



GENS UNA SUMUS

КОМИССИЯ АРБИТРОВ ФИДЕ



РУКОВОДСТВО ДЛЯ АРБИТРОВ

2020

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

(перевод Е.Д. Каширского, редактор А.В. Ткачев)

От редактора перевода на русский язык

Во все времена и в любом виде спорта отличное знание Правил спортсменом, спортивным судьей, тренером способствуют наилучшему проведению соревнований.

Начиная с первого издания, опубликованного в 2013 г., Руководство для арбитров, несмотря на название, является отличным справочным пособием не только для шахматных арбитров, но и для всех участников шахматных событий по всему миру.

Перевод выполнен на основе Arbiters' Manual 2020, охватывающего различные стороны деятельности арбитра ФИДЕ. В данном Руководстве можно найти новые рекомендации, важные нормативные документы, входящие в Handbook <https://handbook.fide.com>, а также примеры и многочисленные комментарии.

В некоторые статьи данного Руководства внесены правки в целях их приведения в полное соответствие со статьями Handbook.

Заместитель Исполнительного директора
Общероссийской общественной организации
«Федерация шахмат России»

А.В. Ткачев

Список изменений

Номер Версии	Дата	Изменения
00	01.10.2017	Начальная версия
01	31.12.2017	Версия 2018 Изменения в Правила ФИДЕ, вступившие в силу с января 2018 года (Статьи 7.5, 7.6, 7.7, 7.8, А.4.2, А.4.3, А.4.5). Дополнение: Руководство для организаторов. Правила для турниров по швейцарской системе: весь раздел С.04.2.А был переписан заново, в разделе С.04.2.В.3 даны пояснения.
02	01.09.2018	Некоторые незначительные грамматические исправления. Новые рекомендации по борьбе с читерством для арбитров. Корректировка примера норм для присвоения звания.
03	01.07.2019	Некоторые незначительные грамматические исправления. Общие правила и технические рекомендации для турниров. Новые общие правила проведения соревнований Дополнение: Правила классификации шахматных арбитров.
04	01.04.2020	Некоторые незначительные грамматические исправления Порядок глав Пересмотр некоторых толкований Положение о рейтингах ФИДЕ для быстрых шахмат и блица Новые стандарты шахматного оборудования, игровой зоны для турниров ФИДЕ, скорости игры и правила тай-брейка Новые общие правила и технические рекомендации при проведении соревнований

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: РОЛЬ И ОБЯЗАННОСТИ АРБИТРА	1
Резюме общих обязанностей арбитра	3
ГЛАВА 2: ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ (E01)	5
Краткая история Правил игры в шахматы	5
Введение.....	7
Предисловие	7
Основные Правила Игры.....	8
Статья 1: Сущность и цели игры в шахматы	8
Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске.....	9
Статья 3: Ходы фигур	11
Статья 4: Выполнение ходов	16
Статья 5: Завершение партии	18
Правила Соревнований.....	19
Статья 6: Шахматные часы	19
Статья 7: Нарушения	25
Статья 8: Запись ходов	28
Статья 9: Ничья.....	31
Статья 10: Очки.....	34
Статья 11: Поведение игроков	35
Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие).....	38
Приложения	40
Приложение А: Быстрые шахматы	40
Приложение В: Блиц	43
Приложение С: Алгебраическая нотация	44
Приложение D: Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением	47
Рекомендации	50
Рекомендация I: Отложенные партии	50
Рекомендация II: Правила игры в шахматы 960	52
Рекомендация III: Игра без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии	54
Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы	56
ГЛАВА 3: АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (B06 Приложение 6).....	61
Рекомендации для арбитров	62
1. Как могут происходить нарушения античитерских правил во время игры:	62
2. Применимые меры предосторожности:	63
3. Скрининг партии как мера предосторожности и информации:	63
4. Как действовать при подозрительном поведении:	64
5. Как действовать в соответствии с новой Статьей 11.3 Правил игры в шахматы:	65
6. Как обращаться с обвинениями:	66
7. Как действовать в случае ложных обвинений:	66
ГЛАВА 4: ВИДЫ ТУРНИРОВ.....	67
1. Круговая Система	67
2. Швейцарские Системы	68
3. Схевенингенская система	70
4. Система Скалицкой	72
5. Другие системы.....	73
5.1 Матчи.....	73

5.2 Нокаут-система	73
ГЛАВА 5: ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ (C.04)	74
Основные Правила Швейцарских Систем (C.04.1)	74
Общие Правила Проведения Турниров По Швейцарской Системе (C.04.2)	75
A. Системы жеребьёвки	75
B. Стартовый список	76
C. Позднее включение в турнир	77
D. Жеребьёвка, цвета фигур и правила опубликования	78
(Голландская) Система ФИДЕ (C.04.3)	79
A. Вступительные замечания и определения	79
A.1. Стартовый список	79
A.2. Порядок	79
A.3. Очковые группы и их жеребьёвка	79
A.4. Спуски и подъёмы	79
A.5. Освобождение от игры (bye)	80
A.6. Разность цветов и преимущество цвета	80
A.7. Успешные игроки	80
A.8. Разность очков спариваемых игроков (PO)	81
A.9. Обзор жеребьёвки тура	81
B. Процесс спаривания в группе	83
B.1. Определения параметров	83
B.2. Подгруппы (начальный состав)	83
B.3. Подготовка возможного варианта спаривания	84
B.4. Оценка возможного варианта спаривания	84
B.5. Действия при неидеальном варианте спаривания	84
B.6. Изменения в однородных группах или остатках	84
B.7. Изменения в неоднородных группах	85
B.8. Действия при отсутствии идеального варианта	85
C. Критерии жеребьёвки	86
D. Правила последовательного спаривания	88
E. Правила распределения цвета	90
Одобрённые ФИДЕ Ускоренные Системы (C.04.5)	91
Бакинский ускоренный метод (C.04.5.1)	92
ГЛАВА 6: РЕЙТИНГИ ФИДЕ (B02)	93
Положение о Рейтинге ФИДЕ (B02)	93
Статья 0: Введение	93
Статья 1: Рейтинг игры	94
Статья 2: Применяемые правила	94
Статья 3: Продолжительность игры	94
Статья 4: Длительность соревнования	94
Статья 5: Несыгранные партии	94
Статья 6: Состав турнира	95
Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ	96
Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ	98
Статья 9: Порядок отчётности	102
Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы	102
Статья 11: Требования к Администратору Рейтинговой Системы ФИДЕ	103
Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе	103

Статья 13: Включение в рейтинг-лист	103
ГЛАВА 7: ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГАХ ФИДЕ ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ И БЛИЦУ (B02)	104
Статья 0: Введение	104
Статья 1: Скорость игры	105
Статья 2: Применяемые правила	105
Статья 3: Количество туров в день	105
Статья 4: Продолжительность турнира	105
Статья 5: Несыгранные партии	106
Статья 6: Состав участников турнира	106
Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу	107
Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ для рейтингов по быстрым шахматам и блицу ...	109
Статья 9: Порядок отчётности	113
Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы	113
Статья 11: Требования к Администратору Рейтинговой Системы ФИДЕ	113
Статья 12: Включение в рейтинг-лист	114
ГЛАВА 8: ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ (B.01)	115
Статья 0: Введение	115
Статья 1: Требования для званий, описанных в Статье 0.31	118
Статья 2: Формы документов	141
Статья 3: Список форм заявки	141
ГЛАВА 9: СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ИГРОВОЙ ЗОНЫ ДЛЯ ТУРНИРОВ ФИДЕ, СКОРОСТИ ИГРЫ И ПРАВИЛА ТАЙ-БРЕЙКА (C.02)	142
Введение	142
Статья 1: Шахматное оборудование	142
Статья 2: Шахматные фигуры	143
Статья 3: Шахматные доски	146
Статья 4: Шахматные столы	146
Статья 5: Шахматные часы	147
Статья 6: Электронные бланки для записи партии	149
Статья 7: Тестирование часов и оборудования	152
Статья 8: Турнирные площадки для чемпионатов мира, олимпиад или континентальных первенств ФИДЕ	152
Статья 9: Трансляция партий	154
Статья 10: Требования к проведению турниров с участием шахматистов	155
с ограниченными возможностями	155
Статья 11: Требования к проведению школьных турниров	158
Статья 12: Скорость игры – Контроль времени	162
Статья 13: Правила тай-брейка	163
ГЛАВА 10: ОБЩИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ФИДЕ (C.05)	174
Предисловие	174
Статья 1: Область применения	174
Статья 2: Главный Организатор (ГО)	175
Статья 3: Главный Арбитр (ГА)	176
Статья 4: Подготовка игровой площадки и шахматного оборудования	177
Статья 5: Жеребьёвка	177
Статья 6: Условия жеребьёвки и выхода из турнира	178
Статья 7: Командные соревнования и роль капитана команды	180
Статья 8: Тай-брейки и несыгранные партии	182

Статья 9: Поведение игроков	182
Статья 10: Процедура апелляции	183
Статья 11: Средства массовой информации.....	184
Статья 12: Приглашение, регистрация и функции для турниров уровня L1	185
Статья 13: Назначение Главного Арбитра для турниров уровня L1	187
ГЛАВА 11: ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ (B06).....	188
Статья 1: Введение	188
Статья 2: Общие правила.....	189
Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA).....	190
Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA).....	191
Статья 5: Процедура подачи заявки	193
Статья 6: Лицензия арбитра	195
ГЛАВА 12: ПОЛОЖЕНИЕ О КЛАССИФИКАЦИИ ШАХМАТНЫХ АРБИТРОВ	196
Статья 1: Общие положения.....	196
Статья 2: Неактивные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ.....	196
Статья 3: Активные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ	197
Статья 4: Процедура классификации Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ	199
Статья 5: Назначение Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ	199
в соответствии с их категориями	199
Приложения.....	200
Приложение к Главе 6: Пример расчёта рейтинга	200
Приложение к Главе 8: Примеры расчёта норм на присвоение звания	201
Награждение денежными призами.....	206
Приложение к Главе 5: Ручная проверка компьютерной жеребьёвки.....	208
Приложение к Главе 10: Пример бланка “Контроль Времени”.....	210
Приложение к Главе 11: Формы заявок	212
ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА	IA1
ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА	IA2.....
ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ АРБИТРА ФИДЕ	FA1
ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ АРБИТРА ФИДЕ	FA2
ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ ЛЕКТОРА ФИДЕ	FL1.....
ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ ЛЕКТОРА ФИДЕ	FL2.....
СЕРТИФИКАТ НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ	IT1.....
ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ	IT2.....
ФОРМА ОТЧЁТА О ТУРНИРЕ	IT3.....
Приложение к Главе 3: Античитерские отчёты	222
А. ФОРМА ОТЧЁТА ВО ВРЕМЯ ТУРНИРА.....	222
В. ФОРМА ОТЧЁТА ПОСЛЕ ТУРНИРА	223
Приложение к Главе 8: Таблица для прямых званий, действующая с 1 июля 2017 г.	224

ВАЖНО:

На протяжении всего этого Руководства комментарий, который появляется в такой рамке, как эта, является советом или мнением ряда опытных арбитров. Он не является частью Правил или Рекомендаций, в которых появляется.

ГЛАВА 1: РОЛЬ И ОБЯЗАННОСТИ АРБИТРА

Арбитры являются связующим звеном между организатором и игроками турнира.

Мы, арбитры должны не только контролировать игру, обеспечивая соблюдение Правил игры в шахматы, но также обеспечивать наилучшие условия для игроков, которые не должны нарушаться, чтобы они могли играть без каких-либо проблем. Также мы должны позаботиться о турнирной площадке, оборудовании, окружающей обстановке и в целом об игровой зоне.

Наконец, мы всегда должны осознавать возможность читерства игроков.

Общие обязанности арбитров в соревнованиях описаны в Правилах игры в шахматы (Статья 12), в соответствии с которыми они должны:

- a. следить за соблюдением Правил игры в шахматы.
- b. обеспечить честную игру и следовать античитерским правилам. Это означает, что они также должны позаботиться о том, чтобы предотвратить любое читерство со стороны игроков.
- c. действовать в интересах соревнования. Они должны следить за тем, чтобы поддерживалась хорошая игровая обстановка и отсутствовали причины для беспокойства игроков. Они должны контролировать ход соревнований.
- d. наблюдать за партиями, особенно когда у игроков мало времени, обеспечивать выполнение принятых решений и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

Для этого арбитры должны обладать необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютной объективностью (Предисловие к Правилам игры в шахматы).

Количество необходимых арбитров в соревновании варьируется в зависимости от вида соревнования (индивидуальные, командные), системы игры (круговая, швейцарская, нокаут, матчи), количества участников и значимости соревнования. Обычно для участия в соревнованиях назначаются один Главный Арбитр, один Заместитель Главного Арбитра и несколько арбитров (примерно по одному на каждые 20-25 игроков). В особых случаях (например, в играх с тай-брейком с достаточным контролем) могут назначаться помощники арбитров.

Дополнительно можно рассмотреть следующие очень важные требования к поведению арбитров во время соревнования.

Арбитры должны:

1. Вести себя корректно по отношению к игрокам, капитанам команд и зрителям и быть вежливыми и достойными. Они должны исключить любые споры во время игры и заботиться о хорошем впечатлении о турнире.
2. Наблюдать за как можно большим количеством партий во время каждого тура соревнования. Они должны внимательно наблюдать за партиями, за которые несут ответственность, контролировать и проверять ход партий (особенно, когда есть проблемы со временем). Недопустимо, чтобы арбитры покидали игровую зону каждые 10 или 15 минут для курения или вейпа или для каких-либо обсуждений с

друзьями, зрителями, должностными лицами или оставляли свой сектор без присмотра, чтобы пойти и посмотреть другие партии в другой части игрового зала. Неприемлемо для арбитров сидеть в креслах и читать газеты или книги (даже шахматные книги!), или сидеть перед компьютером, пользоваться интернетом и т.д., оставляя свои партии без наблюдения. Также неприемлемо, чтобы арбитры разговаривали по своим мобильным телефонам в игровом зале во время тура. Правила игры в шахматы относительно мобильных телефонов действительно не только для игроков, капитанов команд и зрителей, но и для арбитров. Несомненно, что самые большие проблемы во время игры возникают из-за отсутствия или недостатка внимания арбитров и, следовательно, из-за незнания, что на самом деле произошло в случае инцидента. Как отсутствующий арбитр будет принимать справедливое решение в споре между двумя игроками, вызванном касанием фигуры (т.е., соперник не согласен, что игрок сказал "поправляю" заранее)? Не зная, что на самом деле произошло, арбитр имеет 50% вероятность принять правильное решение и 50% принять неправильное, подорвав таким образом свой авторитет и доверие игроков.

(Конечно, арбитры тоже люди и они могут ошибаться, но они должны как можно больше стараться избегать таких проблем).

3. Проявлять ответственность при исполнении своих обязанностей.

Бесперебойному течению турнира помогает точное время прибытия Главного Арбитра в игровой зал до начала тура и его последующие инструкции.

4. Показывать командный дух и сотрудничать наилучшим образом с другими арбитрами соревнований. Работа арбитра в соревновании это в основном командная работа, и арбитры должны помогать и подменять друг друга в любом случае так, чтобы избежать, по возможности, каких-либо проблем, возникающих во время игры. В любом случае, когда Арбитр не чувствует готовности принять важное решение относительно наблюдаемой им партии, он должен обратиться за консультацией к Главному Арбитру.

5. Изучить регламент и быть в курсе любых изменений Правил игры в шахматы и правил соревнований. Арбитр должен знать Правила игры в шахматы и Положение о турнире, так как он должен при необходимости принимать решение немедленно. Игроки не могут ждать долго, и игра должна быть продолжена без необоснованной задержки.

6. Иметь превосходные навыки обращения с электронными часами.

Недопустимо длительное ожидание игроков во время игры, пока арбитр пытается исправить электронные часы с неправильными показаниями времени.

7. Соответствовать правилам дресс-кода.

Арбитры соревнований должны быть одеты должным образом, способствуя повышению представления о шахматах как о виде спорта.

Резюме общих обязанностей арбитра

Следующие общие обязанности относятся к арбитрам, которые обслуживают личные или командные турниры любого значения и любого уровня, независимо от количества участников:

A. Перед началом игры

- a. Арбитр должен прибыть в игровой зал, по крайней мере, за тридцать минут до начала тура. Перед первым туром соревнования желательно прибыть, по крайней мере, за один час до начала тура. В очень важных случаях Главный Арбитр может попросить более раннего присутствия арбитров до начала тура.
- b. Перед приходом игроков или зрителей должно быть тщательно проверено всё игровое помещение (игровой зал, туалеты, место для курения, комната для анализа, бар) и технические условия (свет, вентиляция, кондиционирование, достаточность места для игроков и т.д.).
- c. Проверка оборудования (шахматные доски, фигуры, бланки для записи партий, ручки).
- d. Проверка расстановки столов, стульев, ограждений игровой зоны, именных табличек игроков и флагов федераций (при необходимости), или номеров досок.
- e. Проверка электронных часов, правильности установки контроля времени, проверка батареек и правильности размещения часов.
- f. Для командных соревнований очень важно проверить перед началом игры, соответствует ли состав команд основному списку игроков и условиям порядка досок.

B. Во время игры

- a. Определить неначатые партии (игрокам, не прибывшим вовремя на игру, должно быть присуждено поражение) и проинформировать Главного Арбитра.
- b. Регулярная проверка (каждые 30 минут или в соответствии с распоряжением Главного Арбитра) электронных часов с помощью бланков контроля времени, а также бланков записи партий и количества записанных ходов.
- c. Выборочный контроль за игроками, очень часто покидающими игровой зал, контроль за их контактами с другими игроками, зрителями и другими лицами.
- d. Наблюдение за всеми партиями, особенно при цейтноте, при необходимости с помощью ассистента.
- e. Прежде чем принимать любое решение, тщательно проверьте претензии со стороны игроков, если это необходимо, вместе с Главным Арбитром.
- f. В конце игры проверить результат, записанный обоими игроками, и бланки записи партии, которые должны быть подписаны обоими игроками.
- g. Обновить список результатов тура, записав в него результат каждой законченной партии.

С. После окончания тура

- а. Тщательно проверить результаты всех партий путём встречного контроля бланков записи партий и списка результатов тура или протокола игры (в командных соревнованиях) и направить результаты Главному Арбитру.
- б. Расставить все шахматные доски и другое оборудование (фигуры, бланки записи партий, часы, ручки) к следующему туру.

Главный Арбитр отвечает за общий контроль соревнования и правильное применение Правил игры в шахматы и Положения о турнире. Он должен обращать внимание на все технические вопросы и обеспечивать наилучшие условия для игроков. Он должен управлять имеющимися арбитрами и распределять их обязанности и ответственность.

Он отвечает за плавное течение соревнования и несёт ответственность за принятие окончательного решения (подлежащего обжалованию) в каждом случае или инциденте во время игры.

Он должен стараться урегулировать все возникающие споры, прежде чем они будут направлены в Апелляционный Комитет.

Только в его отсутствие эти обязанности переходят к Заместителю Главного Арбитра.

После окончания соревнования Главный Арбитр представляет в установленном порядке в вышестоящую организацию (ФИДЕ, континентальную федерацию, национальную федерацию и т.д.) свой отчёт, в который включается

- список участников,
- все жеребьёвки и результаты,

Желательно предоставить ссылку на список участников, жеребьёвку и результаты, а не записывать их все в отчёт.

- итоговое положение,
- список арбитров с оценками их работы,
- каждый отчёт о выполнении нормы и каждый сертификат,
- отчёт о каждом инциденте, произошедшем во время соревнования,
- каждая поданная апелляция и принятое по ней решение,
- и всё остальное, важное для будущей организации соревнования.

Эффективная работа арбитров во время соревнования играет очень важную роль в его успехе.

ГЛАВА 2: ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ (E01)

Краткая история Правил игры в шахматы

ФИДЕ была основана в Париже 20 июля 1924 г. и одной из её главных целей было унифицировать правила игры. Первые официальные правила игры в шахматы были опубликованы в 1929 г. на французском языке.

Обновленный вариант правил был опубликован (снова на французском языке) в 1952 г. с поправками, внесёнными Генеральной Ассамблеей ФИДЕ.

В 1966 г. вышло ещё одно издание с комментариями к правилам. Наконец, в 1974 г. Постоянная Комиссия по правилам опубликовала первое издание на английском языке с новыми толкованиями и некоторыми поправками. В последующие годы Комиссия по правилам ФИДЕ внесла ещё несколько изменений, основываясь на опыте соревнований.

Основные изменения произошли в 1997 г., когда "более или менее" действующие Правила игры в шахматы были разделены на три части: Основные правила игры, Правила соревнований и Приложения.

В 2016 г. Правила игры в шахматы были разделены на 5 частей: Основные правила игры, Правила соревнований, Приложения, Рекомендации и Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы.

В 2017 г. произошли некоторые существенные изменения в Правилах, особенно в отношении невозможных ходов, и новые Правила, касающиеся ничьей. Эти изменения были настолько проблемными, что их пришлось менять снова, начиная с 1 января 2018 г.

Первая часть (Статьи 1-5) важна для всех людей, играющих в шахматы, так как она включает основные правила, которые должен знать каждый, кто хочет играть в шахматы.

Вторая часть (Статьи 6-12) в основном относится к шахматным турнирам.

Третья часть включает в себя некоторые приложения для быстрой игры, блиц-партий, алгебраическую нотацию и правила игры для слепых и слабовидящих игроков.

Четвертая часть включает в себя рекомендации для отложенных партий, для шахмат 960 и для партий без добавления времени, в том числе для быстрой игры при окончании партии.

Пятая часть включает словарь терминов, используемых в правилах игры в шахматы.

Начиная с 1997 г., Комиссия по правилам ФИДЕ вносит изменения в Правила игры в шахматы только раз в четыре года, которые вступают в силу с 1 июля следующего после принятия решения года [Исключения в 2014-2017-2018 гг.].

Закончим историю предисловиями к Правилам игры в шахматы 1958 и 1974 гг:

1958 г.

“ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ. Правила игры в шахматы не могут и не должны регулировать все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, и не могут учитывать все организационные вопросы. В большинстве случаев, точно не регламентированных статьёй правил, необходимо иметь возможность прийти к правильному решению, применяя аналогичные положения для ситуаций аналогичного характера. Что касается задач арбитров, то в большинстве случаев необходимо исходить из того, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютной объективностью. Слишком подробное регулирование лишило бы арбитра свободы суждения и могло бы помешать ему найти решение, продиктованное справедливостью и совместимое с обстоятельствами конкретного дела, поскольку нельзя предвидеть все возможности”.

1974 г.

“ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ФИДЕ. В последние годы Комиссия была более или менее перегружена постоянно растущим числом предложений и вопросов. Это само по себе хорошо. Однако в этих многочисленных вопросах и предложениях прослеживается заметная тенденция вносить все больше уточнений и деталей в Правила игры в шахматы. Ясно, что цель состоит в том, чтобы получить более подробные инструкции относительно того, “как действовать в том или ином случае”. Это может быть удобно для арбитра определённого типа, но в то же время может быть серьезным препятствием для другого арбитра, как правило, лучшего типа. В этом вопросе Комиссия полностью занимает твёрдую позицию, что Правила игры в шахматы должны быть максимально короткими и ясными. Комиссия убеждена в том, что мелкие детали должны быть оставлены на усмотрение арбитра. В случае конфликта каждый арбитр должен иметь возможность принять во внимание все обстоятельства дела и не должен быть связан слишком подробно детализированными правилами, которые могут быть неприменимы к рассматриваемому случаю. По мнению Комиссии, Правила игры в шахматы должны быть краткими и ясными и оставлять арбитру достаточный простор для рассмотрения исключительных или необычных случаев. Комиссия обращается ко всем шахматным федерациям с призывом принять эту точку зрения, которая в целом отвечает интересам сотен тысяч шахматистов, а также арбитров. Если какая-либо шахматная федерация хочет ввести более подробные правила, она совершенно свободна сделать это, при условии, что:

- a) они никоим образом не конфликтуют с официальными Правилами игры в шахматы ФИДЕ;*
- b) они ограничиваются территорией этой федерации; и*
- c) они не действительны для любого турнира ФИДЕ, который проводится на терри-тории этой федерации”.*

Введение

Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за шахматной доской.

Правила игры в шахматы состоят из двух частей: 1. Основные правила игры и 2. Правила соревнований.

Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, одобренный 88-м Конгрессом ФИДЕ в Анталии (Турция) и вступивший в силу с 1 января 2018 г.

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

Предисловие

Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, которые возникают во время игры, не предусматривают и решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах.

В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютно объективны. Слишком подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения, и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.

Необходимым условием для того, чтобы партия учитывалась для обсчёта рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Рекомендуется, чтобы игры и в нерейтинговых соревнованиях ФИДЕ проводились в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Федерации-члены ФИДЕ могут запросить ФИДЕ дать разъяснения по вопросам, относящимся к Правилам игры в шахматы.

Это Предисловие к Правилам игры в шахматы очень важно. Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, возникающие во время игры. В тех случаях, когда для конкретной ситуации имеются определённые Правила, арбитр должен обеспечить их соблюдение. Однако встречаются случаи, когда арбитр должен принять решение в ситуации, которая не описывается или не полностью описывается в Правилах. При принятии такого решения арбитр должен: рассмотреть аналогичные, ранее описанные ситуации. Во всех случаях решение должно быть основанным на здравом смысле, логике, справедливости и всяких особых обстоятельствах. Решение может быть принято по согласованию с другими арбитрами.

Опыт арбитра имеет важное значение, так как арбитру всегда необходимо принимать решения и решать все проблемы во время игры. Однако во все времена ещё более важным является отличное знание Правил игры в шахматы и полная объективность.

Основные Правила Игры

Статья 1: Сущность и цели игры в шахматы

- 1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочерёдно 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 тёмного цвета (Чёрные).
- 1.3. Считается, что игрок “должен ходить” после того, как “сделал ход” его соперник.
- 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника “под удар” таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.
 - 1.4.1. Считается, что игрок, который достиг этой цели, “поставил мат” королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также “брать” короля соперника.
 - 1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).

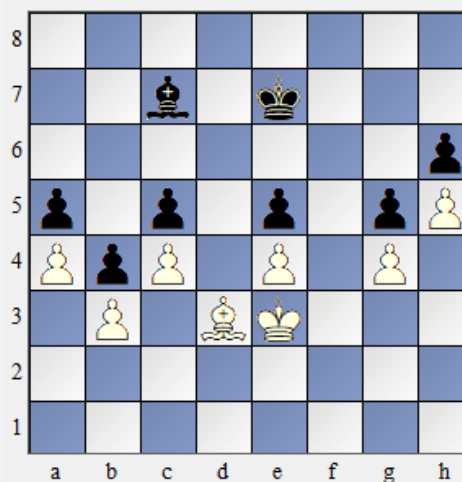
Если ни один из игроков не может выиграть, то игра автоматически заканчивается вничью. Поэтому арбитру следует вмешаться, чтобы объявить об этом, когда:

- (а) ни один из игроков не имеет достаточного материала, чтобы поставить мат, или*
- (б) позиция такова, что ни один игрок не может получить мат (известная как “мёртвая позиция”).*

Самый простой пример случая (а) — это король против короля.

Король и конь против короля и коня не является примером случая (а), так как мат является возможным.

Ниже приведён пример мертвой позиции, в которой белые только что сыграли h5.















Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске

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

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

2.2. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета (“белые” фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета (“чёрные” фигуры).

Эти фигуры, следующие:

Белый король	обычно обозначается символом	 Кр
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	 ---
Чёрный король	обычно обозначается символом	 Кр
Чёрный ферзь	обычно обозначается символом	 Ф
Две чёрные ладьи	обычно обозначаются символом	 Л
Два чёрных слона	обычно обозначаются символом	 С
Два чёрных коня	обычно обозначаются символом	 К
Восемь чёрных пешек	обычно обозначаются символом	 ---

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”.

Шахматная доска может быть изготовлена из различных материалов. Цвет полей должен быть контрастным: тёмным (чёрный или коричневый) и светлый (белый или кремовый). Во избежание отблесков, создающих помехи игрокам, желательно, чтобы доска не отражала свет. Размер шахматной доски должен соответствовать размеру фигур. (Для получения дополнительной информации см. стр. 143 данного Руководства).

Очень важно перед началом игры проверить ориентацию шахматной доски и правильность положения всех фигур. Выполнение этого условия арбитрами поможет избежать многих возможных претензий о перестановке королей и ферзей или коней и слонов во время игры.

Иногда между игроками возникают разногласия о направлении морды коней. Каждый игрок имеет собственную привычку относительно этого. Перед началом игры каждый игрок может расположить своих коней так, как ему нравится, и его соперник должен уважать это. Игрок может поправлять фигуры во время игры только при своём ходе и только после того, как сообщит своему сопернику, что собирается поправить их расположение (См. Статью 4.2: “Я поправляю”).

Статья 3: Ходы фигур

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

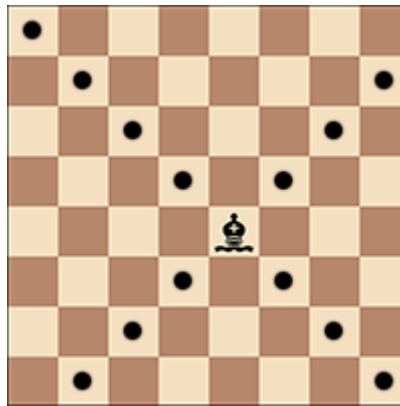
3.1.1. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берётся и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.

3.1.2. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

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

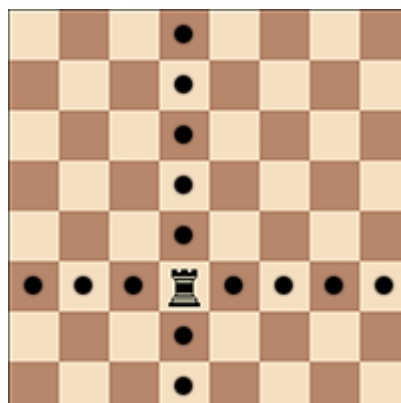
Если фигура защищает своего короля, она нападает на все поля, на которые она могла бы переместиться, если бы не перекрывала нападение на своего короля. "Связанная" фигура может даже "дать шах" королю соперника.

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

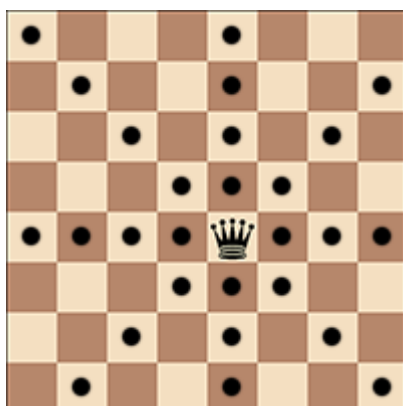


Изначально у каждого игрока есть два слона, один из них ходит по белым полям, другой по чёрным. Если обнаружится, что два или более слонов игрока находятся на полях одного цвета, то второй и последующие слоны должны были появиться или в результате превращения пешки (См. Статью 3.7.5.1), или в результате невозможного хода.

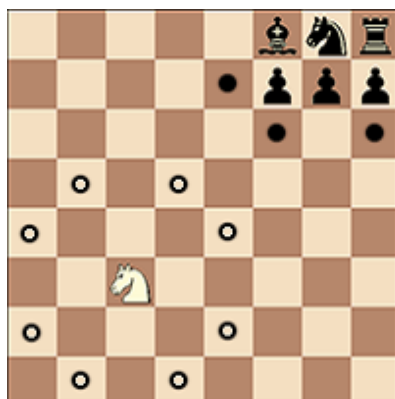
3.3. Ладья может пойти на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.



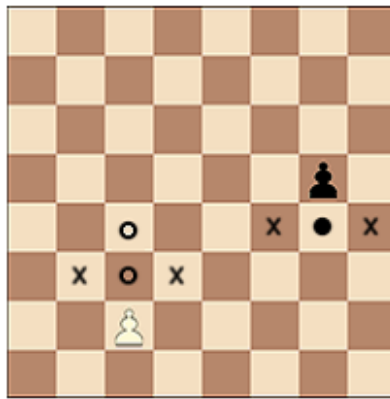
- 3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



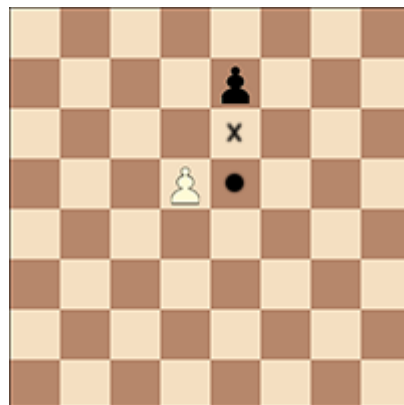
- 3.5. При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.
- 3.6. Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали.



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



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



- 3.7.5.1. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем “превращения”.
- 3.7.5.2. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.
- 3.7.5.3. Такая замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу же.

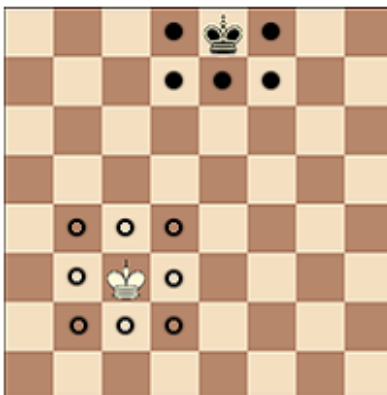
Когда игрок ставит на поле превращения перевернутую (“вверх ногами”) ладью и продолжает игру, эта фигура считается ладьёй, даже если он называет её “ферзём” или любой другой фигурой. Если он перемещает перевернутую ладью по диагонали, такой ход считается невозможным. При своём ходе соперник может перевернуть ладью в правильное положение. Однако, во избежание конфликта желательно, чтобы это сделал арбитр.

Если игрок при превращении пешки не может найти нужную фигуру, он имеет право немедленно прекратить игру и попросить арбитра принести ему фигуру, которую он хочет. Арбитр должен предоставить запрошенную фигуру и

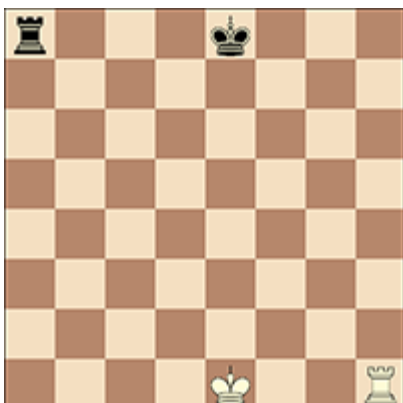
перезапустить часы. Затем игрок продолжает обдумывать свой ход. Он не обязан делать ход запрошенной фигурой.

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

3.8.1. пойти на любое соседнее поле,

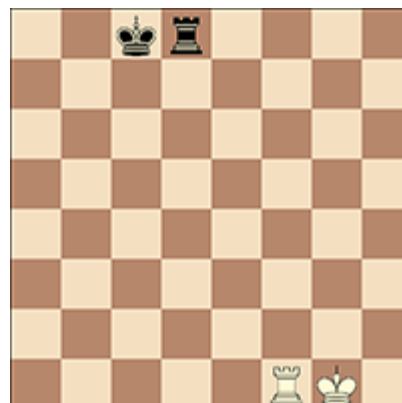


3.8.2. сделать “рокировку”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



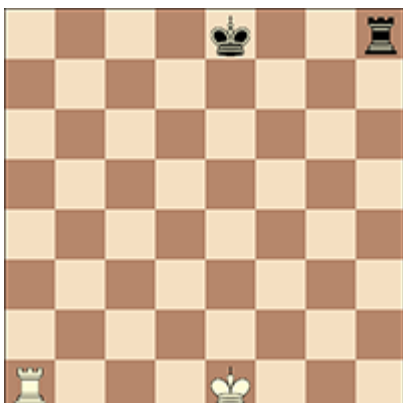
До рокировки белых на королевский фланг

До рокировки черных на ферзевый фланг



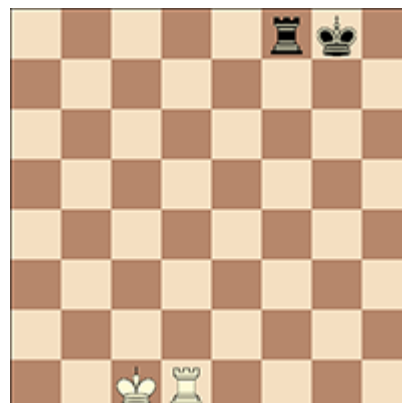
После рокировки белых на королевский фланг

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 ладьёй, 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 ладьёй, с которой намеревались произвести рокировку, находится какая-либо фигура.

3.9.1. Считается, что король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если эти фигуры не могут пойти на поле, занимаемое королём, 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.

Примеры невозможных позиций включают в себя:

a) оба короля находятся под шахом,

b) оба слона игрока находятся на полях одного цвета, и все 8 пешек всё ещё на доске.

В классических шахматах, если арбитр наблюдает невозможную позицию, он всегда должен немедленно вмешаться.

В быстрых и блиц шахматах арбитр вмешивается в случае возникновения невозможной позиции как прямое следствие невозможного хода, который арбитр видел в игре.

В противном случае арбитр вмешивается в соответствии со Статьёй А.4.4 Приложения А, или по заявлению игрока.

Статья 4: Выполнение ходов

4.1. Каждый ход должен выполняться только одной рукой.

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

Статья 4.2.1 может использоваться только для корректировки положения смещённых фигур. В случае, если соперник не присутствует за доской, то прежде чем игрок начнёт поправлять фигуры на шахматной доске, он должен проинформировать об этом арбитра, если тот присутствует. Игрок всегда должен объявлять о своём намерении скорректировать положение фигуры. Если он этого не сделает, тогда применяются обычные правила выполнения хода тронутой фигурой (см. Статью 4.3).

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

Согласно этому правилу, если игрок, прежде чем прикоснуться к фигуре, не сказал “я поправляю” или подобную по смыслу фразу, и неслучайно прикоснулся к фигуре, он должен сделать ход тронутой фигурой. Например, если игрок касается одной фигуры и заявляет, что он хотел коснуться другой, это не считается случайностью.

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

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

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

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

4.4. Если игрок при своём ходе

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

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

В этом случае игрок должен сделать ход ладьёй, если это возможно. Если ход ладьёй невозможен, то выполняется ход королём. (Статья 4.3.1)

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

Обратите внимание, что рокировка — это ход короля. Если игрок пытается рокировать и обнаруживает, что это невозможно, то он должен сделать ход королём, который должен быть возможным. Если нет возможного хода короля, игрок может сделать любой возможный ход – он не обязан ходить ладьёй (но см. Статью 4.4.2).

- 4.4.4. превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.
- 4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.
- 4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:
- 4.6.1. не обязательно ставить пешку 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 её новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;
 - 4.7.2. рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересечённое королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход ещё 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 королём (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;
 - 4.7.3. превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка снята с доски.
- 4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснётся фигуры с намерением её перемещения или взятия.
- 4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром.

Если арбитр замечает нарушение Статьи 4, он всегда должен немедленно

вмешаться. Он не должен ждать заявления о нарушении от игрока.

Статья 5: Завершение партии

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

5.1.2. Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдаётся. Это немедленно заканчивает игру.

Игроки сдают партию различными способами:

- *останавливают часы,*
- *объявляют о сдаче партии,*
- *опрокидывают своего короля,*
- *протягивают руку сопернику,*
- *подписывают бланк партии и т.д.*

Все эти возможности могут быть неправильно истолкованы. Поэтому арбитр должен прояснить ситуацию.

В конце игры арбитр должен убедиться, что на обоих бланках для записи партии проставлен один и тот же результат.

Игрок, который не хочет продолжать игру и уходит, не объявив о сдаче или не уведомив арбитра, поступает невежливо. По усмотрению Главного Арбитра он может быть оштрафован за неспортивное поведение.

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.

Это правило используется, только если не применяется Статья 9.1.1 (о запрете соглашения на ничью раньше определённого числа ходов каждого игрока).

Лучший способ завершить игру - записать результат на бланке партии (если он есть, см. Статью 8) и подписать его обоими игроками. На основании бланка потом формируется протокол тура, но даже и тогда всё может пойти не так.

Правила Соревнований

Статья 6: Шахматные часы

6.1. “Шахматными часами” называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединёнными 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, отведённое игроку, закончилось.

Некоторые цифровые часы показывают “-” вместо появления флажка.

6.2.1. Во время партии каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то-есть, он должен “нажать” свои часы). Это “завершает” ход. Кроме того, ход считается завершённым, если:

6.2.1.1. ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 и 9.6.2) или

6.2.1.2. игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершён.

