его соперник завершил ход (см. Статью 6.7).

1.2. Цель игры в шахматы заключается в достижении победы над соперником, для чего одним из основных способов является неотразимое нападение (атака) на главную фигуру соперника - короля таким образом, чтобы он не имел защитных (спасительных) ходов. Считается, что игрок, который достигает этой цели, "заматовал" короля соперника и выиграл партию (см. Статью 5.1). Игрок, король которого заматован, проиграл партию. Оставлять своего короля под нападением и подвергать его нападению не разрешается. Взятие короля соперника запрещено.

1.3. Игра оканчивается вничью, если ни один из игроков не может поставить сопернику мат, либо по их взаимному соглашению (см. Статью 5.2).

Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске.

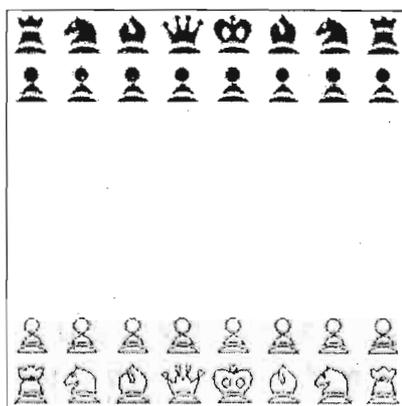
2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (сетка 8x8), чередующихся светлых ("белые" поля) и темных ("черные" поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур ("белые"); другой - 16 темных фигур ("черные").

Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

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

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



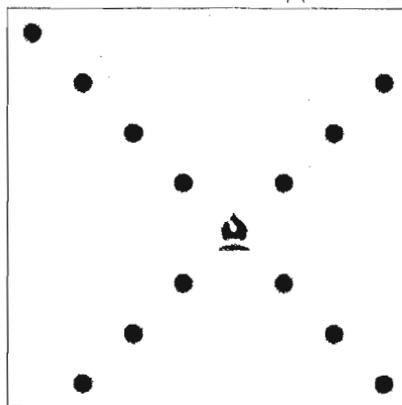
2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются "вертикалями". Восемь горизонтальных рядов квадратов называются "горизонталями". Прямые линии, проходящие по диагоналям квадратов одного и того же цвета, касающихся вершинами углов, называются "диагоналями".

Статья 3: Ходы фигур.

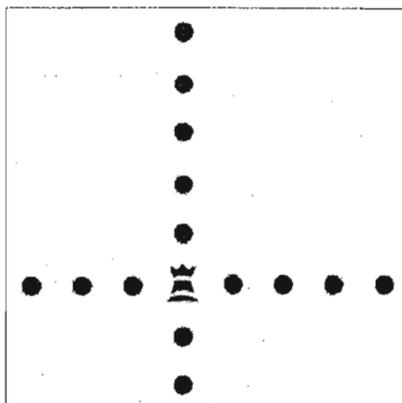
3.1. Не разрешается ходить фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занимаемое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски (выходит из игры) за один ход.

Если фигура может совершить указанный ход согласно статьям 3.2 – 3.8, то считается, что она атакует (нападает на) фигуру соперника или не занятое фигурой поле. Это действие также происходит в случае если фигура не может сделать ход на атакованное поле или взять фигуру соперника, вследствие чего король того же цвета останется или окажется под шахом (см. Статью 3.9).

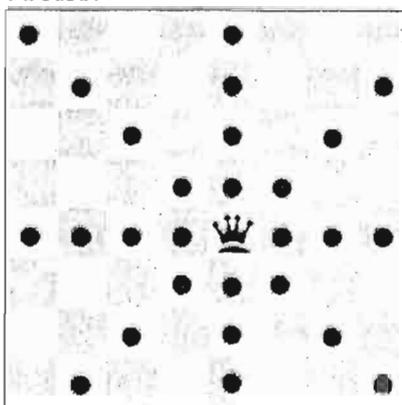
3.2. Слон может ходить на любое поле по диагоналям, на которых он стоит.



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

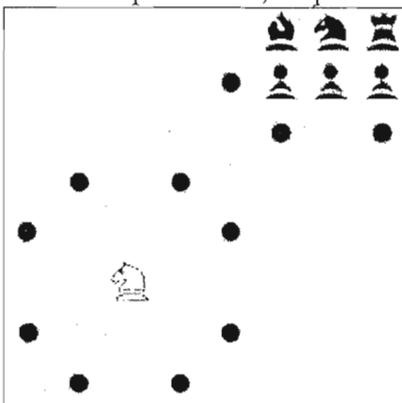


3.4. Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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.

