

**Приказ Министерства спорта Российской Федерации
от 17 июля 2017 г. № 654**

Правила вида спорта «Шахматы»

Общие положения

Настоящие правила вида спорта "шахматы" (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 возможные ситуации, которые возникают во время игры, не предусматривают и решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьей Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах.

Термин "арбитр", используемый в настоящих Правилах, равнозначен термину "спортивный судья по виду спорта "шахматы".

Термин "игрок", используемый в настоящих Правилах, равнозначен термину "спортсмен". Правила предполагают, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютно объективны.

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

Соревнования по виду спорта "шахматы" проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта:

- шахматы - командные соревнования
- шахматы
- блиц
- быстрые шахматы
- шахматная композиция
- заочные шахматы

и делятся по характеру проведения на:

- личные, по итогам которых определяются места, занятые отдельными участниками;
- командные, по итогам которых определяются места участвующих команд;
- лично-командные, по итогам которых определяются места отдельных участников и участвующих команд.

Соревнования проводятся в возрастных категориях:

- мужчины;
- женщины;
- юниоры (до 21 года);
- юниорки (до 21 года);
- юноши (до 19 лет);
- девушки (до 19 лет);
- юноши (до 17 лет);
- девушки (до 17 лет);
- юноши (до 15 лет);
- девушки (до 15 лет);
- мальчики (до 13 лет);
- девочки (до 13 лет);
- мальчики (до 11 лет);
- девочки (до 11 лет);
- мальчики (до 9 лет);
- девочки (до 9 лет).

Допускается участие спортсменов в физкультурных мероприятиях и спортивных мероприятиях в более старших возрастных категориях при условии соответствия требованиям, предъявляемым к классификации участников Положением о соревновании.
Допускается участие женщин (юниорок, девушек, девочек) в физкультурных мероприятиях и спортивных мероприятиях, проводимых среди мужчин (юниоров, юношей, мальчиков).












Глава 1. Правила игры

Статья 1. Сущность и цели игры в шахматы

- 1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой "шахматной доской".
- 1.2. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).
- 1.3. Игрок "должен ходить" после того, как "сделал ход" его соперник.
- 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника "под удар" таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.
 - 1.4.1. Игрок, который достиг этой цели, "поставил мат" королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также "брать" короля соперника.
 - 1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. [Статью 5.2.2](#)).

Статья 2. Начальная позиция фигур на шахматной доске

- 2.1. Шахматная доска состоит из 64-х (8x8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого ("белые" поля) и темного ("черные" поля) цвета.
Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.
- 2.2. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета ("белые" фигуры), а другой 16 фигур темного цвета ("черные" 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	 П
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	 П

Фигуры Стаунтона



Ф Кр С К Л

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



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

Статья 3. Ходы фигур

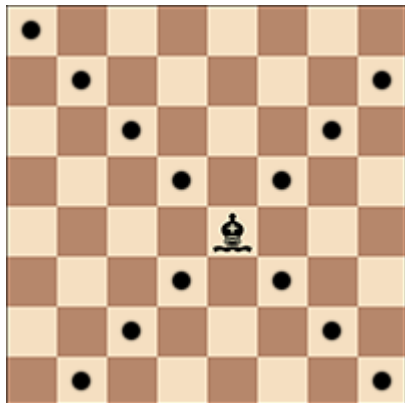
3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.

3.1.1. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.

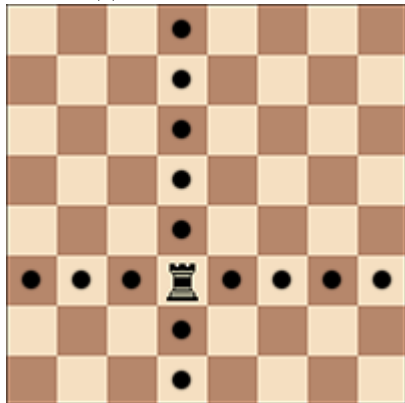
3.1.2. Фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со [Статьями 3.2-3.8](#) эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

3.1.3. Фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как в этом случае король того же цвета останется или окажется под ударом.

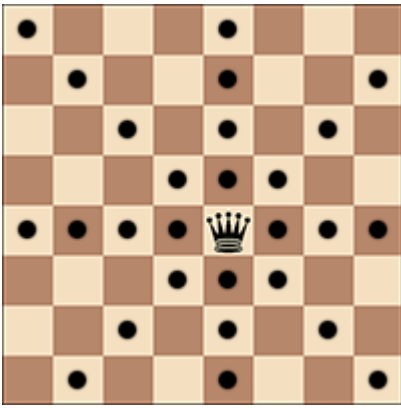
3.2. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



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

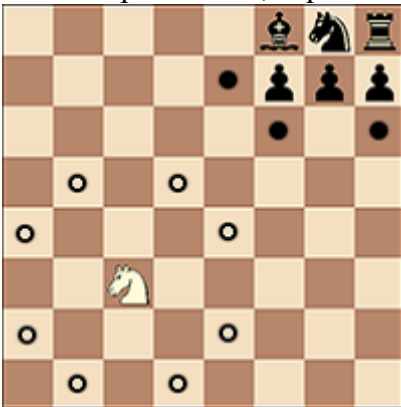


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

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



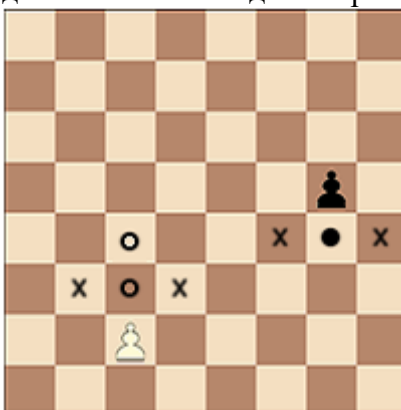
3.7. Пешка:

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;

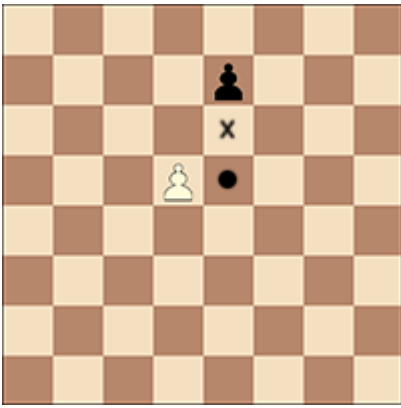
или

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



3.7.4.1 Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась на два поля в один ход от своей первоначальной позиции, может взять эту продвинутую пешку соперника, как если бы последний ее ход был только на одно поле.