Обычно, когда игрок забывает нажать свои часы после того, как сделал свой ход, соперник имеет следующие возможности:

- a) ждать, пока игрок нажмёт свои часы. В этом случае есть возможность, что флажок упадёт, и игрок проиграет “по времени”. Некоторые могут подумать, что это несправедливо, но арбитр не может вмешиваться и информировать игрока.*
- b) напомнить игроку, чтобы он нажал свои часы. В этом случае игра продолжается как обычно.*
- c) сделать следующий ход. В этом случае игрок также может сделать свой следующий ход и нажать на часы. Если игра ведётся со счётчиком ходов, то оба игрока пропустят один ход.*

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, отведённого игроку.

Может случиться следующая ситуация:

игрок делает ход, забывает нажать на часы и выходит из-за стола (например, уходит в туалет). После возвращения он видит, что его часы работают и полагая, что его соперник завершил свой ход, он делает ещё один ход и нажимает на часы. В этом случае для прояснения ситуации (сделал соперник ход или нет?) должен быть немедленно вызван арбитр, чтобы внести необходимые исправления на часах и на доске.

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.

Иногда происходит следующее:

В ситуации, когда игрок сместил несколько фигур, соперник держит палец на кнопке часов для того, чтобы не дать игроку нажать свои часы. В соответствии с настоящей Статьей это запрещено.

Если игрок делает ход одной рукой и нажимает на часы другой, это не считается невозможным ходом, но наказывается в соответствии со Статьей 12.9.

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.

Если игрок нажимает на часы, не делая ход, как указано в Статье 6.2.4, это считается невозможным ходом и наказывается в соответствии со Статьей 7.5.3.

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 часов игрока должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются.

Очевидно, что помощника должен предложить сам игрок. Он должен представить этого помощника арбитру вовремя, но не непосредственно перед началом тура. Обычно из времени игрока, которому нужен помощник, вычитается 10 минут. В случае игрока с ограниченными возможностями вычет не производится.

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.

В игре может быть несколько периодов. Условия о выделенном количестве ходов и дополнительном добавлении времени на каждый ход в каждом периоде должны быть оговорены заранее. Эти параметры не должны меняться во время турнира. Но в играх плей-офф контроль времени может быть изменён.

6.3.2. Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода. В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает “фиксированное дополнительное время” на каждый ход. Обратный отсчёт основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного

дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

1. *Накопительный режим (режим Фишера): в этом режиме каждому игроку предоставляется основное время на обдумывание и фиксированное дополнительное время (добавление) на каждый ход. Это добавление присоединяется к основному времени на первый ход игрока до начала игры и сразу же после завершения хода на его следующий ход.*

Если игрок завершит свой ход до истечения дополнительного времени, оставшееся время будет прибавлено к основному времени на обдумывание.

2. *Режим Бронштейна: Основным отличием режима Фишера от режима Бронштейна является управление дополнительным временем. Если в режиме Бронштейна игрок не использует всё дополнительное время, оставшаяся его часть теряется.*

3. *Режим задержки: Каждый игрок получает основное время на обдумывание. Когда игрок получает право на ход, часы не начинают отсчёт в течение определённого периода. По истечении этого периода часы начинают обратный отсчёт основного игрового времени.*

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

Это означает, что арбитр и/или игроки должны проверить, совершено ли заданное минимальное количество ходов.

Рассмотрим условие 90 минут на 40 ходов и 30 минут до окончания партии. Обычно проверка, сделаны ли 40 ходов обоими игроками, осуществляется только после падения флага.

Если в цифровых часах используется счётчик ходов (нажатий), тогда можно установить, было ли сделано 40 ходов до падения флага, так как если игрок не завершит 40 ходов за отведённое время, на часах появится показание "—".

Если при использовании электронных часов оба циферблата показывают 0.00, арбитр обычно может установить, какой флажок упал первым, с помощью "—" или любой другого показателя падения флага.

При использовании механических часов применяется Рекомендация III. Партии без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии

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

В личных соревнованиях шахматные часы, как правило, располагаются справа от игрока, имеющего чёрные фигуры. Шахматные доски должны быть установлены таким образом, чтобы арбитр мог сразу контролировать по возможности большее количество часов.

Если какой-либо игрок из-за ограниченных возможностей будет испытывать трудности с расположением часов и предпочёл бы расположить часы с другой стороны доски, это должно быть выполнено поворотом доски, а не перемещением часов.

В командных соревнованиях члены одной команды обычно сидят в ряд. Тогда чёрные и белые фигуры расставляются поочередно, и таким же образом устанавливаются все часы.

Будьте внимательны! Имейте в виду, что в командных соревнованиях довольно часто случается, что игрок нажимает часы своего соседа.

- 6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, играющего белыми фигурами.

В небольших турнирах все часы пускает арбитр.

В турнирах с большим количеством игроков арбитр объявляет о начале тура и сообщает, что требуется пустить часы белых. Затем арбитр обходит турнирный зал, проверяя, что часы белых были запущены на всех досках.

Там, где для добавления времени после первого контроля времени (часто после 40 ходов) используется счётчик нажатий, желательно, чтобы все часы белых пускали арбитры.

В больших турнирах, где используется счётчик нажатий, Главный Арбитр должен решить, оправданы ли затраты времени на пуск всех часов арбитрами по сравнению с пуском часов игроками. Если часы пускают игроки, тогда арбитры проверяют, все ли часы были запущены. Также они должны убедиться, что часы правильно показывают, какой игрок играет белыми.

- 6.7.1. Положение о соревновании 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 о соревновании устанавливает определённое, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе.

Началом тура является момент, когда арбитр объявляет об этом. Если время опоздания по умолчанию нулевое, арбитр должен объявить о поражении отсутствующих за шахматной доской игроков. В турнирном помещении желательно установить большое цифровое устройство обратного отсчёта.

Для соревнований ФИДЕ с менее чем 30 участниками за пять минут до начала тура и ещё раз за одну минуту до начала игры должно быть сделано соответствующее предупреждение.

Кроме того, внутри турнирного помещения должны быть настенные часы, показывающие официальное время турнира.

Если время опоздания не нулевое, желательно, чтобы арбитр публично объявлял время начала тура и записывал его.

Если время опоздания не нулевое, например, 30 минут, и было запланировано начать тур в 15.00, но фактически он был начат в 15.15, то игрок, который не пришёл в 15.45, получает поражение.

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

Флажок считается упавшим тогда, когда это было замечено, или когда об этом было заявлено, а не тогда, когда это физически произошло. Если результат партии достигнут в промежуток времени между физическим падением флажка и замеченным падением, то результат партии это не изменяет. Арбитр должен объявить о падении флажка, как только он это заметит.

- 6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведённое ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия признаётся ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

В случаях, описанных в Статьях 9.6.1 и 9.6.2, партия также считается закончившейся вничью, даже если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведённое ему время.

Это означает, что само по себе падение флажка не может привести к тому, что арбитр объявит игру проигранной игроком, чей флажок упал. Арбитр должен проверить окончательную позицию на шахматной доске и только если соперник может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов, арбитр может объявить, что партию выиграл соперник. В случае если у игрока есть вынужденные ходы, которые приводят к мату короля соперника или к патовой позиции, результатом игры объявляется ничья.

Если фигура была тронута, но не была перемещена или взята до падения флажка, результирующий вынужденный ход не рассматривается как часть серии 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.

Желательно периодически проверять часы во время тура, например, каждые 30 мин., и записывать время и количество сделанных ходов, используя бланк контроля времени (см. Приложение стр. 210 данного Руководства).

Это может быть особенно важно при игре с добавлением времени.

Если дефектные шахматные часы должны быть заменены, желательно их отметить и держать отдельно от других, правильно работающих шахматных часов.

- 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.

До проведения какой-либо регулировки часов желательно записать все известные подробные данные обоих часов.

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

Например, если сработала пожарная сигнализация. Прежде чем просить игроков покинуть здание, арбитр должен, если это возможно, попросить тех, кто находится за доской, 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.

Игрок может остановить часы, если он чувствует помехи со стороны своего соперника или зрителей, или он почувствовал себя плохо. Посещение туалета не обязательно является уважительной причиной для остановки часов. К игроку с ограниченными возможностями необходимо относиться с должным уважением.

- 6.12.1. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных/завершённых ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов.

- 6.12.2. Игрок не может делать заявление, ссылаясь только на представленную таким образом информацию.

Арбитр или игрок должны принимать во внимание, что отображаемая информация может быть неправильной. Если арбитр установил количество уже сделанных ходов ещё до того, как он начал отсчёт, для подтверждения того, что 50/75 ходов были сделаны, может быть использован счётчик часов.

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 счётчик 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.

Ошибка должна быть обнаружена во время игры, в противном случае результат партии остаётся в силе.

Если электронная шахматная доска показывает эту ошибку или прекращает запись ходов, оператор должен проинформировать об этом арбитра. Арбитр обязан проверить, вызвана ли эта ситуация нарушениями в процессе игры.

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 партия началась цветами, которые противоположны назначенным, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. Если каждый игрок завершил 10 или более ходов, игра должна быть продолжена.

После того, как чёрные сделали 10-ый ход, игра продолжается, в противном случае играется новая партия с правильным цветом фигур. Не имеет значения, какова текущая позиция на шахматной доске и сколько фигур или пешек было взято.

Если партия с переменой цвета фигур закончилась обычным способом (например, матом, поражением или ничьей) менее чем за 10 (десять) ходов, то результат остаётся в силе.

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

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

7.4.3. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.

Часы игрока А работают, когда игрок В случайно сдвигает фигуру. Игроку А не следует перезапускать часы игрока В, он должен остановить часы и вызвать арбитра. Затем арбитр может либо добавить время на часах игрока А, либо вычесть время на часах игрока В. Если игрок А перезапускает часы игрока В, это создаёт несколько проблем с неправильным добавлением времен, а также с воздействием на счётчик нажатий.

Большинство проблем происходит в быстрой игре или блице. Наказание должно соответствовать Статье 12.9. Игрок не должен немедленно поплатиться за случайное смещение фигуры. Другое дело, если он сделал это сознательно, возможно для того, чтобы выиграть время, или сделал это несколько раз.

- 7.5.1. Невозможный ход завершён, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершён 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. В отношении хода, заменяющего невозможный ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Очень важно, что нарушение должно быть обнаружено во время игры. После того, как игроки подписали бланки партии или стало ясно иным способом, что игра окончена, исправления невозможны. Результат партии остаётся в силе

При обнаружении нарушения во время игры партия продолжается с восстановленной позиции. Применяется правило “тронул, ходи”, поэтому играть надо, если это возможно, либо той первой фигурой, к которой прикоснулся игрок, либо той, которой сделан невозможный ход, либо фигура, которая была взята, должна быть взята другой фигурой.

Если нарушение было вызвано пропущенным шахом, то для защиты от шаха следует использовать тронутую фигуру или, если это возможно, взять фигуру, объявившую шах.

Ход не может быть объявлен невозможным до тех пор, пока игрок не завершит свой ход, остановив свои часы. Таким образом, в случае, когда игрок не нажал на часы, он может исправить свой ход без наказания, даже если он уже поставил фигуру на доску. Разумеется, он должен соблюдать соответствующие положения Статьи 4.

Если арбитр замечает невозможный ход, он всегда должен немедленно вмешаться. Он должен это делать, не ожидая заявления от игрока.

- 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. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать и наказывать как невозможный ход.

Если игрок перезапускает часы соперника вместо того, чтобы остановить их, арбитр может рассматривать это как несчастный случай и наказать игрока менее строго.

Например: игрок Б делает невозможный ход. Игрок А вместо того, чтобы остановить часы, перезапускает часы соперника. Является ли это нарушением

Статьи 7.5.3?

В этом случае игрок А не намеренно запустил часы игрока В.

Если часы соперника были запущены по ошибке, арбитр должен решить, является ли это действие невозможным ходом или отвлекающим маневром.

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

Это не применимо, если игра была закончена до того, как часы были нажаты.

7.5.5. После мер, принятых в соответствии со Статьями 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, за первый сделанный игроком невозможный ход арбитр 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.

Игроку присуждается поражение в случае, если он совершает два из ЛЮБЫХ вышеуказанных невозможных ходов. Однако, в случае двух запрещённых действий за один ход (например, невозможная рокировка сделана двумя руками, невозможное превращение пешки, выполненное двумя руками, и невозможное взятие фигуры двумя руками), они считаются одним невозможным ходом, и игрок не должен считаться проигравшим, если это не второй подобный проступок.

Взятие короля соперника не разрешено и наказывается соответствующим образом.

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.

Желательно, что определение позиции, с которой должна быть продолжена игра, проводилось обоими игроками под наблюдением арбитра.

Статья 8: Запись ходов

- 8.1.1. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (Приложение С) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.
- 8.1.2. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Рекомендации I.1.1.

Обратите внимание, что обычно заранее записывать ход запрещено. Это допускается только в случае заявления о ничьей (Статьи 9.2 и 9.3) или при откладывании партии.

Даже если соперник имеет только один возможный ответ, игрок не должен записывать его заранее.

- 8.1.3. Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.
- 8.1.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных.
- 8.1.5. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом “=”.
- 8.1.6. Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.
- 8.2. Бланк для записи на протяжении всей партии должен быть доступен арбитру для обозрения.

Необязательно, чтобы бланк для записи партии был виден сопернику (за исключением тех случаев, когда сопернику необходимо привести свой собственный бланк для записи партии в актуальное состояние, например, чтобы удовлетворить Статью 8.5.2), но арбитр должен иметь возможность видеть запись и, самое главное, количество записанных ходов. Допускается игроку класть ручку на свой бланк, но она не должна заслонять запись последнего хода от арбитра.

- 8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

Игроку не разрешается сохранять у себя оригинальный бланк партии. Он принадлежит организаторам. По окончании партии игрок должен передать его арбитру и сохранить у себя копию (если таковая имеется).

- 8.4. Если на определённом этапе контрольного периода времени у игрока остаётся 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 ведёт запись в соответствии со Статьёй 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.

Довольно часто случается, что во время цейтнота игрок спрашивает арбитра, сколько ходов ему осталось сделать до контроля времени. Арбитр не должен отвечать на этот вопрос, так как это было бы советом. Даже если сделано требуемое количество ходов, арбитр не должен вмешиваться до падения флага. С этого момента арбитр должен остановить часы и потребовать от обоих игроков восстановить запись партии на бланках. Когда восстановление записей будет завершено, арбитр перезапустит часы игрока, который должен делать ход. Если игрок, иногда обдумывая свой следующий ход, задерживает обновление своей записи партии, он должен быть предупрежден.

- 8.5.2. Если только один игрок не вёл запись в соответствии со Статьёй 8.4, он в обязательном порядке должен, как только упал любой из флажков, полностью восстановить запись партии на своём 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.

Обратите внимание, что в этой ситуации арбитр не останавливает часы после падения флага. Если соперник отказывается предоставить свой бланк, арбитр может настоять на этом.

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

Восстановление записи должно происходить после остановки обоих часов и вдали от других партий, чтобы не мешать остальным игрокам.

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

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

Для арбитра очень важно зафиксировать правильный результат партии. В тот момент, когда арбитр видит, что игра закончена, он должен подойти к этой

доске и проверить, записали ли игроки результат партии и подписали ли оба бланка. Арбитр должен немедленно проверить, что обе записи партии показывают одинаковый результат.

Эта статья позволяет Главному Арбитру отменять решения других судей, даже после того, как игроки подписали бланки записи партии или протоколы матча.

Также известно, что иногда оба игрока записывают неправильный результат. Эта статья позволяет арбитру исправить такие ошибки.

Статья 9: Ничья

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

Если в соревновании применяется это правило, то в приглашении игроков на турнир до их сведения должно быть доведено установленное количество ходов или отсутствие соглашения на ничью между игроками вообще. Желательно перед началом турнира повторно объявить правила турнира. Имейте в виду, что это правило применяется только для соглашения на ничью. Статьи 9.2, 9.3 и 9.6 остаются в силе на протяжении всей игры и дают возможность игрокам прийти к соглашению на ничью при меньшем, чем указано количестве ходов. Такое соглашение должно быть принято арбитром. Например, если в турнире, где существует правило ограничения ничьи до завершения 30 ходов обоими игроками, два игрока делают ничью троекратным повторением после 20 ходов, то арбитр должен разрешить такую ничью. Если ни один из игроков не претендует на ничью при троекратном повторении ходов, и повторение происходит пять раз, то арбитр должен вмешаться и объявить партию закончившейся вничью.

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

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

9.1.2.2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своём бланке символом “=”.

Это важное правило для арбитра и его использование следует поощрять. Если игрок утверждает, что он отвлекается на повторные предложения ничьей, то его бланк для записи партии должен быть исследован на предмет доказательств этого в виде нескольких символов “=”.

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

Правильная последовательность предложения ничьей такова:

1. выполнение хода,
2. предложение ничьей,
3. нажатие часов.

Если игрок отклоняется от этого порядка, предложение остается в силе, но на самом деле оно некорректно.

Арбитр имеет право в этом случае наказать игрока согласно Статье 12.9.

Предложение не может быть связано никакими условиями.

Некоторые примеры: Игрок заставляет соперника принять предложение в течение 2 минут.

В командном соревновании: ничья предлагается при условии, что другая партия в матче должна быть сдана или также закончиться вничью.

В обоих случаях предложение ничьей имеет силу, но без приложенного условия.

Что касается Статьи 9.1.2.3: Если игрок заявляет о ничьей, соперник имеет возможность договориться о ничьей непосредственно с ним. В этом случае арбитру не нужно проверять правильность заявления. Но будьте осторожны. Если есть ограничение на ничью (например: не допускаются соглашения на ничью ранее 30 ходов, выполненных обоими игроками), и заявление было подано до этого хода (возможно, после 28 ходов), то заявление должно быть проверено арбитром в любом случае, даже если соперник будет согласен на ничью.

9.2.1. Партия заканчивается ничьей при обоснованном требовании игрока, имеющего ход, если, по крайней мере в третий раз (не обязательно путем повторения одного и того же хода) одна и та же позиция

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

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

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

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

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

Таким образом, ничью может требовать только игрок, чей ход и чьи часы работают,

Правильность заявления должна проверяться в присутствии обоих игроков. Также рекомендуется воспроизвести партию, а не принимать решение только с использованием записей на бланках. Если используются электронные доски, можно проверить заявление на компьютере.

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

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

См. комментарии к Статье 9.2.

- 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.

Право заявлять о ничьей возвращается на следующем ходу, но не может быть сделано обращение в прошлое.

- 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.

Это заявление не рассматривается как невозможный ход, но см. ниже.

Отмечается, что предполагаемый ход должен быть сделан, но если предполагаемый ход является невозможным, то этой фигурой должен быть сделан другой ход. Все остальные детали Статьи 4 также остаются в силе.

- 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.

В случае Статьи 9.6.1 не требуется, чтобы пять раз были последовательными. В случаях Статей 9.6.1 и 9.6.2 арбитр должен вмешаться и остановить игру, объявив её ничьей.

Статья 10: Очки

- 10.1. Если положение о соревновании не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл присуждением, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл присуждением, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка ($\frac{1}{2}$).

Время от времени используется другая система подсчёта очков, в которой за победу даётся 3 очка, за ничью – 1 очко и за поражение – 0 очков. Идея состоит в поощрении более позитивной игры. В другой системе выигрыш - 3 очка, ничья - 2, проигрыш - 1 и присуждение поражения - 0. Это должно препятствовать присуждению поражений и может поощрять детей, особенно когда они получают очко, несмотря на проигрыш. Ещё одна система, где выигрыш - 2, ничья - 1, проигрыш - 0, позволяет избежать $\frac{1}{2}$ в таблице результатов.

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

Статья 11: Поведение игроков

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

Эта Статья может быть использована для всех нарушений, конкретно не упомянутых в Правилах игры в шахматы.

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

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

11.2.3. Только с разрешения арбитра:

11.2.3.1. игрок может покинуть “игровую зону”,

11.2.3.2. игрок может покинуть “игровую площадку” при своём ходе,

11.2.3.3. может быть допущено на “игровую площадку” лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.

По возможности зрители не должны входить в игровую зону. Желательно, чтобы все остальные помещения (места для курения, туалеты, зоны отдыха и так далее) всегда находились под контролем арбитров или их помощников.

11.2.4. Положение о соревновании может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своём желании покинуть “игровую площадку”.

Данную статью не следует путать со Статьями 11.2.3.1 и 11.2.3.2. В Статье 11.2.3.1 любому игроку запрещается покидать без разрешения арбитра игровую зону, а в Статье 11.2.3.2 запрещается покидать игровую площадку игроку, у которого очередь хода. А в соответствии со Статьёй 11.2.4 в положение соревнования можно включить запрет на выход соперника за пределы игровой площадки без разрешения арбитра.

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, в положении о соревновании может быть разрешено 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. В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьёзное наказание.

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

Правила, касающиеся электронных устройств, сейчас очень строгие. Ни один мобильный телефон не допускается в игровую зону, независимо от того, включён он или выключен. Если у игрока обнаруживается мобильный телефон (даже выключенный), ему присуждается поражение, а его сопернику победа. Результат будет 1-0 или 0-1. Не имеет значения, если при обнаружении мобильного телефона соперник не сможет поставить мат нарушителю любой серией возможных ходов: он выигрывает партию. Возможно, что игрок-нарушитель смошенничал раньше.

Другое дело, если игра ещё не началась. Предположим, следующую ситуацию: Правилами предусмотрено допустимое время опоздания. Игрок А в начале тура находится на игровой площадке. Его соперник, игрок Б отсутствует. Сразу после того, как игрок А сделал свой первый ход, его мобильный телефон зазвонил. Арбитр объявляет, что игрок А проиграл. Через несколько минут, но всё же вовремя, появляется игрок Б. Счет "несыгранной партии" "-/+ ", и она не может быть учтена при подсчёте рейтинга.

Тем не менее, у арбитра или организатора есть возможность заранее определить (в Положении о соревновании) менее строгое наказание за нарушение этой статьи (возможно, штраф). Они могут также включить в регламент проведения соревнования возможность внесения такого устройства на игровую площадку при условии выполнения определённых условий: устройство должно быть полностью выключено и храниться в отдельной сумке, так чтобы не находиться в контакте с игроком, а игрок не имел бы доступа к сумке во время игры без разрешения арбитра (а также он не может брать сумку с собой в туалет, и так далее).

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

Если это возможно, место для курения должно быть близко к игровой площадке и находиться под наблюдением арбитра или его помощника.

- 11.4. Игроки, закончившие свои партии, считаются зрителями.

Это означает, что игроки, закончившие свои партии, должны покинуть игровую площадку. Тем не менее, им даётся несколько минут, чтобы посмотреть игру на других досках, убедившись, что они не мешают всё ещё играющим игрокам.

- 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.

Даже если предложения ничьей или претензии вполне обоснованы, слишком частое повторение их может раздражать соперника. Арбитр должен всегда

вмешиваться, когда соперник встревожен или его отвлекают.

11.6. Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

11.7. Упорный отказ игрока выполнять Правила игры в шахматы должен быть наказан присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.

Очень трудно дать общие рекомендации для применения данной Статьи, но, если арбитру приходится предупреждать игрока в третий или четвертый раз, это достаточное основание для того, чтобы объявить о поражении игрока. Необходимо, чтобы игрок был проинформирован, что при следующем нарушении будет применяться Статья 11.7.

11.8. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

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

Например, игроки часто спрашивают, могут ли они рокировать или взять на проходе в позиции на своей доске. Арбитр не должен отвечать "да" или "нет", но должен сообщить им значение соответствующего Правила. Кроме того, обычно игрок спрашивает, как заявить о ничьей.

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

Если игрок не согласен с решением арбитра, надо посоветовать ему подать апелляцию. Если апелляция не может быть рассмотрена немедленно, партия продолжается в порядке, установленном арбитром. Если игрок отказывается продолжать играть, то его часы пускаются, и с течением времени он проиграет. Всегда должен быть установлен крайний срок для подачи апелляции. Детали процедуры обжалования должны быть частью положения о соревновании.

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

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

Оба игрока должны провести восстановление партии под наблюдением арбитра. Если игрок отказывается от участия, то применяется Статья 12.9.

Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие)

12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы соблюдались.

Арбитр должен присутствовать на игровой площадке и контролировать партии. В случае, если арбитр обнаруживает какое-либо нарушение, он должен вмешаться. Он не должен ждать заявления от соперника.

Например: игрок касается одной фигуры, а делает ход другой. Арбитр должен заставить игрока сделать ход тронутой фигурой, если такой ход возможен.

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 рекомендациям.

Арбитр должен позаботиться о том, чтобы исключить любой способ читерства со стороны игроков.

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 прибавить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.

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

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

Если зритель видит падение флажка или какое-либо другое нарушение, он должен сообщить об этом арбитру. Зрители не должны объявлять об этом.

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.

Во время игр никому не разрешается пользоваться мобильными телефонами на игровой площадке или в сопредельной зоне.

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.

Эти наказания определяют ориентировочный уровень строгости. Например, Статья 12.9.8 может использоваться для игрока, который пребывает в состоянии алкогольного опьянения, но это не разрушительно. Статья 12.9.9 может потребовать согласования с организатором соревнования.

Приложения

Приложение А: Быстрые шахматы

А.1. “Быстрые шахматы” – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут.

Пример 1: в соответствии с регламентом турнира контроль времени 30 минут на всю партию плюс 30 секунд дополнительно на каждый ход.

То есть, для 60 ходов получим $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$.

Так как в соответствии со Статьей А1 “Быстрые шахматы” это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком менее чем за 60 минут, то данная игра считается классическими шахматами.

Пример 2: в соответствии с регламентом турнира контроль времени 10 минут на всю партию и 5 секунд дополнительно на каждый ход.

То есть, для 60 ходов получим $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$.

Так как в соответствии со Статьей А.1 “Быстрые шахматы” это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком более чем за 10 минут, то данная игра считается быстрыми шахматами.

Расчёты для игр с использованием задержки времени выполняются точно так же.

А.2. Игроки не обязаны записывать ходы, но не теряют своих прав на заявления, основанные, как правило, на записи партии. Игрок может в любой момент попросить арбитра обеспечить его бланком для записи партии, чтобы записывать ходы.

Игроки могут записывать ходы, но могут и прекратить запись по желанию в любое время.

При игре на электронных досках игроки могут требовать ничью без записи партии на бланке. Арбитр также имеет право принять или отклонить такое требование без записи партии на основании своих наблюдений.

А.3.1. Правила соревнований должны применяться, если:

А.3.1.1. один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и

А.3.1.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

А.3.2. Игрок может в любое время, при своем ходе, попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в течение игры. Больше число запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

В случае, когда игрок просит арбитра показать ему запись партии, часы не должны останавливаться.

Если используются Правила соревнований, они должны применяться в каждом туре. Они не могут вводиться, например, только для финала.

А.4. В противном случае применяются следующие правила:

А.4.1. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,

А.4.1.1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если только это не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования;

А.4.1.2. не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.

В случае неправильного размещения короля рокировка не разрешается.

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

А.4.2. Если арбитр видит действие, описанное в Статье 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, он должен действовать в соответствии со Статьей 7.5.5, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о невозможном ходе, если он не сделал свой следующий ход. Если соперник не делает соответствующего заявления о победе, и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

Это означает, что игроку присуждается поражение не после первого невозможного хода, а только после второго, как это бывает в классических шахматах. Наказание такое же, как и в классических шахматах.

А.4.3. Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель может остановить часы и уведомить арбитра. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

В случае, когда часы обоих соперников показывают 0.00, заявления о победе по времени от игроков не принимаются, но арбитр принимает решение о результате игры по показанию “—”, которое появляется только на одних часах. Игрок, часы которого показывают “—”, проигрывает партию.

А.4.4. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка находится на самой дальней от начального положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске все ещё сохраняется невозможная позиция, он должен объявить, что партия закончилась вничью.

Арбитр подходит к доске, на которой оба короля находятся под шахом. Если после следующего хода такое положение сохраняется, арбитр объявляет, что партия закончилась вничью. Если этим ходом игрока его король избавляется от

шаха, а король соперника всё ещё находится под шахом, то партия продолжается, поскольку это положение уже не является невозможным. Если после завершения вторым игроком своего следующего хода его король остаётся под шахом, арбитр должен объявить о невозможном ходе этого игрока.

А.4.5. Если арбитр наблюдал падение флага, он также должен объявить об этом.

А.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: А.3 или А.4 будут применяться в течение всего соревнования.

Приложение В: Блиц

В.1. “Блиц” – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.

В соответствии с регламентом турнира контроль времени 5 минут на всю партию и 5 секунд дополнительно к каждому ходу.

То есть, для 60 ходов получим $5' + (5'' \times 60) = 5' + 5' = 10'$. Так как в соответствии со Статьёй В1 в "Блице" все ходы должны быть сделаны за время 10 и менее минут, то данная игра считается блицем.

В.2. Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, должны быть равны одной минуте вместо двух.

В.3.1. Правила соревнований применяются, если

В.3.1.1. один арбитр наблюдает за одной игрой и

В.3.1.2. каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.

В.3.2. Игрок может в любое время при своём ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в течение игры. Больше число запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

В блиц-партиях, как и в быстрых шахматах, если игрок просит у арбитра посмотреть запись партии, часы не должны останавливаться.

Если используются Правила соревнований, они должны применяться в каждом туре. Они не могут вводиться, например, только для финала.

В.4. В противном случае должны применяться Правила быстрых шахмат, описанные в Статьях А.2 и А.4.

В.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: В.3 или В.4 будут применяться в течение всего соревнования.

Приложение С: Алгебраическая нотация

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей только одну систему нотации, алгебраическую систему, и рекомендует использовать эту единую шахматную нотацию также для шахматной литературы и в периодической печати. Бланки записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

Описание алгебраической системы

- С.1. В данном описании термин “фигура” означает все фигуры, за исключением пешки.
- С.2. Каждая фигура обозначается сокращённо. В английском языке это, как правило, первая, заглавная буква её названия. Например: К – король, Q – ферзь, R – ладья, B – слон, N – конь.
- С.3. Для сокращённого наименования фигур каждый игрок может использовать сокращение названия, общепринятое в его стране. Например: Обозначение слона F соответствует французскому, а L – голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.
- С.4. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5, а не pe5, Pd4, pa5.
- С.5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.
- С.6. Восемь горизонталей (снизу-вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.
- С.7. Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры.

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

- С.8. Каждый ход фигуры записывается сокращённым названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура перемещена. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Be5, Nf3, Rd1.

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

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

С.9. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ “х” между:

С.9.1. сокращённым названием рассматриваемой фигуры и

С.9.2 полем, на которое фигура перемещена.

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

С.9.3. Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ “х”, а затем поле, на которое она перемещается. Например: dxe5, gxf3, axb5. В случае “взятия на проходе” в конце может быть добавлено “е.р.”.

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

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

С.10.1.1. сокращённое название фигуры,

С.10.1.2. вертикаль, которую фигура покидает, и

С.10.1.3. поле, на которое перемещается фигура.

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

С.10.2.1 сокращённое название фигуры,

С.10.2.2. номер покидаемой горизонтали, и

С.10.2.3. поле, на которое перемещается фигура.

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

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

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

С.10.3.3. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Nhxf3, или Ndf3.

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

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

С.12. Предложение ничьей должно быть отмечено символом “=”.

С.13. Принятые сокращения:

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

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

x - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

е.р. - взятие “на проходе”.

Использование последних четырёх сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 е.р. Nxd6 7. Bg5 Nc6

8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7
9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) или

1. e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5
6. e5xd6 е.р. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8
11. Kb1 (=)

Приложение D: Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением

D.1. Организатор соревнований после консультации с арбитром должен иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от конкретных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически считающиеся слепыми), любой игрок может потребовать использования двух досок, причем зрячий игрок использует обычную доску, а игрок с ослабленным зрением — доску специальной конструкции. Эта доска специальной конструкции должна удовлетворять следующим требованиям:

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

D.1.2. чёрные поля должны быть слегка приподнятые;

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

D.1.4. Требования к фигурам следующие:

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

D.1.4.2. все фигуры должны быть типа “Стаунтон”, причем чёрные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2. Игра подчиняется следующим правилам:

D.2.1. Ходы должны объявляться отчётливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При превращении пешки игрок должен объявить, какая фигура выбрана. Для того чтобы объявление хода было по возможности более отчётливым, предлагается вместо соответствующих букв использовать следующие имена:

A – «Анна»

B – «Белла»

C – «Цезарь»

D – «Давид»

E – «Ева»

F – «Феликс»

G – «Густав»

H – «Хектор»

Если арбитр не решит иначе, номера горизонталей, считая от белых до чёрных, называются по-немецки: 1 - eins «айн»

2 - zwei «цвай»

3 - drei «драй»

4 – vier «фир»

5 - fuenf «фюнф»

6 - sechs «зекс»

7 - sieben «зибен»

8 - acht «ахт»

Рокировка объявляется по-немецки “Lange Rochade” (“Ланг Рохад”, длинная рокировка) и “Kurze Rochade” (“Кюрц Рохад”, короткая рокировка).

Фигуры получают названия: Koenig “кениг” - король, Dame “даме” - ферзь, Turm “турм” - ладья, Laeufes “лойфер” - слон, Springer “шпрингер” - конь, Bauer “бауэр” - пешка.

D.2.2. Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура “тронута” тогда, когда она вынута из фиксирующего отверстия.

D.2.3. Ход считается “сделанным”, когда:

D.2.3.1. в случае взятия взятая фигура снята с доски игроком, выполняющим ход;

D.2.3.2. фигура вставлена в другое отверстие;

D.2.3.3. ход объявлен.

D.2.4. Только после этого должны быть включены часы соперника.

D.2.5. Что касается Статей D.2.2 и D.2.3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.

D.2.6.1. Для игрока с ослабленным зрением должны использоваться шахматные часы специальной конструкции, которые должны иметь возможность сообщать ему о времени и количестве сделанных ходов.

D.2.6.2. В качестве альтернативы могут рассматриваться аналоговые часы со следующими особенностями:

D.2.6.2.1. циферблат с жёсткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и

D.2.6.2.2. легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа.

D.2.7. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.

D.2.8. Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.

D.2.9. Если во время партии на двух досках возникли различные позиции, они должны быть приведены в соответствие с помощью арбитра и записей партии обоих игроков. Если обе записи партии соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший его неправильно, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партии отличаются, позиция должна быть возвращена к той, в которой две записи совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.

D.2.10. Игрок с ослабленным зрением имеет право иметь помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:

D.2.10.1. выполнять ход того или другого игрока на доске соперника,

D.2.10.2. объявлять ходы обоих игроков,

- D.2.10.3. вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника,
 - D.2.10.4. только по запросу игрока с ослабленным зрением информировать его о количестве завершённых ходов и времени, затраченном обоими игроками,
 - D.2.10.5. заявлять об окончании партии в случаях, когда превышен лимит времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,
 - D.2.10.6. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.
- D.2.11. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в Статьях D.2.10.1 и D.2.10.2. В случае игры игрока с ослабленным зрением с игроком с нарушением слуха должен использоваться помощник.

Рекомендации

Рекомендация I: Отложенные партии

- I.1.1. Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, “запечатать” свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своём бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своём бланке как тайный ход.
- I.1.2. Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и также должно быть записано его оставшееся время.
- I.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
 - I.2.1. фамилии игроков,
 - I.2.2. позиция непосредственно перед откладыванием,
 - I.2.3. время, использованное каждым игроком,
 - I.2.4. фамилия игрока, запечатавшего ход,
 - I.2.5. номер тайного хода,
 - I.2.6. предложение ничьей, если оно действующее,
 - I.2.7. дата, время и место возобновления игры.
- I.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра.
- I.4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отклонит его в соответствии со Статьей 9.1.
- I.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии.
- I.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдаётся, партия считается законченной.
- I.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход.
- I.8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9, 9.6 и 9.7, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход:
 - I.8.1. неоднозначный, или
 - I.8.2. записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или
 - I.8.3. невозможен.
- I.9. Если в назначенное время для возобновления игры:
 - I.9.1. игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока.
 - I.9.2. игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра;

затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.

- I.9.3. игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.
- I.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, такой её результат остаётся в силе.
- I.11. Если в положении о соревновании указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
- I.12.1. Если конверт, содержащий тайный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске тайный, как он утверждает, ход.
- I.12.2. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
- I.13. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должны быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.
- I.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

Рекомендация II: Правила игры в шахматы 960

II.1. Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определённых правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.

II.2. Требования к начальной позиции

Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями:

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

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

II.2.3. чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых.

Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.

II.3. Правила рокировки в шахматах 960

II.3.1. В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.

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

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

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

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

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

II.3.2.5. Рекомендации

II.3.2.5.1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала вывести короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король ставится на своё конечное поле.

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

II.3.2.6. Разъяснение

Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной в классических шахматах как длинная рокировка) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для чёрных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для чёрных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной в классических шахматах как короткая рокировка) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для чёрных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для чёрных).

II.3.2.7. Примечания

- II.3.2.7.1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой предупредить соперника: “Я собираюсь рокировать”.
- II.3.2.7.2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
- II.3.2.7.3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.
- II.3.2.7.4. Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи.
- II.3.2.7.5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на с-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.

Рекомендация III: Игра без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии

III.1. “Быстрая игра до конца партии” это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.

Пример 1: согласно регламенту турнира, контроль времени 2 часа на 40 ходов и далее 1 час до окончания партии. Последний час будет сыгран в соответствии с правилами быстрой игры до окончания партии.

Пример 2: согласно регламенту турнира, контроль времени 2 часа на всю партию. Это означает, что вся партия будет проходить по правилам быстрой игры до окончания партии.

III.2.1. Приведённые ниже правила, касающиеся заключительного периода игры, включая быструю игру до конца партии, должны применяться только в том случае, если об этом было объявлено заранее.

III.2.2. Эти правила применяются только для классических шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица.

III.3.1. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой флажок упал первым, то:

III.3.1.1. если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться,

III.3.1.2. если это произошло в период игры, в котором должны быть завершены все оставшиеся ходы, партия заканчивается вничью.

III.4. Если на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может попросить, чтобы для обоих игроков был введён режим добавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.

III.5. Если Статья III.4 не применяется, и на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. Статью 6.12.2). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

III.5.1. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить своё решение или отклонить заявление.

III.5.2. Если арбитр откладывает своё решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить

окончательный результат позже в течение игры или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

Это означает, что арбитр может принять решение об объявлении партии закончившейся вничью даже после падения флажка.

Игра с контролем времени с добавлением — гораздо лучший способ завершения партии. Для этого требуется использовать цифровые часы.

III.5.3. Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты.

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

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

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

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

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

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

III.6.2. Заявление направляется назначенному арбитру.

Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы

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

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

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

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

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

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

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

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

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

быстрые шахматы (рапид): А. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание больше 10 минут, но меньше 60 минут.

вертикаль: 2.4. Вертикальная колонка из восьми квадратов на шахматной доске.

взятие на проходе: См. объяснение в Статье 3.7.4. В нотации на русском языке обозначается в.п.

взятие фигуры: 3.1. Перемещение фигуры игрока с занимаемого ею поля на поле, занятое фигурой соперника, которая при этом снимается с доски. См. также Статьи 3.7.4.1-3.7.4.2. Обозначается символом “х”.

вмешательство: 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру.

время опоздания: 6.7.1. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа.

горизонталь: 2.4. Горизонтальный ряд из восьми квадратов на шахматной доске.

демонстрационная доска: 6.13. Доска для отображения позиции на шахматной доске, на которой фигуры перемещаются вручную.

диагональ: 2.4. Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к другому.

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

доска: 2.4. Краткое название шахматной доски.

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

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

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

зрители: 11.4. Наблюдающие за игрою лица, не являющиеся арбитрами или игроками. Сюда включаются и игроки, закончившие свои партии.

игра за шахматной доской: Введение. Данные Правила игры в шахматы распространяются только на этот вид шахматной игры и не включают в себя игру по интернету, по переписке и т.п.

игровая зона: 11.2. Место, где проводится соревнование.

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

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

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

контроль времени: 1. Регламент времени, предоставляемого игроку на обдумывание. Например, 90 минут на 40 ходов, 30 минут на все оставшиеся ходы плюс 30 накапливаемых секунд, начиная с первого хода. Или 2. Считается, что игрок «прошёл контроль времени», если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.

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

лёгкая фигура: Слон или конь.

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

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

мобильный телефон: 11.3.2. Телефон сотовой связи

Под этим понимаются не только устройства, которые могут принимать устные и письменные сообщения, но и устройства, которые могут иметь установленные шахматные движки, позволяющие игрокам анализировать партии. Другие устройства, которые могут быть использованы для читерства, включают в себя смарт-часы, фитнес-мониторинговые браслеты (например, марки Fitbit) и даже некоторые ручки.

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

наблюдать: 12.2.5. проверять или контролировать.

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

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

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

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

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

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

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

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

обжалование: см. апелляция.

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

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

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

организатор: 8.3. Лицо, ответственное за игровую зону, даты соревнования, денежные призы, приглашения, формат соревнования и так далее.