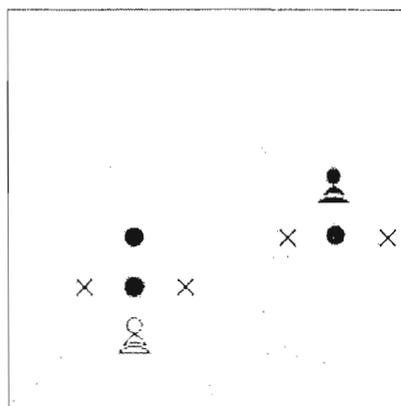


3.7. Пешка может ходить только вперед:

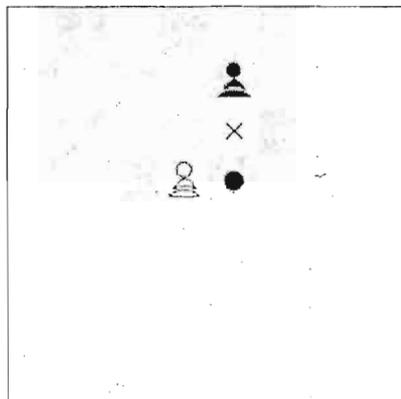
3.7.1. На свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали;

3.7.2. С начальной позиции - на одно поле, как в п. 3.7.1., или на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;

3.7.3. На поле, занимаемое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, одновременно снимая эту фигуру с шахматной доски;



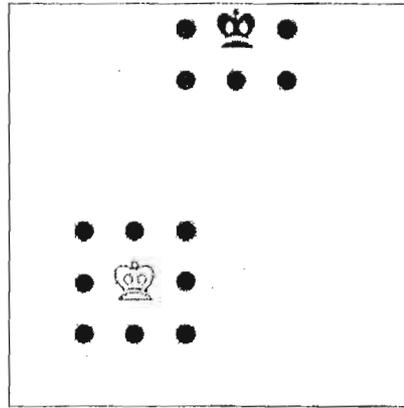
3.7.4. Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка соперника, продвинутая с начальной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это действие может быть совершено только очередным ходом и называется взятием "на проходе";



3.7.5. Пешка, которая достигает самой последней горизонтали от своей начальной позиции, должна быть заменена на том же поле на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета, что является частью одного хода. Эта замена пешки называется "превращением", действие новой фигуры начинается сразу с момента ее появления на шахматной доске. Выбор игроком фигуры для превращения не ограничивается фигурами, которые были взяты ранее до превращения.

3.8. Ход королем возможен двумя способами:

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

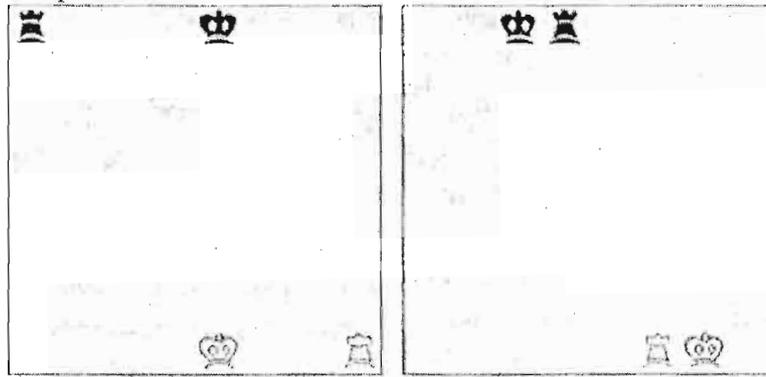


3.8.2. "Рокировкой".

Рокировка – перемещение короля и одной из ладей того же цвета, находящихся в начальной позиции, по крайней горизонтали. Рокировка выполняется следующим образом: король перемещается с начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем ладья переставляется через короля на следующее за ним соседнее поле.

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

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



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

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

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 атаковано одной из фигур соперника поле, на котором или стоит король, или которое он должен пересечь, или которое он должен занять;

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

3.9 Король находится "под шахом", если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если такие фигуры не могут ходить. 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 несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит соперника о своем намерении (например, сказав "поправляю").

4.3. Если игрок, который должен делать ход, намеренно касается на шахматной доске (за исключением случаев, приведенных в Статье 4.2):

4.3.1. Одной или нескольких своих фигур, то он должен сделать ход фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход возможен;

4.3.2. Одной или нескольких фигур соперника, то он должен взять фигуру, до которой дотронулся первой, взятие которой возможно;

4.3.3. Двух фигур разного цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это невозможно, взять тронутую фигуру соперника другой своей фигурой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода.

4.4. Если игрок, который должен делать ход:

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

4.4.2. Намеренно касается ладьи, а затем короля, рокировка не разрешается, и к этой ситуации должна быть применена Статья 4.3.1.;

4.4.3. Если игрок, который хочет сделать рокировку, касается короля, а затем ладьи или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону, при условии, что она возможна. Если король не имеет хода, игрок может сделать любой возможный ход;

4.4.4. Если игрок превращает пешку в новую фигуру, то выбор новой фигуры завершен, когда 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 поставлена на поле при выполнении возможного хода или как часть возможного хода, она не может пойти на другое поле на этом ходу. Ход считается сделанным, когда все требования Статьи 3 полностью выполнены:

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

4.6.2. В случае рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи на поле, пересеченном королем. Если игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, 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 3.7.5 могут быть полностью выполнены. Если игроком был сделан невозможный ход, то вместо него должен быть сделан новый ход, в соответствии со Статьей 4.5. На этого игрока арбитром налагается наказание в соответствии со Статьей 14.4.