3.7.4.2. Это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием "на проходе".



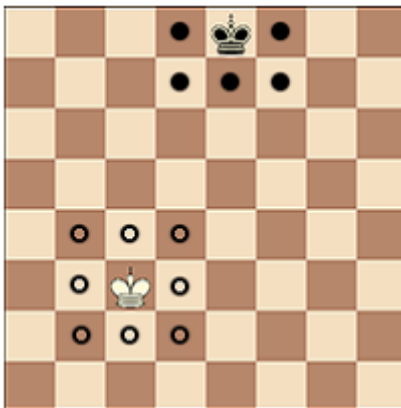
3.7.5.1. Когда игрок при своем ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем "превращения".

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

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

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

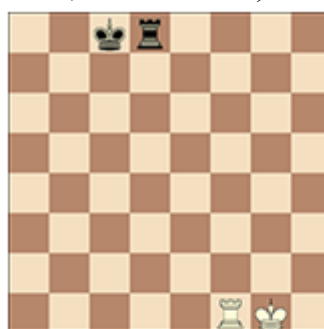
3.8.1. Пойти на любое соседнее поле.



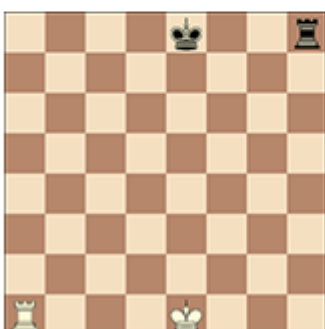
3.8.2. Сделать "рокировку". Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающиеся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



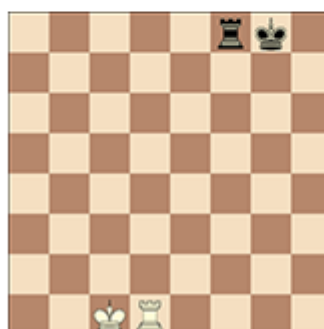
До рокировки белых на королевский фланг
До рокировки черных на ферзевый фланг



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



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



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

3.8.2.1. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. Если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2. С той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна:

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

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

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

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

3.10.1. Ход считается возможным, если все соответствующие требования [Статей 3.1-3.9](#) выполнены.

3.10.2. Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям [Статей 3.1-3.9](#).

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

Статья 4. Выполнение ходов

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

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

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

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

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

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

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

4.4. Если игрок при своем ходе

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

4.4.2. Намеренно тронул ладью, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена [Статья 4.3.1](#);

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

4.4.4. Превращает пешку, выбор фигуры завершен, когда эта фигура коснулась поля превращения.

4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со [Статьями 4.3](#) и [4.4](#) фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1. Не обязательно ставить пешку на поле превращения,

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

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

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

Ход считается сделанным в случае:

- 4.7.1. Взятия, когда взятая фигура снята с доски, и игрок, поставив свою фигуру на ее новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;
- 4.7.2. Рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королем. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьей). Если король не имеет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;
- 4.7.3. Превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка снята с доски.
- 4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из [Статей 4.1-4.7](#), как только он коснется фигуры с намерением ее перемещения или взятия.
- 4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром.

Статья 5. Завершение партии

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

Глава 2. Спортивная дисциплина шахматы

Статья 6. Шахматные часы

- 6.1. "Шахматными часами" называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них.
- В Правилах игры в шахматы термин "часы" означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено "флажком".
- "Падение флажка" означает, что время, отведенное игроку, закончилось.
- 6.2.1. Во время партии каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, он должен "нажать" свои часы). Это "завершает" ход. Кроме того, ход считается завершенным, если:
- 6.2.1.1. Ход заканчивает игру (см. [Статьи 5.1.1](#), [5.2.1](#), [5.2.2](#), [9.6.1](#) и [9.6.2](#)) или
- 6.2.1.2. Игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершен.
- 6.2.2. Игроку должно быть разрешено нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку.
- 6.2.3. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Игрокам запрещено держать палец на часах или "нависать" над ними.
- 6.2.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со [Статьей 12.9](#).
- 6.2.5. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.
- 6.2.6. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой обязанности он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются.

- 6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.
- 6.3.2. Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведенному 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 отсчет 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, играющего белыми фигурами.
- 6.7.1. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.
- 6.7.2. Если положение соревнования устанавливает определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе.
- 6.8. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр или какой-либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.
- 6.9. 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 любой серией возможных ходов.
- 6.10.1. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, которое должны показывать часы, заменившие неисправные.
- 6.10.2. Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен выставить правильную установку часов и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.
- 6.11.1. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.
- 6.11.2. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.
- 6.11.3. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.
- 6.11.4. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со [Статьей 12.9.](#)
- 6.12.1. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных/заверенных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов.
- 6.12.2. Игрок не может делать заявление, ссылаясь только на представленную таким образом информацию.

Статья 7. Нарушения

7.1. Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя право не

изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.

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

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

7.3. Если во время игры до того, как каждым игроком были завершены 10 ходов, обнаруживается, что игра началась цветами, которые противоположены назначенному, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. Как только каждым игроком были завершены 10 ходов или больше, игра должна быть продолжена.

7.4.1. Если игрок сместил одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени.

7.4.2. При необходимости игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру.

7.4.3. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.

7.5.1. Невозможный ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. [Статьи 4.3](#) и [4.7](#) применяются в отношении хода, заменяющего невозможный ход. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

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

7.5.3. После мер, принятых в соответствии со [Статьей 7.5.1](#) или [7.5.2](#), за первый сделанный игроком невозможный ход арбитр должен предупредить игрока и должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком невозможный ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, то должна быть восстановлена позиция до нарушения. Партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Если позиция до нарушения не может быть установлена, игра должна продолжаться с последней восстановленной позиции.

7.7.1. Если для выполнения одного хода игрок использует две руки (например, в случае рокировки, взятия фигуры или превращения пешки), это надо рассматривать как невозможный ход.

7.7.2. За первое нарушение правила [Статьи 7.7.1](#) арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила [Статьи 7.7.1](#) арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов

7.8.1. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать как невозможный ход.