откладывать: 8.1. Вместо завершения игры за один сеанс партия временно прерывается, а затем продолжается в более позднее время.

очки: 10.1. Обычно игрок получает 1 очко за победу, $\frac{1}{2}$ очка за ничью, 0 за поражение. Встречается следующий подсчет очков: 3 за победу, 1 за ничью, 0 за поражение.

падение флага: 6.1. Истечение времени, отведенного игроку.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

режим Бронштейна: 6.3.2. См. режим задержки времени.

режим задержки времени (режим Бронштейна): 6.3.2. Оба игрока получают определенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В том случае, когда игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не меняется, независимо от того, сколько фиксированного дополнительного времени использовано.

режим накопленного времени (режим Фишера): Режим, при котором игрок получает дополнительное количество времени (часто 30 секунд) перед каждым ходом.

режим Фишера: См. режим накопленного времени.

результат партии: 8.7. Обычно результат партии 1-0, 0-1 или $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит $\frac{1}{2}$ очка, а другой - 0. Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили по принуждению), -/+ (черные победили по принуждению), -/- (проиграли по принуждению оба игрока).

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

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

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

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

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

счетчик ходов: 6.10.2. Устройство в шахматных часах, которое может использоваться для регистрации количества нажатий на часы каждого игрока.

ход при касании фигуры: 4.3. Если игрок касается фигуры с намерением пойти ею, то он обязан сделать ход этой фигурой.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

шах: 3.9. Нападение на короля одной или несколькими фигурами соперника. Обозначается символом «+».

шахматная доска: 1.1. Доска размером 8x8 квадратов, как в Статье 2.1.

шахматные часы: 6.1. Часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, связанными друг с другом.

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

шахматы: Комплект из 32 фигур на шахматной доске.

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

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

экран: 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

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

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

ГЛАВА 3: АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (B06 Приложение 6)

(Эти рекомендации должны быть включены в программы обучения и будут преподаваться на всех практикумах, семинарах и курсах арбитров ФИДЕ для Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ).

В Правила игры в шахматы ФИДЕ введены положения против читерства, а именно:

12.2 Арбитр должен:

12.2.1 обеспечить честную игру,

12.2.7 следовать античитерским правилам или руководствам.

Это означает, что в обязанность арбитра входит исключение читерства со стороны игроков.

Правила игры в шахматы ФИДЕ также прямо запрещают использование электронных устройств:

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, в положении о соревновании может быть разрешено 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. В положении о соревновании может быть установлено 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.*

Организаторы турнира также могут ввести свои собственные правила и условия для соревнований, если они соответствуют Правилам игры в шахматы ФИДЕ.

Рекомендации для арбитров

Принятие рекомендаций Античитерской Комиссии потребует значительных усилий ФИДЕ и её арбитров. В частности, нужно будет переосмыслить роль арбитров в шахматах, чтобы в результате получить продукт тесного взаимодействия между Античитерской Комиссией и Комиссией Арбитров.

а) Непрерывное обучение

Античитерская Комиссия считает, что непрерывное обучение желательно для всех арбитров, имеющих звание арбитра ФИДЕ. В среднесрочном плане Античитерская Комиссия совместно с Комиссией Арбитров должна организовать специальное античитерское обучение арбитров ФИДЕ. Античитерская Комиссия рекомендует Комиссии Арбитров повышать классификацию только тех арбитров, которые прошли античитерское обучение в рамках регулярного обучения арбитров или через специальные курсы. Такое обучение жизненно важно для успешного применения античитерских правил.

б). Начальные рекомендации

В ожидании разработки новой системы подготовки кадров, Античитерская Комиссия хотела бы выпустить следующие начальные рекомендации для арбитров. Следует понимать, что если арбитр чувствует необходимость в поддержке Античитерской Комиссии, ему настоятельно рекомендуется связаться с Комиссией для получения консультаций о конкретной ситуации

1. Как могут происходить нарушения античитерских правил во время игры:

- Арбитр должен знать, как в имевших место случаях читерства в прошлом распознавались поведение игроков и устройства. Определение читерства согласно Статье 11.3.1 Правил игры в шахматы включает в себя:
 - 1) приём информации от другого человека (зрителя, капитана, другого игрока и т.д.); и
 - 2) получение информации из любого источника информации или связи (такого как книги, заметки и т.д., или любое электронное устройство). Обязанность арбитра разбираться в ситуациях, которые могут вызвать подозрения в читерстве на протяжении всего тура.
- Использование спрятанного в кармане мобильного телефона запрещено в соответствии со Статьёй 11.3.2 Правил игры в шахматы. Чтобы найти скрытые мобильные телефоны и другие электронные устройства, используются ручные металло-искатели и другое оборудование. Арбитрам всех турниров настоятельно рекомендуется проявлять осторожность и деликатность в обращении и проведении проверок с помощью ручных металлоискателей. Если металлоискатель даёт сигнал, то важно выяснить причину, для чего, если это необходимо, провести досмотр игрока и его вещей, как описано в Статье 11.3.2 Правил игры в шахматы.

2. Применимые меры предосторожности:

- Согласно Статье 12 Правил игры в шахматы арбитр должен осуществлять ненавязчивый контроль за игроками, которые очень часто покидают игровую зону для контакта с другими игроками, зрителями и другими лицами.
- Арбитр должен знать, что в некоторых случаях игрок может получить информацию от третьей стороны. Арбитр должен предотвращать любые контакты между игроками и зрителями, такие как разговоры и/или подача/приём сигналов.
- Арбитр никогда не должен допускать использование шахматных программ в игровой зоне. Обнаружение использования шахматной программы в игровой зоне игроком или зрителем требует немедленного действия совместно с Главным Арбитром.
- Организаторы могут назначить дополнительных арбитров с конкретной задачей предотвращения читерства.
- Во время турнира арбитру рекомендуется использовать программу скрининга партий ФИДЕ в формате PGN, поскольку эта программа может идентифицировать случаи, требующие дальнейшего внимания, или, что более вероятно, показать, что игрок не должен считаться подозрительным на основании его или её партий.

Предполагается, что этот инструмент скрининга будет доступен всем Главным Арбитрам. Эта ситуация еще не сложилась, но любой Главный Арбитр, подозревающий какого-либо игрока должен немедленно связаться с Комиссией по честной игре.

Были примеры, когда игрока обвиняли в получении совета от внешнего источника.

В некоторых таких случаях выяснялось, что это не обвиняемый игрок играет на более высоком, чем от него ожидалось уровне, а его соперник играет ниже своего лучшего уровня. Загрузив партию в обычный шахматный движок, можно определить, необходимо ли дальнейшее расследование, однако это не может быть использовано в качестве окончательного вывода о читерстве.

3. Скрининг партии как мера предосторожности и информации:

- Во время турнира арбитру рекомендуется записывать партии в формате PGN и отправлять их в программу скрининга ФИДЕ. Как подчёркивалось выше, скрининговый тест не является проверкой на читерство и не даёт никакого статистического суждения, но эту информацию полезно иметь заранее на случай возникновения каких-либо подозрений или развития ситуации.
- В начальных турах (например, с 1-ого по 3-ий в 9-туровом турнире) всегда будут резко отличающиеся ходы, потому что общее количество соответствующих ходов невелико, но среди них, скорее всего, будет и ход какого-либо игрока-читера.
- Тем не менее, постоянное появление резко отличающихся ходов в более поздних турах может быть основанием для обращения в Античитерскую Комиссию с запросом о полном статистическом тестировании и для "малозаметных" действий, таких как повышенная бдительность в отношении игрока.

4. Как действовать при подозрительном поведении:

- В случае подозрительного поведения арбитр всегда должен последовать за игроком, выходящим из турнирного помещения (в бар, туалеты, место для курения и т.д.), чтобы исключить контакт игрока с другими лицами и любое использование внешних источников информации или связи.
- Отмечены многочисленные случаи, когда в туалете игроки пользовались мобильными телефонами. Поэтому арбитру следует замечать, как часто игрок покидает игровую зону, и если это происходит достаточно часто, принять соответствующие меры для выяснения причины. Кроме того, арбитр должен рассмотреть процедуры, описанные далее в Разделе 5.

На многих турнирах будут использоваться ручные сканеры для проверки игроков, возвращающихся из туалетов. Это даст возможность найти игроков, которые носят с собой телефоны, но не позволит поймать игрока, у который телефон спрятан. Подозрительно, если игрок, уходя в туалет, посещает только одну и ту же кабинку. Такое поведение может рассматриваться как заслуживающее дальнейшего изучения. Если игрок часто отсутствует за доской, арбитр должен заметить номер хода. Если затем будет показано, что ходы, последовавшие после отсутствия, имеют высокую корреляцию с компьютерными рекомендациями, это может помочь в форировании дела против игрока.

5. Как действовать в соответствии с новой Статьей 11.3 Правил игры в шахматы:

- Арбитр может потребовать от игрока разрешения на осмотр наедине его/её одежды, сумок или других предметов. Арбитр или проверяющее игрока лицо, уполномоченное арбитром, должны быть того же пола, что и игрок.

Такие осмотры в некоторых странах являются незаконными. Арбитры не должны участвовать в какой-либо процедуре проверки честной игры, которая идёт вразрез с законами страны.

- Обычно арбитр проверяет игрока, как описано в Статье 11.3.3 Правил игры в шахматы, только в случае подозрения в нарушении античитерских правил или после получения официальной жалобы во время турнира (см. Раздел 3), но только после того, как придёт к выводу, что жалоба явно обоснованная. Если арбитр решит провести проверку по каким-либо основаниям, не стоит представлять игроку особые доводы. Арбитру и любому другому лицу, проводящему осмотр, следует быть спокойным, вежливым и сдержанным. Осмотр игрока должен проводиться в отдельном помещении, опять же лицом того же пола. Во время осмотра доступ в эту комнату могут иметь только этот человек, игрок и один свидетель (также того же пола). Игрок имеет право выбрать второго свидетеля (любого пола). Если нет срочности, то осмотр игрока и его/её вещей, как правило, должен быть выполнен до начала партии или сразу после её окончания. Тем не менее, арбитр должен сознавать, что электронные устройства можно скрыть где-то в игровой зоне или вблизи неё, или передать их третьему лицу незадолго до окончания партии. Арбитр также имеет право проверить игрока, который покинул игровую площадку во время партии, или по требованию игрока, подавшего жалобу во время турнира, но только один раз в течение тура.

Осмотр игрока во время игры необходимо проводить только в том случае, если подозрение в читерстве является подавляющим и/или есть веская причина полагать, что доказательства будут уничтожены ещё до окончания партии. Если игрок невиновен, то причинённое беспокойство будет расстраивать его и может повлиять на его игру в оставшейся части партии.

- Если игрок отказывается от осмотра, рекомендуется, чтобы арбитр спокойно объяснил ему/ей правила. Если игрок по-прежнему отказывается, он/она получают предупреждение, если игрок и далее отказывается подчиняться проверке, он/она проигрывает партию и лишается возможности дальнейшей игры в турнире.

Отказ игрока от такого законного осмотра не является доказательством читерства. Игрок должен быть отстранён от участия в турнире за отказ следовать Правилам, и о случившемся следует сообщить в ФИДЕ.

- Если предусматриваются выборочные проверки, о них должно быть заранее объявлено в правилах соревнования.

6. Как обращаться с обвинениями:

- Если какое-либо идентифицируемое ФИДЕ лицо предъявляет обвинение в нарушении античитерских правил, арбитр должен попросить его подать официальную жалобу во время турнира. В случае отказа арбитр обязан сделать замечание в отчёте о турнире и объявить имя человека, представившего обвинение в нарушении античитерских правил. В этом случае арбитр не должен информировать обвиняемого игрока. Арбитр, получивший жалобу во время турнира, может сообщить об этом обвиняемому игроку после окончания его/её партии, и попросить его/её прокомментировать жалобу.

Любое выдвинутое обвинение должно рассматриваться серьёзно и расследоваться полностью.

Игрока, подающего жалобу, следует предупредить, чтобы он никому не рассказывал о своих подозрениях, поскольку это может испортить любое доказательство, например, до подозреваемого могут дойти слова, что за ним следят.

Вполне приемлемо, если арбитр спросит игроков, видели ли они что-то, что касается их. Но арбитр НЕ имеет права спрашивать игроков, видели ли они, что игрок X делает что-то подозрительное. Любые вопросы, задаваемые другим игрокам, не должны идентифицировать подозреваемого.

- В отчёте о турнире арбитр должен описать любые поступившие во время турнира жалобы и проведённые проверки с указанием результата каждого действия.

7. Как действовать в случае ложных обвинений:

- В случае ложного обвинения со стороны игрока арбитр наказывает его согласно Статье 12.2 Правил игры в шахматы.

Если у игрока есть реальные опасения по поводу другого соперника, и его мнение не разделяют другие игроки, то никакие действия против игрока, предъявляющего обвинение, не должны предприниматься. Если обвинение является злонамеренным или разделяется другими игроками, особенно, когда начинается месть, игрок, выдвигающий обвинения, должен быть сурово наказан, о чём должно быть доложено в ФИДЕ.

ГЛАВА 4: ВИДЫ ТУРНИРОВ

Эта глава не является частью Руководства ФИДЕ.

Для проведения жеребьёвки шахматного турнира могут использоваться следующие системы:

1. Круговая Система

В круговом турнире все игроки играют друг с другом. Поэтому в случае чётного числа игроков количество туров равно количеству участников минус один. Если число участников нечётное, количество туров равно количеству игроков.

Обычно для определения состава пар и цвета фигур игроков в каждом туре используются таблицы Бергера.

Если количество игроков нечётное, то в каждом туре у игрока, который должен играть против последнего игрока, будет свободный день.

Пример: в турнире с участием 9 игроков используется таблица Бергера для 10 игроков с отсутствующим 10-ым игроком. Игроки, которые должны будут играть с 10-ым игроком, фактически получают в этом туре 0 очков. Таблицы Бергера построены таким образом, чтобы гарантировать, что игроки будут иметь равное количество партий, сыгранных белыми и чёрными. При чётном числе игроков верхняя половина таблицы (в данном случае игроки с 1-ого по 5-ый) получает дополнительный белый цвет по отношению к игрокам нижней половины таблицы (с 6-ого по 10-ый). Это одна из причин, по которой в круговом турнире нельзя располагать игроков в порядке их рейтинга.

Лучшей системой для игроков является двухкруговой турнир, потому что в таком турнире все игроки должны играть две игры против каждого соперника, одну - белыми фигурами, а другую - чёрными. Но в основном для проведения такого турнира нет достаточного времени, и должны использоваться другие системы.

Пример итоговой таблицы рейтингового турнира по круговой системе:

Шахматный Турнир “Жемчужная Весна 2009”, Нанкин (Китай)

Итоговая таблица после 10 туров

№		Фамилия	Рейтинг	Фед.	1	2	3	4	5	6	Очки	TB1	TB2	TB3
1	GM	КАРЛСЕН МАГНУС	2772	NOR	***	1 ½	½ 1	1 1	1 ½	1 ½	8	6	0	35
2	GM	ТОПАЛОВ ВЕСЕЛИН	2813	BUL	0 ½	***	½ ½	½ 1	½ ½	½ 1	5 ½	2	0	24,5
3	GM	ВАН ЮИ	2736	CHN	½ 0	½ ½	***	½ ½	½ ½	½ ½	4 ½	0	0	21,5
4	GM	ЯКОВЕНКО ДМИТРИЙ	2742	RUS	0 0	½ 0	½ ½	***	½ 1	½ ½	4	1	0	17,3
5	GM	РАДЖАБОВ ТЕЙМУР	2757	AZE	0 ½	½ ½	½ ½	½ 0	***	½ ½	4	0	1	20
6	GM	ЛЕКО ПЕТЕР	2762	HUN	0 ½	½ 0	½ ½	½ ½	½ ½	***	4	0	1	19,3

2. Швейцарские Системы

В ФИДЕ для жеребьёвки используются пять различных швейцарских систем:

а. Голландская Система

Это хорошо известная игрокам и организаторам обычная швейцарская система для открытых турниров, которая будет подробно описана ниже [см. стр. 108: "Правила (голландской) швейцарской системы"].

Использование перечисленных ниже систем не рекомендуется, если только для системы не существует одобренная ФИДЕ программа (см. Приложение С.04.А, приложение 3 "Список одобренных ФИДЕ программ") с бесплатной проверкой жеребьёвки (см. А.5 в том же приложении), способной выверить турниры, проводимые с использованием этой системы.

б. Система Лима

В системе Лима жеребьёвка выполняется сначала от верхней очковой группы до средней группы, затем от нижней очковой группы до средней и, наконец, для средней группы.

с. Система Дубова

Целью этой системы является выравнивание среднего рейтинга соперников (СРС) для всех игроков. Таким образом, в очковой группе игроки, ищущие соперников, которые должны играть белыми, сортируются в соответствии с их СРС, игроки, ищущие соперников, которые должны играть чёрными, сортируются в соответствии с их рейтингом. Затем ищущий "белых" соперников игрок с самым высоким СРС составляет пару с ищущим "чёрных" игроком с самым низким рейтингом;

д. Система Бурштейна

Игроки в очковой группе сортируются в соответствии с их коэффициентом Соннеборна-Бергера (затем коэффициента Бухгольца, затем срединного коэффициента Бухгольца), после чего первый по ранжиру игрок составляет пару с последним по ранжиру игроком, второй по ранжиру игрок с предпоследним, и так далее, со спуском-подъёмом игроков из середины.

До 2006 г. эта система использовалась для жеребьёвки команд на Олимпиадах;

е. Система жеребьёвки Олимпиад, используемая с 2006 года

Она подобна системе Лима для индивидуальных турниров, только с небольшими поправками (пониженные требования к преимуществу цвета и спуску-подъёму) для жеребьёвки команд.

Пример итоговой таблицы турнира по швейцарской системе:

w – белые, b – чёрные

Итоговая таблица

Мест	Ст.	Фамилия		Фед.	1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур.	6 тур	7 тур	8 тур	9 тур.	Оч	Res	ВН.	ВН.	В	Поб.	Rtg+/-	Ra	Rp
1	6	IM J. Thybo	2466	DEN	30 b 1	6 w 0	54 b 1	18 w 1	8 b 1	24 w 1	4 b ½	7 b ½	13 w 1	7	0	46½	50½	5	6	13,6	2371	2591
2	9	IM J. Plenca	2440	CR	33 w 1	37 b ½	27 w ½	59 b 1	15 w ½	25 b ½	53 w 1	16 b 1	7 w 1	7	0	40½	44	4	5	13,0	2336	2556
3	2	GM B. Deac	2559	RO	11 b ½	38 w 1	22 b 1	16 b 1	9 w ½	12 b 1	7 w ½	5 w ½	4 b ½	6½	0	48	52½	5	4	1,2	2387	2551
4	7	IM L. Livaic	2461	CR	66 w 1	32 b 1	21 w 1	14 b ½	7 w 0	29 b 1	1 w ½	24 b 1	3 w ½	6½	0	45	48½	4	5	14,4	2415	2581
5	3	IM M. Santos Rui	2505	ESP	46 w 1	24 b ½	17 w ½	37 b 1	10 w 1	16 b ½	14 w ½	3 b ½	20 w 1	6½	0	44	48½	4	4	3,2	2357	2523
6	33	J. Radovic	2330	SRB	68 w 1	1 b 1	14 w 0	53 b 1	29 w ½	26 b ½	12 w 1	10 b ½	15 w 1	6½	0	44	47½	4	5	30,1	2377	2543
7	1	IM H. Martirosyan	2570	ARM	25 w 0	60 b 1	46 w 1	48 b 1	4 b 1	9 w 1	3 b ½	1 w ½	2 b 0	6	0	47	51	5	5	-5,1	2390	2510
8	39	I. Akhvediani	2303	GEO	77 w 1	12 b 1	9 w ½	15 b ½	1 w 0	23 b ½	48 w 1	31 b 1	10 w ½	6	0	45½	48	4	4	25,3	2343	2464
9	8	IM N. Morozov	2461	MDA	62 b 1	56 w 1	8 b ½	20 w 1	3 b ½	7 b 0	15 w ½	18 w ½	25 b 1	6	0	44	48	5	4	5,9	2385	2510
10	17	FM B. Haldorsen	2397	NOR	57 w 1	55 b ½	25 w ½	27 b 1	5 b 0	38 w 1	11 b 1	6 w ½	8 b ½	6	0	43½	47½	5	4	4,1	2307	2432
11	45	FM M. Askerov	2281	RUS	3 w ½	17 b 0	73 w 1	43 b 1	21 w 1	19 b ½	10 w 0	53 b 1	26 w 1	6	0	42½	45½	4	5	32,2	2373	2498
12	12	FM I. Janik	2418	POL	79 b 1	8 w 0	40 b 1	41 w 1	28 b 1	3 w 0	6 b 0	54 w 1	24 w 1	6	0	42	44½	4	6	3,9	2326	2451
13	11	IM M. Costachi	2418	RO	72 w ½	40 b ½	66 w 1	21 b ½	37 w 1	15 b ½	17 w 1	14 b 1	1 b 0	6	0	41½	44½	5	4	6,8	2350	2475
14	4	FM A. Sorokin	2486	RUS	67 b 1	44 w 1	6 b 1	4 w ½	24 b 0	20 w 1	5 b ½	13 w 0	17 b ½	5½	0	46	49½	5	4	-3,2	2375	2455
15	18	FM S. Tica	2389	CR	64 b 1	54 w 1	28 b ½	8 w ½	2 b ½	13 w ½	9 b ½	39 w 1	6 b 0	5½	0	45	49	5	3	1,7	2318	2398
16	63	K. Yayloyan	2142	ARM	53 w 1	59 b 1	41 b 1	3 w 0	19 b 1	5 w ½	24 b ½	2 w 0	18 b ½	5½	0	44½	48	5	4	61,6	2410	2492
17	32	FM D. Tokranovs	2334	LAT	49 b ½	11 w 1	5 b ½	19 w 0	79 b 1	28 w 1	13 b 0	38 w 1	14 w ½	5½	0	43½	46	4	4	10,1	2321	2401
18	23	FM J. Haug	2379	NOR	60 w ½	45 b ½	39 w 1	1 b 0	66 w 1	33 b 1	26 w ½	9 b ½	16 w ½	5½	0	41½	45	4	3	-0,9	2283	2363
19	15	FM M. Warnerda	2399	NED	39 w ½	72 b ½	23 w 1	17 b 1	16 w 0	11 w ½	56 b 1	25 w ½	22 b ½	5½	0	41½	44½	4	3	-4,8	2275	2355
20	21	IM A. Sousa	2386	POR	63 w 1	25 b ½	55 w 1	9 b 0	57 w 1	14 b 0	27 w 1	34 w 1	5 b 0	5½	0	41	45	4	5	6,2	2351	2431
21	30	FM R. Lagunow	2357	GER	75 b 1	76 w 1	4 b 0	13 w ½	11 b 0	30 w ½	62 b 1	28 w ½	39 b 1	5½	0	39½	42	5	4	-2,2	2247	2327
22	28	IM A. Perez Garc	2361	ESP	78 b 1	58 w ½	3 w 0	57 b 0	63 w 1	45 b 1	23 w 1	26 b ½	19 w ½	5½	0	39	42	4	4	-1,1	2263	2343
23	56	FM M. Jogstad	2259	SW	31 b 0	80 w 1	19 b 0	76 w 1	35 b 1	8 w ½	22 b 0	47 w 1	42 b 1	5½	0	38½	40½	5	5	15,1	2262	2325
24	36	G. Kouskoutis	2314	GRE	70 b 1	5 w ½	34 b 1	26 b 1	14 w 1	1 b 0	16 w ½	4 w 0	12 b 0	5	0	47	50½	5	4	14,7	2368	2405
25	44	FM T. Lazov	2289	MKD	7 b 1	20 w ½	10 b ½	42 w ½	44 b 1	2 w ½	31 w ½	19 b ½	9 w 0	5	0	45½	50	4	2	25,7	2423	2466
26	10	FM J. Vyukouk	2440	CZE	38 b ½	49 w 1	47 b 1	24 w 0	56 b 1	6 w ½	18 b ½	22 w ½	11 b 0	5	0	42	46	5	3	-12,2	2287	2330
27	40	FM I. Lopez Mulet	2302	ESP	80 b 1	31 w ½	2 b ½	10 w 0	36 b 1	42 w ½	20 b 0	68 w 1	34 b ½	5	0	41½	43½	5	3	6,3	2294	2319
28	57	FM V. Sevgi	2240	TUR	50 w 1	43 b 1	15 w ½	29 b ½	12 w 0	17 b 0	46 w 1	21 b ½	32 w ½	5	0	41	45½	4	3	26,6	2362	2405
29	16	FM R. Haria	2398	ENG	36 b 1	47 w ½	58 b 1	28 w ½	6 b ½	4 w 0	39 b 0	40 w ½	54 b 1	5	0	40½	44½	5	3	-9,4	2276	2319
30	49	FM C. Meunier	2270	FRA	1 w 0	68 b 1	50 w 1	31 b 0	48 w ½	21 b ½	41 b 1	42 w ½	35 b ½	5	0	40½	44	5	3	18,9	2345	2392
31	13	S. Drygalov	2415	RUS	23 w 1	27 b ½	37 w 0	30 w 1	55 b ½	62 w 1	25 b ½	8 w 0	33 b ½	5	0	40	44	4	3	-10,8	2285	2328
32	37	K. Nowak	2314	POL	86 -	+ 4 w 0	81 b ½	36 w ½	39 b ½	58 w 1	42 b ½	35 w ½	28 b ½	5	0	38½	40	4	2	-8,4	2244	2192
33	52	FM K. Karayev	2266	AZE	2 b 0	74 w ½	49 b ½	75 w 1	41 b 1	18 w 0	47 b ½	56 w 1	31 w ½	5	0	37½	40	4	3	4,8	2244	2287
34	5	IM V. Dragnev	2483	AUT	40 w ½	61 b 1	24 w 0	55 b 0	72 w 1	37 b 1	44 w 1	20 b 0	27 w ½	5	0	37	40	4	4	-17,0	2287	2330
35	29	V. Lukiyanchu	2358	UKR	61 w 0	52 b 1	57 w ½	45 b ½	23 w 0	60 b 1	66 w 1	32 b ½	30 w ½	5	0	36	39½	4	3	-14,7	2197	2240
36	59	FM C. Patrascu	2227	RO	29 w 0	83 b 1	43 w ½	32 b ½	27 w 0	59 b 1	50 w ½	44 b ½	53 w 1	5	0	35½	37	4	3	20,1	2302	2325
37	38	FM K. Koziol	2313	POL	74 b 1	2 w ½	31 b 1	5 w 0	13 b 0	34 w 0	58 b ½	62 w 1	41 b ½	4½	0	42	44½	5	3	3,0	2326	2321
38	53	M. Friedland	2264	ISR	26 w ½	3 b 0	69 w 1	51 w 1	42 b ½	10 b 0	55 w 1	17 b 0	43 w ½	4½	0	40½	44	4	3	14,2	2357	2357
39	58	J. Thorgeirsson	2232	ISL	19 b ½	42 w ½	18 b 0	82 w 1	32 w ½	51 b 1	29 w 1	15 b 0	21 w 0	4½	0	40½	42	4	3	14,1	2314	2285
40	48	FM S. Tifferet	2273	ISR	34 b ½	13 w ½	12 w 0	73 b 1	53 w 0	61 b 1	43 w ½	29 b ½	48 w ½	4½	0	39	42	4	2	10,3	2340	2340

В приведенной выше таблице номер соперника в каждом туре относится к текущей позиции.

3. Схевенингенская система

Схевенингенская система в основном используется для командных соревнований.

В таком командном соревновании каждый игрок одной команды встречается с каждым игроком команды-соперника. Поэтому количество туров равно количеству игроков в команде.

В полусхевенингенской системе первая половина игроков одной команды встречается с каждым игроком первой половины команды-соперника, вторая половина одной команды играет против второй половины другой команды. Пример: Команды А и В имеют восемь игроков каждая. А1, А2, А3 и А4 играют против В1, В2, В3 и В4. В то же время А5, А6, А7 и А8 играют против В5, В6, В7 и В8. Всего необходимо четыре тура.

Стандартные таблицы

Матч на 2 досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2

Тур 2 В2-А1; В1-А2

Матч на 3 досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2; В3-А3

Тур 2 В2-А1; А2-В3; В1-А3

Тур 3 А1-В3; В1-А2; А3-В2

Матч на 4 досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2; В3-А3; В4-А4

Тур 2 В2-А1; В1-А2; А3-В4; А4-В3

Тур 3 А1-В3; А2-В4; В1-А3; В2-А4

Тур 4 В4-А1; В3-А2; А3-В2; А4-В1

Матч на 5 досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2; А3-В3; В4-А4; В5-А5

Тур 2 В2-А1; В3-А2; В4-А3; А4-В5; А5-В1

Тур 3 А1-В3; А2-В4; В5-А3; В1-А4; А5-В2

Тур 4 В4-А1; В5-А2; А3-В1; А4-В2; В3-А5

Тур 5 А1-В5; В1-А2; В2-А3; А4-В3; А5-В4

Матч на 6 Досках

Тур 1 В1-А1; В5-А2; А3-В4; А4-В2; А5-В3; В6-А6

Тур 2 В2-А1; А2-В1; В3-А3; В4-А4; А5-В6; А6-В5

Тур 3 А1-В3; А2-В2; В1-А3; В6-А4; В5-А5; А6-В4

Тур 4 А1-В4; В6-А2; А3-В5; А4-В1; В2-А5; В3-А6

Тур 5 В5-А1; В4-А2; А3-В6; В3-А4; А5-В1; А6-В2

Тур 6 А1-В6; А2-В3; В2-А3; А4-В5; В4-А5; В1-А6

Матч на 7 Досках

Тур 1 A1-B1; A2-B2; A3-B3; A4-B4; B5-A5; B6-A6; B7-A7
 Тур 2 B2-A1; B3-A2; B4-A3; A4-B5; A5-B6; A6-B7; B1-A7
 Тур 3 A1-B3; A2-B4; A3-B5; B6-A4; B7-A5; B1-A6; A7-B2
 Тур 4 B4-A1; B5-A2; A3-B6; A4-B7; A5-B1; B2-A6; B3-A7
 Тур 5 A1-B5; A2-B6; B7-A3; B1-A4; B2-A5; A6-B3; A7-B4
 Тур 6 B6-A1; A2-B7; A3-B1; A4-B2; B3-A5; B4-A6; B5-A7
 Тур 7 A1-B7; B1-A2; B2-A3; B3-A4; A5-B4; A6-B5; A7-B6

Матч на 8 Досках

Тур 1 A1-B1; A2-B2; A3-B3; A4-B4; B5-A5; B6-A6; B7-A7; B8-A8
 Тур 2 B2-A1; B3-A2; B4-A3; B1-A4; A5-B6; A6-B7; A7-B8; A8-B5
 Тур 3 A1-B3; A2-B4; A3-B1; A4-B2; B7-A5; B8-A6; B5-A7; B6-A8
 Тур 4 B4-A1; B1-A2; B2-A3; B3-A4; A5-B8; A6-B5; A7-B6; A8-B7
 Тур 5 A1-B5; A2-B6; A3-B7; A4-B8; B1-A5; B2-A6; B3-A7; B4-A8
 Тур 6 B6-A1; B7-A2; B8-A3; B5-A4; A5-B2; A6-B3; A7-B4; A8-B1
 Тур 7 A1-B7; A2-B8; A3-B5; A4-B6; B3-A5; B4-A6; B1-A7; B2-A8
 Тур 8 B8-A1; B5-A2; B6-A3; B7-A4; A5-B4; A6-B1; A7-B2; A8-B3

Матч на 9 Досках

Тур 1 A1-B1; A2-B2; A3-B3; A4-B4; A5-B5; B6-A6; B7-A7; B8-A8; B9-A9
 Тур 2 B2-A1; B3-A2; B4-A3; B5-A4; A5-B6; A6-B7; A7-B8; A8-B9; B1-A9
 Тур 3 A1-B3; A2-B4; A3-B5; A4-B6; B7-A5; B8-A6; B9-A7; B1-A8; A9-B2
 Тур 4 B4-A1; B5-A2; B6-A3; A4-B7; A5-B8; A6-B9; A7-B1; B2-A8; B3-A9
 Тур 5 A1-B5; A2-B6; A3-B7; B8-A4; B9-A5; B1-A6; B2-A7; A8-B3; A9-B4
 Тур 6 B6-A1; B7-A2; A3-B8; A4-B9; A5-B1; A6-B2; B3-A7; B4-A8; B5-A9
 Тур 7 A1-B7; A2-B8; B9-A3; B1-A4; B2-A5; B3-A6; A7-B4; A8-B5; A9-B6
 Тур 8 B8-A1; A2-B9; A3-B1; A4-B2; A5-B3; B4-A6; B5-A7; B6-A8; B7-A9
 Тур 9 A1-B9; B1-A2; B2-A3; B3-A4; B4-A5; A6-B5; A7-B6; A8-B7; A9-B8

Матч на 10 Досках

Тур 1 A1-B1; B1-A2; B4-A3; A4-B7; A5-B10; B8-A6; B3-A7; A8-B5; A9-B6; A10-B9
 Тур 3 A1-B3; A2-B8; A3-B1; B2-A4; B6-A5; A6-B4; A7-B10; B7-A8; B9-A9; B5-A10
 Тур 4 B4-A1; B3-A2; A3-B9; B1-A4; A5-B7; B10-A6; A7-B6; B8-A8; A9-B5; A10-B2
 Тур 5 A1-B5; A2-B4; B2-A3; A4-B3; B1-A5; B9-A6; B7-A7; A8-B10; B8-A9; A10-B6
 Тур 6 B6-A1; A2-B7; B5-A3; B4-A4; A5-B8; A6-B1; A7-B9; A8-B2; B10-A9; B3-A10
 Тур 7 A1-B7; B5-A2; A3-B10; A4-B6; B4-A5; B2-A6; B1-A7; B9-A8; A9-B3; A10-B8
 Тур 8 B8-A1; B6-A2; B3-A3; B10-A4; A5-B9; A6-B5; A7-B2; A8-B1; A9-B4; B7-A10
 Тур 9 A1-B9; A2-B10; A3-B6; A4-B8; B2-A5; A6-B7; B5-A7; B3-A8; B1-A9; B4-A10
 Тур 10 B10-A1; B9-A2; B7-A3; A4-B5; A5-B3; B6-A6; B8-A7; A8-B4; A9-B2; A10-B1

4. Система Скалицкой

При использовании круговой системы для трёх команд необходимо организовать три тура, и в каждом туре одна команда остаётся без соперника.

Система Скалицкой даёт возможность разыграть первенство среди трёх команд, играя только два тура, и избежать отсутствия соперника у одной из команд.

Каждая команда должна состоять из чётного количества игроков, которые распределяются в фиксированном порядке досок. Перед жеребьёвкой одна команда помечается заглавными буквами, вторая - строчными буквами и третья – цифрами.

Тип 1	Тип 2
A - a	1 - A
b - 1	a - 2
2 - B	B - b
C - c	3 - C
d - 3	c - 4
4 - D	D - d
E - e	5 - E
f - 5	e - 6
6 - F	F - f

Недостатком этой системы является 6 партий чёрными против одной команды и 6 партий белыми против другой. С 6-ю игроками невозможно сбалансировать цвета и спуски-подъёмы, но с количеством, кратным 4, это возможно путём повторения досок 1-6 с переменной цвета.

1	A1 – B1	B1 – C1
2	C1 – A2	C2 – A1
3	B2 – C2	A2 – B2
4	B3 – A3	C3 – B3
5	A4 – C3	A3 – C4
6	C4 – B4	B4 – A4
7	A5 – B5	B5 – C5
8	C5 – A6	C6 – A5
9	B6 – C6	A6 – B6

5. Другие системы

5.1 Матчи

Большинство матчей между двумя игроками играют в пределах ограниченного количества партий. По результатам матча могут быть рассчитаны рейтинги ФИДЕ, если матч был зарегистрирован ФИДЕ заранее и если оба игрока имели рейтинг до начала матча. После того как один из игроков выиграл матч, все последующие партии остаются без обсчёта рейтинга.

Обычно матч заканчивается, когда победитель известен, и остальные партии не играют или иногда играют в другом формате. Однако, если матч продолжается, партии, сыгранные после того, как победитель стал известен, не оцениваются.

5.2 Нокаут-система

Главное преимущество нокаут-системы — это создание большого финального матча. Всё расписание игр известно заранее.

По большей части матч в нокаут-системе состоит из двух игр. Так как в каждом туре необходимо иметь явного победителя, должен быть предусмотрен ещё один день для проведения тай-брейка. Партии тай-брейка обычно включают в себя две игры в быстрые шахматы, после чего проводятся две или четыре блиц-партии. Если и после этих партий ещё сохраняется ничейный счёт, должен быть проведён один финальный матч "внезапной смерти". Время игры для белых должно быть 5 минут, для чёрных - 4 минуты или аналогичное время игры. Для того чтобы выиграть матч, белые должны победить в этой партии, а чёрным достаточно сыграть вничью. См. Главу 9, Статья 13 "Правила тай-брейка", стр. 164.

В настоящее время более привычно для матча внезапной смерти использовать предложенный контроль времени, но с двухсекундным добавлением, начинающимся после 60-го хода.

ГЛАВА 5: ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ (С.04)

Основные Правила Швейцарских Систем (С.04.1)

Следующие правила действительны для каждого турнира по швейцарской системе, если явно не указано иное.

- a. Количество туров должно быть объявлено заранее.
- b. Два игрока не должны играть друг с другом более одного раза.
- c. Если количество игроков в жеребьёвке нечётное, один игрок остаётся без пары, и при жеребьёвке он получает освобождение от игры (bye), в соответствии с которым у него нет соперника, нет цвета фигур, и он получает столько очков, сколько даётся за победу, если в регламенте турнира не указано иное.
- d. Игрок, который уже получал освобождение от игры при жеребьёвке или уже получал победу из-за неявки или опоздания соперника, не должен получить ещё одно освобождение от игры.
- e. В общем случае жеребьёвка проводится среди игроков, набравших одинаковое количество очков.
- f. Для каждого игрока разность между количеством партий чёрными и количеством партий белыми не должна быть больше 2 или меньше -2.

Каждая система может иметь исключения из этого правила в последнем туре турнира.
- g. Ни один игрок не должен получить игру фигурами одного и того же цвета три раза подряд.

Каждая система может иметь исключения из этого правила в последнем туре турнира.
- h. 1. В общем случае игроку даётся цвет, которым он играл меньше партий.
2. Если количество партий, сыгранных разными цветами, одинаково, то в общем случае игроку даётся цвет, противоположный последнему цвету, которым он играл.
- i. Правила жеребьёвки должны быть настолько прозрачными, чтобы лицо, ответственное за жеребьёвку, могло их объяснить.

Общие Правила Проведения Турниров По Швейцарской Системе (С.04.2)

А. Системы жеребьёвки

1. Система жеребьёвки, используемая в рейтинговом турнире ФИДЕ по швейцарской системе, должна быть одной из опубликованных швейцарских систем ФИДЕ.

Допускается использование ускоренных способов жеребьёвки, если они были заранее объявлены организатором и опубликованы в разделе С.04.5.

2. В отступление от предыдущего правила допускается использование неопубликованных систем или ускоренных способов жеребьёвки при условии, что подробное письменное описание этих правил:

- a. было заранее представлено в Квалификационную Комиссию (КК) и одобрено их временное использование; и
- b. было открыто представлено участникам до начала турнира.

3. В направляемом ФИДЕ отчёте о турнире арбитр должен указать, какая официальная швейцарская система ФИДЕ и способ ускорения жеребьёвки (если таковой применялся) были использованы, или предоставить временное разрешение (разрешения), выданное КК в соответствии с предыдущим правилом.

4. Определённые ФИДЕ неустаревшие (см. раздел С.04.4) швейцарские системы жеребьёвки спаривают игроков объективным, беспристрастным и воспроизводимым образом.

В любом турнире, где используются такие системы, различные арбитры или различные одобренные компьютерные программы, должны приводить к одинаковым результатам.

5. Не разрешается изменять правильно полученные жеребьёвкой пары в пользу какого-либо игрока.

В тех случаях, когда может быть доказано, что изменения первоначальных пар были сделаны для того, чтобы помочь игроку выполнить норму или получить звание напрямую, в Квалификационную Комиссию может быть представлен отчёт для возбуждения дисциплинарных мер через Комиссию по этике.