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

Статья 5: Окончание игры.

5.1. Игра считается завершившейся победой одного из игроков в следующих случаях:

5.1.1. Постановки мата королю соперника, что немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута разрешенным Правилами ходом;

5.1.2. Заявления соперника о своем поражении в партии, что немедленно заканчивает игру.

5.2. Партия считается закончившейся вничью:

5.2.1. Если игрок, который должен ходить, не имеет никакого, разрешенного Правилами игры, хода, а его король не находится под шахом. Таковую ситуацию в игре называют "патом". В этом случае игра считается оконченной, при условии, что патовая позиция получилась в результате хода, разрешенного Правилами игры;

5.2.2. Если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов. Это

немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута ходом, разрешенным Правилами игры (см. Статью 9.6);

5.2.3. По соглашению между игроками во время партии, что немедленно ее завершает (см. Статью 9.1).

Партия может закончиться вничью:

5.2.4. Если в ходе игры на шахматной доске возникла или может возникнуть, по крайней мере, в третий раз идентичная (одинаковая) позиция (см. Статью 9.2);

5.2.5. Если последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без ходов какой-либо пешки, и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).

3. Правила соревнований.

Статья 6: Шахматные часы.

6.1. Термин "Шахматные часы" - это часы с двумя циферблатами (цифровыми дисплеями), соединенными между собой так, что в любой момент может работать только один из них.

Термин "время" означает показание времени на одном из двух циферблатов (цифровым дисплеем).

Каждый циферблат оснащен "флажком". Термин "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; в случае использования электронных часов игрокам может добавляться определенное дополнительное время на каждый ход, которое должно быть им известно до начала партии.

6.2.2. Время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме режима "задержки времени". В режиме "задержки времени" оба игрока получают "основное время на обдумывание", а так же 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 арбитру необходимо проверить 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 арбитром (либо по его указанию), пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры.

6.6.1. Любой игрок, появляющийся за шахматной доской после начала тура, считается проигравшим партию. Таким образом, допустимое время опоздания - 0 минут. Положение о соревновании может устанавливать иное допустимое время опоздания.

6.6.2. Если положение о соревновании или его регламент устанавливает отличное от 0 допустимое время опоздания, и ни один из игроков - соперников не явился к началу игры, то шахматист, играющий белыми, теряет время, которое пройдет до его появления за шахматной доской, если арбитр не решит иначе.

6.7.1. В ходе партии игрок всегда должен иметь возможность остановить свои часы, а также он должен, сделав ход на доске, остановить свои часы и включить часы соперника.

Его ход считается незавершенным, пока он не выполнил это действие, если только сделанный ход не заканчивает игру (см. Статьи 5.1, 5.2, 9.6).

Отводимое игроку на ход время включает в себя время на его обдумывание, совершение хода на шахматной доске и переключение часов.

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

6.7.3. Игроки должны переключать часы аккуратно. 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 может сам переключать часы, он может предложить выполнить это действие своему помощнику, который сможет исполнять свои обязанности после разрешения арбитра. В этом случае показания часов должны быть скорректированы арбитром.

6.8. Падение флажка фиксируется арбитром или любым из соперников в случае, когда он делает заявление об этом в соответствии с Правилами.

6.9. Если игрок не сделал предусмотренное количество ходов за отведенное время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, где применяется Статья 5.1, или один из пунктов Статьи 5.2: 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что игроки не могут дать мат любой серией ходов, разрешенных Правилами.

6.10.1. Показание часов считается окончательным, 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 установки времени на одних или обоих часах были неправильными, то игрок или арбитр должны немедленно остановить часы. Арбитр должен выполнить правильные установки, откорректировать время и счетчик ходов. При этом в случае необходимости, ему следует произвести расчет времени и ходов.

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 случается в последний период игры.

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

6.12.2. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки или в случае невозможного хода, или заявления о ничьей.

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

6.12.4. Если игрок останавливает часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока причина для этого обращения. Если очевидно, что у игрока нет веской причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 14.4.

6.13. Если произойдет какое-либо нарушение и (или же) фигуры потребуется восстановить в предшествующей нарушению позиции, арбитр должен принять аргументированное решение, чтобы как можно более точно определить время, которое должно быть установлено на часах и, в случае необходимости, откорректировать счетчик ходов на часах в соответствии со Статьей 6.10.2.

6.14. В игровом зале разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их количество, а также часы, показывающие количество сделанных ходов, однако, игрок не может делать заявление и обращение к арбитру на основании этой информации.

Статья 7: Нарушения и неправильности.

7.1. Если во время игры обнаруживается что:

7.1.1. В начальной позиции фигуры были расставлены неправильно, партия должна быть отменена и начата заново с правильной начальной позицией фигур;

7.1.2. Шахматная доска была установлена не так, как требует Статья 2.1, партия останавливается и должна быть продолжена после переноса зафиксированной на момент остановки игры позиции на правильно расположенную шахматную доску.

