

Утверждены приказом Минспорта России  
от « 30 » \_\_\_\_\_ 12 \_\_\_\_\_ 2014 г. №1093

## **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 передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой «шахматной доской». Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные). Об игроке говорят, что он должен сделать ход, после того, как его соперник сделал ход.

1.2. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел разрешенного Правилами хода. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил «мат» королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, подставлять его под удар, а также «забирать» короля соперника. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия оканчивается вничью (См. статью 5.2.2).

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

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого («белые» поля) и тёмного («чёрные» поля) цвета.

Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 фигур светлого цвета («белые» фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета («чёрные» фигуры).

Эти фигуры следующие:

Белый король обычно обозначается символом



Кр

Белый ферзь обычно обозначается символом



Ф

Две белые ладьи обычно обозначаются символом



Л

Два белых слона обычно обозначаются символом



С

Два белых коня обычно обозначаются символом



К

Восемь белых пешек обычно обозначаются символом



Черный король обычно обозначается символом



Кр

Черный ферзь обычно обозначается символом



Ф

Две черные ладьи обычно обозначаются символом



Л

Два черных слона обычно обозначаются символом



С

Два черных коня обычно обозначаются символом



К

Восемь черных пешек обычно обозначаются символом



Фигуры Стаунтона



Ф Кр С К Л

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



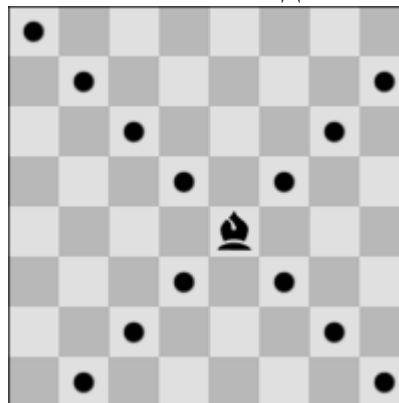
2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Прямая линия квадратов одного и того же цвета, проходящая от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

### Статья 3. Ходы фигур.

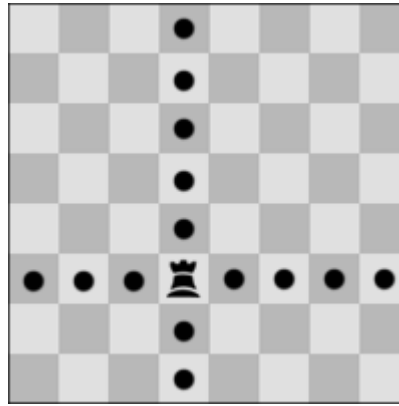
3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя забирается и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями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

Считается, что фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле из-за того, что король того же цвета останется или окажется под атакой.

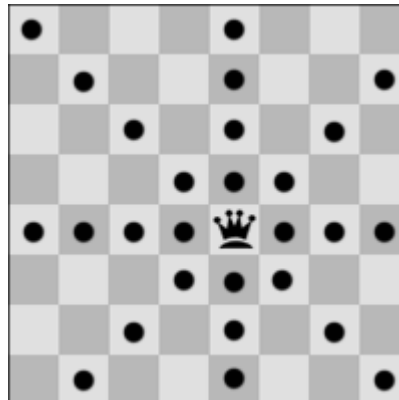
3.2. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



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

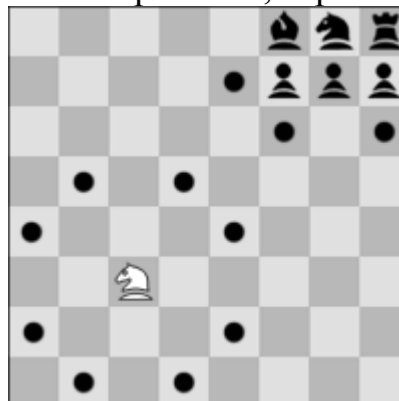


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

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

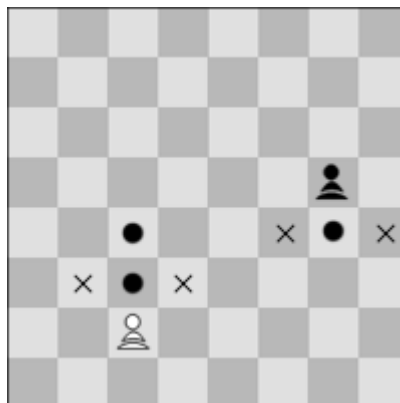


3.7. Пешка:

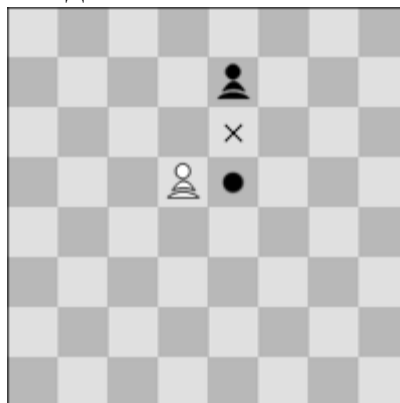
3.7.1 Пешка может пойти вперед на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или

3.7.2 При своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7.1, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или

3.7.3 Пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.



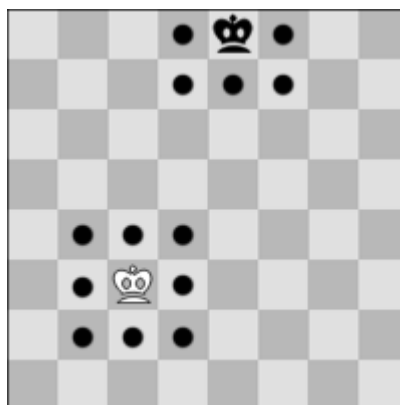
3.7.4 Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась на два поля в один ход от своей первоначальной позиции, может взять эту продвинувшуюся пешку соперника, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие разрешено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



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

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

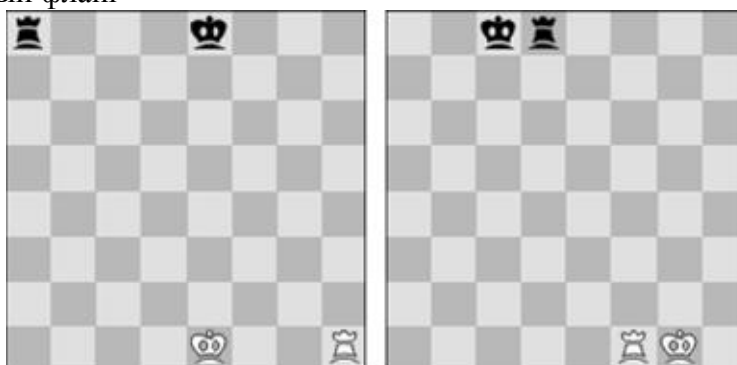
3.8.1. Пойти на любое соседнее поле,



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

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. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. если король уже делал ход,

3.8.2.1.2. с той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна:

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

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

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

3.10.1. Ход считается разрешённым Правилами, когда все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9 полностью выполнены.

3.10.2. Ход считается не разрешённым Правилами, когда он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.

3.10.3. Позиция считается недопустимой, если она не может быть получена любой серией разрешённых Правилами ходов.

#### **Статья 4. Выполнение ходов.**

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. Только при своём ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав «поправляю»).

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

4.3.1. одной или нескольких своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход разрешён Правилами,

4.3.2. одной или нескольких фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие её разрешено Правилами,

4.3.3. одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это не разрешено Правилами, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронуемую

фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника.

4.4. Если игрок при своём ходе:

4.4.1. намеренно коснулся своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход разрешён Правилами;

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

4.4.3. намереваясь сделать рокировку, коснулся короля, а затем и ладьи, но рокировка с этой ладьёй не разрешена, игрок должен сделать другой, разрешённый ход королем (включая рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;

4.4.4. превращает пешку, выбор новой фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.