7.8.2. За первое нарушение правила [Статьи 7.8.1](#) арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила [Статьи 7.8.1](#) арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

Статья 8. Запись ходов

8.1.1. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (см. [Статью 16](#)) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.

8.1.2. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно [Статье 9.2](#) или [9.3](#) или не откладывает партию согласно [Статье 17.1.1](#).

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

8.1.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных.

8.1.5. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом "=".

8.1.6. Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями коррективка часов не применяется.

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

8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

8.4. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям [Статьи 8.1.1](#).

8.5.1. Если ни один из игроков не ведет запись в соответствии со [Статьей 8.4](#), то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флага арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя запись арбитра или бланк соперника.

8.5.2. Если только один игрок не вел запись в соответствии со [Статьей 8.4](#), он в обязательном порядке должен, как только любой из флажков упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, но должен вернуть его перед выполнением хода.

8.5.3. Если нет полной записи, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или помощника, который должен сначала записать фактически возникшую позицию, показания часов, чьи часы шли и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна, прежде чем начнется восстановление записи.

8.6. Если записи на бланках не могут быть восстановлены и не показывают, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный им ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если нет доказательств, что ходов было сделано или завершено больше.

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

Статья 9. Ничья

9.1.1. Положение соревнования может устанавливать, что игроки не могут предлагать или соглашаться на ничью ранее установленного числа ходов или вообще, без разрешения арбитра.

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

9.1.2.1. Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остается в силе, но необходимо учитывать [Статью 11.5](#). Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока игра не завершится каким-либо другим 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.

9.2.1. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своем ходе, когда одна и та же позиция, по крайней мере, в третий раз (не обязательно повторением ходов):

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

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

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

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

9.2.2.2. Король имел право на рокировку с ладьей, которая не двигалась, но потерял его после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход.

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

9.3.1. Он запишет на своем 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 какого-либо взятия; или

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

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

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

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

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

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

9.6.1. Одинаковая позиция появилась, как описано в [Статье 9.2.2](#), по крайней мере пять раз;

9.6.2. Любая серия из по крайней мере 75 ходов была выполнена каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия. Если последний ход приводит к мату, он имеет приоритет.

Статья 10. Очки

10.1. Если положение соревнования не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл по присуждению, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл по присуждению, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

10.2. Общий счет любой партии никогда не может превышать максимальный результат, даваемый за эту игру. Очки, полученные отдельным игроком, должны соответствовать обычному количеству очков, разыгрываемому в партии, например, результат 3/4-1/4 недопустим.

Статья 11. Поведение игроков

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

11.2.1. "Игровая зона" определяется как "игровая площадка", комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

11.2.2. "Игровая площадка" определяется как место, где играют партии соревнования.

11.2.3. Только с разрешения арбитра:

11.2.3.1. Игрок может покинуть "игровую зону",

11.2.3.2. Игрок может покинуть "игровую площадку" при своем ходе,

11.2.3.3. Может быть допущено на "игровую площадку" лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.

11.2.4. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своем желании покинуть "игровую площадку".

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

11.3.2.1. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра. Однако, положение соревнования может разрешить хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть согласовано с арбитром. Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра.

11.3.2.2. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. Положение соревнования может устанавливать другое, менее серьезное наказание.

11.3.3. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со [Статьей 12.9](#).

11.3.4. Курение, в том числе курение электронных сигарет, разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.

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

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

11.6. Нарушение любой части [Статей 11.1-11.5](#) должно наказываться в соответствии со [Статьей 12.9](#).

11.7. Упорный отказ игрока выполнять Правила должен наказываться присуждением поражения. Результат, который будет присужден сопернику, определяется арбитром.

11.8. Если оба игрока признаны виновными согласно [Статье 11.7](#), партия должна быть объявлена проигранной обоими.

11.9. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил.

11.10. Если положение соревнования не устанавливает иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7).

11.11. Оба игрока должны помогать арбитру в любой ситуации, требующей восстановления игры, включая требования ничьей.

11.12. Проводимая под наблюдением арбитра проверка заявлений о троекратном повторении позиции или о 50 ходах является обязанностью игроков.

Статья 12. Роль арбитра

12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила соблюдались.

12.2. Арбитр должен:

12.2.1. Обеспечить честную игру;

12.2.2. Действовать наилучшим образом в интересах соревнования;

12.2.3. Обеспечить поддержание хороших условий для игры;

12.2.4. Следить, чтобы игрокам не мешали;

12.2.5. Контролировать ход соревнования;

12.2.6. Принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;

12.2.7. Следовать античитерским правилам или руководствам.

12.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

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

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

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

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

12.8. Никому без разрешения арбитра не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.

12.9. Арбитр может применять следующие виды наказаний:

- 12.9.1. Предупреждение;
- 12.9.2. Увеличение оставшегося времени у соперника;
- 12.9.3. Уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;
- 12.9.4. Увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;
- 12.9.5. Уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;
- 12.9.6. Присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
- 12.9.7. Назначение штрафа, объявленного заранее;
- 12.9.8. Исключение из одного или нескольких туров;
- 12.9.9. Исключение из соревнования.

Глава 3. Спортивная дисциплина быстрые шахматы

Статья 13. Быстрые шахматы

13.1. "Быстрые шахматы" - это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут.

13.2. Игроки не обязаны записывать ходы, но не теряют своих прав на заявления, основанные, как правило, на записи партии. Игрок может в любой момент попросить арбитра обеспечить его бланком для записи партии, чтобы записывать ходы.

13.3.1. Правила спортивной дисциплины шахматы должны применяться, если:

13.3.1.1. Один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и

13.3.1.2. Каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

13.3.2. Игрок может в любое время, при своем ходе, попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

13.4. В противном случае применяются следующие правила:

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

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

13.4.1.2. Не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.

В случае неправильного размещения короля рокировка не разрешается.

В случае неправильного размещения ладьи, рокировка с этой ладьей не разрешается.

13.4.2. Если арбитр видит завершение невозможного хода, он должен объявить, что игрок проиграл партию, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своем выигрыше, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов. Если соперник не заявляет о выигрыше и арбитр не вмешивается, невозможный ход остается в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

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

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

13.4.5. Если арбитр наблюдал падение флажка, он также может объявить об этом.

13.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: 13.3 или [13.4](#) будут применяться в течение всего соревнования.