7.2. Партия, начатая неправильным цветом фигур, продолжается, если только арбитр не решит иначе.

7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на шахматной доске, он должен восстановить позицию, возникшую перед совершением этого нарушения, за свое время. При необходимости игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры, в соответствии со Статьей 14.4.

7.4.1. Если в ходе игры обнаруживается, что был сделан невозможный по Правилам, ход, включая нарушение правил превращения пешки или взятие короля соперника, то должна быть восстановлена позиция, предшествующая нарушению. Если позиция, предшествующая нарушению, не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней установленной до этого нарушения, позиции. Показания часов должны быть скорректированы согласно Статье 6.13. К ходу, заменяющему невозможный, применяются Статьи 4.3 и 4.6. После этого партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

7.4.2. В случае применения Статьи 7.4.1. за первые два невозможных хода, сделанные игроком в одной партии, арбитр должен добавить его сопернику, заявившему об этом, в каждом случае две дополнительные минуты. Если этот игрок делает третий невозможный ход в этой партии, то ему засчитывается поражение.

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

7.5. Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция перед нарушением. Если позиция, которая была перед нарушением, не может быть восстановлена, партия продолжается с последней перед нарушением восстановленной позиции. Показания часов должны быть скорректированы в соответствии со Статьей 6.13.

Статья 8: Запись ходов.

8.1. Во время игры каждый игрок должен записывать свои ходы и ходы соперника по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией (Статьи 18 и 19), на специальном бланке, предназначенном для 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 его записать, но он обязан записать свой предыдущий ход перед тем, как сделать следующий. Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке. (Статьи 9.1.2.2 и 18.12).

Если игрок не в состоянии сам вести запись, то он может предоставить помощника, который будет исполнять свои обязанности после разрешения арбитра, или просить арбитра обеспечить его помощником для записи ходов. В этом случае его часы 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 ему не добавляется дополнительное время (30 секунд или более) после каждого хода, то в течение оставшейся части периода времени он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1. Сразу после падения одного флажка игрок, который не вел запись, обязан полностью восстановить запись партии на своем бланке до того, как он сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его ход, он может воспользоваться бланком соперника, но он должен вернуть его перед своим ходом.

8.5.1. Если оба игрока не в состоянии вести запись в соответствии со Статьей 8.4, арбитр (помощник арбитра) должен по возможности присутствовать и вести запись партии. В этом случае сразу после падения флажка арбитр (помощник арбитра) должен остановить часы. После этого обоим игрокам следует полностью восстановить записи партии в своих бланках, используя запись арбитра (помощника арбитра) и бланк соперника.

8.5.2. Если в обоих бланках ходы записаны не полностью, игроки под наблюдением арбитра должны восстановить запись партии на другой шахматной доске. В этом случае арбитр, прежде чем начнется восстановление записи партии, должен остановить часы, записать возникшую на шахматной доске позицию, показания часов и число сделанных ходов.

8.6. Если записи партии не могут быть восстановлены до возникшей после падения флажка позиции, и поэтому нельзя подтвердить, что игрок превысил отведенное ему время, партия продолжается и делается очередной ход. Этот ход считается первым до следующего контроля, если не установлено, что ходов в партии было сделано больше.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, с указанным в них результатом партии. Если результат в подписанных бланках обоих игроков указан одинаково неверным, то он должен быть зафиксирован в протоколе соревнований (турнирной таблице), если арбитр не решит иначе.

Статья 9: Ничья.

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

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

9.1.2.1. Игрок, который хочет предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но при этом должна учитываться Статья 13.6. С данным предложением не могут быть связаны никакие иные условия. От предложения нельзя отказаться и оно остается в силе, пока соперник не примет или отвергнет его словесно, либо отклонит, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взятие; либо партия завершится иным путем;

9.1.2.2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке с указанием символа - "=". (Статья 18.12);

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 признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если одна и та же идентичная (одинаковая) позиция не менее трех раз (не обязательно повторением ходов):

9.2.1. Может возникнуть, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход;

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 - не изменились.

Позиции не считаются идентичными (одинаковыми), если пешка, которая могла быть взята на проходе, в возникшей позиции уже не может быть взята таким образом или если право на рокировку в возникшей позиции или в последующем периоде игры утрачено.

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

9.3.1. Он записывает ход на своем бланке и сообщает арбитру о своем намерении сделать этот ход, после которого окажется, что последние 50 ходов сделаны игроками без перемещения пешек и взятия любой фигуры;

9.3.2. Последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без перемещения пешек и без взятия любой фигуры.

9.4. Если игрок касается фигуры согласно Статье 4.3 без заявления о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью, согласно Статьям 9.2 и 9.3.

9.5. Если игрок заявляет о ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он сразу же может остановить часы. Игрок не может отказаться от данного заявления.

9.5.1. Если такое заявление окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью;

9.5.2. Если оно окажется неправильным, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени три минуты. Партия должна быть продолжена и в ней должен быть сделан записанный на бланке игрока-заявителя ход.