4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой разрешённый ход.

4.6 Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1. не обязательно ставить пешку на поле превращения.

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

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

4.7. Если при разрешённом ходе или в качестве части разрешённого хода игрок отпустил руку от фигуры, поставленной на поле, она не может пойти на другое поле на этом ходу.

Ход считается сделанным в случае:

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

4.7.2. рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход



еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это разрешено Правилами. Если рокировка в эту сторону не разрешена, игрок должен сделать другой разрешённый ход своим королем (включая рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;

4.7.3. превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения.

4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснется фигуры с намерением её перемещения или взятия.

4.9. Если игрок не способен передвигать шахматные фигуры, ассистент, одобренный арбитром, может быть предоставлен игроку для осуществления этой операции.

## **Статья 5. Завершение партии.**

5.1.1. Игрок, который поставил мат королю соперника, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший матовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.

5.1.2. Игрок, соперник которого заявляет, что он сдается, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру.

5.2.1. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет разрешенного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась «патом». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший патовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.

5.2.2. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых Правилами ходов. Считается, что партия завершилась «мертвой позицией». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.

5.2.3. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.

5.2.4. Партия может закончиться вничью, если одинаковая позиция возникла или может возникнуть на доске как минимум трижды. (см. Статью 9.2).

5.2.5. Партия может закончиться вничью, если по крайней мере последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).

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

### **Статья 6. Шахматные часы.**

6.1. «Шахматными часами» называют часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них. В Правилах игры в шахматы термин «часы» означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено «флажком». «Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

6.2.1. Во время игры каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, он должен нажать свои часы). Это «завершает» ход. Кроме того, ход считается завершенным, если:

- (1) ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 и 9.6.) или
- (2) игрок сделал свой следующий ход, в случае когда его предыдущий ход не был завершён.

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

6.2.2. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Запрещено игрокам держать палец на часах или «нависать» (держат руку) над ними.

6.2.3. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы, прежде чем сделан ход, нажимать часы с силой, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 14.9.

6.2.4. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.

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

6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимально установленное число ходов или все ходы в заданный

период времени, и/или игрокам может быть выделено дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.

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

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

6.4. Сразу же после падения флажка необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3.1.

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

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

6.6.1. В положении о соревновании должно быть заранее установлено допустимое время опоздания на игру. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе.

6.6.2. Если в положении о соревновании установлено определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано другое, или арбитр не решит иначе.

6.7. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр, или когда какой-либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.

6.8. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей: 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока, просрочившего время, любой возможной серией разрешённых Правилами ходов.

6.9.1. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, устанавливаемого на замененных часах.

6.9.2. Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.

6.10. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой флажок упал первым, то партия:

6.10.1. должна продолжаться, если это произошло в любой период игры, кроме последнего;

6.10.2. заканчивается вничью, если это произошло в период игры, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.

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

6.11.2. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.

6.11.3. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.

6.11.4. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 14.9.

6.12. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов. Однако игрок не может делать заявление, ссылаясь только на показываемую таким образом информацию.

## **Статья 7. Нарушения.**

7.1. Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя возможность не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.

7.2.1. Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть прекращена, и должна быть сыграна новая партия;

7.2.2. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то партия должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.

7.3. Если партия была начата с переменной цвета фигур, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.

7.4. Если игрок сдвинет одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени. При необходимости игрок или его соперник должен остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

7.5.1. Если во время игры обнаружено, что был совершён не разрешённый Правилами ход, то должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. К ходу, заменяющему неразрешённый ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается неразрешённым Правилами. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.

7.5.2. После мер, принятых в соответствии со Статьёй 7.5.1, за первый завершённый игроком неразрешённый ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, завершённый тем же игроком, неразрешённый ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.