Глава 4. Спортивная дисциплина блиц

Статья 14. Блиц

14.1. "Блиц" - это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.

14.2. Штрафы, упоминаемые в [Статьях 7](#) и [9](#) Правил, должны быть равны одной минуте вместо двух.

14.3.1. Правила спортивной дисциплины шахматы применяются, если:

14.3.1.1. Один арбитр наблюдает за одной игрой и

14.3.1.2. Каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.

14.3.2. Игрок может в любое время при своем ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

14.4. В противном случае должны применяться Правила спортивной дисциплины быстрые шахматы, описанные в [Статьях 13.2](#) и [13.4](#).

14.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: 14.3 или [14.4](#) будут применяться в течение всего соревнования.

Статья 15. Алгебраическая нотация

Общероссийская спортивная федерация, аккредитованная в установленном порядке и развивающая вид спорта "шахматы", признает только одну систему нотации - алгебраическую систему. Бланки записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

Статья 16. Описание алгебраической системы

16.1. В данном описании термин "фигура" означает все фигуры, за исключением пешки.

16.2. Каждая фигура обозначается сокращенно: Кр - король, Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.

16.3. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5.

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

16.5. Восемь горизонталей (снизу-вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

16.6. Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры.

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

16.7. Каждый ход фигуры записывается сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура передвинута. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Ce5, Kf3, Ld1.

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

Приемлемой является более длинная форма записи, содержащая и координату начального поля. Например: Cb2e5, Kg1f3, La1d1, e7e5, d2d4, аба5.

16.8. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ "x" между:

16.8.1. Сокращенным названием рассматриваемой фигуры и

16.8.2 Поле, на которое фигура передвинута.

Например: Схе5, Кxf3, Лxd1. См. также Статью 16.9.

16.8.3. Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ "х", а затем поле, на которое она перемещается. Например: dхе5, gxф3, ахb5. В случае "взятия на проходе" в конце может быть добавлено "е.р."

16.9. Если две одноименные фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:

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

16.9.1.1. Сокращенное название фигуры,

16.9.1.2. Вертикаль, которую фигура покидает, и

16.9.1.3. поле, на которое ставится фигура.

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

16.9.2.1 Сокращенное название фигуры,

16.9.2.2. Номер покидаемой горизонтали, и

16.9.2.3. Поле, на которое ставится фигура.

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

16.9.3.1. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Kgf3, или Kef3.

16.9.3.2. Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или K5f3, или K1f3.

16.9.3.3. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Khf3, или Kdf3.

16.9.3.4. Если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ "х": 1) или Kgxf3, или Kdxf3, 2) или K5xf3, или K1xf3, 3) или Khxf3, или Kdxf3 в зависимости от хода.

16.10. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращенное название новой фигуры. Например: d8Ф, ехf8К, b1С, g1Л.

16.11. Предложение ничьей должно быть отмечено символом "=".

16.12. Принятые сокращения:

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

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

х - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

е.р. - взятие "на проходе".

Использование последних четырех сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 exd4 4. e5 Ke4 5. Фxd4 d5 6. exd6 е.р. Kxd6 7. Cg5 Kc6 8. Фе3+ Ce7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Ле8 11. Kpb1 (=) или

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 ed4 4. e5 Ke4 5. Фd4 d5 6. ed6 Kd6 7. Cg5 Kc6 8. Фе3 Ce7 9 Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Ле8 11. Kpb1 (=) или

1. e2e4 e7e5 2. Kg1f3 Kg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Kf6e4 5. Фd1xd4 d7d5 6. e5xd6 е.р. Ke4xd6 7. Cc1g5 Kb8c6 8. Фd4d3 Cf8e7 9. Kb1d2 0-0 10. 0-0-0 Lf8e8 11. Kpc1b1 (=)

Статья 17. Отложенные партии

17.1.1. Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, "запечатать" свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своем бланке как тайный ход.

17.1.2. Если игрок при своем ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и также должно быть записано его оставшееся время.

17.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:

17.2.1. Фамилии игроков;

17.2.2. Позиция непосредственно перед откладыванием;

17.2.3. Время, использованное каждым игроком;

17.2.4. Фамилия игрока, запечатавшего ход;

17.2.5. Номер тайного хода;

17.2.6. Предложение ничьей, если оно действующее;

17.2.7. Дата, время и место возобновления игры.

17.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра.

17.4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отклонит его в соответствии со Статьей 9.1.

17.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии.

17.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.

17.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход.

17.8. За исключением случаев, упомянутых в [Статьях 5, 6.9, 9.6](#) и 9.7, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход:

17.8.1. Неоднозначный, или

17.8.2. Записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или

17.8.3. Невозможен.

17.9. Если в назначенное время для возобновления игры:

17.9.1. Игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока;

17.9.2. Игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь;

17.9.3. Игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.

17.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, остается в силе такой ее результат.

17.11. Если в положении соревнования указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.

17.12.1. Если конверт, содержащий тайный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске тайный, как он утверждает, ход.

17.12.2. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.

17.13. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.

17.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

Статья 18. Партии без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии

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

18.2.1. Приведенные ниже правила, касающиеся заключительного периода игры, включая быструю игру до конца партии, должны применяться только в том случае, если об этом было объявлено заранее.

18.2.2. Эти правила применяются только для стандартных шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица.

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

18.3.1.1. Если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться,

18.3.1.2. Если это произошло в период игры, в котором должны быть завершены все оставшиеся ходы, партия заканчивается вничью.

18.4. Если на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут до падения флажка, он может попросить, чтобы для обоих игроков был введен режим прибавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.

18.5. Если [Статья 18.4](#) не применяется, и на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадет флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. [Статью 6.12.2](#)). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

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

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

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

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

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

18.6.1.1. Его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или

18.6.1.2. Его соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В случае [18.6.1.1](#). игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен удостоверить ее.

В случае [18.6.1.2](#). игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен удостоверить как запись партии, так и конечную позицию.

18.6.2. Заявление направляется назначенному арбитру.

Глава 5. Спортивная дисциплина шахматы - командные соревнования

Статья 19.

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

Положением о проведении соревнований должны быть предусмотрены количественный состав команды, закрепляются ли за игроками определенные доски, наличие в команде запасных игроков, их количество, на каких досках они могут играть, происходит ли сдвигка по доскам основного состава и т.д.