9.6. Партия заканчивается вничью, когда достигается позиция, в которой мат не может быть поставлен любой серией ходов, разрешенных Правилами. Это немедленно завершает партию при условии, что ход, приведший к возникшей позиции, легален.

Статья 10: Быстрая игра до конца партии.

10.1. "Быстрая игра до конца партии" - это последняя стадия партии, когда все оставшиеся до ее окончания ходы должны быть сделаны в определенный ограниченный период времени.

10.2. Если на часах игрока, который должен сделать ход, остается менее двух минут, он может требовать ничью, до того, как упал его флажок. Он должен пригласить арбитра и может остановить часы.

10.2.1. Если арбитр согласен, что соперник заявителя не пытается выиграть партию нормальными средствами, или, что ее невозможно выиграть нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. Если арбитр не согласен с этим требованием, он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

10.2.2. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику заявителя могут быть добавлены две минуты на обдумывание, после этого партия продолжается по возможности в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат в партии позднее во время игры или после падения флажка. Он должен зафиксировать в партии ничью, если в возникшей заключительной позиции у соперника заявителя нет

преимущества, достаточного для выигрыша партии, или, что он, по мнению арбитра, в указанный период игры не делал ходов, необходимых для достижения победы в партии нормальными средствами.

10.2.3. Если арбитр отклоняет требование, сопернику заявителя 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. окончательно.

Статья 11. Быстрая игра до конца партии в отсутствии арбитра.

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

Он может сделать такое заявление в следующих случаях:

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 делает ходов для достижения победы в партии 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 удостоверяет как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено арбитром, решение которого окончательно.

Статья 12: Учет результатов.

12.1. Если заранее положением (регламентом) соревнований не установлено иначе, то игрок, который выиграл партию (или которому была присуждена победа в партии в результате какого-либо нарушения Правил соперником, включая его неявку), получает одно очко (1), игрок, который проиграл партию, не получает очков (0), в случае ничьей каждому из соперников начисляется по пол-очка ($\frac{1}{2}$).

Статья 13: Поведение игроков.

13.1. Игроки не должны допускать никаких действий, которые наносят ущерб репутации шахматной игры.

13.2. Игрокам не разрешается покидать турнирное помещение без разрешения арбитра. Турнирное помещение определяется как игровая площадка (турнирный зал), туалетные комнаты, зона отдыха, места для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую площадку без разрешения арбитра.

13.3.1. Во время партии игрокам запрещается использовать любые заметки, источники информации, советы или анализировать партию на другой шахматной доске.

13.3.2. Без разрешения арбитра игроку запрещается в игровой зоне иметь при себе мобильный телефон или другие электронные средства связи, кроме тех, что полностью выключены. Если какие-либо подобные устройства издадут звук во время игры, то игроку-нарушителю должно быть засчитано поражение в партии, а его сопернику присуждена победа. Однако если соперник не может выиграть любой серией ходов, разрешенных Правилами, его результат должен быть зафиксирован как "ничья".

13.3.3. Курение разрешено только в местах, определяемых арбитром.

13.4. Бланки партий предназначены только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьей, результата игры, подписи игроков и других записей, относящихся к партии.

13.5. Игроки, которые закончили свои партии и остаются в турнирном помещении, становятся зрителями.

13.6. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить соперника. Это требование включает в себя: любые необоснованные претензии, настойчивые предложения ничьей или занесение источников шума в игровое помещение.

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

13.8. Игрок, не желающий соблюдать Правила, должен быть наказан присуждением ему поражения в партии. Результат, который будет засчитан его сопернику, определяется арбитром.

13.9. Если оба соперника нарушают Правила согласно Статье 13.8, то их партия должна быть объявлена проигранной обоими.

13.10. Если положение о соревновании не устанавливает иного правила, игрок может обжаловать любое решение арбитра, за исключением случаев, указанных в Статье 10.2.4, в определенном регламентом соревнований порядке в апелляционном комитете.

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 для участия в соревновании, он обязан играть в этом соревновании, за исключением случаев форс-мажорных обстоятельств, таких как болезнь или недееспособность. Принятие приглашения об участии 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 которым 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 арбитру. Игроку не разрешается высказывать или выражать недовольство своему сопернику.

13.19. Если игроку присуждено поражение из-за неявки по неуважительной 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 субъектов 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»», утвержденных общероссийской спортивной федерацией развивающей вид спорта «шахматы».

Статья 14: Роль арбитра.

14.1. Арбитр должен обеспечить строгое соблюдение настоящих Правил игроками и зрителями.

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 наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, добиваться выполнения принятых им решений, и, при необходимости, налагать на игроков предусмотренные Правилами наказания.

14.4. К игроку, нарушающему Правила, арбитр может применить следующие наказания (как одно, так и несколько):

14.4.1. Предупреждение;

14.4.2. Увеличение оставшегося у соперника времени;

14.4.3. Уменьшение оставшегося времени игроку;

14.4.4. Объявление о проигрыше партии;

14.4.5. Уменьшение количества очков за данную партию;

14.4.6. Увеличение суммы набранных очков соперника до максимально возможного в данной партии;

14.4.7. Исключение нарушителя из соревнования.