7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, должна быть восстановлена позиция до нарушения. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней позиции, которую можно восстановить до этого нарушения, позиции. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции

## **Статья 8. Запись ходов.**

8.1.1. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, по возможности ясно и разборчиво. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию.

8.1.2. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей и вопросов, связанных с заявлениями и другими соответствующими данными.

8.1.3. Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.

8.1.4. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом «=».

8.1.5. Если игрок не в состоянии сам вести запись, то для записи ходов он может привлечь помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется

8.2. Арбитр должен видеть бланк для записи на протяжении всей партии.

8.3. Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.

8.4. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд дополнительного времени, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статей 8.1.1 – 8.1.5.

8.5.1. Если в соответствии со Статьей 8.4 ни один из игроков не обязан вести запись, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения

флажка арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя записи арбитра или соперника.

8.5.2. Если в соответствии со Статьёй 8.4 только один игрок не обязан вести запись, он должен, как только его флажок упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, который должен вернуть перед выполнением хода.

8.5.3. Если нет полной записи партии, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Прежде чем начнется восстановление записи, арбитр должен сначала записать возникшую в партии позицию, показания часов, чья очередь хода и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна.

8.6. Если записи партии на бланках не могут быть доведены до хода, показывающего, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если не появятся доказательства, что ходов было сделано или завершено больше.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат партии. Даже если результат партии указан неправильно, он остается в силе, если арбитр не решит иначе.

## **Статья 9. Ничья.**

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

9.1.2. Однако если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

9.1.2.1. Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остаётся в силе, но необходимо учитывать Статью 13.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остаётся в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока партия не завершится каким-либо другим путем.

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

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

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

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

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

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

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

9.2.2.2 король или ладья имели права на рокировку, но потеряли их после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход.

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

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

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

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

9.5. Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр должен остановить часы (см. Статью 6.12.2). Игрок не может отказаться от своего заявления.



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

9.5.2. Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан.

9.6. Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации:

9.6.1 появляется одна и та же позиция, что и в Статье 9.2.2, при по крайней мере пяти последовательных попеременных ходах каждого игрока;

9.6.2 последние 75 ходов были выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры. Если последний ход привел к мату, ему отдается предпочтение.

9.7. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой мат не может быть поставлен любой возможной серией разрешенных ходов. Это немедленно заканчивает партию при условии, что ход, создавший эту позицию, соответствовал Статье 3 и Статьям 4.2 – 4.7.

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

10.1. «Быстрая игра до конца партии» это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.

10.2. Перед началом соревнований должно быть объявлено, будут применяться правила этой Статьи или нет.

10.3. Эта Статья применяется только для классической игры и быстрой игры без дополнительного времени на ход и не применяется для блица.

10.4. Если на часах игрока при своем ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может заявить, чтобы, если это возможно, для обоих игроков был введён режим задержки времени или режим накопленного времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Затем на часах должен быть установлен режим с дополнительным временем на ход; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.

10.5. Если Статья 10.4 не применяется, и на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен позвать арбитра и может

остановить свои часы (см. Статью 6.12.2). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

10.5.1. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или что соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

10.5.2. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позднее или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных попыток для победы обычными средствами.

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

## **Статья 11. Быстрая игра до конца партии в случае отсутствия арбитра.**

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

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

Такое заявление может быть сделано, исходя из того, что

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

11.1.1.2 его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

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

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

11.1.2. Заявление направляется назначенному арбитру.

## **Статья 12. Очки.**

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

### **Статья 13. Поведение игроков.**

13.1. Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре.

13.2. Игровая зона определяется как игровой зал, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

Игровой зал определяется как помещение, в котором играют партии соревнования.

Только с разрешения арбитра:

13.2.1 игрок может покинуть игровую зону,

13.2.2 игрок может покинуть игровой зал при своём ходе,

13.2.3 может быть допущено в игровой зал лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.

13.3.1. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а так же анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.