В. Стартовый список

1. Перед началом турнира каждому игроку присваивается мера силы игрока. Сила обычно представлена рейтинговыми списками игроков. Если все участвующие игроки включены в один рейтинговый список, то следует использовать этот список.
2. Рекомендуется проверить все рейтинги, представленные игроками. Если достоверный рейтинг игрока неизвестен, арбитры должны его оценить максимально точно.
3. Перед первым туром составляется стартовый список игроков в порядке, соответственно
 - a. сила (рейтинг)
 - b. звание ФИДЕ (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-без звания)
 - c. по алфавиту (если ранее не было указано, что этот критерий заменён другим)
3. Этот стартовый список используется для определения номеров игроков при жеребьёвке; самый верхний в списке игрок получает № 1 и т.д. Если по какой-либо причине данные, использованные для определения стартового номера, были неверными, они могут быть исправлены в любое время. Номера стартового списка могут быть пере-назначены в соответствии с исправлениями, но только в первых трёх турах.

Изменение номера стартового списка после четвёртого тура не допускается.

С. Позднее включение в турнир

1. В соответствии с Общими Правилами Соревнований ФИДЕ любой потенциальный участник, который не прибыл на место проведения соревнования ФИДЕ до назначенного времени жеребьёвки, должен быть исключён из турнира, если он вовремя не появится на месте до начала жеребьёвки следующего тура.

Исключение может быть сделано для зарегистрированного участника, который заранее дал письменное уведомление, что он прибудет неизбежно поздно.

2. В тех случаях, когда Главный Арбитр решает принять опоздавшего,
 - если игрок сообщил, что он прибудет вовремя до начала первого тура, ему даётся стартовый номер, и жеребьёвка проводится обычным образом.
 - если игрок сообщил, что он прибудет только перед началом второго (или третьего) тура ("позднее включение в турнир"), то игрок не включается в жеребьёвку в турах, в которых он не может играть. При этом он не получает очков за несыгранные туры (если в правилах турнира не сказано иное), и получает соответствующий стартовый номер и пару только тогда, когда он действительно прибудет.
3. Если произошло позднее включение в турнир, стартовые номера, которые были даны в начале турнира, считаются предварительными. Окончательные стартовые номера даются только после закрытия списка участников и внесения соответствующих исправлений в таблицы результатов.

Д. Жеребьёвка, цвета фигур и правила опубликования

1. Отложенные партии считаются сыгранными вничью только для целей жеребьёвки.
2. Игрок, отсутствующий без уведомления арбитра, будет считаться выбывшим из турнира, пока его отсутствие не будет объяснено приемлемыми аргументами до опубликования следующей жеребьёвки.
3. Игроки, выбывшие из турнира, больше не включаются в жеребьёвку.
4. Игроки, о которых заранее известно, что они не играют в определённом туре, не включаются в жеребьёвку этого тура и получают ноль очков (если в правилах турнира не сказано иное).
5. В ситуациях, когда имеет значение последовательность цветов, учитываются только сыгранные партии. Так, например, игрок с историей цвета ЧБЧ=Б (т.е., в 4-ом туре не было реальной игры) будет рассматриваться, как если бы его история цвета была =ЧБЧБ. БЧ=БЧ будет считаться как =БЧБЧ, ЧББ=Ч=Б как ==ЧББЧБ и так далее.
6. Два спаренных игрока, которые не сыграли свою партию, могут быть спарены вместе в будущем туре.
7. Результаты тура должны публиковаться в обычном месте для информации в объявленное время в соответствии с расписанием турнира.
8. Если
 - результат был записан неправильно, или
 - игра была сыграна с неправильным цветом фигур, или
 - рейтинг игрока должен быть исправлен (и возможно должны быть пересчитаны стартовые номера, как указано в Статье С.04.2.С.3),
 и игрок сообщает об этом арбитру не позднее заданного срока после опубликования результатов, новая информация должна быть внесена в турнирную таблицу и использована при жеребьёвке следующего тура. Срок устанавливается заранее согласно расписанию турнира.

Если уведомление об ошибке будет сделано после жеребьёвки, но до окончания следующего тура, это повлияет на следующую жеребьёвку.

Если уведомление об ошибке будет сделано после окончания следующего тура, то исправление будет произведено после турнира только для подачи на обсчёт рейтинга.
9. После завершения жеребьёвки и перед её опубликованием пары сортируются в соответствии со следующими критериями (с нисходящим приоритетом)
 - очки, набранные более вышестоящим игроком рассматриваемой пары;
 - сумма очков обоих игроков рассматриваемой пары;
 - стартовый номер (*Статья С.04.2.В*) более высокостоящего игрока рассматриваемой пары.
10. После опубликования жеребьёвки пары не могут быть изменены, если не будет установлено нарушение Статьи С.04.1.b (*два игрока не должны играть друг с другом более одного раза*).

(Голландская) Система ФИДЕ (С.04.3)

Версия, утвержденная на 87-м конгрессе ФИДЕ в Баку, 2016 г.

Термины и определения, а также рекомендации по жеребьёвке для программистов, добавлены на 88-й сессии Конгресса ФИДЕ в Гейнюке 2017 г.

А. Вступительные замечания и определения

А.1. Стартовый список

См. Статью С.04.2.В (Общие правила проведения турниров по швейцарской системе. Стартовый список)

А.2. Порядок

Только для целей жеребьёвки игроки располагаются в порядке, соответственно

- a. набранным очкам
- b. номерам жеребьёвки, присвоенным игрокам в соответствии со стартовым списком и последующими изменениями, связанными с возможным поздним включением в турнир или исправлением рейтинга.

А.3. Очковые группы и их жеребьёвка

Обычно очковая группа состоит из (всех) игроков с одинаковым количеством набранных очков. Единственное исключение - специальная "свёрнутая" очковая группа, определённая в Статье А.9.

Группа спаривания представляет собой группу игроков, которые должны быть разбиты на пары. Она состоит из игроков очковой группы с одинаковым количеством очков (называемых резидентами) и игроков, которые остались без пары после жеребьёвки предыдущей группы.

Группа спаривания однородная, если все её игроки имеют одинаковое количество очков; в противном случае она неоднородная.

Остаток группы спаривания является подгруппой неоднородной группы, содержащей некоторых из её резидентов (для получения дополнительной информации см. *Статью В.3*).

А.4. Спуски и подъёмы

- a. Игрок, который остаётся в группе без пары и поэтому перемещается в следующую группу, называется спущенным игроком.

В этой группе он называется "перемещённым вниз игроком" (сокращенно ПВИ).

- b. После того как два игрока с разным количеством очков сыграли друг с другом в туре, игрок с большим количеством очков получает отметку "спуск", игрок с меньшим количеством очков – отметку "подъём".

Игрок, который по каким-то причинам не играет в туре, также получает отметку "спуск".

A.5. Освобождение от игры (bye)

См. Статью С.04.1.с (*Если количество игроков в жеребьёвке нечётное, один игрок остаётся без пары, и он получает освобождение от игры при жеребьёвке (bye), в соответствии с которым у него нет соперника, нет цвета фигур, и он получает столько очков, сколько даётся за победу, если в регламенте турнира не указано иное*).

A.6. Разность цветов и преимущество цвета

Разность цветов игрока это количество партий, сыгранных белыми, минус количество партий, сыгранных чёрными.

Преимущество цвета это цвет, который игрок должен получить в идеале в следующей партии. Оно может быть определено для каждого игрока, сыгравшего хотя бы одну партию.

- a. Абсолютное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока больше +1 или меньше -1, или когда игрок имел тот же цвет в двух последних сыгранных партиях. Преимущество отдается белому цвету, если разность цветов меньше -1 или если последние две партии были сыграны чёрным цветом. Преимущество отдается чёрному цвету, если разность цветов больше +1, или если последние две партии были сыграны белым цветом.
- b. Сильное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока +1 (преимущество чёрного цвета) или -1 (преимущество белого цвета).
- c. Слабое преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока равна нулю, преимущество в том, что цвет чередуется с цветом предыдущей сыгранной партии.
- d. Игроки, не сыгравшие ни одной партии, не имеют преимущества цвета (преимущество отдается соперникам).

A.7. Успешные игроки

Успешные игроки — это игроки, которые перед жеребьёвкой последнего тура имеют более чем 50% от максимально возможного количества очков.

А.8. Разность очков спариваемых игроков (РО)

Жеребьёвка группы спаривания состоит из пар и спущенных игроков.

Разность очков спариваемых игроков группы это список разностей очков (РО, см. ниже), отсортированный от самого высшего до самого низшего значения.

Для каждой пары при спаривании РО определяется как абсолютное значение разности очков двух составляющих пару игроков.

Для каждого спущенного игрока РО определяется как разность между очками спущенного игрока и искусственным значением, которое на одно очко меньше, чем очки самого низшего игрока в текущей группе (даже если это даёт отрицательное значение).

Примечание: Определённое выше искусственное значение выбрано для того, чтобы оно было строго меньше самых низких очков в группе и достаточно общим для работы с различными системами подсчёта очков и при наличии несуществующих, пустых или малочисленных групп, которые могут следовать за текущей группой.

Разности очков спариваемых игроков сравниваются лексикографически (т.е. их соответствующие РО сравниваются по одному от первого до последнего, в первых соответствующих различающихся РО наименьшая РО определяет нижний уровень разности очков спариваемых игроков).

А.9. Обзор жеребьёвки тура

Жеребьёвка тура завершена, если для всех игроков (за исключением максимум одного, получившего при жеребьёвке освобождение от игры) составлены пары и соблюдены абсолютные критерии С1-С3.

Если жеребьёвку тура завершить невозможно, арбитр должен решить, что делать. Иначе процесс жеребьёвки начинается с верхней очковой группы и продолжается группа за группой в порядке убывания до тех пор, пока не будут использованы все очковые группы, после чего жеребьёвка заканчивается.

Однако, если во время этого процесса спущенные игроки (возможные, но не обязательные), созданные только что спаренной группой, вместе со всеми остальными игроками, не позволяют завершить жеребьёвку тура, следует выбрать другой порядок жеребьёвки. Последняя спаренная группа называется предпоследней группой спаривания (ПГС). Очки её игроков-резидентов называются "свёрнутыми" очками. Все игроки с очками ниже, чем свёрнутые очки, составляют специальную "свёрнутую" очковую группу, упомянутую в Статье А.3.

Процесс спаривания возобновляется повторным спариванием ПГС. Её спущенные игроки вместе с игроками свёрнутой очковой группы составляют последнюю свёрнутую группу (ПСГ), спаривание которой завершает жеребьёвку.

Примечание: Независимо от используемого порядка жеребьёвки назначение освобождения от игры (см. Статью С.2) является частью жеребьёвки последней группы.

В разделе В описывается процесс спаривания в одной группе.

В разделе С описаны все критерии, которым должно удовлетворять спаривание группы.

В разделе Е описываются правила назначения цвета фигур, определяющие, какие игроки будут играть белыми.

В. Процесс спаривания в группе

В.1. Определения параметров

- а. M_0 – количество спущенных игроков, пришедших из предыдущей группы. Оно может быть равно нулю.
- б. МаксПар - максимальное количество пар, которое может быть создано в рассматриваемой группе (см. Статью С.5).

Примечание: МаксПар обычно равно количеству игроков, делённому на два и округлённому вниз. Однако, если, например, M_0 превышает количество игроков-резидентов, МаксПар будет равно количеству игроков-резидентов.

- с. M_1 - максимальное количество спущенных игроков, которое может быть спарено в группе (см. Статью С.6).

Примечание: M_1 обычно равно количеству спущенных игроков, пришедших из предыдущей группы, которое может быть нулём. Однако, если, например, M_0 превышает количество игроков-резидентов, МаксПар в лучшем случае равно количеству игро-ков-резидентов.

Конечно, M_1 никогда не может быть больше МаксПар.

В.2. Подгруппы (начальный состав)

Для спаривания каждая группа обычно делится на две подгруппы S1 и S2.

В подгруппе S1 сначала содержатся N_1 игроков из верхней части списка (отсортированного в соответствии со Статьёй А.2), где N_1 это либо M_1 (в неоднородной группе), либо МаксПар (в противном случае).

В подгруппе S2 сначала содержатся все оставшиеся игроки-резиденты.

Когда M_1 меньше M_0 , некоторые спущенные игроки не включаются в подгруппу S1. Про исключённых спущенных игроков (в количестве $M_0 - M_1$), которых нет ни в S1, ни в S2, говорят, что они находятся в подвешенном состоянии.

Примечание: Игроки в подвешенном состоянии не могут быть спарены в группе, и, таким образом, связаны с двойным спуском.

В.3. Подготовка возможного варианта спаривания

Предварительно игроки подгруппы S1 спариваются с игроками подгруппы S2, первый из S1 с первым из S2, второй из S1 со вторым из S2 и так далее.

В однородной группе: пары, сформированные вышеуказанным способом, и все игроки, которые остаются без пары (связанные со спущенными), составляют возможный вариант спаривания.

В неоднородной группе: в парах, сформированных вышеуказанным способом, M1 спущенных игроков подгруппы S1 сопоставляются с M1 резидентами подгруппы S2. Это называется спариванием спущенных игроков. Оставшиеся игроки-резиденты (если таковые имеются) дают начало остатку (см. *Статью А.3*), который затем спаривается по тем же правилам, которые используются для однородной группы.

Примечание: M1 иногда может быть нулём. В этом случае подгруппа S1 будет пустой, и все спущенные игроки будут в подвешенном состоянии. Поэтому спаривание неоднородной группы непосредственно приведёт к остатку.

Возможный вариант спаривания в неоднородной группе состоит из спаренных спущенных игроков и возможного варианта спаривания последующего остатка. Все игроки в подвешенном состоянии обязаны быть спущенными.

В.4. Оценка возможного варианта спаривания

Если возможный вариант спаривания создан, как показано в Статье В.3, в соответствии с абсолютными и завершающими критериями (Статьи С.1 – С.4), и все критерии качества из Статей С.5 – С.19 выполнены, вариант называется "идеальным" и (тут же) принимается. В противном случае, чтобы найти идеальный вариант, применяется Статья В.5; а если такого варианта не существует, применяется Статья В.8.

В.5. Действия при неидеальном варианте спаривания

Состав подгруппы S1, подвешенных игроков и подгруппы S2 должен быть изменён таким образом, чтобы можно было получить другой возможный вариант.

В Статьях В.6 (для однородных групп и остатков) и В.7 (для неоднородных групп) определена точная последовательность, в которой должны осуществляться изменения.

После каждого изменения составляется (см. *Статью В.3*) и оценивается (см. *Статью В.4*) новый вариант спаривания.

В.6. Изменения в однородных группах или остатках

Изменение порядка игроков в подгруппе S2 осуществляется перестановкой (см. *Статью D.1*). Если для текущей подгруппы S1 в подгруппе S2 перестановок больше нет, начальные подгруппы S1 и S2 (см. *Статью В.2*) изменяются путём обмена игроками-резидентами между подгруппами S1 и S2 (см. *Статью D.2*), и новообразованные подгруппы S1 и S2 заново упорядочиваются в соответствии со Статьёй А.2.

В.7. Изменения в неоднородных группах

Остатки обрабатываются по тем же правилам, которые использовались для однородных групп (см. *Статью В.6*).

Примечание: Исходные подгруппы остатка, которые будут использоваться на протяжении всего процесса спаривания остатков, являются подгруппами, сформированными сразу после спаривания спущенных игроков. Они называются S1R и S2R (чтобы избежать путаницы с подгруппами S1 и S2 полной неоднородной группы).

Если для подгрупп S1R и S2R больше нет перестановок и обменов, надо изменить порядок игроков в подгруппе S2 перестановкой (см. *Статью D.1*), образуя новое спаривание спущенных игроков и, возможно, новый остаток (обрабатывать, как написано выше).

Если для текущей подгруппы S1 больше нет перестановок, надо изменить, если это возможно (т.е., если есть игроки в подвешенном состоянии), начальную подгруппу S1 и список подвешенных игроков (см. *Статью В.2*), используя обмен спущенных игроков между подгруппой S1 и подвешенными игроками (см. *Статью D.3*), после чего заново упорядочить вновь образованную подгруппу S1 в соответствии со Статьей А.2 и восстановить подгруппу S2 в начальном составе.

В.8. Действия при отсутствии идеального варианта

При выборе лучшего имеющегося вариантов следует учитывать, что один вариант лучше другого, если он лучше удовлетворяет критерию качества (С5 - С19) более высокого приоритета; или, если все критерии качества удовлетворяются одинаково, он образовался раньше, чем другой вариант в последовательности вариантов (см. *Статью В.6 или В.7*).

С. Критерии жеребьёвки**Абсолютные критерии**

Никакая жеребьёвка не должна нарушать следующие абсолютные критерии:

- С.1. См. Статью С.04.1.b (*Два игрока не должны играть друг против друга более одного раза*)
- С.2. См. Статью. С.04.1.d (*Игрок, который уже получил освобождение от игры при жеребьёвке, или уже получил очко в связи с наказанием (штрафом) соперника из-за несвоевременного прибытия на игру, не должен получать новое освобождение от игры при жеребьёвке*).
- С.3. Игроки, не являющиеся успешными игроками (см. Статью А.7), с одинаковым абсолютным преимуществом цвета (см. Статью А 6.а) не должны играть друг с другом (см. Статьи С.04.1.f и С.04.1.g).

Критерий завершения

- С.4. Если текущая группа является предпоследней группой спаривания (см. Статью А.9), для завершения жеребьёвки тура выберите ряд спущенных игроков.

Критерии качества

Для получения наилучшего возможного спаривания для группы надо в максимально возможной степени выполнить следующие критерии, приведённые в порядке убывания приоритета:

- С.5. Увеличьте до максимума количество пар (что эквивалентно сведению к минимуму количества спущенных игроков).
- С.6. Сведите к минимуму разность очков при спаривании (в основном это означает: максимально увеличьте количество спаренных спущенных игроков; и, насколько это возможно, соедините их с игроками с самыми большими очками).
- С.7. Если текущая группа не является ни предпоследней группой спаривания, ни свёрнутой последней группой (см. Статью А.9), выберите ряд спущенных игроков для того, чтобы при спаривании следующей группы (именно следующей группы) сначала довести до максимума количество пар, а затем свести к минимуму разность очков (см. Статьи С.5 и С.6).
- С.8. Сведите к минимуму количество успешных игроков или их соперников, у которых разность цветов выше, чем +2, или ниже, чем -2.
- С.9. Сведите к минимуму количество успешных игроков или их соперников, которые получили один и тот же цвет три раза подряд.
- С.10. Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё преимущество цвета.
- С.11. Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё сильное преимущество цвета.
- С.12. Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же спуск, как и в предыдущем туре.

- С.13. Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же подъём, как и в предыдущем туре.
- С.14. Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же спуск, как и двумя турами ранее.
- С.15. Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же подъём, как и двумя турами ранее.
- С.16. Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый спуск, что и в предыдущем туре.
- С.17. Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый подъём, что и в предыдущем туре..
- С.18. Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый спуск, как и двумя турами ранее.
- С.19. Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый подъём, как и двумя турами ранее.

D. Правила последовательного спаривания

Перед любой перестановкой или обменом все игроки в группе должны быть помечены последовательными порядковыми номерами в группе (сокращенно ПНГ), представляющими их соответствующий порядок ранжирования (*согласно Статье А.2*) в группе (т.е., 1, 2, 3, 4,...).

D.1. Перестановки в подгруппе S2

Перестановка это изменение порядка ПНГ (представляющих всех игроков-резидентов) в подгруппе S2.

Все возможные перестановки сортируются в зависимости от лексикографического значения их первого N1 ПНГ, где N1 - количество ПНГ в подгруппе S1 [в этом контексте остальные ПНГ подгруппы S2 игнорируются, потому что они представляют игроков, которые должны составлять остаток в случае неоднородной группы; или должны спускаться в случае однородной группы - например, в однородной группе из 11 игроков это 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11,..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10,..., 11-10-9-8-7 (720 перестановок); если группа неоднородная с двумя спущенными игроками, то это: 3-4, 3-5, 3-6,..., 3-11, 4-3, 4-5,..., 11-10 (72 перестановки)].

D.2. Обмены в однородных группах или остатках (начальная подгруппа S1 ↔ начальная подгруппа S2)

Обмен в однородных группах (также называемый обмен резидентами) это обмен двух групп ПНГ одинакового размера (представляющих всех игроков-резидентов), между начальными подгруппами S1 и S2.

Чтобы отсортировать все возможные обмены резидентами, применяйте следующие правила сравнения двух обменов резидентами в указанном порядке (т.е., если правило не различает два обмена, переходите к следующему обмену).

Приоритет отдается обмену, имеющему:

- a. наименьшее количество обмениваемых ПНГ (например, обмен только одного ПНГ лучше, чем обмен двух).
- b. самую маленькую разность между суммой ПНГ, перемещаемых из начальной подгруппы S2 в подгруппу S1, и суммой ПНГ, перемещаемых из начальной подгруппы S1 в подгруппу S2 (например, в группе из одиннадцати игроков, обмен 6-ого с 4-ым лучше, чем обмен 8-ого с 5-ым; аналогично обмен 8+6 с 4+3 лучше, чем обмен 9+8 с 5+4; и так далее).
- c. самую большую разность ПНГ среди перемещаемых из начальной подгруппы S1 в подгруппу S2 (например, перемещение 5-ого из S1 в S2 лучше, чем перемещение 4-ого; аналогично, 5-2 лучше, чем 4-3; 5-4-1 лучше, чем 5-3-2; и так далее).
- d. самую маленькую. разность ПНГ среди перемещаемых из начальной подгруппы S2 в подгруппу S1 (например, перемещение 6-ого из S2 в S1 лучше, чем перемещение 7-ого; аналогично, 6-9 лучше, чем 7-8; 6-7-10 лучше, чем 6-8-9; и так далее).

D.3. Обмены в неоднородных группах (начальная подгруппа S1 ↔ начальные подвешенные игроки)

Обмен в неоднородной группе (также называемый обменом спущенных игроков) представляет собой обмен двух групп ПНГ одинакового размера (все они представляют спущенных игроков) между начальной подгруппой S1 и начальными подвешенными игроками.

Чтобы отсортировать все возможные обмены спущенных игроков, применяйте следующие правила сравнения двух обменов спущенных игроков в указанном порядке (т.е. если правило не различает два обмена, переходите к следующему) к игрокам, которые находятся в новой после обмена подгруппе S1.

Приоритет отдаётся обмену, который даёт подгруппу S1, имеющую:

- a. самую высокую разность очков среди игроков, представленных их ПНГ (это происходит автоматически в соответствии с критерием С.6, который говорит о сведении к минимуму разности очков в группе).
- b. самое низкое лексикографическое (отсортированное по возрастанию) значение ПНГ.

Каждый раз, когда сортировка будет создана, любое применение соответствующих правил D.1, D.2 или D.3 будет выбирать новый объект в порядке сортировки.

Е. Правила распределения цвета

Начальный цвет

Это цвет, определяемый жребием перед первым туром.

Для каждой пары (с нисходящим приоритетом):

Е.1. Предоставьте оба преимущества цвета.

Е.2. Предоставьте более сильное преимущество цвета. Если оба показателя являются абсолютными (лучшие игроки, см. *Статью А.7*), предоставьте более широкую разность цветов (см. *Статью А.6*).

Е.3. Принимая во внимание Статью С.04.2.D.5, чередуйте цвета с самым последним случаем, когда один игрок имел белый цвет, а другой чёрный.

Е.4. Предоставьте преимущество цвета игроку более высокого ранга.

Е.5. Если игрок более высокого ранга имеет нечётное число партий, дайте ему начальный цвет; в противном случае дайте ему противоположный цвет.

Примечание: Для правильного управления номерами жеребьёвки всегда рассматривайте разделы С.04.2.B/C (стартовый список/позднее включение в турнир).

Одобрённые ФИДЕ Ускоренные Системы (С.04.5)

В турнирах по швейцарской системе с широким диапазоном (большей частью достоверной) силы игроков результаты первых туров обычно довольно предсказуемы. В первом туре только несколько процентов партий имеют результат, отличающийся от "победы сильнеешего". То же самое может повториться во втором туре. Можно показать, что в турнирах с нормой для присвоения звания, это может помешать игрокам выполнить норму.

Ускоренная жеребьёвка — это разновидность швейцарской жеребьёвки, в которой пары первых туров изменяются таким образом, чтобы преодолеть вышеупомянутые недостатки швейцарской системы, не ставя под угрозу надёжность окончательного распределения мест.

Нецелесообразно создавать для ускорения полностью новую систему жеребьёвки, а скорее надо создать систему, которая бы работала вместе с существующими определёнными ФИДЕ системами жеребьёвки. Этот результат, как правило, достигается путём перестройки очковых групп некоторым образом, который зависит не только от набранных очков. Например, одним из возможных методов является добавление к очкам некоторых игроков с более высоким рейтингом (которые предположительно сильнее) так называемых "виртуальных очков" и с этого момента построение очковых групп на основе суммарных очков (реальные очки + виртуальные очки).

В следующих главах будут описаны статистически доказанные методы, достигающие вышеупомянутых целей. Первым представлен бакинский метод ускорения, потому что статистическим анализом было доказано, что это первый, хороший и стабильный (а также легко объяснимый) метод.

Могут быть добавлены и другие ускоренные методы, как только статистическим анализом будет доказано, что можно получить лучшие результаты, чем уже описанные методы, или что они проще, если их эффективность сопоставима.

Если не оговорено особо, каждый описанный метод ускорения применим к любой швейцарской системе жеребьёвки.

Бакинский ускоренный метод (С.04.5.1)**1. Исходное условие**

В своем нынешнем описании бакинский ускоренный метод применим для турниров, в которых используется стандартная система очков (одно очко за победу, половина очка за ничью).

2. Начальное разделение на группы

Перед первым туром правильно отсортированный список игроков должен быть разделён на две группы, GA и GB.

Первая группа (GA) должна содержать первую половину игроков, округлённую вверх до ближайшего чётного числа. Вторая группа (GB) должна содержать всех оставшихся игроков.

*Примечание: Например, если в турнире участвует 161 игрок, то ближайшим чётным числом, составляющим первую половину игроков (то есть 80,5), является 82. Формула $2 * Q$ ($2 \times Q$), где Q - количество игроков, делённое на 4 и округлённое вверх, может быть полезна при вычислении такого числа, которое, помимо количества игроков группы GA, также является номером жеребьёвки последнего игрока группы GA.*

3. Позднее вступление в турнир

Если есть вступление в турнир после первого тура, эти игроки должны быть вставлены в список для жеребьёвки в соответствии со Статьёй С.04.2.В/С (Стартовый список/Позднее вступление в турнир).

Последний игрок группы GA должен быть тем же, как и в предыдущем туре.

Примечание 1: В таких случаях номер жеребьёвки последнего игрока группы GA может отличаться от номера, заданного в соответствии с Правилем 2.

Примечание 2: После первого тура в группе GA может быть нечётное количество игроков.

4. Виртуальные очки

Перед жеребьёвкой первых трёх туров всем игрокам в группе GA присваивается количество очков (так называемые виртуальные очки), равное 1.

Перед жеребьёвкой четвертого и пятого тура эти виртуальные очки уменьшаются до 0,5.

Примечание: следовательно, после того как сыгран пятый тур, ни игрокам группы GA, ни никакому другому игроку никакие виртуальные очки не присваиваются

5. Очки, используемые в жеребьёвке

Очки игрока, используемые в жеребьёвке, (т.е. значение, используемое для создания очковых групп и их внутренней сортировки) определяются суммой его очков в турнирной таблице и присвоенных ему виртуальных очков.

ГЛАВА 6: РЕЙТИНГИ ФИДЕ (B02)

Положение о Рейтинге ФИДЕ (B02)

Утверждено в 1982 г. Генеральной Ассамблеей с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2016 гг., вступило в силу с 1 июля 2017 г.

Статья 0: Введение

Партия, сыгранная за доской, будет обсчитана ФИДЕ, если она проведена в соревновании, зарегистрированном в ФИДЕ, и соответствует всем следующим требованиям.

- 0.1. Генеральная Ассамблея может изменить следующие правила по рекомендации Квалификационной Комиссии. Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться к турнирам, начатым с этой даты или после нее.
- 0.2. Турниры, которые будут обсчитываться, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговых сборов. Турнир и его игровое расписание должны быть зарегистрированы за одну неделю до начала турнира. Председатель Квалификационной Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он может также разрешить провести обсчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за неделю до начала турнира. Турниры, в которых возможно выполнение норм для присвоения званий, должны быть зарегистрированы за 30 дней до начала.
- 0.3. Все арбитры в рейтинговом турнире ФИДЕ должны иметь лицензию ФИДЕ, в противном случае турнир не будет обсчитываться.
- 0.4. Обо всех официальных соревнованиях ФИДЕ и континентальных соревнованиях должны представляться турнирные отчёты, которые будут обсчитываться. Главный Арбитр несёт ответственность за представленные результаты.
- 0.5. ФИДЕ оставляет за собой право не обсчитывать конкретный турнир. Организатор соревнования имеет право обратиться в Квалификационную Комиссию с апелляцией. Такая апелляция должна быть подана в течение семи дней с даты сообщения о решении.

Статья 1: Рейтинг игры

1.1. Для того чтобы партия была обсчитана, каждый игрок должен иметь следующее минимальное время на выполнение всех ходов, при этом предполагается, что игра длится 60 ходов.

Если, по крайней мере, один из игроков в турнире имеет рейтинг 2200 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 120 минут.

Если, по крайней мере, один из игроков в турнире имеет рейтинг 1600 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 90 минут.

Если все игроки в турнире имеют рейтинг ниже 1600, это время для каждого игрока должно быть минимум 60 минут.

1.2. Для партий, в которых задаётся определённое количество ходов до первого контроля времени, это количество ходов должно быть равным 40.

1.3. Для того, чтобы партия была обсчитана в рейтинг-листе быстрых шахмат, каждый игрок должен иметь контроль времени более 10 минут, но меньше 60 минут.

1.4. Для того, чтобы игра была обсчитана в рейтинг-листе блица, каждый игрок должен иметь контроль времени не менее пяти, но не более десяти минут.

Статья 2: Применяемые правила

2.1. Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Статья 3: Продолжительность игры

3.1. В любой день общее игровое время не должно превышать 12 часов. Это рассчитано, исходя из того, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с добавлением времени на каждый ход могут продолжаться дольше.

Статья 4: Длительность соревнования

4.1. Продолжительность турниров не должна превышать 90 дней, за исключением:

4.11. Могут обсчитываться турниры лиг, которые длятся в течение более чем 90 дней.

4.12. Квалификационная Комиссия может одобрить обсчитывание турниров продолжительностью более 90 дней.

4.13. Для соревнований продолжительностью более 90 дней ежемесячно должны представляться промежуточные результаты.

Статья 5: Несыгранные партии

5.1. Независимо от того, произошло ли это из-за наказания соперника или по любой другой причине, несыгранные партии не учитываются. Любая партия, в которой оба игрока сделали, по крайней мере, один ход, будет обсчитываться.

Статья 6: Состав турнира

- 6.1. Если игрок без рейтинга в своем первом турнире получил ноль очков, его результаты и результаты его соперников против него не учитываются. Но если игрок без рейтинга уже играл рейтинговые партии, то этот результат включается в расчёт его общего рейтинга.
- 6.2. В круговом турнире, по крайней мере, одна треть игроков должна иметь рейтинг. С учетом этого требования,
- 6.2.1. Если в турнире участвует менее 10 игроков, по крайней мере, 4 игрока должны иметь рейтинг.
- 6.2.2. В двухкруговом турнире с участниками без рейтинга должно быть, по крайней мере, 6 игроков, четверо из них должны иметь рейтинг.
- 6.2.3. Национальные чемпионаты, сыгранные по круговой системе, должны быть обсчитаны, если, по крайней мере, 3 участника (или 2 женщины в турнирах исключительно для женщин) имели официальный рейтинг ФИДЕ до начала турнира.
- 6.3. В соревнованиях по швейцарской системе или в командных соревнованиях:
- 6.3.1. Для расчета первого перфоманса игрока без рейтинга он должен набрать как минимум 1/2 очка.
- 6.3.2. Для игроков с рейтингом учитываются только партии против соперников с рейтингом.
- 6.4. В случае, если в круговом турнире не были сыграны одна или несколько партий, для обсчёта рейтинга результаты турнира должны быть представлены, как если бы турнир проводился по швейцарской системе.
- 6.5. В случае, когда матч заканчивается после заранее определённого количества партий, партии, сыгранные после того, как один игрок выиграл матч, не будут обсчитываться.
- 6.6. Матчи, в которых один или оба игрока не имеют рейтинг, не будут обсчитываться.

Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ

7.1. Квалификационная Комиссия должна подготовить к первому числу каждого месяца список, который включает рейтинговые партии, прошедшие в течение рейтингового периода от предыдущего списка. Это должно быть сделано с использованием формул рейтинговой системы.

7.1.1. Рейтинговый период (для новых игроков см. Статью 7.1.4) это период, в течение которого имеет силу текущий рейтинг-лист.

Теперь рейтинг-лист появляется в последний день предыдущего месяца. Однако он не вступают в силу до указанной даты, например, для турнира, начинающегося 31 января, нельзя использовать февральский рейтинг-лист.

7.1.2. В текущем рейтинг-листе для каждого игрока, рейтинг которого превышает минимум 1000, указываются следующие данные:

Звание ФИДЕ, Федерация-член ФИДЕ, Текущий рейтинг, Идентификационный номер ID, Количество рейтинговых партий, сыгранных в рейтинговом периоде, Дата рождения, Пол и текущее значение коэффициента К игрока.

7.1.3. Для попадания в рейтинг-лист дата закрытия турнира должна быть не позже трёх дней до даты рейтинг-листа; турниры, закончившиеся до этого или в этот день могут быть оценены в рейтинг-листе.

Официальные соревнования ФИДЕ оцениваются для рейтинг-листа, даже если они заканчиваются в последний день перед датой выпуска рейтинг-листа.

7.1.4. Рейтинг нового игрока в рейтинг-листе будет опубликован только в том случае, если он соответствует следующим критериям:

7.1.4a Рейтинг основан на результатах, полученных в соответствии со Статьёй 6.3 минимум в пяти партиях.

7.1.4b Рейтинг основан на результатах, полученных в соответствии со Статьёй 6.4 минимум в пяти партиях, сыгранных против соперников, имеющих рейтинг.

7.1.4c Условие минимума 5 партий не требуется выполнять в одном турнире. Для получения начального рейтинга объединяются результаты нескольких турниров, сыгранных в пределах последовательных рейтинговых периодов продолжительностью не более 26 месяцев.

7.1.4d Рейтинг должен быть, по крайней мере, не ниже 1000.

7.1.4e Рейтинг рассчитывается на основе всех партий игрока, как если бы они были сыграны в одном турнире, (но рейтинг не публикуется до тех пор, пока игрок не сыграл, по крайней мере, 5 партий), для чего используются все имеющиеся рейтинговые данные.

7.2. Игроки, которые не включаются в рейтинг-лист:

- 7.2.1. Игроки, рейтинг которых падает ниже 1000, отмечаются в следующем рейтинг-листе, как “исключённые”. После этого их результаты обрабатываются таким же образом, как результаты любого другого игрока без рейтинга.
- 7.2.2. Игроки, имеющие звание, но не имеющие рейтинг, публикуются отдельным списком одновременно со списком игроков, имеющих звание и рейтинг.
- 7.2.3. При оценке рейтингов и присвоении званий рейтинг неактивных игроков считается равным их последнему опубликованному рейтингу.
 - 7.2.3a Игрок начинает считаться неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года.
 - 7.2.3b Игрок восстанавливает свою активность, если он сыграет, по крайней мере, одну рейтинговую партию в течение рейтингового периода, и тогда он попадёт в список следующего рейтинг-листа.

Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ

Рейтинговая система ФИДЕ — это числовая система, в которой результаты соревнования преобразовываются в разности рейтингов, и наоборот. Её функция заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества.

8.1. Рейтинговая шкала является произвольной шкалой с интервалом класса игрока, установленным на уровне 200 пунктов. Приведённые ниже таблицы показывают преобразование относительного результата соревнования (процент набранных очков) **p** в разность рейтингов **d_p**. Для нулевого (**p=0.00**) или стопроцентного (**p=1.0**) результата разность рейтингов **d_p** неизбежно будет неопределённой, но она принята условно равной 800. Вторая таблица показывает преобразование разницы в рейтинге **D** в вероятность выигрыша **P_D** для игроков с более высоким **H** и более низким **L** рейтингом соответственно. Таким образом, две таблицы фактически являются зеркальным отображением друг друга.

8.1.а Таблица преобразования полученного результата **p в разность рейтингов **d_p****

p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

8.1.b Таблица преобразования разности рейтингов **D** в вероятность выигрыша **P_D** для игроков с более высоким **H** и более низким **L** рейтингом соответственно

D	P_D		D	P_D		D	P_D		D	P_D	
	H	L		H	L		H	L		H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2. Определение рейтинга игрока, ранее не имевшего рейтинг, **R_u** в данном турнире.

8.2.1. Если в своём первом рейтинговом турнире результат игрока без рейтинга ноль очков, его результаты не учитываются.

Сначала определяется средний рейтинг **R_c** соревнования.

- В турнире по швейцарской системе или командном турнире: это просто средний рейтинг его соперников.
- В круговом турнире учитываются результаты как игроков, имеющих рейтинг, так и игроков без рейтинга. Для игроков без рейтинга средний рейтинг соревнования **R_c** является также средним рейтингом турнира **R_a**, который определяется следующим образом:

1. Определяется средний рейтинг игроков, имеющих рейтинг **R_{ar}**.

2. Определяется относительный результат соревнования **p** для каждого игрока, имеющего рейтинг, против всех его соперников.

Затем определяется разность рейтингов **d_p** для каждого из этих игроков.

Далее определяется средняя из рассчитанных разностей рейтингов

$$d_p = d_{pa}.$$

3. Средний рейтинг турнира $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$,

где **n** – число соперников.

8.2.2. Если он набрал 50% очков, тогда **R_u = R_a**.

8.2.3. Если он набрал больше 50% очков, тогда **R_u = R_a + 20** за каждые пол-очка свыше 50%.

8.2.4. Если он набрал меньше 50% в турнире по швейцарской системе или в командном турнире: $R_u = R_c + d_p$.

8.2.5. Если он набрал 50% в круговом турнире: $R_u = R_a + d_p \times n/(n+1)$.

8.3. Рейтинг R_n , который должен быть опубликован для игрока, ранее не имевшего рейтинг, определяется так, как будто новый игрок сыграл все свои партии до сих пор в одном турнире. Начальный рейтинг рассчитывается с использованием общего результата против всех соперников. Он округляется до ближайшего целого числа.

8.4. Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до оценки конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.

8.5. Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.

8.5.1. Для каждой партии, сыгранной против рейтингового игрока, определяется разность рейтингов игрока и его соперника D .

8.5.2. Если соперник не имеет рейтинг, тогда рейтинг определяется по окончании соревнования. Это применяется только для круговых турниров. В других турнирах партии против соперников без рейтинга не обсчитываются.

8.5.3. Предварительные оценки игроков без рейтинга, полученные по результатам более ранних турниров, игнорируются.

8.5.4. При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 400 пунктов считается как будто она равна 400 пунктам.

8.5.5. а) Для определения вероятности выигрыша игрока P_D используется таблица 8.1.b.

б) $\Delta R = \text{результат} - P_D$. Для каждой игры результат может быть 1, $\frac{1}{2}$ или 0.

в) $\Sigma \Delta R \times K$ = изменение рейтинга для данного турнира или рейтингового периода.

8.5.6. Коэффициент развития K .

$K = 40$ используется для нового игрока в рейтинг-листе до тех пор, пока он не сыграет в турнирах, по крайней мере, 30 партий.

$K = 20$ используется до тех пор, пока рейтинг игрока не превышает 2400.

$K = 10$ используется после того, как опубликованный рейтинг игрока достигнет 2400, и впоследствии K остаётся на этом уровне, даже если рейтинг упадёт ниже 2400.

$K = 40$ используется для всех игроков до их 18-летия, при условии, что их рейтинг остаётся ниже 2300.

Если количество партий игрока n в любом списке за рейтинговый период, умноженное на K (как определено выше), превышает 700, тогда K будет таким наибольшим целым числом, чтобы $K \times n$ не превышало 700.

8.5.7. Изменение рейтинга округляется до ближайшей 1 или 0, $\frac{1}{2}$ округляется до 1 (независимо от того, положительное или отрицательное изменение).

8.5.8. Определение рейтинга в круговом турнире.

Если в турнире принимали участие игроки без рейтинга, их условные рейтинги определяются с помощью итераций. Затем эти новые оценки используются для определения изменений рейтинга игроков, имеющих рейтинг.

Далее для каждого из рейтинговых игроков для каждой партии определяется ΔR с использованием оценки R_u (новый), как будто она является установленным рейтингом.

Статья 9: Порядок отчётности

- 9.1. Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира не позднее 7 дней после окончания турнира представляет отчёт о турнире (TRF файл) рейтинг-офицеру федерации, проводившей турнир. Рейтинг-офицер несёт ответственность за выгрузку TRF файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее 30 дней после окончания турнира.
- 9.2. Если из первоначально сделанных приглашений не было ясно, что соревнование не будет обсчитываться ФИДЕ, то результаты всех международных соревнований должны быть представлены для обчёта рейтинга. Главный Арбитр также должен объявить об этом игрокам до начала турнира.
- 9.3. Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и обчёта рейтинга. Его фамилия и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.

Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы

- 10.1. Одной из функций Конгресса ФИДЕ является разработка политики присвоения званий и рейтингов ФИДЕ. Функция рейтинговой системы заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества, чтобы Конгресс имел возможность присуждать одинаковые звания за одинаковые способности игроков. Таким образом, рейтинговая система должна научно правильно поддерживаться и корректироваться как на краткосрочной, так и на долгосрочной основе.
- 10.2. Рейтинговая шкала является условной и открытой. Таким образом, с точки зрения теории вероятности какую-либо статистическую значимость имеют только различия в рейтинге. Следовательно, если изменить состав совокупности рейтингов ФИДЕ, рейтинговая шкала может сместиться по отношению к истинным способностям игроков. Основной целью является обеспечение целостности системы, так чтобы одно и то же значение рейтинга из года в год представляло одну и ту же способность игрока к игре.
- 10.3. Одной из обязанностей Администратора Рейтинговой Системы является обнаружение какого-либо смещения рейтинговой шкалы.

Статья 11: Требования к Администратору Рейтинговой Системы ФИДЕ

- 11.1. Должен иметь достаточные знания статистической теории вероятности в приложении к измерениям в физических и поведенческих науках.
- 11.2. Должен иметь способности к планированию обследований, описанных в Статье 12.3, к интерпретации результатов обследований и к выдаче рекомендаций Квалификационной Комиссии по принятию любых мер, необходимых для сохранения целостности рейтинговой системы.
- 11.3. Должен быть в состоянии проконсультировать и оказать помощь любой федерации-члену ФИДЕ в создании национальной рейтинговой системы.
- 11.4. Должен показывать уровень объективности, сравнимый с объективностью Арбитра ФИДЕ.

Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе

- 12.1. Следующая формула даёт хорошую аппроксимацию таблиц 8.1a и 8.1b.

$$P = 1/(1 + 10^{-D/400})$$
. Однако таблицы использовались как показано.
- 12.2. Таблицы 8.1a и 8.1b были использованы именно так, как указано, без экстраполяции для получения третьей значащей цифры.
- 12.3. Коэффициент развития **K** используется в качестве стабилизирующего систему фактора при **K** = 10 рейтинг переделывается приблизительно в 70 партиях, при **K** = 20 в 35 партиях и при **K** = 40 в 18 партиях.
- 12.4. Система была разработана для того, чтобы дать возможность игрокам легко проверить свой рейтинг.

Статья 13: Включение в рейтинг-лист

- 13.1. Чтобы быть включённым в рейтинг-листы (FRL) ФИДЕ по классическим, быстрым шахматам или блицу, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключённой из членов ФИДЕ.
- 13.2. В обязанность национальных федераций входит информирование ФИДЕ об игроках, которые не должны включаться в рейтинг-листы.
- 13.3. Любой игрок, исключённый из рейтинг-листа из-за того, что он не может получить членство в национальной федерации, может обратиться в ФИДЕ за специальным разрешением на включение в рейтинг-лист.

Представленный в ФИДЕ турнир, в котором участвовал игрок без идентификационного номера ФИДЕ, не будет обсчитан ФИДЕ.

ГЛАВА 7: ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГАХ ФИДЕ ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ И БЛИЦУ (B02)

В этой главе рассматриваются отличия от Положения о рейтинге по классическим шахматам.

Вступили в силу с 1 июля 2018 г.

Статья 0: Введение

Партия, сыгранная за доской, будет обсчитываться ФИДЕ, если она была проведена в зарегистрированном ФИДЕ турнире и соответствовала всем следующим требованиям.

- 0.1. Нижеследующие положения изменяются Генеральной Ассамблеей по рекомендации Квалификационной Комиссии (КК). Любое такое изменение вступает в силу с 1 июля года, следующего за решением Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться к турнирам, которые начинаются с этой даты или после неё.
- 0.2. Турниры, подлежащие обчёту рейтинга, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговые сборы. Турнир и его расписание игр должны быть зарегистрированы в течение трёх дней до начала турнира. Председатель КК может отказать в регистрации турнира. Он также может разрешить обчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за три дня до начала турнира. Турниры, в которых будет возможно выполнение норм, должны быть зарегистрированы заранее за 30 дней.
- 0.3. Все арбитры рейтингового турнира ФИДЕ должны иметь лицензию, в противном случае турнир не будет обсчитываться.
- 0.4. Турнирные отчёты для всех официальных соревнований ФИДЕ и континентальных соревнований должны быть представлены и будут оцениваться. За представленные результаты несёт ответственность Главный Арбитр.
- 0.5. ФИДЕ оставляет за собой право не обсчитывать конкретный турнир. Организатор турнира имеет право обратиться в КК. Такая апелляция должна быть подана в течение семи дней с момента сообщения о принятом решении.

Статья 1: Скорость игры

1.1. Для того чтобы партия была оценена, каждому игроку для завершения всех ходов должно быть предоставлено следующее минимальное время:

- для быстрой игры все ходы каждого игрока должны быть сделаны в течение фиксированного времени больше 10 минут, но меньше 60 минут; или сумма выделенного каждому игроку времени с умноженным на 60 любым добавлением должна быть более 10 минут, но менее 60 минут;
- для блиц-игры все ходы каждого игрока должны быть сделаны в течение фиксированного времени больше 3 минут, но не более 10 минут; или сумма выделенного каждому игроку времени с умноженным на 60 любым добавлением должна быть более 3 минут, но не более 10 минут;

Игра, в которую играют с фиксированным временем 6 мин и добавлением 5 сек, является быстрой игрой ($6 \text{ мин} + 60 \times 5 \text{ сек} = 6 + 5 \text{ мин} = 11 \text{ мин}$) так как это больше 10 мин, но меньше 60 мин.

Игра, в которую играют с фиксированным временем 25 мин и добавлением 10 сек, это быстрая игра ($25 + 10 = 35$), так как это больше 10 мин, но меньше 60 мин.

Игра, в которую играют с фиксированным временем 40 мин и добавлением 20 сек, это классическая игра ($40 + 20 = 60$), так как это 60 мин, что слишком длительно для быстрой игры.

Игра, в которую играют с фиксированным временем 7 мин и добавлением в 3 сек, это блиц игра ($7 + 3 = 10$), так как 10 мин это максимально допустимое время для блица.

1.2. Партии, в которых оба игрока имеют разное время игры, не обсчитываются.

Партия “внезапной смерти” не может быть обсчитана, так как у каждого игрока своё время для игры.

Партии с гандикапом по времени для одного из игроков также не могут быть обсчитаны.

Статья 2: Применяемые правила

2.1. Игра должна проходить в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Статья 3: Количество туров в день

3.1. Максимальное количество туров в день составляет для быстрых шахмат 15 туров в день, для блица 30 туров в день.

Статья 4: Продолжительность турнира

4.1. Для турниров срок не более 30 дней, но Председатель КК может дать предварительное разрешение на проведение турниров более длительной продолжительности.

Статья 5: Несыгранные партии

5.1. Независимо от того, происходит это из-за штрафа или по какой-либо другой причине, несыгранные партии не обсчитываются. Любая партия, в которой оба игрока сделали хотя бы один ход, будет обсчитана.

Статья 6: Состав участников турнира

6.1. Если игрок без рейтинга набирает ноль или половину очка в своем первом турнире, то его очки и очки его соперников против него игнорируются. В противном случае, если игрок без рейтинга ранее играл рейтинговые партии, то этот результат включается в расчёт его общего рейтинга.

Обратите внимание, что это отличается от рейтинга классических шахмат, где для игрока, набравшего в турнире пол-очка, этот турнир будет включён в расчёт его общего рейтинга.

Обратите внимание, что упоминание о половине очка не повторяется в Статье 8.21 ниже.

Для расчёта первого рейтинга игрока в быстрые шахматы или блиц будет использоваться его рейтинг в классические шахматы. См. Статью 8.22.

6.2. В круговом турнире не менее одной трети игроков должны иметь рейтинг. При условии соблюдения этого требования,

6.2.1. если в турнире участвует менее 10 игроков, рейтинг должен быть по крайней мере у 4 игроков.

6.2.2. в двухкруговом турнире с участниками без рейтинга должно быть не менее 6 игроков, у 4-х из них должен быть рейтинг.

6.3 В швейцарском или командном турнире:

6.3.1. для того, чтобы первое выступление игрока без рейтинга было засчитано, он должен набрать как минимум одно очко.

6.3.2. для рейтинговых игроков учитываются только игры против рейтинговых соперников.

6.4. В случае кругового турнира, в котором одна или несколько партий не были сыграны, результаты турнира должны быть сообщены для обчёта рейтинга, как если бы это был турнир по швейцарской системе.

6.5. Если матч заканчивается после заранее определённого количества партий, то те партии, которые были сыграны после того, как один из игроков выиграл матч, не должны обсчитываться, если матч был запланирован на более чем 8 партий.

6.6. Матчи, в которых один или оба игрока не имеют рейтингов, не подлежат обчёту.

Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу

7.1. В первый день каждого месяца КК подготавливает списки рейтинговых партий, сыгранных в течение рейтингового периода, которые включают в предыдущие списки. Это осуществляется с использованием формулы рейтинговой системы.

7.1.1. Рейтинговый период (для новых игроков см. Статью 7.14) это период, в течение которого имеет силу определённый рейтинговый список.

7.1.2. В отношении каждого игрока, рейтинг которого составляет не менее 1000 в текущем рейтинг-листе, сохраняются следующие данные: Звание ФИДЕ, Федерация, Текущий рейтинг, Идентификационный Номер ID, количество рейтинговых партий в рейтинговом периоде, дата рождения, пол и текущее значение К для игрока.

7.1.3. Дата закрытия турниров для попадания в рейтинг-лист составляет 3 дня до даты выпуска списка; результаты турниров, закончившихся в этот день или раньше, могут быть обчислены для рейтинг-листа.

Официальные соревнования ФИДЕ могут быть оценены в рейтинг-листе, даже если они заканчиваются в последний день до даты составления списка.

7.1.4. Рейтинг нового игрока публикуется в рейтинг-листе только в том случае, если он соответствует нижеследующим требованиям:

7.1.4a Если исходить из результатов, полученных в соответствии со Статьёй 6.2, то должно было сыграно минимум 5 партий.

7.1.4b Если исходить из результатов, полученных в соответствии со Статьёй 6.3, то должно было сыграно не менее 5 партий против рейтинговых соперников.

7.1.4c Условие минимума 5 партий не обязательно должно быть выполнено в одном турнире. Для получения первоначального рейтинга объединяются результаты других турниров, сыгранных в последовательные рейтинговые периоды продолжительностью не более 26 месяцев.

7.1.4d Рейтинг составляет не менее 1000.

7.1.4e Рейтинг рассчитывается по всем результатам так, как если бы они были сыграны в одном турнире (рейтинг не публикуется до тех пор, пока игрок не сыграет хотя бы 5 партий) с использованием всех доступных рейтинговых данных.

7.2. Игроки, которые не должны быть включены в список:

7.2.1. Игроки, чьи рейтинги падают ниже 1000 в рейтинг-листе быстрых шахмат или в рейтинг-листе блица, перечисляются в следующем списке как "исключённые" из этого списка. После этого они обрабатываются точно так же, как и любой другой игрок без рейтинга.

7.2.2. Игроки, имеющие звание и не имеющие рейтинга, публикуются в отдельном списке одновременно со списком рейтинговых игроков.

7.2.3. Для рейтинговых целей неактивные игроки считаются рейтинговыми по их последнему опубликованному рейтинг-листу.

7.2.3a Игрок считается неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года. Игрок может быть активным в рейтинг-листе быстрых шахмат или блица и неактивным в другом рейтинг-листе.

7.2.3b Игрок восстанавливает свою активность в соответствующем списке, если он сыграет хотя бы одну рейтинговую партию в определённом периоде, после чего он появляется в следующем списке.

Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ для рейтингов по быстрым шахматам и блицу

Рейтинговая система ФИДЕ — это числовая система, в которой результаты соревнования преобразовываются в разности рейтингов, и наоборот. Её функция заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества.

8.1. Рейтинговая шкала является произвольной шкалой с интервалом класса игрока, установленным на уровне 200 пунктов. Приведённые ниже таблицы показывают преобразование относительного результата соревнования (процент набранных очков) p в разность рейтингов d_p . Для нулевого ($p=0.00$) или стопроцентного ($p=1.0$) результата разность рейтингов d_p неизбежно будет неопределённой, но она принята условно равной 800. Вторая таблица показывает преобразование разницы в рейтинге D в вероятность выигрыша P_D для игроков с более высоким H и более низким L рейтингом соответственно. Таким образом, две таблицы фактически являются зеркальным отображением друг друга.

8.1.а Таблица преобразования полученного результата p в разность рейтингов d_p

p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

8.1.b Таблица преобразования разности рейтингов D в вероятность выигрыша P_D для игроков с более высоким H и более низким L рейтингом соответственно

D	P_D		D	P_D		D	P_D		D	P_D	
	H	L		H	L		H	L		H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2. Определение рейтинга игрока, ранее не имевшего рейтинг, R_u в данном турнире.

8.2.1. Если в своём первом рейтинговом турнире результат игрока без рейтинга ноль очков, его результаты не учитываются.

Сначала определяется средний рейтинг R_c соревнования.

- a) В турнире по швейцарской системе или командном турнире: это просто средний рейтинг его соперников.
- b) В круговом турнире учитываются результаты как игроков, имеющих рейтинг, так и игроков без рейтинга. Для игроков без рейтинга средний рейтинг соревнования R_c является также средним рейтингом турнира R_a , который определяется следующим образом:

1. Определяется средний рейтинг игроков, имеющих рейтинг R_{ar} .
2. Определяется относительный результат соревнования p для каждого игрока, имеющего рейтинг, против всех его соперников.

Затем определяется разность рейтингов d_p для каждого из этих игроков.

Далее определяется средняя из рассчитанных разностей рейтингов

$$d_p = d_{pa}.$$

3. Средний рейтинг турнира $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$,

где n – число соперников.

8.2.2. Если в начале турнира по быстрым шахматам или блицтурнира игрок без рейтинга имеет рейтинг по классическим шахматам, то для расчёта рейтинга используется этот рейтинг. Такой игрок считается рейтинговым.

8.2.3. Если он набрал 50% очков, тогда $R_u = R_a$.

- 8.2.4. Если он набрал больше 50% очков, тогда $R_u = R_a + 10$ за каждые пол-очка свыше 50%.
- 8.2.5. Если он набрал меньше 50% в турнире по швейцарской системе или в командном турнире: $R_u = R_c + d_p$.
- 8.2.6. Если он набрал 50% в круговом турнире: $R_u = R_a + d_p \times n/(n+1)$.
- 8.3. Рейтинг R_n , который должен быть опубликован для игрока, ранее не имевшего рейтинг, определяется так, как будто новый игрок сыграл все свои партии до сих пор в одном турнире. Начальный рейтинг рассчитывается с использованием общего результата против всех соперников. Он округляется до ближайшего целого числа.
- 8.4. Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до оценки конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.
- 8.5. Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.
- 8.5.1. Для каждой партии, сыгранной против рейтингового игрока, определяется разность рейтингов игрока и его соперника D .
- 8.5.2. Если соперник не имеет рейтинг, тогда рейтинг определяется по окончании соревнования. Это применяется только для круговых турниров. В других турнирах партии против соперников без рейтинга не обсчитываются.
- 8.5.3. Предварительные оценки игроков без рейтинга, полученные по результатам более ранних турниров, игнорируются.
- 8.5.4. При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 735 пунктов считается как будто она равна 735 пунктам.
- 8.5.5. а) Для определения вероятности выигрыша игрока P_b используется таблица 8.1.b.
- б) $\Delta R = \text{результат} - P_b$. Для каждой игры результат может быть 1, $\frac{1}{2}$ или 0.
- в) $\sum \Delta R \times K = \text{изменение рейтинга для данного турнира или рейтингового периода}$.
- 8.5.6. Коэффициент развития K .
- $K = 20$ для игрока, сыгравшего 35 или менее рейтинговых партий в рейтинговом периоде.
- $K = 700/n$ для игроков, сыгравших более 35 рейтинговых партий в рейтинговом периоде, где n – количество рейтинговых партий, сыгранных этим игроком. K всегда округляется вниз.

Коэффициент K игрока рассчитывается по-разному для быстрых шахмат и для блица ($K=20$ для всех, кто сыграет 35 игр или меньше в месяц), чем для классических шахмат. Это отражает возможность играть большее количество

партий в течение рейтингового периода.

8.5.7. Изменение рейтинга округляется до ближайшего целого числа. 0,5 округляется вверх (независимо от того, является ли изменение положительным или отрицательным).

8.5.8. Определение рейтингов в круговом турнире.

Если в турнире принимали участие игроки без рейтинга, их условные рейтинги определяются с помощью итераций. Затем эти новые оценки используются для определения изменений рейтинга игроков, имеющих рейтинг.

Далее для каждого из рейтинговых игроков для каждой партии определяется ΔR с использованием оценки R_u (новый), как будто она является установленным рейтингом.

Статья 9: Порядок отчётности

- 9.1. Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира не позднее 7 дней после окончания турнира представляет отчёт о турнире (TRF файл) рейтинг-офицеру федерации, проводившей турнир. Рейтинг-офицер несёт ответственность за выгрузку TRF файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее 30 дней после окончания турнира.
- 9.2. Если из первоначально сделанных приглашений не было ясно, что соревнование не будет обсчитываться ФИДЕ, то результаты всех международных соревнований должны быть представлены для обчёта рейтинга. Главный Арбитр также должен объявить об этом игрокам до начала турнира.
- 9.3. Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и обчёта рейтинга. Его фамилия и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.

Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы

- 10.1. Одной из функций Конгресса ФИДЕ является разработка политики присвоения званий и рейтингов ФИДЕ. Функция рейтинговой системы заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества, чтобы Конгресс имел возможность присуждать одинаковые звания за одинаковые способности игроков. Таким образом, рейтинговая система должна научно правильно поддерживаться и корректироваться как на краткосрочной, так и на долгосрочной основе.
- 10.2. Рейтинговая шкала является условной и открытой. Таким образом, с точки зрения теории вероятности какую-либо статистическую значимость имеют только различия в рейтинге. Следовательно, если изменить состав совокупности рейтингов ФИДЕ, рейтинговая шкала может сместиться по отношению к истинным способностям игроков. Основной целью является обеспечение целостности системы, так чтобы одно и то же значение рейтинга из года в год представляло одну и ту же способность игрока к игре.
- 10.3. Одной из обязанностей Администратора Рейтинговой Системы является обнаружение какого-либо смещения рейтинговой шкалы.

Статья 11: Требования к Администратору Рейтинговой Системы ФИДЕ

- 11.1. Должен иметь достаточные знания статистической теории вероятности в приложении к измерениям в физических и поведенческих науках.
- 11.2. Должен иметь способности к планированию обследований, описанных в Статье 12.3, к интерпретации результатов обследований и к выдаче рекомендаций Квалификационной Комиссии по принятию любых мер, необходимых для сохранения целостности рейтинговой системы.
- 11.3. Должен быть в состоянии проконсультировать и оказать помощь любой федерации-члену ФИДЕ в создании национальной рейтинговой системы.
- 11.4. Должен показывать уровень объективности, сравнимый с объективностью Арбитра ФИДЕ.

Статья 12: Включение в рейтинг-лист

- 12.1. Чтобы быть включенным в рейтинг-листы (FRL) ФИДЕ по классическим, быстрым шахматам или блицу, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключённой из членов ФИДЕ.
- 12.2. В обязанность национальных федераций входит информирование ФИДЕ об игроках, которые не должны включаться в рейтинг-листы.
- 12.3. Любой игрок, исключённый из рейтинг-листа из-за того, что он не может получить членство в национальной федерации, может обратиться в ФИДЕ за специальным разрешением на включение в рейтинг-лист.

ГЛАВА 8: ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ (В.01)

Утверждено Генеральной Ассамблеей в 1982 году с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2016 год, вступило в силу с 1 июля 2017 года.

Статья 0: Введение

- 0.1. ФИДЕ признаёт только звания, указанные в Статье 0.3.
- 0.2. Следующие положения могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей в соответствии с рекомендацией Квалификационной Комиссии (КК).
 - 0.2.1. Любые такие изменения будут осуществляться только в каждом четвёртом году, начиная с 2004 г. (если Комиссии не потребуется согласовать срочные меры).
 - 0.2.2. Любые такие изменения будут вступать в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться для турниров, начинающихся с этой или последующих дат.
- 0.3. Международные звания ФИДЕ находятся под юрисдикцией Квалификационной Комиссии, которая является окончательной юридической инстанцией. Этими званиями являются:
 - 0.3.1. Звания для шахматистов, играющих в классические шахматы за доской (как определено в Правилах игры в шахматы), юридической инстанцией для которых является Квалификационная Комиссия ФИДЕ:
Гроссмейстер (GM), Международный Мастер (IM), Мастер ФИДЕ (FM), Кандидат в Мастера (CM), Женский Гроссмейстер (WGM), Женский Международный Мастер (WIM), Женский Мастер ФИДЕ (WFM), Женский Кандидат в Мастера (WCM).
- 0.4. Звания вступают в силу с даты их подтверждения и действительны пожизненно.
 - 0.4.1. Звание лица, использующего звание или рейтинг ФИДЕ в нарушение этических принципов званий или рейтинговой системы, может быть аннулировано по рекомендации Квалификационной Комиссии или Комиссии по Этике и окончательному решению Генеральной Ассамблеи.
 - 0.4.2. Официально звание вступает в силу с даты, на которую удовлетворены все требования. Для того чтобы звание, основанное на выполнении нормы, было подтверждено, оно должно быть опубликовано на сайте ФИДЕ или в других соответствующих документах ФИДЕ, по крайней мере, за 60 дней. Об автоматически регистрируемых званиях см. ниже Статью 0.5.
 - 0.4.3. Для оценки результатов соперников звание может быть использовано только в турнирах, начатых после подтверждения звания (за исключением: см. ниже Статью 1.15)
 - 0.4.4. С точки зрения, например, срока достижения звания считается, что звание было достигнуто тогда, когда был достигнут последний результат и

выполнены рейтинговые требования, в зависимости от того, какая из этих дат более поздняя.

0.5. Определения

В следующем тексте используются некоторые специальные термины.

Рейтинг-перфоманс основывается на результате игрока и среднем рейтинге его соперников (см. Статью 1.48).

Перфоманс звания (например, перфоманс GM) является результатом, который даёт рейтинг-перфоманс, определённый в соответствии со Статьями 1.48 и 1.49, в сравнении с минимальным средним рейтингом соперников, с учётом Статьи 1.46 для этого звания. Например, для перфоманса GM средний рейтинг соперников должен быть ≥ 2380 , а рейтинг-перфоманс ≥ 2600 . Этого результата можно достичь, например, набрав 7 очков из 9.

Перфоманс GM должен быть ≥ 2600 против соперников со средним рейтингом ≥ 2380 .

Перфоманс IM должен быть ≥ 2450 против соперников со средним рейтингом ≥ 2230 .

Перфоманс WGM должен быть ≥ 2400 против соперников со средним рейтингом ≥ 2180 .

Перфоманс WIM должен быть ≥ 2250 против соперников со средним рейтингом ≥ 2030 .

Нормой для получения звания является перфоманс звания при выполнении дополнительных требований, относящихся к сочетанию игроков со званием и национальности игроков, как указано в Статьях 1.42 - 1.47.

Прямым званием (автоматическим званием) называется звание, полученное при достижении определённого места или результата в турнире. Например, победа или достижение результата $\geq 50\%$ в турнире. Такие звания присваиваются ФИДЕ автоматически по представлению федерации игрока и подтверждению Квалификационной Комиссии.

0.6. Присвоение званий

0.6.1. Звания могут быть присвоены за конкретные результаты в конкретных чемпионатах или присвоены при достижении рейтинга, как изложено в данном Положении. Такие звания подтверждаются Председателем Квалификационной Комиссии по извещению из офиса ФИДЕ. Затем они присваиваются ФИДЕ.

0.6.2. Для получения прямого звания, которое должно присваиваться незамедлительно, претендент должен достичь в определённый момент следующего минимального значения рейтинга:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Если рейтинг претендента ниже минимального значения, ему присуждается условное звание, и как только будет достигнут минимальный рейтинг, по запросу соответствующей федерации звание будет присвоено ему окончательно. Любой игрок с условным званием может получить более низкое звание, когда он достигнет рейтинга, необходимого для этого более низкого звания.

- 0.6.3. Звания также присваиваются на основе заявлений о выполнении норм в достаточном количестве партий. В этом случае звания присуждаются Генеральной Ассамблеей по рекомендации Квалификационной Комиссии о том, что претендент соответствует требованиям. Президентский Совет или Исполнительный Комитет могут присваивать звания только в ясных случаях после консультации с Квалификационной Комиссией.

Статья 1: Требования для званий, описанных в Статье 0.31**1.1. Требования к соревнованиям**

1.1.1. Игра должна регулироваться Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Турниры, состав участников которых изменяется в течение турнира (без санкции Квалификационной Комиссии), или турниры, в которых игроки имеют различные условия с точки зрения количества туров и жеребьёвки, считаются недействительными. Если нет предварительного согласия Председателя Квалификационной Комиссии, турнир должен быть заранее, по крайней мере, за 30 дней до начала зарегистрирован на сервере ФИДЕ.

1.1.2. Время игры в течение одного дня не должно превышать 12 часов. Это установлено из расчёта, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с дополнительным временем на ход могут продолжаться дольше.

1.1.3. В любой из дней нельзя играть больше двух туров.

Минимальное время игры с дополнительным временем минимум 30 сек на каждый ход – 90 минут каждому игроку на всю партию, не считая дополнительного времени.

Минимальное время игры без дополнительного времени – 2 часа каждому игроку. С 1 июля 2021 г. партии без дополнительного времени не менее 30 сек на ход будут недействительны для присвоения званий или выполнения норм, за исключением игроков с ограниченными возможностями.

1.1.3a В заявке на присвоение звания GM на основе норм, по крайней мере, одна норма должна быть выполнена в турнире, проводившемся только с одним туром в день в течение как минимум 3 дней.

1.1.3b В любом турнире с нормой на присвоение звания контроль времени и настройки часов должны быть одинаковыми для всех игроков, за исключением случаев, описанных в Приложении G.4 Правил игры в шахматы (например, если контроль основан на добавлении времени на ход, то все игроки должны использовать добавление времени; если контроль основан на задержке времени, то все игроки должны использовать задержку времени; если не предусмотрено добавление или задержка времени, то все игроки должны соревноваться без добавления и без задержки времени). Нельзя использовать смешанную настройку часов (добавление, задержка, вообще ни того, ни другого).

1.1.4. Чемпионаты лиг и национальные командные чемпионаты могут продолжаться больше 90 дней, но не более одного года. Обычно самая большая разрешаемая продолжительность личных турниров составляет 90 дней, но Председатель Квалификационной Комиссии может дать предварительную санкцию на проведение турнира большей продолжительности.

1.1.5. В соревнованиях продолжительностью более 90 дней должны использоваться рейтинги и звания соперников, которые они имеют в день игры.

- 1.1.6. Главным Арбитром турнира с нормой для получения звания должен быть Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ. Он может назначить временного заместителя. Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ всегда должен находиться в игровом зале.
- 1.1.7. Никто из назначенных арбитров не может играть в турнире с нормой на получение звания даже просто для заполнения состава.

Также не рекомендуется назначенному арбитру играть в рейтинговом турнире ФИДЕ даже просто для заполнения состава.

1.2. Звания, получаемые на международных чемпионатах:

- 1.2.1. Как показано ниже, игрок может
- a) получить звание в таком турнире или
 - b) добиться индивидуального результата, требуемого для получения звания (норма). Тогда должны применяться требования Статей с 1.4.2 по 1.4.9.
- 1.2.2. Минимальный результат для всех званий 35%. Результат должен соответствовать минимально требуемому.
- 1.2.3. В континентальных, субконтинентальных или одобренных соревнованиях международных филиалов ФИДЕ звание или результат могут быть достигнуты только тогда, когда в соревновании принимали участие, по крайней мере, 1/3 или пять соответствующих федераций-членов ФИДЕ, в зависимости от того, какая цифра меньше. Минимальное количество участников соревнования - восемь. На чемпионаты мира (включая U20) IBCA (Международная Ассоциация Шахмат Брайля), ICSC (Международный Комитет по Тихим Шахматам) и IPCA (Международная ассоциация шахматистов с ограниченными возможностями) это правило не распространяется.
- 1.2.3a Если группы объединяются в более крупную группу, то к этой объединённой группе применяются требования (не менее восьми участников из не менее пяти федераций), указанные в Статье 1.2.3. Звания могут быть присуждены лучшему(им) игроку(ам) из подгрупп, при условии, что подгруппа имеет по крайней мере пять участников не менее, чем из трёх федераций и игрок набирает минимум 50% как минимум в девяти партиях.
- 1.2.4. Термины, использованные в табл. 1.2.4a and 1.2.4b:
- Золото – победитель тай-брейка;
 - Приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка;
 - Норма – девять партий (если не указано иное);
 - Континентальные и региональные соревнования - континентальный и максимум три региональных турнира на один континент, включая молодежные соревнования арабских стран.
 - Субконтинентальные соревнования включают зональные, субзональные турниры и турниры арабских стран среди взрослых.

Зональные и субзональные соревнования принимаются для получения прямых званий только в том случае, если они являются отборочными соревнованиями к Кубку Мира или Чемпионату Мира.

Каждый континент имеет право назначить максимум три региональных молодёжных/школьных соревнования для получения прямых званий. До начала каждого года континент должен информировать Квалификационную Комиссию о составе этих регионов.

- 1.3. Эти звания получают по достижении в какое-либо время опубликованного или промежуточного рейтинга (см. Статью 1.5.3а), имея в то же время 30 партий, сыгранных с рейтинговыми соперниками:

1.3.1. Мастер ФИДЕ ≥ 2300

1.3.2. Кандидат в мастера ≥ 2200

1.3.3. Женский мастер ФИДЕ ≥ 2100

1.3.4. Женский кандидат в мастера ≥ 2000

- 1.4. Звания GM, IM, WGM, WIM также могут быть получены при выполнении норм в международных рейтинговых турнирах, сыгранных в соответствии со следующими правилами.

1.4.1. Количество партий

1.4.1a Игрок должен сыграть, по крайней мере, девять партий, однако,

1.4.1b для Командного или Клубного Чемпионатов Мира или континента, проводимого в семь туров, требуется только семь партий;

для Командного или Клубного Чемпионатов Мира или континента, проводимого в восемь или девять туров, требуется только семь партий;

для Кубка Мира или Женского Чемпионата Мира требуется только восемь партий, для которых эта норма в восемь партий учитывается, как будто было девять партий.

1.4.1c Если в турнире, проводимом в девять туров, игрок сыграл всего восемь партий из-за штрафа, наложенного на его соперника, или пропуска тура, но сочетание его соперников в этих партиях соответствует предъявляемым требованиям, то, если он выполнил в восьми партиях норму для получения звания, восемь партий считаются нормой.

Эта льгота не применяется, если игрок сам был оштрафован или сам просил об освобождении от тура.

1.4.1d Если игрок превышает нормативные требования на одно или несколько полных очков, то при расчёте общего количества партий для выполнения нормы эти полные очки учитываются как дополнительное количество партий.

1.4.2. Не учитываются следующие партии:

1.4.2a Партии против соперников, не являющихся членами федераций ФИДЕ. Игроки, у которых в качестве федерации указано «FID», принимаются, но не считаются иностранными игроками.

1.4.2b Партии против компьютеров.

1.4.2c Партии против игроков без рейтинга, которые в круговом турнире не набрали очков против соперников, имеющих рейтинг.

1.4.2d Партии, результат которых получен наложением штрафа, решением арбитра или любыми другими способами, отличающимися от игры за доской. Однако, должны учитываться такие партии, которые были начаты, но результат которых по какой-либо причине был аннулирован.

В случае партии последнего тура, в которой соперник был оштрафован, норма должна всё-таки учитываться, если игрок должен был играть эту партию, чтобы иметь необходимое количество партий, но мог позволить себе её проиграть.

1.4.2e Игрок, который достиг результата, требуемого для присвоения звания, ранее последнего тура, может игнорировать все партии, сыгранные впоследствии, при условии, что:

1. у него имеется необходимое сочетание соперников,
2. у него остаётся, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемое в Статье 1.4.1,
3. в случае турнира с заранее выполненной жеребьёвкой сочетание соперников должно быть таким, чтобы возможность выполнения нормы существовала для всего турнира.
4. в двухкруговом турнире в партиях, учитываемых для нормы, должны быть разные соперники, достаточные для выполнения нормы на протяжении всего турнира.

1.4.2f Игрок может отвергнуть свою(и) партию(и) против любых соперников, которых он победил, если оставшиеся партии соответствуют необходимому сочетанию соперников, и если это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.4.1, при необходимом сочетании соперников. Тем не менее, должна быть представлена полная таблица турнира. В случае турнира с заранее выполненной жеребьёвкой для всего турнира должны выполняться полные требования, кроме результатов.

1.4.2g Турниры, в которых были сделаны изменения в пользу одного или нескольких игроков (например, путём увеличения количества или порядка туров, или назначения конкретных соперников, в остальном не участвующих в турнире), должны исключаться из рассмотрения.

Если после публикации жеребьёвки тура “наполнитель” был заменён на кого-то,

кто в противном случае вышел бы из игры, арбитр должен объяснить эту ситуацию в отчёте о турнире.

1.4.3. Федерации соперников

В состав турнира должны быть включены участники, по крайней мере, из двух других федераций, кроме федерации претендента на звание, за исключением турниров, указанных в Статьях 1.4.3а-1.4.3е. Тем не менее, должна применяться норма Статьи 1.4.3f.

1.4.3а Заключительная стадия мужского (или открытого) и женского национальных чемпионатов. В тот год, когда проводится субзональный турнир отдельной федерации, для такой федерации национальный чемпионат не является исключением. Это исключение распространяется только на игроков из федерации, которая регистрирует соревнование.

1.4.3b Командные национальные чемпионаты. Это исключение распространяется только на игроков из федерации, которая регистрирует соревнование. Нельзя объединять результаты разных подгрупп.

1.4.3с Зональные и субзональные турниры.

1.4.3d Турниры других видов также могут быть включены при условии предварительного согласия Председателя Квалификационной Комиссии.

1.4.3е Турниры по швейцарской системе, участниками которых в каждом туре являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из этих игроков имеют звания GM, IM, WGM или WIM. В противном случае применяется Статья 1.4.4.

1.4.3f Для иностранного участника при нормальных условиях должна быть достижима, по крайней мере, одна из норм (См. Статьи 1.4.3 и 1.4.4).

1.4.4. От федерации претендента должно быть максимум 3/5 от общего количества участников и от одной федерации не более 2/3 от общего количества. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.2.

При расчёте минимального количества соперников используется округление вверх до ближайшего целого числа, при расчёте максимального количества соперников – до ближайшего меньшего числа.

1.4.5. Звания соперников

1.4.5а По крайней мере, 50% соперников должны иметь звания (СЗ), указанные в Статье 0.3.1, за исключением званий CM и WCM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.4.5b Для нормы GM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.4.5с Для нормы IM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.4.5d Для нормы WGM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание WGM, IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.4.5e Для нормы WIM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание WIM, WGM, IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.4.5f Для двухкруговых турниров требуется минимум шесть участников. Звание соперника, требуемое в Статьях 1.4.5b-e, засчитывается только один раз.

1.4.6. Рейтинг соперников

1.4.6a Должен использоваться рейтинг-лист, действующий на начало турнира, см. исключение в Статье 1.15. Рейтинг игроков, принадлежащих к федерациям, которые временно исключены, может быть определён на начало турнира по заявкам в офис ФИДЕ.

1.4.6b С целью установления норм минимальный рейтинг (минимально установленный уровень рейтинга) соперников должен быть следующим:

Гроссмейстер	2200
Международный мастер	2050
Женский гроссмейстер	2000
Женский международный мастер	1850

1.4.6c Повышение рейтинга до минимально установленного уровня рейтинга допускается только для одного соперника. Если рейтинг ниже минимального уровня имеется у нескольких соперников, должен быть повышен рейтинг соперника с самым низким рейтингом.

1.4.6d Для соперников без рейтинга, на которых не распространяется Статья 1.4.6b, рейтинг считается равным 1000. Минимальное количество соперников с рейтингом см. в таблице Статьи 1.7.2. Максимальное количество соперников без рейтинга можно рассчитать также как 20% от (количество соперников + 1).

1.4.7. Средний рейтинг соперников

1.4.7a Это сумма рейтингов соперников с учётом Статьи 1.4.6c, делённая на количество соперников.

1.4.7b Округление среднего рейтинга осуществляется до ближайшего целого числа. Доля 0.5 округляется вверх.

1.4.8. Рейтинг-перфоманс (R_p)

Для того чтобы выполнить норму, игрок должен достичь, по крайней мере, показанного ниже минимального уровня:

	до округления	после округления
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Расчёт рейтинг-перфоманса R_p :

$$R_p = R_a + d_p \text{ (см. таблицу ниже)}$$

R_p = Средний рейтинг участников + разность рейтингов d_p из таблицы 8.1а
Положения о рейтинге ФИДЕ В.02 (преобразование относительного результата p в разность рейтингов d_p).

1.4.8а Минимальные средние рейтинги R_a соперников следующие:

GM 2380, WGM 2180, IM 2230, WIM 2030.

1.4.9. Таблица 8.1а

p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Все проценты округляются до ближайшего целого числа. 0,5% округляется вверх.

1.5. Требования для присуждения звания при выполнении нормы

1.5.1. Две или более нормы в соревнованиях, включающих, по крайней мере, 27 партий, за исключением случая, когда одна норма стала нормой из восьми

партий в результате победы из-за штрафа соперника, тогда достаточно 26 партий.

1.5.2. Если выполненная норма достаточна для более чем одного звания, тогда она может быть использована как часть заявки на оба звания.

1.5.3. Достижение в то или иное время следующего рейтинга:

GM \geq 2500

IM \geq 2400

WGM \geq 2300

WIM \geq 2200

1.5.3а Такой рейтинг не требуется публиковать. Он может быть получен в середине рейтингового периода или даже в середине турнира. Тогда, исходя из намерения получить своё звание, игрок может не придавать значения последующим результатам. Однако затем бремя доказывания ложится на федерацию претендента на звание. В том случае, когда игроки достигают требуемый уровень рейтинга во время соревнования, рекомендуется, чтобы они получали сертификат от Главного Арбитра. Такой сертификат должен включать запись даты каждой сыгранной партии. Заявки на звание, основанные на неопубликованных рейтингах, будут приниматься ФИДЕ только после согласования с рейтинг-администратором и Квалификационной Комиссией. Рейтинги в середине периода могут быть подтверждены только после получения результатов всех турниров за этот период и оценки их ФИДЕ.

1.5.4. Результат выполнения нормы на звание считается действительным, если он был получен в соответствии с Положением о международных званиях ФИДЕ, действующим во время проведения турнира, в котором норма была выполнена.

1.5.5. Нормы, выполненные до 1.07.2005, но незарегистрированные в ФИДЕ до 31.07.2013, считаются потерявшими силу.

1.6. Конспект требований к турнирам с нормой для получения звания

В случае каких-либо расхождений приоритет имеют вышеприведённые требования.

		Статья
Количество партий в день	не более двух	1.1.3
Контроль времени	минимальные требования	1.1.3
Длительность всего соревнования	в пределах 90 дней, с исключениями	1.1.4
Руководитель турнира	Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ	1.1.6
Количество партий	минимум 9 (7 в командных мировых или континентальных турнирах с 7-9 турами)	1.4.1a-d
Вид соревнования	не личные одиночные матчи	1.1
Не учитываются партии:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ против компьютеров ➤ присуждённые партии ➤ оштрафованные до начала игры ➤ против соперников, не принадлежащих к федерациям ФИДЕ 	1.4.2

1.6.1. Указанные ниже цифры приведены в Статье 1.4.5.

		Статья
Число GM	1/3 от числа соперников, минимум 3 GM	1.4.5b
Число IM	1/3 от числа соперников, минимум 3 IM	1.4.5c
Число WGM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WGM	1.4.5d
Число WIM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WIM	1.4.5e
Минимальный рейтинг-перфоманс	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.4.8
Минимальный средний рейтинг соперников	2380 для GM, 2230 для IM, 2180 для WGM, 2030 для WIM	1.7
Минимальный результат	35%	1.7

1.7. Конспект требований к количеству соперников

1.7.1. Решение о том, является ли результат достаточным для нормы, зависит от среднего рейтинга соперников. В таблицах 1.7.2 показан диапазон рейтингов для турниров вплоть до 19 туров. Нормы, выполненные в турнирах продолжительностью более 13 туров, учитываются только как 13 партий.