14.5. Арбитр может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае постороннего вмешательства в игру.

14.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме случаев применения Статьи 8.5, когда хотя бы один игрок просрочит время. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник сделал ход или, что он забыл переключить часы.

14.7.1. Зрителям и игрокам не разрешается разговаривать в турнирном помещении, любым иным способом создавать помехи участникам соревнования и арбитрам. В случае необходимости, арбитр имеет право удалить зрителей-нарушителей из турнирного помещения. Если кто-либо из присутствующих в турнирном помещении обнаружит какое-либо нарушение Правил, он должен незамедлительно сообщить об этом арбитру.

14.7.2. Кроме лиц, уполномоченных арбитром, запрещается пользоваться мобильными телефонами и любыми другими средствами коммуникационной связи в турнирном зале и соседних с ним помещениях, указанных 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;

14.9.2. Быть корректным, вежливым и доброжелательным по отношению ко всем участникам соревнований и зрителям, способствовать проведению соревнований на высоком квалифицированном уровне;

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

Статья 15: ФИДЕ.

15.1. Национальные Федерации, являющиеся членами ФИДЕ, могут обращаться в ФИДЕ с просьбой дать официальное разъяснение по проблемам, касающимся Правил Шахмат ФИДЕ.

15.2. Любое физическое или юридическое лицо может обратиться в общероссийскую спортивную федерацию развивающую вид спорта «шахматы» с просьбой дать официальное разъяснение по применению настоящих Правил вида спорта «шахматы».

4. Правила соревнования по быстрой игре (рапид).

Статья 16: Быстрая игра.

16.1. "Быстрая игра" - это игра, все ходы в которой должны быть сделаны каждым игроком в период времени от 15 минут и более, но менее чем за 60 минут. Быстрая игра может проходить в режиме фиксированного времени или с добавлением к основному дополнительного времени на каждый ход, которое для расчета общего времени игры умножается на 60.

16.2. Игроки могут не записывать свои ходы.

16.3. Если имеется возможность обеспечения нормы судейства, при котором один арбитр наблюдает не более чем за тремя партиями, должны применяться Правила соревнований (раздел 3).

16.4. Если нет возможности обеспечить нормы судейства, указанные в Статье 16.3, должны применяться Правила соревнований, кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами быстрой игры:

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

16.4.2. Арбитр должен принимать решения согласно Статье 4 (прикосновение к фигуре) только, если заявление сделано одним или обоими соперниками;

16.4.3. Невозможный ход завершен, как только пущены часы соперника. В этом случае соперник имеет право заявить о невозможном ходе, но только до того, как сделает свой ответный ход. Только после такого заявления арбитр должен принимать решение. Однако, если оба короля под шахом, или превращение пешки не завершено, арбитр, наблюдающий за партией, должен

остановить часы и потребовать от игроков исправить указанное нарушение в соответствии со Статьей 7.4.1. если это возможно;

16.4.4. Флажок считается упавшим, когда игрок делает правильное заявление об этом. Арбитр должен воздерживаться от сообщения о падении флажка, кроме случая падения обоих флажков;

16.4.5. Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и сообщить об этом арбитру. При этом флажок заявителя должен оставаться не упавшим;

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

5. Правила соревнования при игре в блиц (молниеносная игра).

Статья 17: Блиц.

17.1. "Блиц" - это такая партия, в которой все ходы должны быть сделаны менее чем за 15 минут для каждого игрока. Блиц может проходить в режиме фиксированного времени или с добавлением к основному дополнительного времени на каждый ход, которое для расчета общего времени игры умножается на 60.

17.2. Если имеется возможность обеспечения нормы судейства, при котором один арбитр наблюдает за одной партией, должны применяться Правила соревнований (раздел 3).

17.3. Если нет возможности обеспечить норму судейства, указанную в Статье 17.2., игра подчиняется Правилам соревнований по быстрой игре (рапид) (Статья 16) кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами блица:

17.3.1. Статьи 10.2. и 16.4.3. не применяются;

17.3.2. За невозможный по Правилам ход игроку засчитывается поражение в партии. Невозможный ход считается завершенным после включения часов соперника. Соперник имеет право заявить о выигрыше до того, как он сделает ответный ход. Как только соперник сделал свой ответный ход, невозможный ход не может быть исправлен и заявление о невозможном ходе не принимается.

Если игрок не может поставить мат королю соперника любой серией разрешенных Правилами ходов, даже при самой неквалифицированной игре соперника, он имеет право заявить о ничьей до того, как сделает свой ход.

6. Алгебраическая нотация.

Статья 18.

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.

18.1. В данном описании понятие "фигура" не включает понятие "пешка".

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

18.3. 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

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

18.5. 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.

18.6. Как следствие из 18.4. и 18.5., 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

18.7. 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, Ldl*.

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

18.8. Когда фигура совершает взятие, ставится знак "х" 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: *dxe5, gxf3, axb5*.