13.3.2. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне при себе мобильный телефон, электронные средства связи или любые устройства, способные подсказывать шахматные ходы. Однако правила соревнований могут допускать хранение таких устройств в сумке игрока, при условии, что устройство полностью выключено. Игроку запрещается иметь при себе сумку с таким устройством без разрешения арбитра. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, игрок проигрывает партию. Его сопернику присуждается победа. Правила соревнования могут предусматривать другое, менее серьезное, наказание. Арбитр может потребовать, чтобы игрок позволил проверить в частном порядке одежду, сумки или другие предметы игрока. Арбитр или уполномоченное им лицо, которое будет проверять игрока, должны быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать арбитру в выполнении этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 14.9.

13.3.3. Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.

13.4. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.

13.5. Запрещается отвлекать или раздражать соперника, каким бы то ни было способом. Это включает в себя необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровую зону.

13.6. Нарушение любой части Статей 13.1-13.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 14.9.

13.7. Злостное уклонение игрока от соблюдения Правил игры в шахматы должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.

13.8. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 13.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

13.9. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил игры в шахматы.

13.10. Если положением о соревновании не установлено иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7)

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 игровом зале 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 игровом зале 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 игровом зале.

13.16. Игрок, который не желает продолжать партию и уходит из игрового зала, 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 игровом 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 иное не предусмотрено в положении (регламенте) о соревновании, или иное решение не принято главным арбитром.

13.20. 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, чтобы Правила игры в шахматы строго соблюдались.

14.2. Арбитр должен

14.2.1. обеспечить честную игру;

14.2.2. действовать наилучшим образом в интересах соревнования;

14.2.3. обеспечить поддержание хороших условий для игры;

14.2.4. следить, чтобы игрокам не мешали;

14.2.5. контролировать ход соревнования;

14.2.6. принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи.

14.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений и назначать игрокам наказания, где это необходимо.

14.4. Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени.

14.5. В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.

14.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число завершённых ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал по крайней мере один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.

14.7. Если кто-нибудь обнаруживает нарушение, он может сообщить об этом только арбитру. Участники соревнования, играющие другие партии, не должны разговаривать или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.

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

14.9. Арбитр может применять следующие виды наказаний:

14.9.1. Предупреждение;

14.9.2. Увеличение оставшегося времени сопернику;

14.9.3. Уменьшение оставшегося времени игроку, нарушившему Правила;

14.9.4. Увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего Правила, до максимально возможного для этой партии;

14.9.5. Уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему Правила;

14.9.6. Присуждение поражения в партии игроку, нарушившему Правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);

14.9.7. Назначение штрафа, объявленного заранее;

14.9.8. Исключение нарушителя из соревнования.

14.10. 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 14.9.

14.11. Арбитр обязан:

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

14.11.2. Борьбсья 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 каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в отведенное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут.

15.2. Игрокам не обязательно записывать ходы.

15.3. Вышеприведённые Правила соревнований должны применяться, если:

15.3.1. один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и

15.3.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

15.4. В противном случае применяются следующие правила:

15.4.1. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,

15.4.1.1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если это будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования;

15.4.1.2. не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски. В случае неправильного расположения короля рокировка не допускается. В случае неправильного расположения ладьи не допускается рокировка с этой ладьёй.

15.4.2. Не разрешенный Правилами ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если арбитр видит это, он должен объявить, что игрок проиграл партию, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если



арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своей победе, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о победе и арбитр не вмешивается, неразрешённый ход остаётся в силе и партия должна быть продолжена. После того как соперник сделал свой следующий ход, неразрешённый ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

15.4.3. Чтобы сообщить о победе по времени, заявитель должен остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.

15.4.4. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка находится на самой дальней от исходного положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске все ещё сохраняется недопустимое положение, он должен объявить, что партия закончилась вничью.

15.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: 15.3 или 15.4 будут применяться в течение всего соревнования.