1.7.2. Таблицы

Данная таблица применима только для мирового и континентальных командных чемпионатов, проводимых в 7 – 9 туров

7 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

Данная таблица применима только для мирового и континентальных командных чемпионатов, проводимых в 8 или 9 туров; или после 8 партий в Кубке Мира или в Женском Чемпионате Мира. При расчете по 27 партиям последние два соревнования считаются за 9 туров.

8 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Следующие таблицы относятся к турнирам, проводимым в 9-19 туров:

* Если соревнование является турниром по швейцарской системе, участниками которого являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM, то правила, касающиеся сочетания федераций, отмеченные в таблицах *, не применяются.

Для отказа от применения этого правила описанные выше условия должны соблюдаться в каждом туре. Например, если в одном из туров сыграют только 19 рейтинговых игроков не из проводящей турнир федерации, это исключение НЕ будет применяться, независимо от того, сколько таких игроков зарегистрировано для участия в турнире.

Относительно уровня рейтинга соперника с самым низким рейтингом см. Статью 1.4.6с.

9 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	5	5	5	5
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	6	6	6	6
* Максимум игроков от собственной федерации	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Возможно, что для 10 или более туров может быть выгодно исключение выигранной партии.

10 туров	GM		IM		WGM		WIM	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM (1 круг)		4 IM (1 круг)		4 WGM (1 круг)		4 WIM (1 круг)	
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	5	3	5	3	5	3	5	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
* Максимум игроков от одной федерации	6	3	6	3	6	3	6	3
* Максимум игроков от собственной федерации	6	3**	6	3**	6	3**	6	3**
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

** Если среди шести участников будет четыре игрока от одной федерации, ни один из остальных двух игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Удовлетворяло бы, если, например, оба эти участника были гроссмейстерами (GM).

11 туров	GM	GM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM	4 GM	4 WGM	4 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	6	6	6	6
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	7	7	7	7
* Максимум игроков от собственной федерации	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

12 туров	GM		IM		WGM		WGM	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM (1 круг)		4 IM (1 круг)		4 WGM (1 круг)		4 WGM (1 круг)	
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	6	3	6	3	6	3	6	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
* Максимум игроков от одной федерации	8	4	8	4	8	4	8	4
* Максимум игроков от собственной федерации	7	3**	7	3**	7	3**	7	3**
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

** Если среди семи участников будет четыре игрока от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Удовлетворяло бы, если, например, эти три участника были гроссмейстерами (GM).

13 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	7	7	7	7
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	8	8	8	8
* Максимум игроков от собственной федерации	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 туров считаются как 13 туров	GM		IM		WGM		WIM	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM (1 круг)		5 IM (1 круг)		5 WGM (1 круг)		5 WIM (1 круг)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	7	4	7	4	7	4	7	4
* Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
* Максимум игроков от одной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
* Максимум игроков от собственной федерации	8	4**	8	4**	8	4**	8	4**
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

** Если среди восьми участников будет пять игроков от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Удовлетворяло бы, если бы, например, эти три участника были гроссмейстерами (GM).

15 туров считаются как 13 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	8	8	8	8
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3
Максимум игроков от одной федерации	10	10	10	10
Максимум игроков от собственной федерации	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 туров считаются как 13 туров	GM		IM		WGM		WIM	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM (1 круг)		6 IM (1 круг)		6 WGM (1 круг)		6 WIM (1 круг)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	8	4	8	4	8	4	8	4
* Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
* Максимум игроков от одной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
* Максимум игроков от обшественной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 туров считаются как 13 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM	6 IM	6 WGM	6 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	9	9	9	9
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3
Максимум игроков от одной федерации	11	11	11	11
Максимум игроков от собственной федерации	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 туров считаются как 13 туров	GM		IM		WGM		WIM	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM (1 круг)		6 IM (1 круг)		6 WGM (1 круг)		6 WIM (1 круг)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	9	5	9	5	9	5	9	5
* Максимум игроков без рейтинга	3	2	3	2	3	2	3	2
* Максимум игроков от одной федерации	12	6	12	6	12	6	12	6
* Максимум игроков от собственной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 туров считаются как 13 туров	GM	IM	WGM	WIM
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	7 GM	7 IM	7 WGM	7 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	10	10	10	10
Максимум игроков без рейтинга	4	4	4	4
Максимум игроков от одной федерации	12	12	12	12
Максимум игроков от собственной федерации	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

1.8. Сертификаты турниров с нормой на получение звания

Главный Арбитр должен подготовить четыре экземпляра сертификата на достигнутые результаты. Эти копии должны быть предоставлены игроку, федерации игрока, федерации-организатору турнира и в офис ФИДЕ. Игроку рекомендуется, прежде чем покинуть турнир, попросить сертификат у Главного Арбитра.

Главный Арбитр несёт ответственность за представление файла TRF в ФИДЕ.

Не всегда возможно предоставить игроку полностью подписанный сертификат. В таком случае игроку необходимо предоставить как можно более полный сертификат.

Обычно Главный Арбитр не должен представлять файл TRF непосредственно в ФИДЕ. См. Статью 1.9.2.

1.9. Представление отчётов о турнирах с нормой на получение звания

Такие турниры должны быть зарегистрированы в ФИДЕ (см. Статью 1.1.1).

- 1.9.1. Датой окончания турнира является дата последнего тура, и срок представления отчёта о турнире исчисляется от этой даты.
- 1.9.2. Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира должен предоставить отчёт о турнире (TRF-файл) не позднее чем через семь дней после окончания соревнования рейтинг-администратору федерации, проводившей турнир. Рейтинг-администратор несёт ответственность за загрузку TRF-файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее чем через 30 дней после окончания турнира.
- 1.9.3. Отчёты должны включать базу данных партий, сыгранных, по крайней мере, игроками, выполнившими норму для присвоения звания.

1.10. Процедура подачи заявки на присвоение званий игрокам

1.10a Регистрация прямых званий

Главный Арбитр отправляет результаты в офис ФИДЕ. Офис ФИДЕ вместе с Председателем Квалификационной Комиссии составляет список возможных званий. Офис ФИДЕ информирует заинтересованные федерации. Если федерация соглашается обратиться за званием, то звание подтверждается.

1.10b Заявки на присвоение званий

Заявка на присвоение звания должна быть подписана и отправлена федерацией игрока. Если федерация игрока отказывается подавать заявку, игрок может обратиться к ФИДЕ и подать заявку (и заплатить) на звание сам.

Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром турнира и федерацией, ответственной за соревнование.

Статья 2: Формы документов

Формы заявок на звания, приведены ниже. К ним относятся:

Наименование	Форма на выполнение нормы	Форма заявки на звание
Сертификат турнира с нормой на получение звания	IT1	IT2
Форма отчёта о турнире	IT3	

2.1. Заявки на звания GM, IM, WGM и WIM должны быть подготовлены по формам IT2, IT1, каждая с таблицей результатов соревнования. Вместе с заявкой представляется вся необходимая информация.

2.2. Заявки должны быть представлены в ФИДЕ федерацией заявителя. Национальная федерация отвечает за оплату сборов.

2.3. Для того, чтобы заявки были рассмотрены должным образом, установлен 30-дневный срок. Возможно рассмотрение заявок в более короткие сроки при условии доплаты 50% к стоимости сбора.

Исключение: дополнительная плата может не взиматься, если последняя норма была выполнена настолько поздно, что невозможно соблюсти сроки рассмотрения заявки.

За заявки, поступающие в Президентский Совет, Исполнительный Комитет или на Генеральную Ассамблею, взимается дополнительный 100%-ный сбор, без каких-либо исключений.

2.4. Для того, чтобы можно было подать любые возражения, все заявки на присвоение звания вместе со всеми подробностями должны быть размещены на сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до завершения их рассмотрения.

Статья 3: Список форм заявки

1. Сертификат турнира с нормой на получение звания IT1.

2. Форма заявки на присвоение звания IT2.

3. Форма отчета о турнире IT3.

ГЛАВА 9: СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ИГРОВОЙ ЗОНЫ ДЛЯ ТУРНИРОВ ФИДЕ, СКОРОСТИ ИГРЫ И ПРАВИЛА ТАЙ-БРЕЙКА (С.02)

Утверждены Генеральной Ассамблеей ФИДЕ 2016 г., Исполнительным Советом 2017 г., вступили в силу с 1 июля 2017 г.

Введение

Этот документ определяет общие стандарты шахматного оборудования и условий игры, скорость игры и правила тай-брейка, которые должны использоваться в соревнованиях ФИДЕ.

Статья 1: Шахматное оборудование

- 1.1. Шахматное оборудование, предлагаемое организаторами (хозяевами) ФИДЕ или континентальным чемпионатом, Олимпиаде и другим турнирам, зарегистрированным ФИДЕ, должно соответствовать стандартам, упомянутым ниже, и должно быть одобрено Главным Организатором и Главным Арбитром.
 - 1.1.1. Рекомендуются, чтобы шахматные фигуры, доски и часы, используемые в мировых или континентальных соревнованиях высокого уровня, были одобрены участвующими игроками. Их одобрение должно быть получено и для другого оборудования: столов, стульев и т.д. В случае если какая-либо сторона не согласна, решение об используемом оборудовании должно приниматься Главным Организатором или Главным Арбитром соревнования, принимая во внимание стандарты для размеров и формы оборудования, указанные ниже.
 - 1.1.2. Особо рекомендуется, чтобы шахматное оборудование, используемое в соревновании, было одинаковым для всех участников во всех партиях.

Статья 2: Шахматные фигуры

2.1. Материал

Шахматные фигуры должны быть изготовлены из дерева, пластика или имитации этих материалов.

2.2. Высота, вес, пропорции

Размер фигур должен быть пропорционален их высоте и форме; необходимо также принимать во внимание такие элементы как устойчивость, эстетические соображения и т.д. Вес фигур должен соответствовать удобству их перемещения и обеспечивать устойчивость.

Рекомендуемая высота фигур: король - 9,5 см, ферзь - 8,5 см, слон - 7 см, конь - 6 см, ладья - 5,5 см и пешка - 5 см. Диаметр основания фигур должен составлять 40-50% их высоты. Эти размеры могут отличаться до 10% от рекомендованных выше, но пропорции между фигурами (например, король выше ферзя и т.д.) должны сохраняться.

2.3. Форма и стиль фигур

Для использования в соревнованиях ФИДЕ рекомендованы фигуры в стиле Стаунтон. Форма фигур должна явно отличать их друг от друга. В частности, верхняя часть короля должна заметно отличаться от верхней части ферзя. Верхняя часть слона может иметь прорезь или быть специального цвета, явно отличающего его от пешки.

Примеры шахматных фигур



Оригинальные шахматные фигуры стиля Стаунтон слева направо:
пешка, ладья, конь, слон, ферзь, король.

Современный деревянный набор фигур стиля Стаунтон



Набор шахмат, использовавшийся на Турнире Претендентов 2013 г. в Лондоне



2.4. Цвет фигур

"Чёрные" фигуры должны быть коричневыми или чёрными, или других тёмных оттенков этих цветов.

"Белые" фигуры могут быть белого или кремового цвета, или других светлых тонов. Для этой цели также может использоваться натуральный цвет древесины (грецкий орех, клён, и т.д.). Фигуры не должны быть блестящими и должны радовать глаз.



2.5. Начальная позиция фигур – см. Правила игры в шахматы ФИДЕ, Статья 2.

Статья 3: Шахматные доски**3.1. Материал и цвет**

Для соревнований мирового или континентального уровня следует использовать деревянные доски. Для других зарегистрированных турниров ФИДЕ рекомендуются доски из дерева, пластика или текстильного картона. Во всех случаях доски должны быть жёсткими. Доска также может быть из камня или мрамора соответствующего светлого и тёмного цвета, при условии, что Главный Организатор и Главный Арбитр сочтут это приемлемым. Для досок может также использоваться естественная древесина достаточно контрастной расцветки, такая как берёза, клён или европейский ясень против ореха, тика, бука и др. Покрытие должно быть тусклым или нейтральным, но совершенно не блестящим. Кроме естественных цветов для шахматных полей могут использоваться такие сочетания цветов, как коричневый, зелёный или очень светлый рыжевато-коричневый цвет и белый, кремовый, цвет слоновой кости, тёмножёлтый цвет и т.д.

3.2. Размер полей и доски

Сторона квадратного поля должна быть от 5 до 6 см. Исходя из Статьи 2.2, сторона квадрата должна быть как минимум в два раза больше диаметра основания пешки (то-есть, на одном поле должны размещаться четыре пешки). Удобный стол соответствующей высоты может быть совмещён с шахматной доской. Если стол и доска отдельные, доску необходимо закрепить на столе таким образом, чтобы предотвратить её смещение во время игры.

Статья 4: Шахматные столы

Для всех официальных турниров ФИДЕ длина стола составляет 110 см (с 15% допуском), ширина - 85 см (не менее 15 см для каждого игрока), высота - 74 см. Стулья должны быть удобными для игроков. Для детских соревнований должны быть столы и стулья специальных размеров. Необходимо исключить любой шум при перемещении стульев.

Статья 5: Шахматные часы

- 5.1. Для Чемпионатов Мира ФИДЕ или континентальных чемпионатов и Олимпиад необходимо использовать электронные шахматные часы. Для других зарегистрированных ФИДЕ турниров организаторам также рекомендуется использовать электронные шахматные часы.
- 5.2. Если используются механические шахматные часы, то они должны иметь устройство ("флажок"), точно сигнализирующее, когда часовая стрелка показывает окончание каждого часа. Флажок должен быть установлен так, чтобы можно было ясно видеть его падение, помогающее арбитрам и игрокам контролировать время. Часы не должны отражать свет, так как это может затруднить наблюдение. Они должны работать по возможности бесшумно, чтобы не беспокоить игроков во время игры.
- 5.3. На протяжении всего турнира должен использоваться один и тот же тип часов.

5.4. Требования к электронным шахматным часам

Электронные шахматные часы, используемые для соревнований ФИДЕ, должны быть одобрены Технической Комиссией ФИДЕ.

- 5.4.1. В одобренных ФИДЕ часах, работающих в режиме контроля с добавлением времени, в момент, когда показания одних часов доходят до нуля, другие часы останавливаются и сохраняют своё последнее показание. В турнирах по быстрым шахматам и блицу часы могут быть настроены так, что при достижении нуля на одних часах другие часы продолжают работу, пока они также не дойдут до нуля.
- 5.4.2. В случае падения обоих флажков, что случается преимущественно в быстрых шахматах и блице, партия заканчивается вничью. Если игрок не замечает падения флажка на часах своего соперника, то на его часах также может отобразиться ноль, так что партия закончится вничью.

Согласно приложению А.4.3 Правил игры в шахматы, в случае, если на обоих часах отображается 0.00, арбитр должен присудить поражение тому игроку, чьи часы показывают "—".

- 5.4.3. При использовании одобренных ФИДЕ часов игрок, флажок которого падает первым, признаётся проигравшим, а его соперник, на часах которого остаётся некоторое время, признаётся выигравшим.
- 5.4.3.1. Часы должны работать в полном соответствии с Правилами игры в шахматы.
- 5.4.3.2. На дисплее всегда должно показываться время, имеющееся в распоряжении игрока для завершения следующего хода (желательно, чтобы часы с самого начала показывали время с точностью до секунды).
- 5.4.3.3. Дисплеи должны быть видны с расстояния не менее 3 метров.
- 5.4.3.4. Игрок должен чётко видеть, какие часы идут, с расстояния 10 метров.

- 5.4.3.5. После прохождения контроля времени символ на дисплее должен чётко сигнализировать, какой игрок первым прошёл контроль времени.
- 5.4.3.6. Для часов с батарейным питанием требуется сигнализация о низком заряде батарейки.
- 5.4.3.7. После сигнала о низком заряде батареи часы должны продолжать правильно работать не менее 10 часов.
- 5.4.3.8. Особое внимание следует уделить правильному оповещению о прохождении контроля времени.
- 5.4.3.9. При работе в режимах накопления или задержки времени часы не должны добавлять никакое дополнительное время после прохождения последнего контроля времени.
- 5.4.3.10. Для наложения временных штрафов у арбитра должна быть возможность для корректировки времени и счётчика ходов в течение 60 секунд.
- 5.4.3.11. Не должно быть возможности стереть или изменить данные на дисплее с помощью одного простого действия.
- 5.4.3.12. Часы должны иметь краткое руководство для пользователя.
- 5.4.3.13. В процедуре тестирования часов должны быть перечислены все официальные режимы контроля времени (фактическая скорость игры).
- 5.5. Электронные шахматные часы, одобренные ФИДЕ
 - 5.5.1. DGT XL (2007 г.)
 - 5.5.2. DGT 2010 (2010 г.)
 - 5.5.3. Silver Timer (2007 г.)
 - 5.5.4. Sistemco (2009 г.)
 - 5.5.5. DGT 3000 (2014 г.)
 - 5.5.6. CE Clock (2017 г.)
 - 5.5.7. LEAP clock KK9908 (2017 г.)

Статья 6: Электронные бланки для записи партии**6.1. Общие замечания**

- 6.1.1. Электронный бланк для записи партии является заменой бумажной версии, используемой в настоящее время в турнирах и матчах. Он позволяет проще восстановить для публикации те партии, в которых не используются другие средства регистрации ходов.
- 6.1.2. Это устройство, с помощью которого при электронной регистрации партии игрок может в электронном виде записывать свои ходы и ходы своего соперника.
- 6.1.3. Основные правила для такого электронного бланка (устройства):
 - 6.1.3.1. Устройство предназначено для записи шахматных партий (это не многоцелевой компьютер).
 - 6.1.3.2. Устройство полностью соответствует правилам ФИДЕ.
 - 6.1.3.3. Нотация партий соответствует Правилам игры в шахматы ФИДЕ, в которых допускается использование графических изображений фигур.
 - 6.1.3.4. Устройство может быть связано с владельцем или игроком через некоторую уникальную систему идентификации.
 - 6.1.3.5. Для предотвращения или обнаружения нечестной игры устройство регистрирует действия пользователя во время игры.
 - 6.1.3.6. Предполагается, что как игроки, так и организаторы турниров будут покупать и использовать собственные устройства.
 - 6.1.3.7. Размеры устройства должны приблизительно соответствовать размеру листа бумаги А5 - А6.

6.2. Игровой режим

- 6.2.1. Это режим, в котором игрок записывает свою партию. Переключение из игрового режима в любой другой режим может быть сделано самим игроком после окончания партии, или организатором турнира, или арбитром.
- 6.2.2. К электронному бланку записи партии, находящемуся в игровом режиме, применяются следующие правила:
 - 6.2.2.1. Во время игры его невозможно переключить на любой другой режим.
 - 6.2.2.2. Арбитр должен хорошо видеть запись партии, но не все ходы должны быть видны.
 - 6.2.2.3. Любой человек должен легко видеть, что устройство находится в игровом режиме.
 - 6.2.2.4. Устройство не должно допускать случайного или преднамеренного выхода из игрового режима без уведомления об этом игрока, его соперника или арбитра. Такое уведомление должно быть хорошо видно всем сторонам.

- 6.2.2.5. Необходимо сигнализировать о низком заряде батарейки. После сигнала о низком заряде батарейки устройство должно продолжать правильно работать не менее 8 часов, чтобы иметь возможность записать всю партию.
- 6.2.2.6. В записи партии должны быть видны минимум 7 ходов.
- 6.2.2.7. Допускается ввод через шахматную доску графических изображений фигур.
- 6.2.2.8. Разрешается прокрутка списка ходов и исправление неверно введённых ходов.
- 6.2.2.9. Партия заканчивается, когда её результат введён, и оба игрока подписали бланк. Подпись арбитра необязательна.
- 6.2.2.10. В соответствии со Статьёй 8.3 Правил игры в шахматы игроки обязаны предоставить текст своей партии Организатору.
- 6.2.2.11. При вводе информации устройство должно:
 - допускать ввод невозможного хода;
 - допускать ввод времени на часах, обозначений предложения ничьей и других аббревиатур из Правил игры в шахматы. Должна быть возможность использования графической нотации при вводе времени на часах;
 - во время цейтнота допускать ввод ходов только белых или чёрных;
 - во время цейтнота допускать вместо хода вводить тире;
 - устройство не должно автоматически исправлять невозможные ходы или сигнализировать о них;
 - в случае пропуска пата или мата, или сделанного игроком невозможного хода устройство должно продолжать записывать следующие ходы;
 - устройство должно иметь автоматический счётчик ходов.
- 6.2.2.12. Устройство должно иметь возможность перезапустить запись.

6.3. Режим арбитра

- 6.3.1. Режим арбитра не обязателен для устройства. Этот режим создаётся для того, чтобы придать арбитру некоторые дополнительные функции, поддерживающие его работу.
- 6.3.2. Если доступен режим арбитра, применяются следующие правила:
 - 6.3.2.1. Во время игры в этот режим может войти только арбитр (или представитель организатора турнира).
 - 6.3.2.2. В этом режиме можно проверить правомерность следующих ситуаций в игре:
 - троекратное повторение позиции (пятикратное повторение)
 - правило 50 ходов (правило 75 ходов)
 - пат или мат

- невозможный ход; в этом случае арбитр может отменить ход.

Некоторые устройства также будут указывать арбитру, были ли изменены ходы. Это может быть использовано для проверки, не использует ли игрок устройство для анализа во время игры.

6.4. Режим владельца

- 6.4.1. Режим владельца является дополнительным режимом устройства. Это режим, в который производитель может добавить некоторые шахматные функции для создания привлекательного продукта для своих клиентов.
- 6.4.2. Если доступен режим владельца, применяются следующие правила:
 - 6.4.2.1. Должна быть возможность идентификации владельца.
 - 6.4.2.2. Этот режим разрешён, только если вы не играете партию. Иначе он должен быть полностью заблокирован.
 - 6.4.2.3. Не допускается наличие никакой шахматной программы, т.е. это не шахматный компьютер.
 - 6.4.2.4. Не допускаются никакие другие мероприятия, связанные с шахматами.
 - 6.4.2.5. Любой человек должен легко видеть, что устройство находится в режиме владельца.

Статья 7: Тестирование часов и оборудования

Раздел о тестировании часов можно найти в Руководстве ФИДЕ.

Статья 8: Турнирные площадки для чемпионатов мира, олимпиад или континентальных первенств ФИДЕ**8.1. Осмотр и подготовка игровой площадки**

- 8.1.1. Главный Организатор и Главный Арбитр должны тщательно и неоднократно проверять все зоны, к которым игроки имеют доступ во время игры.
- 8.1.2. Должно быть подготовлено пространство для зрителей. Расстояние между шахматными досками и зрителями должно быть не менее одного метра, для турниров высокого уровня - по 1,5 метра.
- 8.1.3. Должен использоваться стандарт освещения, аналогичный тому, который применяется для проведения исследований, т.е. освещённость должна быть около 800 люкс. Освещение не должно отбрасывать тень или вызывать блики света, отражающиеся от фигур. Остерегайтесь прямых солнечных лучей, особенно если такое освещение меняется во время игры.
- Для турниров высокого уровня организатор должен иметь возможность (устройство) для регулировки освещённости на игровой площадке – для качественного освещения большей площади при том же уровне светового потока требуется большее количество источников света.
- 8.1.4. Настоятельно рекомендуется застелить зал ковровым покрытием. Необходимо исключить шум, издаваемый при перемещении стульев.
- 8.1.5. Также должен быть проверен уровень постороннего шума вблизи турнирной площадки.

8.2. Пространство для игроков и арбитров

- 8.2.1. В индивидуальных матчах и круговых турнирах рекомендуемая минимальная площадь для каждого игрока составляет 4 кв.м. Для других турниров может быть достаточно 2-х кв.м. (см. схему А).
- Некоторые определения и рекомендации относительно размеров
- L - длина стола. L = 110 см, допуски: +20 см, -10 см
- W - ширина стола. W = 85 см, допуски: +5 см, -5 см.
- S - горизонтальное расстояние между столами. S = 3 м, допуски: +1.5 м, -0.5 м.
- R - вертикальное расстояние между столами. R = 3 м, допуски: +1.5 м, -0.5 м.
- 8.2.2. Между рядами игроков должно быть не менее 2,5 м. Лучше не расставлять столы длинными, неразрывными рядами. По возможности игроки должны играть на отдельных столах, по крайней мере, для верхних досок или главных матчей в соревновании (см. схему Б).

Схема А

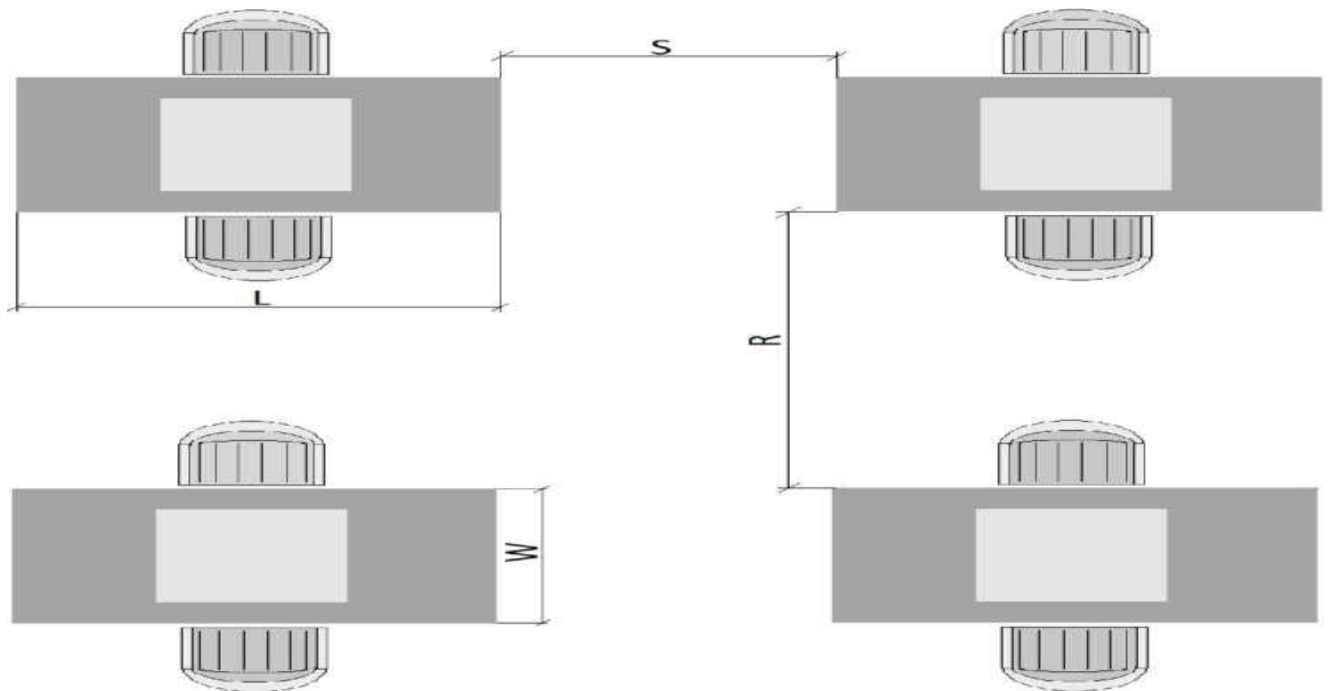
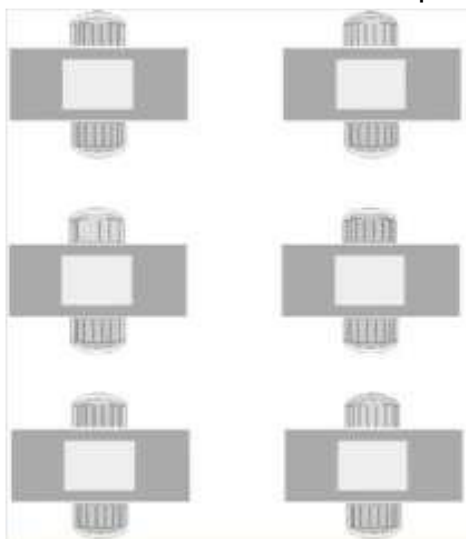
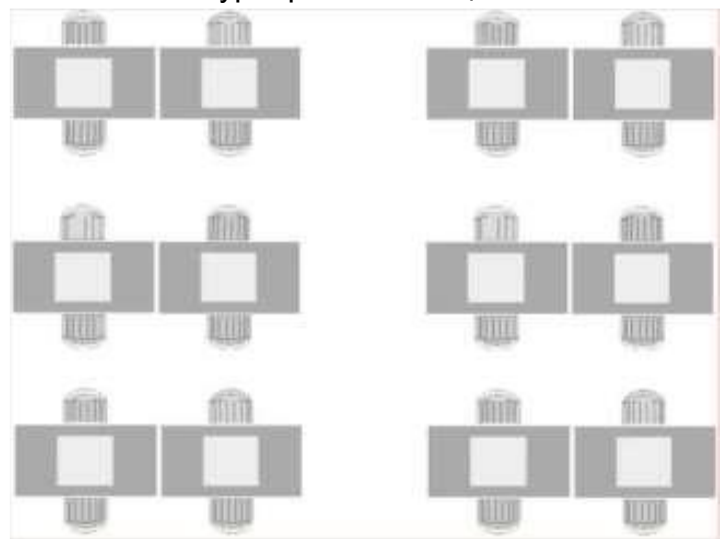


Схема Б

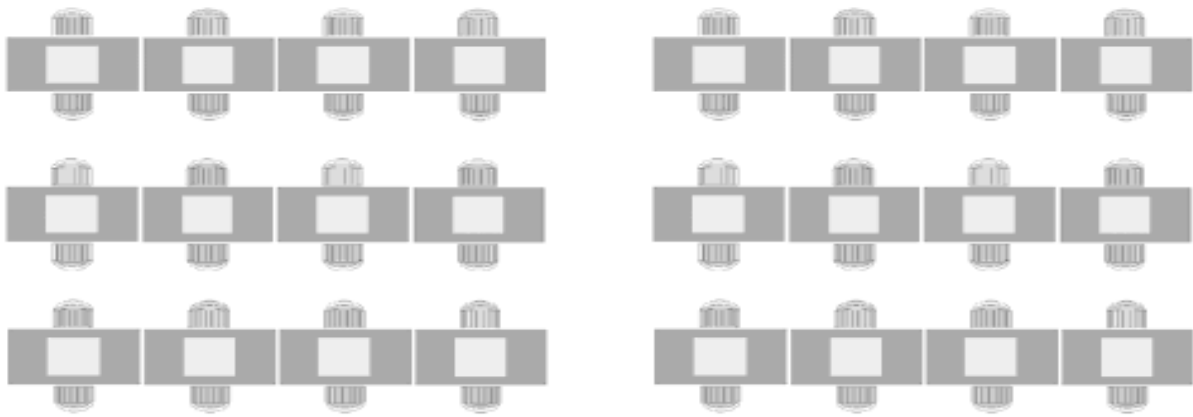
Основные способы расстановки столов в турнирном помещении



Однорядная расстановка
Предпочтительный вариант
для индивидуальных
соревнований



Двухрядная расстановка для крупных
соревнований (открытые турниры, молодежные
чемпионаты и т.д.)
(арбитр может проверять две ряда
одновременно)



Многорядная расстановка для командных соревнований
(для индивидуальных соревнований её следует по возможности избегать)

- 8.2.3. Также должны быть организованы специальные столы для арбитров с подключением к Интернету.
- 8.2.4. Столы для игры не должны размещаться слишком близко к двери.
- 8.2.5. Условия игры для всех игроков в турнире (особенно для обоих игроков в партии) должны быть по возможности одинаковы. Исключения см. в Статье 10.

Насколько это возможно, условия игры должны быть одинаковыми для всех участников соревнования. В особенности это должно относиться к игроку и его сопернику.

Статья 9: Трансляция партий

- 9.1. В Интернете должны транслироваться все официальные соревнования ФИДЕ:
 - 9.1.1. Все партии Матчей на Первенство Мира, Кубка Мира, Олимпиад, Командного Чемпионата Мира и Гран При ФИДЕ.
 - 9.1.2. Не менее 10 партий из каждой возрастной категории Первенства Мира среди молодёжи и кадетов.
 - 9.1.3. Как можно больше партий со всех других чемпионатов, но, по крайней мере, 30 партий.
 - 9.1.4. Решение о задержке трансляции принимается Главным Организатором и Главным Арбитром.

Статья 10: Требования к проведению турниров с участием шахматистов с ограниченными возможностями

10.1. Общие замечания

- 10.1.1. Эти рекомендации должны использоваться для всех рейтинговых соревнований ФИДЕ.
- 10.1.2. Никто не вправе отказаться от встречи с игроком с ограниченными возможностями, с которым его свела правильная жеребьёвка.
- 10.1.3. Все места проведения шахматных соревнований должны быть доступны для всех. Для тех же, кто не имеет доступ к назначенному месту, должно быть доступно приемлемое альтернативное место, находящееся под полным контролем.
- 10.1.4. Когда все участники соревнования известны, им высылается информационное письмо, содержащее форму заявки с обычными пунктами и вопросами, в том числе вопрос, имеет ли потенциальный участник какие-либо ограничения, которые потребуют специальных условий. Участник должен сообщить организаторам о специальных условиях не менее, чем за 20 дней до начала соревнования.
- 10.1.5. Ни один игрок с ограниченными возможностями не должен быть "наказан" в соответствии со Статьями 6.7 и 8.1.6 Правил игры в шахматы из-за своих ограниченных возможностей.

Это относится и к действующим Статьям 6.2.6 и 8.1.6

- 10.1.6. Рекомендуется, чтобы на всех мероприятиях турнира присутствовал врач. Главный Организатор и Главный Арбитр должны знать телефонный номер местной больницы и врача.
- 10.1.7. Каждой национальной шахматной федерации рекомендуется назначить должностное лицо по вопросам, касающимся шахматистов с ограниченными возможностями.
- 10.1.8. Всем организаторам шахматных мероприятий настоятельно рекомендуется применять настоящие руководящие принципы.

10.2. Специальные мероприятия для участников

- 10.2.1. Любой участник с ограниченными возможностями имеет право обоснованно попросить о своевременном размещении его снаряжения в определённом месте или направлении, при условии, что это не ставит в невыгодное положение его соперника или других участников. Организатор соревнования должен обеспечить удовлетворение потребностей обоих игроков.
- 10.2.2. До начала соревнования должна быть представлена вся соответствующая информация, в том числе схема игровой зоны с указанием расположения туалетов, зоны отдыха и аварийных выходов.

- 10.2.3. Если участник не может получить доступ в зону отдыха, необходимо принять меры для удовлетворения его потребностей.
- 10.2.4. Если участник не может нажимать свои часы или передвигать собственные фигуры, и соперник не желает это делать за него, ему должен быть предоставлен помощник. Если в качестве помощника выступает соперник, Главный Арбитр может выделить ему дополнительное время на обдумывание.
- 10.2.5. Если игрок сделал предварительный запрос, копии всех уведомлений должны быть напечатаны крупным шрифтом. Если игрок не может прочитать крупный шрифт, то уведомления должны быть ему прочтены.
- 10.2.6. Рекомендуется, чтобы во всех командных соревнованиях существовало правило, в соответствии с которым, если команда гостей указывает, что в её составе приедет игрок с ограниченными возможностями, этого достаточно для того, чтобы хозяева поля сделали всё соответствующее, чтобы этот игрок смог участвовать.

10.3. Организация турнирной площадки

- 10.3.1. За одним столом должна играть только одна партия: в случае присутствия помощника ширина стола должна быть больше (для размещения помощников игроков с ограниченными возможностями нужны столы шириной 2 м), и такой стол размещается отдельно.
- 10.3.2. Проходы между рядами столов должны быть в два раза шире (для кресел-колясок).
- 10.3.3. Арбитры должны быть свободно доступны для всех игроков.
- 10.3.4. Необходимо предусмотреть дополнительные точки электропитания, так как некоторые игроки с ослабленным зрением используют лампу для своей шахматной доски. Такой светильник не должен мешать сопернику.
- 10.3.5. Сажайте слабовидящих шахматистов по возможности на одно и то же место (они очень быстро! узнают дорогу в туалет и обратно) и давайте им одного и того же помощника на протяжении всего турнира.

10.4. Помощники

- 10.4.1. Помощники должны обладать минимальным знанием шахмат, знание языка менее важно, так как большинство игроков с ограниченными возможностями говорит только на своём родном языке.

Чтобы быть в состоянии выполнять необходимые задачи, желательно иметь помощника, достаточно хорошо разбирающегося в шахматах, чем помощника, говорящего на языке игрока с ограниченными возможностями, но не имеющего базового знания шахмат.

- 10.4.2. Помощники слепых игроков должны знать названия фигур на языке этих игроков.

Будет полезно, если арбитр или организатор подготовит список названий фигур и других шахматных терминов на соответствующих языках. Копия такого списка должна быть передана помощнику.

10.4.3. Помощники слепых игроков должны информировать игрока, когда они временно отходят от шахматной доски.

10.4.4. Помощник всегда должен записывать ходы: это важная помощь для арбитра.

10.5. Организация турнира и Главный Арбитр

10.5.1. Перед первым туром должно быть организовано совещание всех игроков, желательно на турнирной площадке.

10.5.2. По возможности следует играть только один тур в день.

10.5.3. После жеребьёвки Главный Арбитр должен собственноручно решить, на какой доске должен играть каждый игрок: некоторые (слабовидящие) игроки должны всегда играть на одной и той же доске, тогда как самое большое пространство должно быть предусмотрено для игроков-колясочников.

10.5.4. Предложения ничьей или претензии можно подавать через помощника. Все игроки нажимают часы сами, кроме игроков, которые физически не в состоянии сделать это.

10.5.5. В случае цейтнота в партии игрока с ослабленным зрением арбитр должен иметь в виду, что (зрячий) соперник может отвечать почти мгновенно. Поэтому в регламенте турнира слабовидящие игроки должны освобождаться от обязанности записывать ходы в течение последних пяти минут, даже когда партия играется с добавлением времени по меньшей мере 30 секунд. По окончании цейтнота игрок с ослабленным зрением должен восстановить свою запись партии.

Статья 11: Требования к проведению школьных турниров**11.1. Общие замечания**

11.1.1. Эти рекомендации должны соблюдаться на всех школьных турнирах, которые проводятся под эгидой ФИДЕ или которые должны оцениваться ФИДЕ, а в идеале также должны соблюдаться на национальных и региональных школьных турнирах, особенно на тех, на которых могут обсчитываться национальные рейтинги.

В тех случаях, когда организатор пытается познакомить игроков с миром "конкурентных" шахмат, эти рекомендации также могут быть полезны для обычных школьных шахмат, которые часто рассматриваются как "неконкурентные" (партии обычно играют без часов и без записи).

11.1.2. У каждого игрока должно быть сопровождающее лицо.

11.1.3. Сопровождающий может помочь игроку найти свой стол.

11.1.4. Во время игры все сопровождающие лица, родители, тренеры выступают в роли зрителей. Они должны оставаться на местах для зрителей и не должны вмешиваться в ход игры. В случае спорной ситуации можно обратиться только к арбитру или организатору.

11.1.5. На игровой площадке сопровождающие лица не могут пользоваться мобильным телефоном или электронным устройством.

11.1.6. Использование камер со вспышкой ограничено первыми пятью минутами каждого тура.

Общие правила соревнований 11.2 (СМИ) допускают использование вспышки в 1-ом туре в течение 10 минут.

11.2. Организаторы и их обязанности

11.2.1. Организаторы обязаны подготовить приглашения и регламент соревнования, которые должны быть максимально полными, с чётким указанием ожидаемых условий и всей подробной информации, которая может быть полезна участникам:

- наименование и адрес (включая адрес электронной почты, номера факса и телефона) организатора соревнования,
- дата и место проведения соревнования,
- отель(и), в котором(ых) будут проживать игроки (включая электронную почту и телефонные номера), а также условия предоставления питания и проживания,
- требования к участникам (например, дата регистрации),
- расписание турниров (с пояснением о подтверждении игроков, примерное игровое время и примерное время церемонии награждения),
- скорость игры и система тай-брейка,
- допустимое время опоздания,
- призы, подарки, дипломы и другие важные для участников документы.

Для юниоров из некоторых стран очень важно получить сертификат участия.

11.2.2. Главный Организатор должен присутствовать на игровой площадке в течение всего турнира. Он отвечает за подготовку игровой площадки, церемоний открытия и награждения.

11.2.3. Рекомендуется обеспечить по одному арбитру на каждые 30 игроков.