Статья 20.

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

Статья 21. 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 22. Незаявленные участники

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

Если участник начал партию или сыграл ее полностью за доской, на которой не имел права выступать, то партия в зачет не принимается и на этой доске команде засчитывается поражение.

Статья 23. Капитан (представитель) команды

23.1. Организация, выставяющая команду, назначает капитана (представителя), роль которого 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.

23.2. Капитан (представитель) команды, покинувший игровую зону, повторно в нее не допускается.

23.3. Во время тура капитан (представитель) не должен находиться за командой соперников.

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

Аналогичная процедура соблюдается, если игрок желает говорить с капитаном (представителем).

23.5. Капитану (представителю) 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.

23.6. Только капитан (представитель) команды может направлять протесты в судейскую коллегию, причем обязательно в письменном виде.

23.7. Капитан (представитель) 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 24. 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 участники и арбитры любых соревнований ознакомлены с этими правилами до начала соревнований.

Статья 25. Системы проведения соревнований

Существуют следующие системы проведения соревнований:

- круговая, при которой каждый участник соревнований или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными участниками или командами в один или несколько кругов;
- олимпийская (с выбыванием после первого поражения), когда спортсмен или команда, проигравшие встречу, выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях;
- швейцарская ("выборочного жребия"), при которой в зависимости от числа играющих по условиям соревнований устанавливается определенное количество туров;
- смешанная, при которой на разных этапах применяются разные системы;
- матчевая встреча. Состоит из двух или большего количества партий, которые играют последовательно одна за другой с переменой цвета и перерывами между партиями. По сумме набранных в этих партиях очков определяется победитель, а в случае их равенства результат считается ничейным. Положением и/или регламентом соревнований при ничейном результате матчевой встрече может быть предусмотрено продолжение соревнования - назначение дополнительных микроматчей.

Статья 26. Спортивное судейство

26.1. Судейские коллегии 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", состоят:

- главного судьи (главного арбитра) - входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- главного секретаря - входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- заместителя главного судьи (заместителя главного арбитра) - входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- заместителя главного секретаря - входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);
- линейных судей (линейных арбитров).

Количество линейных судей (линейных арбитров) на соревновании определяется из расчета: 1 линейный судья (линейный арбитр) на 20 участников соревнования.

Количество линейных судей (линейных арбитров) на соревнованиях чемпионатов России, Кубков России, первенств России (юниоры, юниорки) определяется из расчета: 1 линейный судья (линейный арбитр) на 6 участников соревнований.

26.2. Функциональные обязанности и полномочия главной судейской коллегии (ГСК) и линейных судей (линейных арбитров) определяются настоящими Правилами.

26.2.1. Главный судья (главный арбитр).

26.2.1.1. Главный судья (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.

26.2.1.2. Перед началом соревнований главный судья (главный арбитр) должен:

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

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

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

26.2.1.2.4. Проверить условия для работы арбитров;

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

26.2.1.2.6. 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 26.8 и 26.9);

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

26.2.1.3. Перед началом соревнований главный судья (главный арбитр) может по согласованию с организатором внести уточнения и дополнения в положение о соревновании, если они не противоречат настоящим Правилам.

26.2.1.4. За главным судьей (главным арбитром) остается окончательное решение, соответствуют ли условия соревнований требованиям настоящих Правил.

26.2.1.5. О каждом факте нарушения настоящих Правил главный судья (главный арбитр) соревнований любого ранга обязан незамедлительно проинформировать компетентные органы общероссийской спортивной федерации, аккредитованной в установленном порядке и развивающей вид спорта "шахматы".

26.2.1.6. По окончании соревнования главный судья (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 судья (главный арбитр) должен приложить объяснения нарушителя, если такие объяснения предоставлены.

26.2.1.7. Одновременно с официальным письменным отчетом главный судья (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.

26.2.2. Главный секретарь.

Подчиняется главному судье (главному арбитру) соревнования и отвечает за организацию работы секретариата и за связь секретариата с линейными судьями (линейными арбитрами), работающих на порученных им участках. Обеспечивает необходимой информацией о проведении соревнования и отвечает за передачу информации в средства массовой информации.

26.2.3. Заместитель главного судьи (заместитель главного арбитра).

Подчиняется главному судье (главному арбитру) и осуществляет руководство линейными судьями (линейными арбитрами), в соответствии с Правилами, положением о спортивном соревновании и регламентом соревнования. Обязан за 1 час до начала очередного тура спортивного соревнования проверять правильность расстановки фигур по цвету и установки контроля времени на шахматных часах.

26.2.4. Заместитель главного секретаря.

Подчиняется главному секретарю и является его помощником в организации работы секретариата. Отвечает за выпуск [протоколов](#) результатов соревнований. Руководит работой подчиненных ему секретарей.

26.2.5. Линейный судья (линейный арбитр).

Подчиняется заместителю главного судьи (заместителю главного арбитра) и работает на порученных им участках. Следит за исполнением Правил, положения о спортивном соревновании, регламента соревнования. Обязан за 2 часа до начала очередного тура спортивного соревнования обеспечивать правильность расстановки фигур по цвету, правильность установленных режимов и работу электронных шахматных часов.

Статья 27. Жеребьевка

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

27.2. Ответственность за составление пар возлагается на главного арбитра.

27.3. 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.

27.4. 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.

27.5. При жеребьевке соревнований по круговой системе должны применяться таблицы Бергера. В тех случаях, когда играет нечетное количество игроков, наивысшее число считается свободным от игры.

3 или 4 игрока:

Тур 1: 1-4, 2-3. Тур 2: 4-3, 1-2. Тур 3: 2-4, 3-1.

5 или 6 игроков:

Тур 1: 1-6, 2-5, 3-4. Тур 2: 6-4, 5-3, 1-2. Тур 3: 2-6, 3-1, 4-5.

Тур 4: 6-5, 1-4, 2-3. Тур 5: 3-6, 4-2, 5-1.

7 или 8 игроков:

Тур 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Тур 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. Тур 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

Тур 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. Тур 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. Тур 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 или 10 игроков:

Тур 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

Тур 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

Тур 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

Тур 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

11 или 12 игроков:

Тур 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.

Тур 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Тур 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.

Тур 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.

Тур 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

Тур 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 или 14 игроков:

Тур 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Тур 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

Тур 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.