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

##### **Статья 16. Блиц.**

16.1. «Блиц» - это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее 10 или меньше минут, или в отведенное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.

16.2. Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, для блица должны быть равны одной минуте вместо двух.

16.3. Вышеприведённые Правила соревнований применяются, если

16.3.1. один арбитр наблюдает за одной игрой и

16.3.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.

16.4. В противном случае должны применяться Правила Спортивной дисциплины быстрые шахматы, описанные в Статье 15.4.

16.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: 16.3 или 16.4 будут применяться в течение всего соревнования.

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

### **Статья 17.**

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

### **Статья 18.**

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 19. 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 20. Незаявленные участники.**

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

### **Статья 21. Капитан команды.**

21.1. 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.

21.2. Капитан команды, покинувший игровой зал, повторно в него не допускается.

21.3. Во время тура капитан не должен находиться за командой соперников.

21.4. Если капитан команды желает говорить с одним из своих игроков, он должен сначала обратиться к арбитру. Капитан должен говорить с игроком в присутствии арбитра, используя язык, понятный арбитру.

Аналогичная процедура соблюдается, если игрок желает говорить с капитаном.

21.5. Капитану дано право советовать игрокам его команды отклонить или принять предложение о ничьей, если только положение о соревновании не устанавливает иное. Он не должен вмешиваться в игру в любой форме. Он не должен обсуждать любые позиции на любой доске во время игры.

21.6. Капитан команды может делегировать свои функции другому лицу, при условии, что он заранее в письменной форме проинформирует Главного арбитра.

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

### **Статья 22. 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 23: Главный арбитр.**

23.1. 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.

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

23.3. Перед началом соревнований главный арбитр должен:

23.3.1. Проверить все условия для игры, включая: игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, отсутствие постороннего шума и т.д.;

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

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

23.3.4. Проверить условия для работы арбитров;

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

23.3.6. 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 24.8 и 24.9);

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

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

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

23.6. 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».

23.7. 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.

23.8. 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 24. Жеребьевка.**

24.1. Жеребьевка первого тура для соревнований по круговой системе должна быть открытой для игроков, зрителей и средств массовой информации.

24.2. Ответственность за составление пар возлагается на главного арбитра.

24.3. Для соревнований по круговой системе 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.

24.4. 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.

24.5. 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

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

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

24.8. 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 до начала первого тура.

24.9. Для турниров по круговой системе жеребьевку с ограничениями можно проводить, используя представленные ниже таблицы Вармы, которые могут применяться для турниров с числом игроков от 9 до 24.

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

24.9.1.1. 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;

24.9.1.2. 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;

24.9.1.3. 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;

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

24.9.1.5. 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 25. Игра.**

25.1. Все партии должны играть в игровом зале во время, заранее определенное организатором, если иное не решено главным арбитром (по согласованию с организатором).

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

25.3. 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.

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

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

## **Статья 26. Выбывшие игроки.**

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

26.1.1. 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 "—".

26.1.2. 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 26.1.1.

26.2. 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.

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

## **Статья 27. Наказания, протесты.**

27.1. 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.

27.2. 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.

27.2.1. 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;

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

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

27.3. Игрок или зарегистрированный официальный представитель игрока или команды 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.

27.4. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

## **Статья 28. 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 29. Телевизионные права, киносъемка, фотографирование.**

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

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

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

29.4. 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 30. 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.

$O_v$  = результат виртуального противника

$T$  = тур неявки

$R_i$  = результат игрока (И) до тура  $T$

$R_n$  = результат неявки И в туре  $T$

$N$  = число туров в турнире

$O_v = R_i + (1 - R_n) + 0.5x(N - T)$

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

*Результат  $O_v = 1.5 + (1 - 0) + 0.5x(9 - 3) = 5.5$  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  $O_v = 3.5 + (1 - 1) + 0.5x(6 - 6) = 3.5$  очка после 6-го тура.*

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

Это не распространяется на систему Койя. В этой системе считается только результат.