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: *exd6 е.р.*

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

18.9.1. 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;

18.9.2. 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;

18.9.3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, способ 18.9.1. 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 "x": 1) Kgxhf3 или Kdxhf3, 2) K5xf3илиK1xf3, 3) Khxf3 или Kdxhf3.

18.10. 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 "x", в) полем, на которое она становится.

Пример: Если это белые пешки на полях c4 и e4, а черная пешка или фигура на поле d5, нотация такова - cxd5 или exd5 в каждом соответствующем случае.

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

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

Статья 19. Принятые сокращения:

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

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

x взятие,

+ шах,

++ или # мат,

e.p. - 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 (=).

7. Правила проведения соревнований. (Турнирные правила).

Статья 20. Турнирные правила.

Турнирные правила должны применяться вместе с Правилами игры в шахматы (Раздел 2) и никоим образом не противоречить им. Они 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 21: Главный арбитр.

21.1. Главный арбитр физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, проводимых на территории Российской Федерации и включенных в единый календарный план (ЕКП) Минспорттуризма России, а

также в ЕКП общероссийской, региональных или местных спортивных федераций развивающих вид спорта «шахматы», назначается организатором соревнований.

При проведении международных и всероссийских физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий главный арбитр должен иметь международное звание или звание «судья Всероссийской категории», достаточный опыт проведения подобных соревнований и в совершенстве знать настоящие Правила.

21.2. Общероссийская, региональные и местные спортивные федерации развивающие вид спорта «шахматы» и/или организационный комитет могут назначить состав главной судейской коллегии и иных арбитров, а также другой вспомогательный персонал.

21.3. Обязанности главного арбитра определяются настоящими правилами вида спорта «шахматы».

Во время соревнований обязанности главного арбитра также заключаются в том, чтобы вести протокол каждого тура, следить за нормальным ходом соревнований, обеспечивать порядок в игровом помещении и удобство для игроков во время игры, а также контролировать работу технического персонала соревнований.

21.4. Перед началом соревнований главный арбитр должен:

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

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

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

21.4.4. Проверить условия для работы арбитров;

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

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

21.4.7. 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 22.8 и 22.9);

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

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

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

21.7. 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».

21.8. 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 указывается 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.

21.9. 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 22: Жеребьевка.

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

22.2. Ответственность за составление пар возлагается на главного арбитра.

22.3. 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.

22.4. 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.

22.5. 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

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

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

22.8. 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.

22.9. 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.

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

22.9.1.1. 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;

22.9.1.2. 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;

22.9.1.3. 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;

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

22.9.1.5. 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 23. Игра.

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

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

23.3. 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.

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

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

Статья 24: Выбывшие игроки.

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

24.1.1. 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 "--".

24.1.2. 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 24.1.1.

24.2. 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.

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

Статья 25. Наказания, протесты.

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

Если это не удастся, 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.

25.2. 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.

25.2.1. 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.

25.2.2. Комитет должен иметь нечетное число членов с правом решающего голоса.

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

25.3. 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.

25.4. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

Статья 26. 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 27. Капитан команды в командных турнирах.

27.1. 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.

27.2. 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.

27.3. 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.

27.4. 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.

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

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

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

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

27.9. Командные чемпионаты, в особенности, должны проводиться в духе высших принципов спортивной этики.

Статья 28. Телевизионные права, киносъемка, фотографирование.

28.1. Трансляционные права на соревнование, включая права на видео-, киносъемку и фотографирование, принадлежат организатору.

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

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

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

28.5. Только уполномоченные (аккредитованные) репортеры могут производить фотосъемку в игровом зале.

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

8. Правила применения дополнительных показателей.**Статья 29. 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 этот результат должен считаться в соответствии с действующими правилами ФИДЕ.

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

Статья 30. 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.

30.1. Дополнительные показатели, основанные на собственных результатах игрока:

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

30.1.1.1. 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.

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

30.1.3. 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;

30.1.4. Число выигранных партий;

30.1.5. Больше число партий, сыгранных черными фигурами;

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

30.2. Дополнительные показатели, использующие собственные результаты команды:

30.2.1. 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;

30.2.2. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;

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

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

30.3. Дополнительные показатели, использующие результаты соперников:

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

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

- 30.3.1.2. Усредненный Бухгольц -2 — это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых высоких и два самых низких результата соперников;
- 30.3.1.3. Усеченный Бухгольц - 1 - это показатель Бухгольца, из которого вычитается самый низкий результат одного из соперников;
- 30.3.1.4. Усеченный Бухгольц - 2 - это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых низких результата соперников;
- 30.3.1.5. Суммарный Бухгольц — сумма показателей Бухгольца соперников.

30.3.2. Система Зонненборна-Бергера:

- 30.3.2.1. Для личных турниров — это сумма числа очков, набранных соперниками, у которых игрок выиграл, и половины числа очков, набранных соперниками, с которыми он сыграл вничью;
- 30.3.2.2. Для командных турниров — это сумма, которая состоит из числа очков команд-соперников, каждой из которых умножено на число очков, набранных против этой команды-соперника.