Тур 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.

Тур 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.

Тур 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.

Тур 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.

Тур 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

27.6. Для круговых турниров в 2 круга необходимо менять порядок последних двух туров первого круга, с тем, чтобы исключить игру трех последовательных партий фигурами одного цвета.

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

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

27.9. 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.

27.10. 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.

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

27.10.1.1. 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;

27.10.1.2. 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;

27.10.1.3. 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;

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

27.10.1.5. 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 28. Игра

28.1. Все партии должны играть на игровой площадке во время, заранее определенное организатором, если иное не решено главным арбитром (по согласованию с организатором).

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

28.3. Во всех турнирах с участием более 30 игроков на игровой площадке 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.

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

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

Статья 29. Выбывшие игроки

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

29.1.1. 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 "-".

29.1.2. 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 29.1.1.](#)

29.2. 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.

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

Статья 30. Наказания, протесты

30.1. При возникновении спора главный арбитр должен в установленном порядке приложить достаточные усилия, чтобы разрешить его примирением.

30.2. На каждом соревновании должен быть апелляционный комитет.

Апелляционный комитет либо назначается организатором соревнования, либо избирается из числа участников соревнования.

Апелляционный комитет 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.

30.2.1. 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;

30.2.2. Апелляционный комитет должен иметь нечетное число членов с правом решающего голоса;

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

30.3. Игрок или зарегистрированный официальный представитель игрока или команды может обжаловать любое решение главного арбитра, или одного из его ассистентов (помощников) при условии подачи протеста в письменной форме и не позднее срока, установленного положением (регламентом) соревнований.

30.4. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

Статья 31. Запрет курения

Запрещено курение, в том числе и электронных сигарет, на игровой площадке в течение турнира. Это относится ко всем присутствующим: игрокам, официальным лицам, представителям средств массовой информации и зрителям.

За пределами игровой площадки должно быть предусмотрено отдельное место для курения. Оно должно быть легкодоступно с игровой площадки.

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

Статья 32. Телевизионные права, кино съемка, фотографирование

32.1. Телевизионные камеры на игровой площадке и прилегающих помещениях допускаются с согласия организатора и главного арбитра, только если они работают бесшумно и не создают помех.

32.2. Видеокamеры без какой-либо подсветки могут размещаться в местах нахождения зрителей во время игры.

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

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

Глава 7. Правила применения дополнительных показателей

Статья 33. Учет несыгранных партий

При определении дополнительного показателя, вне зависимости от результата несыгранной партии эти партии должны считаться следующим образом:

33.1. При расчете коэффициента Бухгольца все несыгранные партии, в которых игроки задействованы косвенно (результаты вследствие штрафной санкции), рассматриваются как ничьи.

Игрок, у которого нет соперника, должен рассматриваться, как сыгравший против виртуального соперника, у которого такое же количество очков в начале тура и который играет вничью во всех следующих турах. Для самого тура результат вследствие штрафной санкции будет рассматриваться, как обычный результат.

Результат виртуального соперника рассчитывается по формуле:

$$S_{\text{vop}} = \text{SPR} + (1 - \text{SfPR}) + 0.5 * (n - R)$$

где для игрока Р, который не играл в туре R:

n - количество завершенных туров

S_{vop} - очки виртуального соперника после тура n

SPR - очки Р перед туром R

SfPR - очки в результате штрафной санкции Р в туре R

Пример 1: в 3-ем туре турнира, который играется в девять туров, игрок Р не появился.

Количество очков игрока Р после 2 туров составляет 1.5. Количество очков его виртуального соперника составляет

$$S_{\text{vop}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ после 3-го тура,}$$

$$S_{\text{vop}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ в конце турнира.}$$

Пример 2: в 6-м туре турнира, который играется в девять туров, соперник игрока Р не появляется.

Количество очков игрока Р после 5 туров составляет 3.5. Количество очков его предполагаемого соперника составляет:

$S_{\text{оп}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5$ после тура 6,

$S_{\text{оп}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0$ в конце турнира.

33.2. При расчете коэффициента Бергера и/или коэффициента Койя все несыгранные партии рассматриваются как результативные.

Игрок, у которого нет соперника, должен рассматриваться, как выигрывавший партию.

Статья 34. 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.

34.1. Средний рейтинг соперников - это сумма рейтингов соперников игрока, деленная на количество сыгранных партий.

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

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

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

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

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

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

34.3. Система Койя для турниров по круговой системе - это количество очков, набранных против всех соперников, набравших 50% и более очков (включая победы за счет присуждения штрафа сопернику).

34.3.1. Расширенная система Койя.

Система Койя может быть расширена путем последовательного включения групп соперников, набравших менее 50% очков (включая победы за счет присуждения штрафа), или последовательного исключения соперников, которые набрали 50% (включая победы за счет присуждения штрафа), а затем и более высокий процент очков.

34.4. Больше число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как "игранные" белыми фигурами).

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

34.6. Система Зонненборна-Бергера:

34.6.1. Для личных турниров по круговой системе - это сумма очков соперников, которых игрок победил (включая победы за счет присуждения штрафа) и половина очков соперников, с которыми он сыграл вничью.

34.6.2. Для личных турниров по двухкруговой системе - это сумма по всем соперникам произведений очков, набранных в двух партиях (включая победы за счет присуждения штрафа) против соперника, умноженных на количество очков, набранное этим соперником.

34.6.2. Для командных турниров по круговой системе - это сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперников, на количество игровых очков, набранных в матче против этой команды

34.7. Для командных турниров:

34.7.1. 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.

34.7.2. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды.

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

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

34.8.2. 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;

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

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

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

34.8.5.1. 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.

34.8.5.2. 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. 34.8.5.1](#).

Если результаты остаются равными, то игрок с худшими показателями (см. [Статью 35](#)) удаляется, для оставшихся двух игроков применяется [статья 34.8.5.1](#).

34.8.5.3. 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. 34.8.5.1](#).

34.8.5.4. 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. 34.8.5.1](#). Номера для образования пар распределяются по жребию.

34.8.6. 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 35. Выбор системы дополнительных показателей

35.1. 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.