11.2.4. Перед первым туром организатор обязан объяснить игрокам регламент турнира и напомнить основные правила:

- найти (пронумерованный) стол, шахматную доску и фигуры соответствующего цвета,
- объявить, что игроки, проигравшие свою партию, играют в следующем туре (если в правилах соревнования не указано иное),
- объяснить правило хода тронутой фигурой,
- рокировка (сначала король, потом ладья, использовать одну руку),
- использование шахматных часов (пуск и остановка),
- невозможный ход и его последствия,
- наличие мобильного телефона и последствия этого,
- порядок предъявления претензий (остановить часы и спросить арбитра),
- способ объявления результата партии.
- объявить, что арбитр узнаёт о результате партии у стола игрока. Прежде чем записать результат, он также будет проверять фамилии игроков.

***Примечание:** Некоторые дети очень быстро убегают к родителям и забывают сообщить о результате. Иногда они подходят к столу арбитров и дают неправильные результаты или путают цвет фигур. После этого у арбитра остаётся меньше времени, чтобы вмешаться или проверить, кто выиграл партию.*

Игроки, особенно маленькие дети, могут внимательно слушать только непродолжительное время. Желательно, чтобы вступительные объявления были краткими и содержали только самую важную информацию.

11.3. Условия турнира

11.3.1. По возможности все партии должны играть на одной игровой площадке, например в школьном спортзале. Для каждого игрока должно быть доступно минимальное пространство 2 кв.м.

11.3.2. В остальных случаях (несколько площадок) на каждой игровой площадке должен быть хотя бы один арбитр.

11.3.3. Столы и стулья должны быть подобраны, исходя из роста детей и размеров шахматной доски. Пример см. ниже (размеры в см).

№ размера	0	1	2	3	4	5	6	7
Цвет	белый	оранжев.	бордовый	жёлтый	красный	зелёный	синий	коричнев.
Высота (без обуви)	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Высота до колен	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Высота сиденья	21	26	31	35	38	43	46	51
Высота стола	40	46	53	59	64	71	76	82
Средний возраст	5-6 лет		7-12 лет			13-15 лет		

- 11.3.4. Для всех участников и для всех партий рекомендуется использовать одно и то же шахматное оборудование на протяжении всего соревнования.
- 11.3.5. Шахматные фигуры должны быть изготовлены из дерева, пластика или имитации этих материалов.
- 11.3.6. Должны быть использованы фигуры для турниров ФИДЕ. Если у организатора возникли трудности с подготовкой такого оборудования, он может использовать шахматную доску с минимальным размером поля 55 мм и высотой короля 90 мм (Стаунтон № 5). В школьных турнирах также приемлемы шах-матная доска с размером поля 38 мм и высотой короля 75 мм (Стаунтон № 4).
- 11.3.7. Необходимо подготовить дополнительные комплекты шахмат и шахматных часов, потому что во время школьных турниров они часто повреждаются.
- 11.3.8. Каждая шахматная доска должна иметь координаты.
- 11.3.9. Игровая зона должна быть хорошо обозначена знаками, указывающими на игровую площадку, зону зрителей, столы арбитров и организаторов, а также на комнаты отдыха и т.д..
- 11.3.10. При проведении соревнования в нескольких группах рекомендуется указывать название группы, используя различные цвета и другие символы. Тот же цвет можно использовать для маркировки списка жеребьёвки, таблиц результатов и т.д. Детям легче запомнить цвета и найти нужную группу по цвету.
- 11.3.11. Должно быть подготовлено и чётко обозначено пространство для зрителей. Это может быть другая комната или отдельное место на игровой площадке. Расстояние между шахматными досками и зрителями должны быть не менее одного метра. В этом случае требуется верёвочный барьер.
- 11.3.12. Зрителям не разрешается прогуливаться между шахматными досками или останавливаться напротив поддерживаемого игрока.

Арбитры должны следить за тем, чтобы зрители оставались позади игроков, которых они поддерживают.

- 11.3.13. По окончании своих партий игроки становятся зрителями. На игровой площадке игрокам не разрешается играть нетурнирные партии.
 - 11.3.14. Для отображения стартовых списков, жеребьёвки, результатов и прочей информации о турнире должна быть подготовлена информационная доска.
 - 11.3.15. В зону соревнований не допускаются никакие продукты питания и напитки, за исключением бутилированной воды. Бутилированную воду нельзя выставлять на стол.
- 11.4. Скорость игры и результаты

- 11.4.1. На все туры, проводимые в один день, должно отводиться не более 5-6 часов игры. Примеры: один день с 6-ю турами по 15 мин и 5-ю турами по 30 мин

или три дня с двумя турами по 60 мин каждый день Это может быть связано с возможностью получения местной шахматной категории.

11.4.2. Турниры без шахматных часов. Через 20 минут после начала игры арбитры выдают игрокам часы для завершения игры, выставляя, например, по 5 мин каждому игроку.

11.4.3. Игрок, который победил или выиграл партию из-за наказания соперника, получает одно очко (1), игрок, который проиграл партию или был оштрафован, не набирает очков (0), и игрок, который сыграл вничью, получает пол-очка ($\frac{1}{2}$).

Допускаются другие системы подсчёта очков.

11.5. Системы тай-брейка

11.5.1. Система тай-брейка должна быть определена заранее и объявлена до начала турнира. Арбитр должен быть готов чётко разъяснить детям и зрителям правила расчётов в системе тай-брейка. Если все системы тай-брейка не дали результата, то распределение мест определяется жребием.

11.5.2. Наилучшей системой является плей-офф, но она не всегда уместна, потому что для неё требуется дополнительное время. Однако, в случае необходимости выявления первого места в чемпионате или отборочных мест рекомендуется организовать плей-офф.

11.5.3. Тай-брейк в турнирах по швейцарской системе:

См. также Статью 13 “Правила тай-брейка”.

11.5.3.1. Усечённый коэффициент Бухгольца 1 (сумма очков каждого из соперников игрока, уменьшенная на сумму очков соперника, набравшего наименьшее количество очков).

11.5.3.2. Коэффициент Бухгольца (сумма очков каждого из соперников игрока)

11.5.3.3. Большее количество побед.

11.5.3.4. Большее количество побед чёрными (несыгранные партии должны считаться сыгранными белыми).

11.5.4. Тай-брейк в круговых турнирах:

См. также Статью 13 “Правила тай-брейка”.

11.5.4.1. Большее количество побед.

11.5.4.2. Коэффициент Соннеборна-Бергера (сумма очков побеждённых соперников игрока и половина очков игроков, с которыми он сыграл вничью).

11.5.4.3. Система Койя (количество очков, полученных против всех соперников, набравших 50 % очков и более)

11.5.4.4. Большее количество побед чёрными (несыгранные партии должны считаться сыгранными белыми).

Статья 12: Скорость игры – Контроль времени

Для мировых соревнований ФИДЕ утверждён следующий контроль времени:

№	СОРЕВНОВАНИЕ	КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ
1	Матч на Первенство Мира	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
2	Турнир претендентов	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
3	Кубок Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
4	Гран При	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
5	Матч на Первенство Мира среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
6	Шахматная Олимпиада	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
7	Командный Чемпионат Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
8	Командный Чемпионат Мира среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
9	Женский Гран При	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
10	Чемпионат Мира среди сеньоров	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
11	Командный Чемпионат Мира среди сеньоров	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
12	Первенство Мира среди юношей и девушек U-20	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
13	Личные Первенства континента	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
14	Командные Первенства континента	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
15	Молодёжные Первенства Мира 14-16-18	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
16	Первенства Мира среди кадетов	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
17	Личные Школьные Первенства Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
18	Командные Школьные Первенства Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
19	Чемпионат Мира среди любителей	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
20	Мировая Олимпиада U-16	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
21	Чемпионаты Мира по рапиду	15' с добавлением 10"/ход, начиная с 1-ого хода
22	Чемпионаты Мира по блицу	3' с добавлением 2"/ход, начиная с 1-ого хода

А. Скорость игры для турниров на получение звания

см. Положение о международных званиях ФИДЕ (Квалификационная Комиссия)

В. Скорость игры для рейтинговых турниров

см. Положение о рейтинге ФИДЕ (Квалификационная Комиссия)

Статья 13: Правила тай-брейка**13.1. Выбор системы тай-брейка**

13.1.1. Выбор системы тай-брейка, которая будет использоваться в турнире, осуществляется заранее и объявляется до начала турнира. Если все системы тай-брейка не дают результат, то распределение мест определяется жребием.

13.1.2. Плей-офф - лучшая система, но она не всегда уместна, например, из-за недостатка времени.

13.1.3. Список всех других часто используемых систем тай-брейка приведён в алфавитном порядке. Игроки распределяются в итоговой таблице в убывающем порядке соответствующей системы.

13.2. Плей-офф

В принципе это самый справедливый способ определить окончательное распределение мест игроков, имеющих одинаковое количество очков по окончании турнира. Проблема лишь в том, что времени на организацию тай-брейков с таким же игровым временем, как и в основном турнире, не хватает. Поэтому организуются тай-брейки с очень коротким временем игры, в основном это быстрые шахматы или блиц, а это турниры совсем другого вида. Это одна из причин, почему некоторые игроки не довольны системой плей-офф.

13.2.1. Для завершения турнира должно быть отведено достаточно времени.

13.2.2. Система жеребьёвки и скорость игры должны быть определены до начала соревнования.

13.2.3. В правилах должны быть учтены все возможные варианты.

13.2.4. Рекомендуется организовывать плей-офф только для определения первого места, чемпиона или квалификационных мест.

13.2.5. Если дополнительные места также определяются через плей-офф, то каждое место распределяется в соответствии с результатами плей-офф. Например, у трёх игроков одинаковое количество очков: номер 1 выигрывает плей-офф, номер 2 становится вторым и номер 3 третьим. Номер 2 получает второй приз.

13.2.6. Если после того, как первое место определено, два игрока находятся в равном положении, они должны разделить любой призовой фонд, на который они имеют право. Например: для четырёх игроков с одинаковым количеством очков проведены матчи по нокаут-системе. Игроки 3 и 4, выбывшие в полуфинале, должны разделить 3-ий и 4-ый денежные призы поровну.

- 13.2.7. Если между ожидаемым окончанием последнего тура и церемонией закрытия турнира мало времени, партии последнего тура между игроками, потенциально вовлечёнными в деление мест, могут начинаться раньше, чем другие партии тура.
- 13.2.8. Если предусмотрен плей-офф, он начинается после перерыва не менее 30 мин после завершения последней основной партии с участием игроков, попавших в плей-офф. В случае последующих этапов перерыв между этапами должен составлять не менее 10 мин.
- 13.2.9. Каждая игра контролируется арбитром. В случае возникновения спора дело передается на рассмотрение Главного Арбитра. Его решение будет окончательным.
- 13.2.10. Во всех указанных ниже случаях начальный цвет фигур определяется жребием.
- 13.2.11. Ниже приведены примеры организации плей-офф при ограниченном времени.
1. Если в тай-брейке должны играть два игрока, они играют мини-матч из двух партий с контролем времени 3 мин на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если матч заканчивается вничью, проводится новая жеребьёвка цвета фигур. Победителем становится тот, кто первым выиграет партию. После каждой нечётной игры цвет фигур должен меняться.
 2. Если в плей-офф должны принять участие три игрока, они играют по однокруговой системе с контролем времени 3 мин на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если у всех трёх игроков снова равенство, используется следующий тай-брейк (из списка тай-брейков), и игрок, занявший последнее место, исключается. Далее процедура выполняется так, как описано в случае 1.
 3. Если в плей-офф должны принять участие четыре игрока, они играют по нокаут-системе. Пары определяются жребием. Матчи должны проходить из двух партий с контролем времени, указанным в случае 1.
 4. Если в плей-офф принимают участие пять или более игроков, они ранжируются следующим тай-брейком (из списка тай-брейков), и все, кроме первых четырёх, выбывают.
- 13.2.12. Право на внесение необходимых изменений сохраняется.
- 13.2.13. Если в плей-офф участвуют только два игрока и если позволяет время, то по договоренности с Главным Арбитром и Главным Организатором они могут играть с более медленной скоростью.

13.3. Средний рейтинг соперников

- 13.3.1. Средний рейтинг соперников (CPC) это сумма рейтингов соперников игрока, делённая на количество сыгранных партий.

13.3.2. Усечённый средний рейтинг (CPCY) это средний рейтинг соперников, за исключением рейтинга(ов) одного или нескольких соперников, начиная с соперника с самым низким рейтингом. Из расчёта CPCY должны быть исключены все освобождения от игры и штрафы.

13.3.3. Усечённый средний рейтинг соперников 1 (CPCY 1) это средний рейтинг соперников, за исключением соперника с самым низким рейтингом.

13.3.3.1. Из расчёта CPCY 1 должны быть исключены все освобождения от игры и штрафы. Если игрок имеет один или несколько штрафов или освобождений от игры, тогда никакие дополнительные результаты не будут исключены из расчёта CPCY 1.

13.4. Коэффициент Бухгольца

13.4.1. Коэффициент Бухгольца - это сумма очков каждого из соперников игрока.

13.4.2. Срединный коэффициент Бухгольца это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперников с самым лучшим и самым худшим результатами.

13.4.3. Срединный коэффициент Бухгольца 2 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми лучшими и двух соперников с самыми худшими результатами.

13.4.4. Усечённый коэффициент Бухгольца 1 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперника с самым худшим результатом.

13.4.5. Усечённый коэффициент Бухгольца 2 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми худшими результатами.

13.5. Прямая (личная) встреча

Если все игроки с одинаковым количеством очков встречались друг с другом, используется сумма очков этих встреч. Игрок с наибольшим количеством очков занимает первое место и так далее.

13.6. Система Койя для круговых турниров

13.6.1. Это количество очков, полученных против всех соперников, которые набрали 50 % очков или больше (в том числе за счёт штрафа).

13.6.2. Продолженная система Койя

Система Койя может быть постепенно расширена за счёт включения очковых групп с менее 50 % очков (в том числе за счёт штрафа) или постепенно сужена путём исключения игроков, набравших 50 % (в том числе за счёт штрафа), а затем и больший процент очков.

13.7. Количество партий, выигранных чёрными фигурами

13.8. Количество партий, сыгранных чёрными фигурами

Большее количество партий, сыгранных чёрными фигурами (несыгранные партии считаются сыгранными белыми фигурами).

13.9. Система Соннеборна-Бергера (расчёт)

- 13.9.1. Коэффициент Соннеборна-Бергера для индивидуальных турниров является суммой очков соперников, которых игрок победил (в том числе за счёт штрафа), и половины очков игроков, с которыми он сыграл вничью.
- 13.9.2. Коэффициент Соннеборна-Бергера для двухкругового индивидуального турнира является суммой произведений очков в двух партиях (в том числе за счёт штрафа) против соперника на количество очков, полученных этим соперником.
- 13.9.3. Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров является суммой произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперников, на количество игровых очков, полученных в матче против этой команды.

Пример: на шахматных Олимпиадах коэффициент Соннеборна-Бергера рассчитывается как сумма произведений матчевых очков каждого соперника, кроме соперника, который набрал наименьшее количество матчевых очков, на количество игровых очков, полученных в игре против этого соперника.

13.10. Накопительная система

- 13.10.1. Сумма прогрессивных очков: после каждого тура игрок набирает определённое количество очков. Эти очки суммируются для определения общей суммы прогрессивных очков.
- 13.10.2. Усечённая сумма прогрессивных очков: сумма прогрессивных очков уменьшается за счёт исключения одного или нескольких туров, начиная с первого тура.

13.11. Тай-брейк в командных соревнованиях

- 13.11.1. В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется игровыми очками, тай-брейк основан на матчевых очках. Например: 2 очка за победу в матче, в котором команда набрала больше игровых очков, чем команда соперника, 1 очко за ничью, 0 очков за проигранный матч.
- 13.11.2. В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется матчевыми очками, тай-брейк основан на игровых очках. При равенстве матчевых очков определяется общее количество набранных игровых очков.

13.12. Системы тай-брейка, использующие результаты как игрока, так и его соперника

- 13.12.1. Коэффициент Соннеборна-Бергера
- 13.12.2. Система Койя для круговых турниров
- 13.12.3. Продолженная система Койя
- 13.12.4. Количество выигранных партий (в том числе за счёт штрафа)
- 13.12.5. Количество партий, выигранных чёрными фигурами
- 13.12.6. Прямая встреча

13.13. Системы тай-брейка, использующие собственные результаты команды

13.13.1. Матчевые очки в командных соревнованиях

13.13.2. В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется матчевыми очками, тай-брейк основан на игровых очках. При равенстве матчевых очков определяется общее количество набранных игровых очков.

13.13.3. Прямая встреча

13.14. Системы тай-брейка, использующие результаты соперника

13.14.1. Обратите внимание, что в каждом случае все эти системы используются после применения правила учёта несыгранных партий (см. Статью 13.5.2)

13.14.2. Коэффициент Бухгольца

2.1 срединный коэффициент Бухгольца

2.2 срединный коэффициент Бухгольца 2

2.3 усечённый коэффициент Бухгольца 1

2.4 усечённый коэффициент Бухгольца 2

2.5 сумма Бухгольца: сумма коэффициентов Бухгольца соперников

13.14.3. Система Соннеборна-Бергера

3.1 Коэффициент Соннеборна-Бергера для индивидуальных турниров

3.2 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров

А: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или

3.3 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров

В: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, или

3.4 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров

С: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или

3.5 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров

Д: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды.

3.6 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

А: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество матчевых очков, или

3.7 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

В: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, за

исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество матчевых очков, или

3.8 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

C: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество игровых очков, или

3.9 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

D: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество игровых очков.

13.15. Системы тай-брейка с использованием рейтинга в индивидуальных турнирах (в которых все игроки имеют рейтинг)

13.15.1. Если игрок пропустил больше двух партий в турнире, его СРС или СРСУ считается ниже, чем СРС или СРСУ любого игрока, который сыграл больше партий в турнире.

1.1 СРС - см. Статью 13.3.1

1.2 СРСУ - см. Статью 13.3.2

Это применяется, когда игрок пропустил более двух партий из-за освобождений от игры и партий, на которые он не явился.

13.15.2. Для целей тай-брейка игрок, у которого не было соперника, будет считаться сыгравшим против виртуального соперника, который имел такое же количество очков в начале тура и который сыграет вничью во всех последующих турах. Для самого тура результат, полученный вследствие наказания соперника, будет считаться нормальным результатом.

Это дает формулу: $S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)$,

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

n - количество сыгранных туров,

S_{von} - очки виртуального соперника после n-ого тура

SPR – очки, набранные игроком P перед туром R

SfPR – штрафные очки, начисленные игроку P в туре R.

Пример 1: В 3-ем туре девятитурового турнира игрок P не появился.

После двух туров игрок P набрал 1.5 очка.

Очки виртуального соперника

$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5$ после 3-его тура

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

Пример 2: В 6-м туре девятитурового турнира соперник игрока Р не появился.

После пяти туров игрок Р набрал 3.5 очка.

Очки виртуального соперника

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

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

**Примеры, объясняющие использование виртуального соперника
5-ый тур кругового турнира из 11 туров**

1) в случае освобождения от игры 1 очко (bye) или "+/-"

	игрок А	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	1	0
очки после тура	3	2
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5

2) в случае освобождения от игры 1/2 очка (bye)

	игрок А	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	0,5	0,5
очки после тура	2,5	2,5
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5,5

3) в случае "-/+ "

	игрок А	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	0	1
очки после тура	2	3
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	6

Если система тай-брейка не зафиксирована в действующем положении о турнире, то систему выбирает организатор. При этом необходимо принимать во внимание вид турнира (круговая система, швейцарская система, командный турнир и т. д.) и структуру ожидаемых участников (таких как юниоры, ветераны, рейтинговые или нерейтинговые игроки). Какая бы система ни использовалась, она должна быть объявлена заранее организатором или Главным Арбитром до начала первого тура.

13.16. Рекомендуемые системы тай-брейка

13.16.1. Ниже приведены правила тай-брейка для турниров различных видов, которые **рекомендуется применять в указанном порядке.**

13.16.2. Индивидуальные круговые турниры:

Прямая встреча

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Система Соннеборна-Бергера
Система Койя

Примечание: не используйте системы Бухгольца для круговых турниров

13.16.3. Командные круговые турниры:

Матчевые очки (если место в таблице определяется игровыми очками), или
Игровые очки (если место в таблице определяется матчевыми очками)
Прямая встреча
Система Соннеборна-Бергера

13.16.4. Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых не все игроки имеют рейтинг:

Усечённый коэффициент Бухгольца 1
Коэффициент Бухгольца
Система Соннеборна-Бергера
Накопительная система: сумма прогрессивных очков
Прямая встреча
Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника
Большее количество побед чёрными фигурами

13.16.5. Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых все игроки имеют рейтинг:

Усечённый коэффициент Бухгольца 1
Коэффициент Бухгольца
Прямая встреча
СРСУ
Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника
Большее количество побед чёрными фигурами
Большее количество игр чёрными (несыгранные партии считаются сыгранными белыми)
Система Соннеборна-Бергера

13.16.6. Командные турниры по швейцарской системе:

Матчевые очки (если место в таблице определяется игровыми очками), или
Игровые очки (если место в таблице определяется матчевыми очками)
Прямая встреча
Усечённый коэффициент Бухгольца 1
Коэффициент Бухгольца
Система Соннеборна-Бергера

13.17. Подробные таблицы Бергера

13.17.1. Таблицы Бергера для круговых турниров. Если количество участников нечётное, то в каждом туре будет свободным игрок, который должен играть с последним игроком,.

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.

15 или 16 игроков:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13.17.2. Для двухкругового турнира рекомендуется изменить порядок двух последних туров первого круга. Это позволит избежать игры одним и тем же цветом в трёх партиях подряд.

13.18. Подробные таблицы Варма

13.18.1. Указания для "ограниченного" розыгрыша стартовых номеров турнира:

13.18.1.1. Арбитр должен заранее подготовить конверты без опознавательных знаков, каждый из которых содержит один из наборов чисел А, В, С и D. Эти конверты затем соответственно помещаются в конверты большего размера, на каждом из которых указывается количество номеров игроков, содержащихся в малых конвертах.

13.18.1.2. Заранее составляется следующий список порядка, в котором игроки тянут жребий: в первую очередь тянут жребий игроки из федерации с наибольшим числом представителей. Если две или более федераций имеют одинаковое количество представителей, очередность определяется в алфавитном порядке по коду страны в ФИДЕ. Среди игроков одной федерации очередность определяется в алфавитном порядке их фамилий.

13.18.1.3. Например, первый игрок федерации с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий по крайней мере достаточно номеров для представителей своей федерации, а затем вы-тянуть из этого конверта один из номеров. Остальные игроки из той же федерации также вытягивают свои номера из того же конверта. Оставшиеся номера будут выбраны другими игроками.

13.18.1.4. Затем выбирают конверт игроки следующей федерации, и процедура повторяется до тех пор, пока все игроки не выберут свои номера.

13.18.1.5. Следующие таблицы Варма могут быть использованы для количества игроков от 9 до 24.

- 9/10 игроков: А: (3, 4, 8); В: (5, 7, 9); С: (1, 6); D: (2, 10)
- 11/12 игроков: А: (4, 5, 9, 10); В: (1, 2, 7); С: (6, 8, 12); D: (3, 11)
- 13/14 игроков: А: (4, 5, 6, 11, 12); В: (1, 2, 8, 9); С: (7, 10, 13); D: (3, 14)
- 15/16 игроков: А: (5, 6, 7, 12, 13, 14); В: (1, 2, 3, 9, 10); С: (8, 11, 15); D: (4, 16)
- 17/18 игроков: А: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); В: (1, 2, 3, 10, 11, 12); С: (9, 13, 17); D: (4, 18)
- 19/20 игроков: А: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); В: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); С: (5, 10, 19); D: (4, 20)
- 21/22 игрока: А: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); В: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); С: (11, 16, 21); D: (5, 22)
- 23/24 игрока: А: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); В: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); С: (12, 18, 23); D: (5, 24)

ГЛАВА 10: ОБЩИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ФИДЕ (С.05)

*Утверждены Генеральной Ассамблеей 1986 г., Президентским Советом 2007 г.
с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями 1989, 1992, 1993, 1994, 1998,
2006, 2010, 2014 гг. и Исполнительным Советом 2011 г.*

Предисловие

Все шахматные соревнования должны проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Правила соревнований ФИДЕ должны применяться в сочетании с Правилами игры в шахматы во всех официальных соревнованиях ФИДЕ. Эти Правила также должны применяться во всех рейтинговых турнирах ФИДЕ, с внесением изменений в случае необходимости. Ожидается, что организаторы, участники и арбитры, участвующие в любом соревновании, будут ознакомлены с этими Правилами перед началом соревнований. В этих Правилах слова “он”, “ему” и “его” могут означать также “она”, “ей” и “её”.

Национальное законодательство имеет преимущество перед правилами ФИДЕ.

Арбитры, работающие в другой стране, должны знать, что они могут, например, совершить преступное деяние в этой стране, если они обыскивают игрока. Организаторы должны предупреждать арбитров, в каких случаях определённые Правила не могут быть исполнены.

Статья 1: Область применения

- 1.1. В случае, если соревнование сталкивается с ситуацией, не предусмотренной внутренними правилами, настоящие Правила считаются окончательными.
- 1.2. Настоящие Правила распространяются на соревнования следующих уровней:
 - L1: официальные мероприятия ФИДЕ - см. Руководство ФИДЕ, раздел D, Положение о специфических соревнованиях (Чемпионат Мира, Шахматная Олимпиада, континентальные первенства и т. д.)
 - L2: соревнования, на которых можно завоевать звания и выполнить нормы для получения звания ФИДЕ, в соответствии с Руководством ФИДЕ В.01 (Положение о званиях ФИДЕ)
 - L3: рейтинговые соревнования ФИДЕ, в соответствии с Руководством ФИДЕ В.02 (Положение о рейтинге ФИДЕ)
- 1.3. Эти правила соревнований могут содержать рекомендации других комиссий ФИДЕ, перечисленных в Руководстве ФИДЕ. По возможности должны указываться ссылки на эти внешние рекомендации.

Статья 2: Главный Организатор (ГО)

2.1. Федерация или административный орган, ответственный за организацию соревнования, может поручить техническую организацию Главному Организатору. Главный Организатор вместе с федерацией или организационным органом может назначить Организационный комитет, который будет отвечать за все финансовые, технические и организационные вопросы.

К функциям Главного Организатора могут также относиться другие нижеприведённые положения. Для обеспечения бесперебойного течения соревнования Главный Организатор и Главный Арбитр (см. Статью 3) должны работать в тесном контакте друг с другом.

2.2. В частности, Главный Организатор несёт ответственность за:

1. подготовку регламента соревнования - см. Руководство для организаторов, опубликованное на сайте Комиссии по правилам (rules.fide.com),
2. персонал и оборудование для борьбы с читерством - см. Руководство ФИДЕ А.10 Античитерские рекомендации,
3. правила дресс-кода соревнования - см. Руководство ФИДЕ А.09 Кодекс этики,
4. заблаговременную соответствующую регистрацию турнира - см. Руководство ФИДЕ В.02 Положение о рейтинге,
5. регламент работы СМИ - см. Руководство ФИДЕ С.09 Положение о СМИ,
6. надзор за работой технического персонала соревнований.

Статья 3: Главный Арбитр (ГА)

3.1. Обязанности Главного Арбитра точно определены Правилами игры в шахматы, Общими правилами соревнований, Античитерскими рекомендациями и т.д.

В ходе соревнования он также должен:

1. вести учёт каждого тура,
2. наблюдать за надлежащим ходом соревнования,
3. обеспечивать порядок на игровой площадке,
4. обеспечить игрокам комфорт во время игры.

3.2. До начала соревнований Главный Арбитр:

1. может ввести после консультации с Главным Организатором дополнительные правила;
2. должен проверить все условия для игры, включая игровую площадку, игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, уровень шума, безопасность и т.д.;
3. должен приобрести через Главного Организатора всё необходимое оборудование, обеспечить привлечение достаточного количества арбитров, вспомогательного технического персонала и помощников и обеспечить удовлетворительные условия для арбитров. Он должен принять окончательное решение о соответствии условий игры требованиям настоящих правил ФИДЕ.

3.3. В случае разногласий между Главным Арбитром и Главным Организатором относительно толкования Правил игры в шахматы, предполагается, что приоритет имеет мнение Главного Арбитра.

3.4. По окончании соревнования Главный Арбитр должен направить соответствующий отчёт.

Статья 4: Подготовка игровой площадки и шахматного оборудования

Подготовка игровой площадки и шахматного оборудования должна соответствовать Руководству ФИДЕ С.02 Стандарты шахматного оборудования, игровой зоны для турниров ФИДЕ, скорости игры и правила тай-брейка.

- 4.1. По возможности, за пределами игровой зоны должна быть предусмотрена отдельная зона, где разрешено курение. Она должна быть легко доступна из игровой зоны. Если курение на территории полностью запрещено местными постановлениями, игрокам и должностным лицам должен быть предоставлен лёгкий доступ на улицу.

Если возможно, должна быть выделена дополнительная зона для пользователей электронных сигарет. Это даст возможность тем, кто пытается бросить курить, не пользоваться зоной для курильщиков.

- 4.2. Если курение полностью запрещено, об этом должно быть заранее объявлено в регламенте соревнования.
- 4.3. Все игры должны проводиться на игровой площадке в заранее оговоренное организаторами время, если иное не будет решено Главным Арбитром (по согласованию с Главным Организатором).
- 4.4. Для проведения соревнований ФИДЕ уровня L1 с участием 30 и более игроков на любом этапе в игровом зале должен быть установлен большой цифровой таймер или часы. Для соревнований ФИДЕ с участием менее 30 игроков за пять минут до начала игры и ещё раз за одну минуту до начала тура должно быть сделано соответствующее объявление.

Статья 5: Жеребьёвка

- 5.1. Жеребьёвка для кругового турнира должна выполняться в соответствии с таблицами Бергера (См. *Статью 13.17 Главы 10*), скорректированными в случае необходимости для двухкругового турнира.
- 5.2. Если жеребьёвка должна быть ограничена каким-либо образом, например, игроки из одной и той же федерации не должны, по возможности, встречаться в последних турах, тогда это должно быть доведено до сведения игроков как можно скорее, но не позднее начала первого тура.
- 5.3. Для круговых турниров такая ограниченная жеребьёвка может быть сделана с помощью таблиц Варма (См. *Статью 13.18 Главы 10*), которые могут использоваться для турниров от 9 до 24 игроков.
- 5.4. Для турниров по швейцарской системе применяется заранее объявленная система жеребьёвки (С.04).

Статья 6: Условия жеребьёвки и выхода из турнира

- 6.1. Ответственность за жеребьёвку пар и фактическую рассадку игроков лежит на Главном Арбитре.
- 6.2. Жеребьёвка первого тура кругового турнира должна быть проведена Главным Организатором и быть открытой для игроков.
- 6.3. В круговых турнирах уровня L1, L2 и желательно в турнирах по швейцарской системе жеребьёвка должна проводиться не менее чем за 12 часов до начала первого тура. В турнирах уровня L1 на церемонии жеребьёвки должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьёвку, может быть включён в турнир по усмотрению Главного Арбитра. Пары первого тура должны быть объявлены как можно скорее после жеребьёвки.
- 6.4. Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьёвки до начала первого тура или в турнир включаются дополнительные участники, то объявленные пары остаются неизменными. Дополнительная жеребьёвка или изменения могут быть сделаны по усмотрению Главного Арбитра после консультации с вовлечёнными участниками турнира, но только в том случае, если это сведёт к минимуму изменения в составе уже объявленных пар.
- 6.5. Игрок, отсутствующий без уведомления арбитра, считается выбывшим (должен выбыть), если его отсутствие не будет объяснено приемлемыми причинами до публикации следующей жеребьёвки. В правилах соревнования может быть указано иное.
- 6.6. Круговые турниры
 1. С каждым игроком заключён контракт на участие в турнире.
 2. Если игрок выходит из турнира или исключается из него, то это происходит следующим образом:
 - 2.1. Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для рейтинга и истории), но они не учитываются в итоговом зачёте. В турнирной таблице несыгранные партии игрока обозначаются “–”, а его соперников – “+”. Отсутствие обоих игроков обозначается двумя “–”.
 - 2.2. Если игрок завершил не менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и учитываются в итоговом зачёте. Несыгранные партии игрока обозначаются, как показано выше.
- 6.7. Турниры по швейцарской системе
 1. Если игрок выбывает из турнира, его результаты остаются в итоговой таблице для рейтинга. Однако обсчитываются только действительно сыгранные партии.
 2. Если игрок не может играть в определённом туре, необходимо сообщить об этом руководителю жеребьёвки и Главному Арбитру до начала жеребьёвки.
Если в правилах соревнования не указано иное:
 3. Если после начала тура в турнирах уровня L2 или L3 у двух игроков нет соперников, то они могут сыграть друг с другом. Это разрешено только при

согласии арбитра и обоих игроков, при условии, что они ещё не играли в этом турнире. Арбитр должен скорректировать показания часов справедливым образом.

4. В турнирах уровня L2 или L3 правила могут позволить игроку получить $\frac{1}{2}$ очка и пропустить определённый тур. Это разрешается только один раз во время турнира в случае, если соответствующее уведомление было дано арбитру и согласовано с ним.

Такое разрешение не может быть предоставлено игроку, получившему обеспечение или бесплатное участие в турнире. Запрещено давать такое разрешение на последний тур турнира. В случае проведения двух туров в один день в правилах может быть разрешено получение игроком по $\frac{1}{2}$ очка за каждый тур этого дня.

Обычно такие $\frac{1}{2}$ очка могут быть отданы игрокам, которые не могут присутствовать в первом и во втором турах турнира. Желательно не давать их в более поздних турах, особенно в последнем туре, потому что это может повлиять на итоговый зачёт и тем самым на распределение призов.

В любом случае, возможность получения $\frac{1}{2}$ очка за освобождение от игры в туре должно быть чётко описано и разрекламировано в регламенте турнира.

Статья 7: Командные соревнования и роль капитана команды

Командные соревнования — это соревнования, в которых результаты отдельных партий в равной степени влияют на итоговый результат определённой группы игроков.

- 7.1. В зависимости от конкретного положения о соревновании от капитана требуется представить в определённое время письменный список игроков своей команды, участвующих в каждом туре. Если список не будет предоставлен к назначенному времени, в этом туре должен использоваться список команды, представленный к требуемому времени до начала соревнования, начиная с первого поименованного в списке игрока. Капитан должен сообщить своим игрокам результаты жеребьёвки.
- 7.2. В турнирах уровня L1 в начале любого тура в команде-участнице должно присутствовать более 50% игроков. Если в начале любого тура присутствует 50% или менее игроков, присутствующим игрокам не разрешается начинать свои партии. Для турниров других уровней это правило не обязательно, но рекомендуется.

Если время опоздания на тур равно нулю, команда с 50% или меньшим количеством игроков автоматически проигрывает матч. В противном случае арбитр должен пустить часы.

- 7.3. В конце игры капитан должен подписать протокол с указанием результатов матча.
- 7.4. Капитану команды разрешается покидать игровую площадку или возвращаться на неё только с разрешения арбитра.
- 7.5. Во время игры капитан команды (как и игроки) не должен стоять за спиной команды соперника.

Если капитан не присутствует по окончании последней партии матча, то протокол вместо него должен подписать игрок команды.

- 7.6. Если капитан команды желает поговорить с одним из своих игроков, он должен сначала обратиться к арбитру. Затем капитан команды должен поговорить с игроком в присутствии арбитра, используя язык, понятный арбитру. Такая же процедура применяется, если игроку необходимо поговорить с капитаном.
- 7.7. Капитан имеет право советовать игрокам своей команды сделать или принять предложение о ничьей, если положением о соревновании не предусмотрено иное. Он не должен вмешиваться в игру каким-либо иным образом. Во время игры он не должен обсуждать какую-либо позицию на любой доске. Игрок также может спросить своего капитана, может ли он предложить или принять ничью.
- 7.8. Капитан команды может делегировать свои функции другому лицу при условии, что он заранее письменно проинформирует об этом Главного Арбитра.

В положение о командном турнире должны быть включены подробные условия по составу команд.

Обычно применяется фиксированный порядок досок (он может быть установлен в

соответствии с рейтингом игроков; игрок с самым высоким рейтингом получает № 1). В некоторых соревнованиях капитану предоставляется полная свобода действий, в других не разрешается игроку играть за доской, которая выше доски товарища по команде, имеющего на 100 рейтинговых очков больше. Список команд должен быть представлен до первого тура в сроки, предусмотренные положением. Порядок досок не меняется в течение всего турнира.

Если команда имеет запасного(ых) игрока(ов), тогда перед каждым туром каждая команда должна представить в установленный срок свой состав (например, если команда состоит из 4 основных игроков и одного запасного, состав команды может быть: 1, 2, 3, 4, или 1, 2, 4, 5, или 1, 3, 4, 5, или 1, 2, 3, 5, или 2, 3, 4, 5).

Если капитан не представляет никакого состава к установленному сроку, его состав должен быть: 1, 2, 3, 4. Ни один игрок с большим номером в фиксированном порядке досок не может играть выше игрока с меньшим номером. Запасный игрок всегда должен играть на доске 4. Другие перестановки не допускаются.

Если команда играла с неправильным порядком досок, результаты отдельных партий будут засчитаны при подсчёте рейтинга, но на окончательный результат матча они не влияют. Партии с неправильным порядком досок будут оштрафованы (+/- или -/+).

Пример:

А Б

1А 1 - 0 1Б правильно

2А 0 - 1 3Б неправильно (должно быть 2Б) исправленный результат +/-

3А ½ 2Б неправильно (должно быть 3Б) исправленный результат +/-

4А 0 - 1 4Б правильно

Первоначальный результат матча: 1.5-2.5 (действителен только для рейтинга)
Скорректированный результат матча: 3.0-1.0 (действителен для результата тура и следующей жеребьёвки).

Каждый капитан команды несёт ответственность за представление состава своей команды соответствующему арбитру.

Чтобы избежать неправильного порядка досок, арбитры командного турнира в сотрудничестве с капитанами команд ДОЛЖНЫ ПРОВЕРЯТЬ состав команд перед каждым туром.

Статья 8: Тай-брейки и несыгранные партии

См. Руководство ФИДЕ С.02 Стандарты шахматного оборудования, игровой зоны для турниров ФИДЕ, скорости игры и правила тай-брейка.

Статья 9: Поведение игроков

- 9.1. После того как игрок официально принял приглашение, он должен участвовать в соревновании, за исключением форс-мажорных обстоятельств, таких как болезнь или недееспособность. Принятие другого приглашения не считается уважительной причиной для отказа от участия или выхода из турнира.
- 9.2. Все участники должны быть одеты соответствующим образом. В случае нарушения правил дресс-кода они могут быть наказаны (см. *Руководство ФИДЕ А.09 Кодекс этики, Статья 3.2*).

Главный Арбитр несёт ответственность за соблюдение дресс-кода. Линейный арбитр, обнаруживший нарушение дресс-кода, должен сообщить об этом более старшему арбитру.

- 9.3. Поведение игрока, который не хочет продолжать игру и покидает игровую площадку без подписи бланка или уведомления арбитра, считается невежливым. По усмотрению Главного Арбитра он может быть оштрафован за неспортивное поведение (см. *Руководство ФИДЕ Е.01 Правила игры в шахматы, Статья 12.9*).
- 9.4. Если станет понятно, что результат партии был договорным (см. *Руководство ФИДЕ Е.01 Правила игры в шахматы, Статья 11.1*), то Главный Арбитр должен наложить соответствующие штрафы (см. *Руководство ФИДЕ Е.01 Правила игры в шахматы, Статья 12.9*).
- 9.5. Во время игры игроки не должны есть за шахматной доской.

Статья 10: Процедура апелляции

- 10.1. При наличии разногласий Главный Арбитр или по мере необходимости Главный Организатор должны приложить все усилия для решения вопросов путём примирения. Вполне возможно, что такие усилия потерпят неудачу, и разногласия будут таковы, что будет уместно наложить штраф, размер которого конкретно не определён ни Правилами игры в шахматы, ни Правилами соревнований. В этом случае Главный Арбитр (по согласованию с Главным Организатором) имеет полномочия налагать штрафы по собственному усмотрению. Главный Арбитр должен стремиться поддерживать дисциплину и предлагать такие решения, которые могут успокоить задетые стороны.
- 10.2. На всех соревнованиях должен быть Апелляционный Комитет. Главный Арбитр должен обеспечить избрание или назначение Апелляционного Комитета до начала первого тура, как правило, на жеребьёвке или собрании участников. Рекомендуются, чтобы Апелляционный Комитет состоял из председателя, не менее двух членов и, при необходимости, двух запасных членов. Председатель, два члена и два запасных члена должны быть, по возможности, из разных федераций. Ни один из членов Апелляционного Комитета, вовлечённый в разногласия, не должен участвовать в принятии решения по апелляции. Такой Комитет должен иметь нечётное количество членов с правом голоса. Члены Апелляционного Комитета не должны быть моложе 21 года.
- 10.3. Игрок или зарегистрированный официальный представитель игрока или команды может опротестовать любое решение, принятое Главным Арбитром или Главным Организатором, или одним из их помощников. В качестве официального представителя может выступать капитан команды игрока, глава делегации или другое лицо, определённое в правилах соревнования.
- 10.4. Апелляция должна сопровождаться оплатой и подаваться в письменной форме не позднее установленного срока. Размер оплаты и предельный срок подачи должны быть установлены заранее. Решения Апелляционного Комитета являются окончательными. В случае успешного обжалования плата подлежит возврату. Плата (или её часть) также может быть возвращена, если апелляция была отклонена, но с точки зрения Комитета была сочтена резонной.