30.4. Дополнительные показатели, использующие рейтинг:

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

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

30.4.3. 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.

30.4.3.1. TPR с применением правила 400 очков.

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

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

30.5.2. 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;

30.5.3. 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;

30.5.4. За каждой партией следит арбитр. В случае возникновения конфликтной ситуации, она рассматривается судьейской коллегией из 3-х других арбитров. Их решение является окончательным;

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

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

30.5.6.1. Если **два** человека, претендующие на первое место, имеют равное число очков:

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

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

30.5.6.2. Если **три** человека, претендующие на первое место, имеют равное число очков:

30.5.6.2.1. Они играют одну игру по круговой системе с контролем времени, указанной в п. 30.5.6.1.1.

Если результаты остаются равными, то:

30.5.6.2.2. Они играют одну игру Армагеддон по круговой системе как в п. 30.5.6.1.2.

Если результаты остаются равными, то:

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

Если двое устраняют третьего игрока, они играют как в п. 30.5.6.1.2.

Номера для образования пар определяются по жребию.

30.5.6.3. Если **четыре** игрока, претендующие 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.

30.5.6.1.1. Если нет, должен применяться Армагеддон.

30.5.6.4. Если **пять** игроков, претендующие на первое место, имеют равное число очков: они играют по одной партии по круговой системе как в п. 30.5.6.1.1.

Номера для образования пар распределяются по жребию.

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

30.5.6.1.1.2. Если четыре игрока из пяти имеют равное число очков, применяется п. 30.5.6.3, за исключением Армагеддона.

30.5.6.1.1.3. Если три игрока имеют равное число очков, применяется п. 30.5.6.2.

30.5.6.1.1.4. Если двое игроков имеют равное число очков, применяется п. 30.5.6.1.2.

30.5.6.5. Если **шесть** игроков, претендующие 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. 30.5.6.2.

Победители в группах затем встречаются в плей-офф как в п. 30.5.6.1.2.

30.5.6.6. Если **семь** игроков, претендующие 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 жребию.

30.5.6.7. 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.

30.5.6.8. Если **девять** игроков имеют равное число очков, они играют в трех группах по три человека, 30.5.6.2.2. Группа А: 1, 5, 9. Группа В: 2, 6, 7. Группа С: 3, 4, 8.

30.5.6.9. Если **десять** игроков имеют равное число очков, они играют в двух группах по пять человек как в п. 30.5.6.4.

Два победителя играют как в п. 30.5.6.1.2.

30.5.6.10. 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. 30.5.6.7.

30.5.7. 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.

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

Статья 31: Выбор системы дополнительных показателей.

31.1. 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 рейтингом (например, юниорские, ветеранские соревнования).

31.2. 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.*

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

31.3.1. Личные турниры по круговой системе:

31.3.1.1. Зонненборн-Бергер;

- 31.3.1.2. Личная встреча;
- 31.3.1.3. Число выигранных партий;
- 31.3.1.4. Система Койя;
- 31.3.1.5. Число партий, сыгранных черными фигурами;
- 31.3.1.6. Плей-офф.
- 31.3.2. Командные соревнования по круговой системе:
 - 31.3.2.1. Суммарное количество набранных очков всеми участниками команды;
 - 31.3.2.2. Очки за матчи;
 - 31.3.2.3. Личная встреча;
 - 31.3.2.4. Зонненборн-Бергер;
 - 31.3.2.5. Плей-офф.
- 31.3.3. Личные турниры по швейцарской системе (все игроки имеют близкие рейтинги):
 - 31.3.3.1. Средний рейтинг соперников;
 - 31.3.3.2. Турнирный рейтинг (перформанс);
 - 31.3.3.3. Бухгольц;
 - 31.3.3.4. Сумма нарастающего числа очков (коэффициент прогресса);
 - 31.3.3.5. Число побед;
 - 31.3.3.6. Личная встреча;
 - 31.3.3.7. Плей-офф.
- 31.3.4. Личные турниры по швейцарской системе (рейтинги различаются между собой):
 - 31.3.4.1. Бухгольц;
 - 31.3.4.2. Сумма нарастающего числа очков (коэффициент прогресса);
 - 31.3.4.3. Зонненборн-Бергер;
 - 31.3.4.4. Личная встреча;
 - 31.3.4.5. Число побед;
 - 31.3.4.6. Число партий, сыгранных черными фигурами;
 - 31.3.4.7. Плей-офф.
- 31.3.5. Командные соревнования по швейцарской системе:
 - 31.3.5.1. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;
 - 31.3.5.2. Очки за матчи;
 - 31.3.5.3. Личная встреча;
 - 31.3.5.4. Бухгольц;
 - 31.3.5.5. Зонненборн-Бергер;
 - 31.3.5.6. Плей-офф.

Статья 32. Ответственность за нарушения настоящих Правил.

32.1. Субъекты физической культуры и спорта за нарушение требований, установленных настоящими Правилами, несут ответственность в соответствии с решениями компетентных органов общероссийской спортивной федерацией 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.

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