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

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

35.3.1. Личные турниры по круговой системе:

35.3.1.1. Личная встреча;

35.3.1.2. Больше число побед;

35.3.1.3. Зонненборн-Бергер;

35.3.1.4. Система Койя;

35.3.2. Командные соревнования по круговой системе:

35.3.2.1. Суммарное количество набранных очков всеми участниками команды;

35.3.2.2. Очки за матчи;

35.3.2.3. Личная встреча;

35.3.2.4. Зонненборн-Бергер.

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

35.3.3.1. Личная встреча;

35.3.3.2. Больше число побед;

35.3.3.3. Число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как "игранные" белыми фигурами);

35.3.3.4. Средний рейтинг соперников;

35.3.3.5. Усеченный Бухгольц -1;

35.3.3.6. Бухгольц;

- 35.3.3.7. Зонненборн-Бергер;
- 35.3.4. Личные турниры по швейцарской системе (рейтинги различаются между собой):
 - 35.3.4.1. Личная встреча;
 - 35.3.4.2. Больше число побед;
 - 35.3.4.3. Число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как "игранные" белыми фигурами);
 - 35.3.4.4. Усеченный Бухгольц -1;
 - 35.3.4.5. Бухгольц;
 - 35.3.4.6. Зонненборн-Бергер.
- 35.3.5. Командные соревнования по швейцарской системе:
 - 35.3.5.1. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;
 - 35.3.5.2. Очки за матчи;
 - 35.3.5.3. Личная встреча;
 - 35.3.5.4. Усеченный Бухгольц -1;
 - 35.3.5.5. Бухгольц;
 - 35.3.5.6. Зонненборн-Бергер.

Глава 8. Спортивная дисциплина шахматная композиция

Статья 36. 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 37. 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 38. 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 39. 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 40. 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 41. Обязательные требования

41.1. 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.

41.2. 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.

41.3. 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.

41.4. 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.

41.5. 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 42. 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.

Статья 43. Публикация и приоритет

43.1. Публикация.

Композиция начинает свое 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 (210x297 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.

43.2. 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.

43.3. 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 44. Соревнования по составлению задач и этюдов

44.1. 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 47](#)) и содержать сведения, перечисленные в [Статье 45](#).

44.2. 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.

44.3. 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 45. 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 46. Оценка решений

46.1. 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.

46.2. 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.

Статья 47. Основные художественные требования

47.1. 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.

47.2. 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.

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

Необходимо добиваться:

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

47.2.2. 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.

47.2.3. 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.

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

47.2.5. 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).

47.3. 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 48. Оформление шахматных композиций

Композиция, участвующая в российских соревнованиях, оформляется только на отдельном листе формата А5 (148x210 мм). Позиция должна быть изображена на диаграмме (напечатанной или нарисованной), черные фигуры обязательно зачернены. Над диаграммой приводится фамилия и имя автора, место публикации (если журнал, то его номер и номер композиции), полученное отличие. Для оригинальных композиций указывается "Публикуется впервые". Под диаграммой указывается количество фигур сторон и задание. Задание должно быть выражено словами или в форме обычного сокращения и включать следующие характеристики:

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

На этой же стороне листа - решение в русскоязычной нотации или символьном виде. Если решение не удастся полностью привести под диаграммой, то оно продолжается на другом, отдельном листе того же формата. В этом случае на втором листе дублируется фамилия автора, и указывается положение королей на диаграмме. Ходы в решении записываются только последовательно, то есть ход белых, ход черных. Решение оформляется аккуратно и четко, не допуская ошибочного прочтения букв. Если композиция прошла компьютерную проверку, рекомендуется указать С+.

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

Глава 9. Спортивная дисциплина заочные шахматы

Статья 49. Общие положения

49.1. 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.

49.2. 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.

49.3. 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.

Статья 50. Личные соревнования по обычной почте

50.1. Участники соревнований.

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

50.1.2. Участник обязан информировать арбитра о ходе игры по установленной форме ([Статья 54](#)) и в установленные сроки. В случае изменения адреса - оперативно сообщить об этом заказной корреспонденцией судье и партнерам.

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

50.1.4. 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.

50.1.5. 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.

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

50.2. Пересылка ходов.

50.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

50.2.3. 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.

50.3. Ходы и варианты:

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

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

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

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

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

50.3.6. Употребление выражения или знака "любой ход" не допускается.

50.3.7. Отправленное почтовое сообщение вместе с ходом должно содержать:

- 50.3.7.1. Название, номер или индекс соревнования;
- 50.3.7.2. Дату отправления хода партнера;
- 50.3.7.3. Даты получения хода партнера и отправления своего хода;
- 50.3.7.4. Суммарное время обдумывания обоих партнеров;
- 50.3.7.5. Повторение последнего хода партнера и принятых ходов предложенного варианта;
- 50.3.7.6. Полный адрес, фамилию отправителя и его подпись.
- 50.3.8. 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.
- 50.3.9. Участник, принявший вариант, должен написать принятые ходы в той же последовательности.
- 50.3.10. Отправленный возможный ход или предложенный вариант не может быть изменен даже при согласии партнера.
- 50.3.11. Почтовая карточка или конверт, отправленные без ответного хода, рассматриваются как присланные с невозможным ходом.
- 50.3.12. 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.
- 50.4. Время на обдумывание.
- 50.4.1. Суммарное время участника определяется как время, затраченное им на обдумывание всех сделанных ходов, плюс штрафные дни за задержку игры.
- 50.4.2. Под задержкой игры понимается ситуация, когда нарушается нормальный ход партии из-за несоблюдения Правил, а время затрачивается на исправление ошибок.
- 50.4.3. На обдумывание каждых 10 ходов участнику дается 30 дней с накоплением времени, если в регламенте не предусматривается иной контроль. Время пересылки корреспонденции не учитывается.
- 50.4.4. Время, затраченное на обдумывание хода, определяется как разность между датой получения хода от партнера и датой отправления ответа.
- 50.4.5. Не засчитывается время на обдумывание ходов, сделанных до даты официального начала игры в соревновании.
- 50.4.6. Если участник получил сообщение о начале соревнования с опозданием, то датой начала игры для него считается третий день после получения этого сообщения.
- 50.4.7. 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.
- 50.4.8. При отправке варианта время на обдумывание засчитывается: для предложившего вариант - по первому ходу варианта, а для получившего - по последнему принятому ходу.
- 50.4.9. В случае задержки игры участнику в данной партии добавляется пять штрафных дней:
- 50.4.9.1. При отправке невозможного или неразборчиво написанного хода;
- 50.4.9.2. При неправильном повторении хода партнера;
- 50.4.9.3. При невыполнении требований арбитра или условий положения (регламента) соревнования об отправке ходов заказной корреспонденцией.
- 50.4.9.4. При ошибке в адресе.
- 50.4.10. при повторном совершении участником любой из ошибок по [статье 50.4.9.](#) ему в данной партии добавляется десять штрафных дней.
- 50.4.11. В случае несвоевременной отправки повторного хода, приведшей к задержке игры, ко времени участника добавляется все время задержки.
- 50.4.12. 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.
- 50.5. Действия в случае отсутствия ответа.
- 50.5.1. 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.