### Статья 31. 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.

31.1. Средний рейтинг соперников — это сумма рейтингов соперников игрока, деленная на количество сыгранных партий.

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

31.2. Система Бухгольца - это сумма очков каждого из соперников игрока.

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

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

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

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

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

31.3.1. 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.

31.4. Больше число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами).

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

31.6. Система Зонненборна-Бергера:

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

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

31.7. Для командных турниров:

#### 31.7.1. Матчевые очки:

- «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.

31.7.2. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды.

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

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

31.8.2. 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;

31.8.3. За каждой партией следит арбитр. В случае возникновения конфликтной ситуации, она рассматривается главным арбитром. Его решение является окончательным;

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

31.8.5. Если время на плей-офф ограничено, применяется следующее:

31.8.5.1. Если два игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют мини-матч из двух 3-минутных партий с добавочными 2 секундами после каждого хода, начиная с первого.

Если результаты после матча равны, то проводится новая жеребьевка цвета фигур, и мини-матч продолжается до первой победы, при этом цвет фигур меняется после каждой нечетной партии.

31.8.5.2. Если три игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют по одной партии по круговой системе с контролем времени, указанной в п. 31.8.5.1.

Если результаты остаются равными, то игрок с худшими показателями (см. статью 32) удаляется, для оставшихся двух игроков применяется статья 31.8.5.1.

31.8.5.3. Если четыре игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют нокаут. Пары определяются по жребию.

Играют два матча на выбывание с контролем времени как в п. 31.8.5.1.

31.8.5.4. Если **пять** или более игроков, претендующих на первое место, имеют равное число очков: они играют по одной партии по круговой системе с контролем времени как в п. 31.8.5.1. Номера для образования пар распределяются по жребию.

31.5.7. Если только два игрока участвуют в плей-офф, и если позволяет время, они могут играть с **большим** контролем по согласованию с организатором и главным арбитром.

## **Статья 32. Выбор системы дополнительных показателей.**

32.1. 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.

32.2. В данном соревновании должен применяться только один тип из пяти описанных ниже групп.

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

32.3.1. Личные турниры по круговой системе:

32.3.1.1. Личная встреча;

32.3.1.2. Больше число побед;

32.3.1.3. Зонненборн-Бергер;

32.3.1.4. Система Койя.

32.3.2. Командные соревнования по круговой системе:

32.3.2.1. Суммарное количество набранных очков всеми участниками команды;

32.3.2.2. Очки за матчи;



32.3.2.3. Личная встреча;

32.3.2.4. Зонненборн-Бергер.

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

32.3.3.1. Личная встреча;

32.3.3.2. Больше число побед;

32.3.3.3. Число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами);

32.3.3.4. Средний рейтинг соперников;

32.3.3.5. Усеченный Бухгольц -1;

32.3.3.6. Бухгольц;

32.3.3.7. Зонненборн-Бергер.

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

32.3.4.1. Личная встреча;

32.3.4.2. Больше число побед;

32.3.4.3. Число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами);

32.3.4.4. Усеченный Бухгольц -1;

32.3.4.5. Бухгольц;

32.3.4.6. Зонненборн-Бергер.

32.3.5. Командные соревнования по швейцарской системе:

32.3.5.1. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;

32.3.5.2. Очки за матчи;

32.3.5.3. Личная встреча;

32.3.5.4. Усеченный Бухгольц -1;

32.3.5.5. Бухгольц;

32.3.5.6. Зонненборн-Бергер.

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

### **Статья 33. 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 34. 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.

### **Статья 35. 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, устранив 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 символическом 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 47. 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.

7.3.8. 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 арбитру 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 арбитр отсылает очередной ход участника партнеру, после этого партия продолжается.

47.6.10. При отклонении заявления участника о второй просрочке арбитр 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 арбитра, 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.

46.9.6. 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.

51.1. 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>.

## 51.2. 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	на ход	суммарное		получил	отправил	на ход	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».