50.5.2. 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.

50.6. Просрочка времени.

50.6.1. 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.

50.6.2. При первой просрочке времени у партнера участник должен послать арбитра заказным письмом:

50.6.2.1. Заявление и подсчет времени, подтверждающий наличие просрочки у партнера, а при необходимости график переписки ([Статья 55](#));

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

50.6.2.3. Приложить последние открытки партнера в количестве, достаточном для подтверждения подсчета времени.

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

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

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

50.6.6. Участнику, допустившему вторую просрочку, фиксируется поражение.

50.6.7. Определив у партнера вторую просрочку, участник должен выслать судье заказной корреспонденцией кроме материалов, предусмотренных [статьей 50.6.2](#), свой очередной ход, который партнеру не сообщается.

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

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

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

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

50.7. Перерывы.

50.7.1. 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.

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

50.7.3. 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.

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

50.7.5. 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.

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

50.7.7. В исключительных случаях арбитра может разрешить перерыв после его фактического начала или предоставить дополнительный перерыв.

50.8. Выбытие.

50.8.1. 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.

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

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

50.9. Учет результатов и присуждение незаконченных партий.

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

50.9.2. 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.

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

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

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

50.9.5.1. Запись партии согласно [Статье 50.9.2](#);

50.9.5.2. Заключительную позицию;

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

50.9.5.4. Участник, за которым очередь хода, сообщает его арбитру, и этот ход рассматривается как сделанный.

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

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

50.9.8. Участник, не представивший материалы для присуждения согласно [статье 50.9.5](#), лишается права на апелляцию.

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

50.9.10. 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.

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

Статья 51. Личные соревнования по электронной почте

51.1. Участники соревнований.

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

51.1.2. 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.

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

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

51.1.5. 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.

51.1.6. 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.

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

51.1.8. 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.

51.1.9. 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.

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

51.2. Пересылка ходов.

51.2.1. 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.

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

51.2.3. При отсутствии перечисленных в [пункте 51.2.1.](#) 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.

51.2.4. 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 53.](#) В [Статье 54](#) приводятся примеры допустимых форм электронных сообщений.

51.2.5. 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.

51.3. Ходы и варианты.

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

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

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

51.3.4. 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.

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

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

51.3.7. 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.

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

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

51.4. Время на обдумывание.

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

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

51.4.3. 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.

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

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

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

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

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

51.4.9. 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.

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

51.5. Действия в случае отсутствия ответа.

51.5.1. 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.

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

51.5.3. 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.

51.6. Просрочка времени.

51.6.1. 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.

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

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

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

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

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

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

51.7. Перерывы.

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

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

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

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

51.7.5. 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.

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

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

51.8. Выбытие.

51.8.1. 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.

51.8.2. Результаты неоконченных партий выбывшего участника для его партнеров фиксируются после получения от них текстов партий с выбывшим участником (см. [Статью 51.9](#)).

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

51.9. Учет результатов и присуждение неоконченных партий.

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

51.9.2. Результат официально регистрируется только после получения указанных материалов.

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

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

51.9.4.1. Запись партии;

51.9.4.2. Заключительную позицию;

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

51.9.4.4. Участник, за которым очередь хода, сообщает его арбитру и этот ход рассматривается как сделанный.

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

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

51.9.7. Участник, не представивший материалы для присуждения согласно [статье 51.9.4](#), лишается права на апелляцию.

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

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

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

Статья 52. Форма отчета о ходе игры в турнире

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

№	Фамилии партнеров	Сделано ходов		Время на обдумывание		Дата получения последнего хода	Дата отправления последнего хода	Примечания
		белыми	черными	белых	черных			

Статья 53. Цифровая нотация

53.1. В цифровой нотации ход кодируется четырехзначным числом.

53.2. 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.

53.2.1. В случае рокировки кодируется движение короля.

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

53.3. 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 54. Формы допустимых сообщений

54.1. 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	№	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>.
 54.2. 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 55. График прохождения ходов

Турнир N _____
 График прохождения ходов и затраченного времени (график переписки) в партии

Белые _____				Черные _____				Примечание		
N п/п.	Ход белых	Дата		Время		Ход черных	Дата		Время	
		получил	отправил	на ход	суммарное		получил			отправил

Глава 10. Заключительные положения

Статья 56. Ответственность за нарушения настоящих Правил

56.1. Субъекты физической культуры и спорта за нарушение требований, установленных настоящими Правилами, несут ответственность в соответствии с решениями компетентных органов общероссийской спортивной федерации, аккредитованной в установленном порядке и 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.

56.2. 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 порядке и в соответствии с Уставом общероссийской спортивной федерации, аккредитованной в установленном порядке и развивающей вид спорта "шахматы".

1. Протокол результатов командных соревнований

Протокол N _____

название соревнования

Тур _____ Группа _____ " _____ " _____ 20__ г.

	Команда 1	Команда 2	Результат
1.	Игрок 1_1	Игрок 2_1	-
2.	Игрок 1_2	Игрок 2_2	-
3.	Игрок 1_3	Игрок 2_3	-
4.	Игрок 1_4	Игрок 2_4	-
5.	Игрок 1_5	Игрок 2_5	-
6.	Игрок 1_6	Игрок 2_6	-

Итоговый результат: _____ -

В пользу команды _____

Капитан 1 _____ Капитан 2 _____
подпись подпись

Главный судья (главный арбитр): _____
подпись

Главный секретарь: _____
подпись

Линейный судья (линейный арбитр) матча: _____
подпись

2. Сводный протокол результатов командных соревнований

название соревнования

Тур _____ Группа _____ " _____ " _____ 20__ г.

N	Команда 1	Результат	Команда 2
		-	

Главный судья (главный арбитр): _____
подпись

Главный секретарь: _____
подпись