Статья 11: Средства массовой информации

11.1. С одобрения Главного Организатора и Главного Арбитра на игровой площадке и в прилегающих помещениях разрешается ненавязчивое использование бесшумных телевизионных камер. Главный Арбитр должен обеспечить, чтобы присутствие телевидения, видеокамер или другого оборудования не мешало игрокам и никоим образом не отвлекало их.

11.2. Фотографировать на игровой площадке могут только авторизованные фотографы. Использование вспышек на игровой площадке ограничено первыми десятью минутами первого тура и первыми пятью минутами каждого последующего тура, если Главный Арбитр не решит иначе.

В остальное время тура авторизованные фотографы могут фотографировать на игровой площадке без вспышки только с разрешения Главного Арбитра. Правила соревнования могут включать другие положения, обусловленные особенностями мероприятия.

Статья 12: Приглашение, регистрация и функции для турниров уровня L1

- 12.1. Приглашения на соревнования ФИДЕ должны быть направлены как можно раньше.
- 12.2. Главный Организатор должен отправить через соответствующие национальные федерации приглашения всем участникам, отобранным для этого соревнования. Для Чемпионатов Мира письмо с приглашением должно быть сначала одобрено Президентом ФИДЕ, а для континентальных чемпионатов - президентом континентальной федерации.
- 12.3. Приглашение должно быть как можно более полным, с чётким указанием ожидаемых условий и всех подробностей, которые могут быть полезны для игрока. В пригласительное письмо и/или брошюру, которые также должны быть размещены на веб-сайте ФИДЕ, должно быть включено следующее:
1. Сроки и место проведения соревнования.
 2. Ссылка на Положение ФИДЕ.
 3. Отель(и), в котором(ых) будут проживать игроки с подробными контактными данными.
 4. Расписание соревнования: даты, время и места прибытия, церемония открытия, техническое совещание, жеребьёвка, туры, специальные мероприятия, церемония закрытия, отъезд.
 5. Скорость игры и тип часов, которые будут использоваться в соревнованиях.
 6. Система жеребьёвки соревнования и система тай-брейка.
 7. Допустимое время опоздания на тур.
 8. Конкретные правила соглашения на ничью, если имеются какие-либо ограничения.
 9. Какая статья Правил игры в шахматы применяется для соревнований по быстрым шахматам и блицу: A3 либо A4, или B3 либо B4.
 10. Транспортные расходы; проживание; продолжительность предоставления питания и проживания или стоимость такого размещения, в том числе для лиц, сопровождающих игрока; организация питания.
 11. Стартовый взнос; полная информация о призовом фонде, включая специальные призы; карманные деньги; возможность обмена денег; валюта, в которой должны быть выплачены деньги; способ и условия оплаты; налоговые обязательства.
 12. Информация о визах и способах их получения.
 13. Как добраться до места проведения соревнования и организация транспортировки.
 14. Вероятное число участников, фамилии приглашенных игроков и Главного Арбитра.
 15. Сайт соревнования, контактные данные организаторов, включая название Главного Организатора.
 16. Ответственность игроков перед средствами массовой информации, широкой общественностью, спонсорами, представителями правительства и другие аналогичные соображения.
 17. Дресс-код, если он принят.
 18. Существующие ограничения на курение.

19. Меры обеспечения безопасности.
 20. Специальные медицинские соображения, такие как рекомендуемая или требуемая предварительная вакцинация.
 21. Организация: туризм, специальные мероприятия, доступ в интернет и так далее.
 22. Дата, к которой игрок должен дать определённый ответ на приглашение, где и когда он должен сообщить о своем прибытии.
 23. В своём ответе на приглашение игрок может упомянуть о существующих у него заболеваниях и специальных диетических и/или религиозных требованиях.
 24. Если организатор должен принять специальные меры в связи с ограниченными возможностями игрока, игрок должен уведомить об этом организатора в своём ответе.
-
- 12.4. После того, как приглашение было отправлено игроку, оно не может быть отозвано, при условии, что на дату ответа игрок принял приглашение. При отмене или переносе соревнования организаторы обязаны выплатить компенсацию.
 - 12.5. Главный Организатор должен гарантировать всем участникам, официальным секундантам, арбитрам и должностным лицам официального соревнования ФИДЕ медицинское лечение и медикаменты, а также застраховать указанных лиц от несчастных случаев и необходимости оплаты медицинских услуг, включая медикаменты, хирургические процедуры и т.д., но не несёт ответственности в случае хронического заболевания. На время проведения соревнований должен быть назначен официальный медицинский персонал.
 - 12.6. Протокол, описанный в Статьях 12.3 – 12.5, должен соблюдаться на соревнованиях уровня L2 или L3 с соответствующими изменениями.

Статья 13: Назначение Главного Арбитра для турниров уровня L1

13.1

1. Главный Арбитр официального всемирного соревнования назначается Президентом ФИДЕ после консультации с Главным Организатором. Главный Арбитр континентального чемпионата назначается президентом континентальной федерации после консультации с Главным Организатором. Главный Арбитр должен иметь звание Международного Арбитра категории А или В (см. *Руководство ФИДЕ В.06, приложение 2, Положение о классификации шахматных арбитров*) и достаточный опыт работы на соревнованиях ФИДЕ, знать официальные языки ФИДЕ и соответствующие Положения ФИДЕ.
2. Другие арбитры и остальной персонал назначаются ФИДЕ и/или Организационным комитетом по согласованию с Главным Арбитром.

ГЛАВА 11: ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ (B06)

Одобрено Генеральной Ассамблеей 1982 г. с поправками Генеральных Ассамблей от 1984 до 2016 гг.

Статья 1: Введение

- 1.1. Следующие правила могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей в соответствии с рекомендациями Комиссии Арбитров.
 - 1.1.1. Изменения в правилах принимаются только раз в четыре года, начиная с 2004 г. (если Комиссия не посчитает, что требуются срочные меры).
 - 1.1.2. Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за решением Генеральной Ассамблеи.
 - 1.1.3. Арбитрам присуждаются звания Международный Арбитр (IA) и Арбитр ФИДЕ (FA).
 - 1.1.4. Звания действительны пожизненно с даты присуждения или регистрации.
 - 1.1.5. Органом, принимающим решение о присуждении званий, является Комиссия Арбитров ФИДЕ.
 - 1.1.6. Комиссия Арбитров назначается Генеральной Ассамблеей на тот же срок, что и Президент ФИДЕ. Комиссия должна включать Председателя, назначаемого Президентом ФИДЕ, Секретаря, назначаемого Председателем по согласованию с Президентом ФИДЕ, и не более 11 имеющих право голоса в Комиссии экспертов, максимум по одному от каждой федерации. Ни одна из федераций не имеет более одного представителя в Комиссии.
 - 1.1.7. Президентский Совет или Исполнительный Совет могут подтверждать звания, указанные в Статье 1.1.3, только в ясных случаях и после консультации с Председателем Комиссии Арбитров.
 - 1.1.8. Комиссия обычно принимает свои решения на сессиях, непосредственно предшествующих открытию Генеральной Ассамблеи.
 - 1.1.9. В исключительных обстоятельствах Комиссия может рекомендовать присуждение званий заочным голосованием.
 - 1.1.10. Национальные федерации могут регистрировать своих Национальных Арбитров в ФИДЕ после утверждения их Комиссией Арбитров ФИДЕ.

Статья 2: Общие правила**2.1.1. Формат: Швейцарская, круговая или другая система**

Уровень: Мировой, континентальный, национальные чемпионаты

Вид: Личный или командный

Сертификаты: Количество выданных сертификатов норм

Нормы: Количество норм, которое может быть использовано в заявке

Формат	Уровень турнира	Вид	Сертификаты	Нормы
любой	мировой	любые	без ограничений	без ограничений
любой	континентальный	любые	без ограничений	без ограничений
Швейцарская система	международный	любые	1 на 50 игроков	без ограничений
Круговая система	международный	любые	максимум 2	без ограничений
Швейцарская система	национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	1 на 50 игроков	максимум 2
Круговая система	национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	максимум 2	максимум 2
Быстрые шахматы	мировой/ континентальный	любые	без ограничений	максимум 1

2.1.2. Норма арбитра в высшем дивизионе национального командного чемпионата, в котором удовлетворяются следующие требования:

1. В команде минимум четыре доски;
2. Минимум десять команд и шесть команд в случае двухкругового турнира;
3. По крайней мере, 60% игроков имеют рейтинг ФИДЕ;
4. По крайней мере, 5 туров.

2.1.3. В качестве норм для заявок на присвоение званий Международного Арбитра и Арбитра ФИДЕ должны быть включены два турнира различного формата (например, швейцарская система и круговой или командный турнир). Турниры только по швейцарской системе могут быть приняты в случае, если, по крайней мере, один из них является международным рейтинговым соревнованием ФИДЕ продолжительностью не менее 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из которых, по крайней мере, 30 % имеют рейтинг.

Для того, чтобы международное рейтинговое соревнование ФИДЕ было действительным в качестве нормы для присвоения звания Арбитра ФИДЕ, в нём должны участвовать игроки, по крайней мере, из двух федераций.

Для того, чтобы международное рейтинговое соревнование ФИДЕ было действительным в качестве нормы для присвоения звания Международного Арбитра, в нём должны участвовать игроки, по крайней мере, из трёх федераций.

Игроки, код страны которых обозначен как FID, не считаются федерацией.

2.1.4. Претендентам на звание Международного Арбитра/Арбитра ФИДЕ должно быть не менее 21 года.**2.1.5. Национальным Арбитрам должно быть не менее 16 лет.**

Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA)

Все следующие:

- 3.1. Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, жеребьёвки турниров по швейцарской системе.
- 3.2. Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 3.3. Достаточные знания, по крайней мере, одного из официальных языков ФИДЕ.
- 3.4. Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и различных систем.
- 3.5. Опыт работы в качестве Арбитра по крайней мере в трёх рейтинговых турнирах ФИДЕ (они могут быть как национальными, так и международными) и участие хотя бы в одном Семинаре Арбитров ФИДЕ с успешным прохождением (не менее 80%) экзаменационного теста, установленного Комиссией Арбитров.
Рейтинговым соревнованием ФИДЕ, действительным для нормы, считается любой турнир минимум с 10 игроками в случае, если он играется по круговой системе, или минимум с 6 игроками в случае, если он играется по двухкруговой системе, или минимум с 20 игроками в случае, если он играется по швейцарской системе.
- 3.6. Звание Арбитра ФИДЕ для каждой из федераций: IBCA (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPSCA (Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками) должно быть эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA).
- 3.7. Участие претендента на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.8. Участие претендента на звание в качестве Арбитра в любом рейтинговом соревновании ФИДЕ по быстрым шахматам или блицу минимум с 30 игроками и девятью турами будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.9. Присутствие на одном Семинаре Арбитров ФИДЕ с успешной сдачей (по крайней мере, 80%) экзаменационного теста, установленного Комиссией Арбитров, будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.

Обратите внимание, что нет никаких возрастных ограничений на посещение Семинара Арбитров. Однако приобретенный таким образом норма действительна только в течение 4 лет и существует возрастное ограничение в 21 год на получение званий FA или IA. Всё же для тех, кому еще не исполнилось 17 лет, посещение семинара может быть полезным, если они хотят быть Национальными Арбитрами.

3.10. Претендентам на звание от федераций, которые не могут организовать какие-либо турниры, дающие право на звание или рейтинг, могут быть присвоены звания при сдаче экзамена, установленного Комиссией Арбитров.

Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA)

Все следующие:

- 4.1. Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, швейцарской системы жеребьёвки, Положений ФИДЕ, относящихся к выполнению норм для получения званий и к рейтинговой системе ФИДЕ.
- 4.2. Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 4.3. Обязательное знание английского языка, минимум на разговорном уровне, и шахматных терминов на других официальных языках ФИДЕ.
- 4.4. Минимальные навыки на уровне пользователя для работы на персональном компьютере. Знания программ жеребьёвки, одобренных ФИДЕ, Word, Excel и электронной почты.
- 4.5. Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и различных систем.
- 4.6. Опыт работы в качестве Арбитра, по крайней мере, в четырёх рейтинговых соревнованиях ФИДЕ, таких как:
 - а) Финал национального индивидуального (для взрослых) чемпионата (максимум две нормы).
 - б) Все официальные турниры и матчи ФИДЕ.
 - в) Международные турниры, в которых возможно выполнение игроками норм для получения званий ФИДЕ.
 - г) Международные рейтинговые соревнования ФИДЕ, в которых проводится, по крайней мере, 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из них, по крайней мере, 30% имеют рейтинг ФИДЕ (максимум одна норма).
 - е) Все официальные мировые и континентальные чемпионаты по быстрым шахматам и блицу для взрослых и юниоров (максимум одна норма).
- 4.7. Звание Международного Арбитра для каждой из федераций: IBCA (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPSCA (Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками) должно быть эквивалентно одной норме Международного Арбитра (IA).
- 4.8. Участие претендента на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Международного Арбитра (IA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 4.9. Звание Международного Арбитра может быть присвоено только претендентам, уже имеющим звание Арбитра ФИДЕ.
- 4.10. Все нормы для присвоения звания Международного Арбитра (IA) должны отличаться от норм, уже использованных для присвоения звания Арбитра ФИДЕ.

(FA), и должны быть выполнены после того, как было присвоено звание Арбитра ФИДЕ.

- 4.11. По крайней мере, две из представленных норм должны быть подписаны различными Главными Арбитрами.

Статья 5: Процедура подачи заявки

- 5.1. Формы заявок на присвоение званий, перечисленных в Статье 1.1.3, приведены в Приложении к настоящему документу. К ним относятся:

Форма отчёта о турнире с итоговой таблицей и решениями по апелляциям - IT3 (один для каждой нормы),

Форма отчёта о норме арбитра - IA1 или FA1 (один для каждой нормы),

Форма заявки на присвоение звания арбитра - IA2 или FA2.

- 5.2. Нормы для звания Арбитр ФИДЕ должны включать (согласно Статье 3.5) турниры по крайней мере с семью турами. Принимается только один турнир с пятью или шестью турами.

Нормы для звания Международный Арбитр должны включать (согласно Статье 4.6) турниры по крайней мере с девятью турами. Принимается только один турнир с семью или восемью турами.

В случае норм из командных турниров количество туров, в которых заявитель являлся Арбитром, должно быть не менее пяти, и это должно быть указано в форме FA1/IA1.

Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром и федерацией, ответственной за турнир.

В случае, если заявителем является Главный Арбитр соревнования, сертификат могут подписать Организатор соревнования или Официальный представитель федерации.

Если Главный Арбитр является Национальным Арбитром, он не может подписывать никакой сертификат на звание Международного Арбитра.

- 5.3. Все нормы, включённые в заявки, должны быть достигнуты в соревнованиях, даты начала которых относятся к шестилетнему периоду. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего зарегистрированного соревнования. Нормы для Семинаров действительны в течение четырёх лет.

- 5.4. Заявки должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ федерацией заявителя. Национальная федерация несёт ответственность за оплату сбора. Если федерация заявителя отказывается подать заявку, заявитель может подать свои документы для изучения в Комиссию Арбитров. Если будет установлено, что для отказа нет достаточных оснований, заявитель может обратиться в ФИДЕ и самостоятельно подать (и оплатить) заявку на присвоение звания.

- 5.5. Для рассмотрения заявок должным образом установлен 60-дневный срок. Для рассмотрения заявок в более короткие сроки необходимо оплатить 50% надбавку к сбору. С заявок, поступивших в течение Президентского Совета, Исполнительного Совета или Генеральной Ассамблеи, взимается 100% надбавка.

Исключение: дополнительная плата может быть отменена, если последняя норма была выполнена настолько поздно, что регламент не может быть соблюден.

- 5.6. Для того чтобы можно было подать любые возражения против присвоения звания, все заявки на звания со всеми подробностями должны быть размещены на сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до завершения рассмотрения заявки.

Статья 6: Лицензия арбитра

- 6.1. Имеющий звание активный арбитр (Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ) и Национальный Арбитр, работающие на рейтинговом турнире ФИДЕ, должны оплатить "лицензионный сбор".
- 6.2.1. Лицензия начнёт действовать на следующий день после получения оплаты в ФИДЕ и будет действительна в течение жизни арбитра, при условии, что он остаётся активным арбитром.
- 6.2.2. Для Национального Арбитра лицензионный сбор действителен в течение его жизни.
- 6.2.3. Если Национальному Арбитру присвоено звание Арбитра ФИДЕ, в ФИДЕ должен быть оплачен лицензионный сбор за это звание.
- 6.2.4. Если арбитр повышает свою категорию, в ФИДЕ выплачивается только разница в сумме сбора между категориями.
- 6.2.5. Если Арбитру ФИДЕ присваивается звание Международного Арбитра, в ФИДЕ должен быть оплачен лицензионный сбор за новое звание.
- 6.3. Лицензионный сбор составляет:
- | | |
|---|----------|
| а) для арбитров категории А: (только для Международных Арбитров IA) | 300 евро |
| б) для арбитров категории В: (только для Международных Арбитров IA) | 200 евро |
| в) для арбитров категории С: для Международных Арбитров IA | 160 евро |
| для Арбитров ФИДЕ FA | 120 евро |
| г) для арбитров категории D: для Международных Арбитров IA | 100 евро |
| для Арбитров ФИДЕ FA | 80 евро |
| е) для Национальных Арбитров | 20 евро |
- 6.4. Неуплата лицензионного сбора приведёт к исключению из списка арбитров ФИДЕ.
- 6.5. Лицензии арбитров вступили в силу с 01.01.2013 г.
- 6.6. С 01.01.2013 г. все арбитры рейтинговых турниров ФИДЕ должны быть лицензированы.
- 6.7.1. Считается, что арбитр, который стал неактивным, больше не имеет лицензии.
- 6.7.2. Для того, чтобы снова стать активным, арбитр должен оплатить сбор за новую лицензию в соответствии со Статьёй 6.3.
- 6.8. Если условие Статьи 6.6 не выполнено, турнир не будет считаться рейтинговым и никакие нормы арбитров не будут приниматься.
- 6.9. С 01.01.2013 г. для всех присваиваемых званий арбитров лицензионный сбор взимается вместе с заявочным сбором.

ГЛАВА 12: ПОЛОЖЕНИЕ О КЛАССИФИКАЦИИ ШАХМАТНЫХ АРБИТРОВ

Преамбула

Для арбитров в ФИДЕ существуют звания только двух видов: Арбитр ФИДЕ (FA) и Международный Арбитр (IA). Несмотря на то, что это нормальное положение для проведения подавляющего большинства шахматных турниров по всему миру, для выявления резервов ведущих арбитров, обслуживающих такие турниры, как соревнования мирового уровня, важно различать зрелость и опыт работы арбитров на международном уровне. Для классификации арбитров, имеющих международные звания, в соответствии с их стажем работы и количеством проведённых турниров определённого уровня были введены категории A, B, C и D.

Статья 1: Общие положения

- 1.1. Настоящее положение содержит все аспекты, касающиеся классификации шахматных арбитров (IA и FA).
- 1.2. Шахматные арбитры (IA и FA) подразделяются на две (2) общие категории: активные (a) и неактивные (i) арбитры.
- 1.3. Международный Арбитр (IA) считается “неактивным”, если в течение двух лет он ни разу не выступал в качестве арбитра в каком-либо международном шахматном соревновании,.
- 1.4. Арбитр ФИДЕ (FA) считается “неактивным”, если в течение двух лет он ни разу не выступал в качестве арбитра в каком-либо рейтинговом шахматном турнире ФИДЕ.

Статья 2: Неактивные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ

- 2.1. Неактивные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ включаются в отдельный список (Список неактивных арбитров), который издаётся каждые два года Комиссией Арбитров (КА) в сотрудничестве с федерациями после утверждения Генеральной Ассамблеей ФИДЕ.
- 2.2. Неактивный Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ может считаться вновь активным только после выполнения функций арбитра по крайней мере в двух соответствующих шахматных соревнованиях (международные соревнования для Международного Арбитра и рейтинговые соревнования ФИДЕ для Арбитра ФИДЕ) и последующего утверждения КА. Федерация, к которой принадлежит арбитр, направляет в КА подтверждающую это заявку.

Статья 3: Активные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ

3.1. Активные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ подразделяются на следующие категории:

- 3.1.1. Категория А
- 3.1.2. Категория В
- 3.1.3. Категория С
- 3.1.4. Категория D

3.2. К категории А относятся только Международные Арбитры, соответствующие всем следующим критериям:

3.2.1. Они являются активными Международными Арбитрами в течение последних пяти лет.

Эта категория может быть достигнута только по прошествии не менее 5 лет в качестве Международного Арбитра.

3.2.2. Они показали отличное знание Правил игры в шахматы и Правил Соревнований, и за время их работы в качестве арбитров к ним не применялось никаких наказаний.

3.2.3. Они выступали в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра:

- а) по крайней мере в одном крупном мировом соревновании (Олимпиада, турниры и матчи Чемпионата Мира среди мужчин и женщин, Кубок Мира, Командные Чемпионаты Мира среди мужчин и женщин, Чемпионаты Мира среди молодёжи, кадетов и юниоров) за последние пять лет, или
- б) по крайней мере в пяти соревнованиях из упомянутых в Статье 3.3.3. (по крайней мере, в турнирах двух различных видов).

3.3. К категории В относятся только Международные Арбитры, соответствующие всем следующим критериям:

3.3.1. Они являются активными Международными Арбитрами в течение последних пяти лет.

Эта категория может быть достигнута только по прошествии не менее 5 лет в качестве Международного Арбитра.

3.3.2. Они показали отличное знание Правил игры в шахматы и Правил Соревнований, и за время их работы в качестве арбитров к ним не применялось никаких наказаний.

3.3.3. Они выступали в течение последних пяти лет в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра по крайней мере в двух из следующих случаев:

- а) основные континентальные соревнования, такие как континентальные индивидуальные чемпионаты среди мужчин и женщин, континентальные командные чемпионаты среди мужчин и женщин, континентальные

молодёжные и юниорские чемпионаты, континентальные клубные кубковые турниры

- b) все остальные мировые соревнования, включённые в календарь ФИДЕ;
- c) круговые турниры с участием не менее 10 участников (6 в двухкруговом турнире), со средним рейтингом выше 2600 (2400 только для женщин),
или

3.3.4. Они выступали в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра по крайней мере в пяти соревнованиях из упомянутых в Статье 3.4.3 (по крайней мере, в турнирах двух различных видов, по крайней мере три из которых должны быть международными турнирами с участием как минимум пяти игроков, имеющих звания ФИДЕ) в течение последних пяти лет.

3.3.5. Они были секторными арбитрами на Олимпиаде, которая считается турниром для классификации в Категории В, начиная с Олимпиады в г. Тромсе.

3.4. К категории С относятся Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ, соответствующие всем следующим критериям:

3.4.1. Они являются активными Международными Арбитрами или Арбитрами ФИДЕ в течение последних пяти лет.

Для достижения этой категории арбитр должен быть Арбитром ФИДЕ или Международным Арбитром в зависимости от обстоятельств и должен быть активным в течение рассматриваемого 5-летнего периода.

3.4.2. Они показали отличное знание Правил игры в шахматы и Правил Соревнований, и за время их работы в качестве арбитров к ним не применялось никаких наказаний.

3.4.3. Они выступали в течение последних пяти лет в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра по крайней мере в двух из следующих случаев:

- a) в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра на всех других континентальных соревнованиях, включённых в календарь ФИДЕ.
- b) в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра в командных турнирах или турнирах по швейцарской системе с более чем 150 участниками.
- c) в качестве секторных арбитров на молодёжных Чемпионатах Мира (молодёжь и кадеты) или на индивидуальных Мировых Школьных Чемпионатах.
- d) в качестве арбитра в Турнире Претендентов, Кубке Мира, Командных Чемпионатах Мира для мужчин и женщин, Гран-При для мужчин и женщин.
- e) в качестве Главного Арбитра или Заместителя Главного Арбитра на шахматных фестивалях (шахматных турнирах, которые включают в себя несколько параллельных событий).

3.5. К категории D относятся все остальные Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ.

Статья 4: Процедура классификации Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ

- 4.1. Ответственность за классификацию действующих Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ в вышеуказанных категориях в соответствии с предложениями федераций, отчётами о турнирах и отчётами Главных Арбитров несёт Комиссия Арбитров.
- 4.2. Федерации должны направить в Комиссию Арбитров свои предложения, в том числе списки своих активных и неактивных Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ, за четыре месяца до объявленной даты проведения Конгресса ФИДЕ. В списке действующих арбитров каждой федерации Международные Арбитры и Арбитры ФИДЕ должны быть классифицированы в соответствии с указанными категориями (А, В, С и D). Если арбитру предлагается изменить его предыдущую категорию, то это должно быть обосновано в полном объёме, в соответствии с настоящим Положением.
- 4.3. КА издаёт списки, в которые будут включены арбитры каждой категории (А, В и С), и представляет их Генеральной Ассамблее ФИДЕ для окончательного утверждения. Списки будут действительны в течение двух лет.

Статья 5: Назначение Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ в соответствии с их категориями

- 5.1. На всех крупных мировых соревнованиях Главными Арбитрами назначаются только Международные Арбитры категории А или В, как описано в Статье 3.2.3.
- 5.2. В следующей таблице указаны назначения Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ в зависимости от их категории и вида соревнования.

В таблице:

А, В, С, D: категории Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ

Главные мировые соревнования, см. Статью 3.2.3

Прочие мировые соревнования, включенные в календарь ФИДЕ, см. Статью 3.3.3

Главные континентальные соревнования, см. Статью 3.3.3

Прочие континентальные соревнования, включенные в календарь ФИДЕ, см. Статью 3.4.3.

Соревнование	Мировые соревнования		Континентальные соревнования	
	Главные	Прочие	Главные	Прочие
<i>Арбитр</i>				
Главный Арбитр	А, В	А, В	А, В	А, В, С
Заместитель Главного Арбитра	А, В	А, В, С	А, В, С	А, В, С, D
Арбитр	А, В, С	А, В, С, D	А, В, С, D	А, В, С, D
Помощник Арбитра	В, С, D	В, С, D	В, С, D	В, С, D

Приложения

Приложение к Главе 6: Пример расчёта рейтинга

В 9-туровом турнире по швейцарской системе игрок с рейтингом ФИДЕ 2212, сыгравший меньше 30 партий в своей шахматной карьере, играл против следующих соперников с соответствующими рейтингами и получил следующие результаты:

1. (1926)	1
2. (2011)	1
3. (2318)	0
4. (2067)	0.5
5. (2219)	0.5
6. (2585)	0
7. (2659)	1
8. (2464)	0.5
9. (2652)	0.5

Рассчитаем его новый рейтинг после окончания турнира.

Рассчитаем разность рейтингов по каждому сопернику, используя таблицу 8.1b:

1. $2212 - 1926 = 286$, результат 1 $p(H) = 0,84$, $\Delta R = 1 - 0.84 = +0.16$
 2. $2212 - 2011 = 201$, результат 1 $p(H) = 0.76$, $\Delta R = 1 - 0.76 = +0.24$
 3. $2318 - 2212 = 106$, результат 0 $p(L) = 0.36$, $\Delta R = 0 - 0.36 = -0.36$
 4. $2212 - 2067 = 145$, результат 0.5 $p(H) = 0.69$, $\Delta R = 0.5 - 0.69 = -0.19$
 5. $2219 - 2212 = 7$, результат 0.5 $p(L) = 0.49$, $\Delta R = 0.5 - 0.49 = +0.01$
 6. $2585 - 2212 = 373$, результат 0 $p(L) = 0.10$, $\Delta R = 0 - 0.10 = -0.10$
 7. $2659 - 2212 = 447$ (будем считать макс. 400), результат 1 $p(L) = 0.08$, $\Delta R = 1 - 0.08 = +0.92$
 8. $2464 - 2212 = 252$, результат 0.5 $p(L) = 0.19$, $\Delta R = 0.5 - 0.19 = +0.31$
 9. $2652 - 2212 = 440$, (будем считать макс. 400), результат 0.5 $p(L) = 0.08$, $\Delta R = 0.5 - 0.08 = +0.42$
- $\Sigma \Delta R = 0.16 + 0.24 - 0.36 - 0.19 + 0.01 - 0.10 + 0.92 + 0.31 + 0.42 = +1.41$

Поэтому его оценка составит: $K \times \Sigma \Delta R = 40 \times 1.41 = +56.4$ его новый рейтинг будет $2212 + 56.4 = 2268.4$, после округления 2268.

Приложение к Главе 8: Примеры расчёта норм на присвоение звания**Пример 1. Проверка результата на соответствие норме на присвоение звания**

В турнире из 13 туров игрок из Венгрии встречался со следующими соперниками:

1	CM	Альфред	GER	2383	1
2	GM	Бернхард	ENG	2508	0,5
3		Кристиан	GER	2573	0
4		Дэвид	AUT	2180	1
5	GM	Евгений	RUS	2598	1
6	GM	Фридрих	GER	2568	0
7		Георг	GER	2070	1
8	IM	Герберт	GER	2483	1
9		Игорь	RUS	2497	1
10		Конрад	GER	2561	0,5
11		Людвиг	GER	2440	1
12	IM	Манфред	GER	2479	0,5
13	GM	Норберт	GER	2492	0,5

Проверим, выполнил ли он норму GM.

1. Средний рейтинг его соперников - 2449. Есть два соперника с низким рейтингом, Дэвид в 4 туре и Георг в 7 туре. Согласно Статье 1.4.6с для одного игрока с самым низким рейтингом для расчёта нормы может использоваться скорректированный уровень рейтинга. Для нормы GM минимально установленный уровень рейтинга - 2200. Если поднять рейтинг Георга с 2070 до 2200, то средний рейтинг будет 2459.
2. Для нормы GM игроку необходимо набрать 9 очков (средний рейтинг соперников 2459 - 2489). Это выполнено.
3. Проверка званий соперников - см. Статью 1.4.5. Для нормы GM по крайней мере 1/3 соперников при минимуме 3 игрока должны быть GM. У нашего игрока 5 GM. Всё в порядке.
Не менее 50% соперников должны иметь звания; звания CM и WCM не считаются. Наш игрок встречался с 7-ю игроками различных званий. Это 5 GM, 2 IM и 1 FM. Всё нормально.
4. Проверка федераций соперников - см. Статьи 1.4.3 и 1.4.4. Норма GM - не менее двух федераций, помимо федерации претендента на звание. Здесь четыре такие федерации: GER, ENG, AUT и RUS. Всё нормально.
Максимум 3/5 соперников могут происходить из федерации заявителя и максимум 2/3 соперников должны быть из одной федерации.
Здесь 9 соперников приходят из федерации GER. Поэтому последнее условие не выполняется. Переходим к следующему шагу.
5. Проверка, допустимы ли некоторые исключения - см. Статьи 1.4.2e и 1.4.3e.

1.4.3е: Правило для иностранца не распространяется на турниры по швейцарской системе, участниками которых являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM.

При подаче заявки на присвоение звания, по крайней мере, одна из норм должна быть достигнута при нормальном требовании для иностранца

1.4.2е: Игрок может проигнорировать свои партии против любых соперников, которых он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.4.1, против необходимого сочетания соперников.

Если удалить победу над Георгом, то средний рейтинг соперников при 8 очках из 12 составит 2480. Что касается 67%, которые дают $d_p = 125$, то теперь перфоманс равен 2605, что достаточно для нормы GM.

Кроме того, игрок встречался с 5-ю GM и достаточным числом обладателей званий. Критерии по званиям выполнены. Из 12 соперников только 8 приходятся на Германию, этот критерий также выполнен.

Теперь у нас есть действующая норма для присвоения звания GM.

Пример 2. Проверка результата на соответствие норме на присвоение звания

Игрок закончил турнир со следующим результатом:

- 9 очков
- средний рейтинг соперников – 2376
- он сыграл с 4-мя GM и 2-мя FM
- его соперники с низким рейтингом имели 2140 (победа) and 2160 (ничья)

Девять очков, 4 GM и 6 обладателей звания из 11 соперников достаточны для нормы GM.

Но для нормы GM средний рейтинг соперников слишком низкий. Он должна быть 2380 - см. Статью 1.4.8a.

В соответствии со Статьёй 1.4.6с рейтинг одного игрока может быть увеличен до минимального регулируемого уровня рейтинга для нормы GM, который равен 2200. После этой корректировки средний рейтинг соперников становится равным 2381, и норма GM выполнена.

Другую возможность даёт Статья 1.4.2e:

1.4.2e: Игрок может проигнорировать свои партии против любых соперников, которых он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.4.1, против необходимого сочетания соперников.

Если удалить партию против соперника с рейтингом 2140, у игрока останется 8 очков из 10 и средний рейтинг 2400. Норма GM выполняется.

Теперь надо проверить федерации соперников - см. Статью 1.4.3. Только 6 соперников может быть из федерации игрока, только 7 соперников может быть из одной федерации.

Норма выполнена.

Пример 3. Определение условий для выполнения нормы

В женском турнире из 9 туров игрок из России имеет после 8 туров следующий результат:

- 6 очков
- средний рейтинг соперниц – 2165
- она сыграла с 2-мя WGM, 1-им WIM и 2-мя WFM
- Шесть её соперниц приехали из Германии и две из Англии.

Для нормы WGM ей необходимо набрать 7 очков при среднем рейтинге соперниц - 2180 или более и встретиться с 3-мя обладательницами звания WGM. Количество обладательниц звания пока недостаточно. До сих пор у нее было 6 соперниц из Германии, что является максимально возможным количеством игроков из одной федерации. Для того, чтобы выполнить эту норму WGM, в последнем туре ей необходимо встретиться с третьим гроссмейстером не из Германии, имеющей рейтинг, по крайней мере, 2311, и попытаться у нее выиграть.

Пример 4. Определение условий для выполнения нормы

IM из Армении участвует в 9-туровом турнире по швейцарской системе и перед началом последнего тура имеет следующие результаты против 8 соперников:

1. (NOR)	FM	2470	0
2. (GEO)	-	2150	1
3. (GER)	-	2410	1
4. (ARM)	IM	2570	0
5. (GEO)	-	2340	1
6. (GEO)	FM	2380	1
7. (ARM)	GM	2675	0,5
8. (ENG)	IM	2540	1
9. (USA)	FM	2695	??

Он спрашивает арбитра, каким должен быть его результат в последнем туре, чтобы он выполнил норму GM.

1. Проверка требования к званию GM:

- a) Игры: он сыграет 9 партий (требуется 9). Это условие выполнимо.
- b) Обладатели званий: у него 6 обладателей званий из 9 соперников, что более 50%. Это условие выполнено.
- c) Соперники без рейтинга: нет: $0 < 2$. Это условие выполнено.
- d) Федерации:
 - 1. Максимум 2/3 от одной федерации: 3 из 9 (GEO): $3/9 < 2/3$. Это выполнено.
 - 2. Максимум 3/5 из собственной федерации: 2 из 9 (ARM): $2/9 < 3/5$. Это выполнено.
- e) GM: он встретился с 3-мя GM (требуется 3). Это выполнено.

2. Расчёт среднего рейтинга соперников R_a :

- a) Сначала присвоим регулируемый уровень рейтинга (для нормы GM он равен 2200) сопернику, который имеет рейтинг ниже, чем 2200:

2. (GEO) - 2150.

- b) Найдём : $R_a = 22280:9 = 2475,55$. Округляем до 2476.

3. Использование таблиц 1.4.9 для 9 игр и нормы GM:

При $R_a = 2476$ для выполнения нормы GM игроку необходимо набрать 6 очков в 9 играх. Он имеет 5,5 очков из 8.

Поэтому в последнем туре для выполнения нормы GM ЕМУ НУЖНА НИЧЬЯ.

Награждение денежными призами

Если два или более игроков закончили турнир с одинаковым количеством очков, у организаторов есть три возможности награждения денежными призами:

- а) денежные призы будут разделены поровну,
- б) денежные призы будут распределены по итогам тай-брейка,
- с) денежные призы будут рассчитаны с помощью системы Горта, которая представляет собой сочетание вариантов "а" и "б".

В системе Горта 50% от призового фонда предоставляется в соответствии с распределением мест по итогам тай-брейка. Вторая половина призового фонда всех игроков, имеющих в конце турнира одинаковое количество очков, складывается и делится поровну.

Пример:

Игроки А, В, С и D закончили турнир с 8 очками.

Призы турнира:

1 место	10,000 евро	Коэффициент Бухгольца: А - 58
2 место	5,000 евро	В - 57
3 место	3,000 евро	С - 56
4 место	2,000 евро	Д - 54

Денежные призы для А, В, С и D в зависимости от используемой системы:

<i>система а)</i>	<i>система б)</i>	<i>система с)</i>
А - 5.000 €	10.000 €	$5,000 + 2,500 = 7,500$ €
В - 5.000 €	5.000 €	$2,500 + 2,500 = 5,000$ €
С - 5.000 €	3.000 €	$1,500 + 2,500 = 4,000$ €
Д - 5.000 €	2.000 €	$1,000 + 2,500 = 3,500$ €

Общая сумма составляет 20.000 евро независимо от используемой системы.

Организаторы должны заранее решить и проинформировать игроков перед началом турнира, какая система будет использоваться для расчёта денежных призов.

Кроме того, в системах а) и с) организаторы должны решить и проинформировать участников, сколько игроков будут иметь право на награждение денежными призами в случае равенства очков после последнего тура.

Если было объявлено, что предусмотрено 10 денежных призов, и окончательное распределение мест такое:

- игроки, занявшие места с 1-го по 4-ое, имеют по 8 очков,*
- игроки, занявшие места с 5-го по 9-ое, имеют по 7,5 очков,*
- игроки, занявшие места с 10-го по 20-ое, имеют по 7 очков,*

то в таком случае неразумно делить деньги 10-го приза между 11-ю игроками.

Чтобы избежать такой проблемы, следует объявить заранее, что для игроков, занявших места с 1 по 10, денежные призы делятся поровну или распределяются

по системе Горта.

Ещё одним видом призов являются призы для игроков разных групп рейтинга. Возможны призы за лучшие достижения игроков с рейтингом 2300-2399 и 2200-2299. Не попадите в ловушку, написав U2400, U2300. В этом случае игрок с рейтингом U2300 может получить оба приза. Хорошим способом награждения являются не только набранные очки или рейтинг-перформанс турнира.

Лучшее приращение рейтинга рассчитывается как $W - W_e$, где W - набранные очки, W_e - ожидаемые очки, исходя из усреднённой силы соперников. Преимущество в том, что в этом случае деление мест почти нереально. В швейцарской системе это возможность для игрока с меньшим количеством очков получить большее поощрение.

Лучше, если распределением призового фонда занимаются два человека, работающие независимо друг от друга. Это могут быть казначей и Главный Арбитр.

Приложение к Главе 5: Ручная проверка компьютерной жеребьёвки

Использованы данные случайного турнира

Контрольный список жеребьёвки 6-ого тура

Использовалась программа жеребьёвки Swiss Manager

Пояснения к столбцам, используемым для проверки:

Rk - ранг

Color – история цвета в предыдущих турах

w - белый

- - черный

C - цвет в предстоящем туре

D - ожидаемый цвет

p - направление спуска-подъёма в предпоследнем туре

l - направление спуска-подъёма в последнем туре

Cd - разность цвета

Sk - один и тот же цвет подряд

Контрольный список 6-ого тура

Rk	Старт. №		Игроки	Рейтинг	Очки	Color	C	D	p	I	Cd	Sc	Соперники
1	36		Kouskoutis Georgios-	2314	4½	-w--w		W			-1	1	4,9,12,35,80
2	1	IM	Martirosyan Haik M.	2570	4	w-w--		W		+	-1	-2	10,18,37,46,62
3	2	GM	Deac Bogdan-Daniel	2559	4	-w--w		W	+		-1	1	6,8,19,32,39
4	3	IM	Santos Ruiz Miguel	2505	4	w-w-w		-	+		1	1	1,22,26,44,46
5	6	IM	Thybo Jesper Sonderg	2466	4	-w-w-		W			-1	-1	17,25,27,47,56
6	8	IM	Morozov Nichita	2461	4	-w-w-		W			-1	-1	3,16,27,30,42
7	12	FM	Janik Igor	2418	4	-w-w-		W			-1	-1	27,34,54,57,59
8	63		Yayloyan Konstantin	2142	4	w--w-		W	-		-1	-1	3,21,24,53,54
9	4	FM	Sorokin Aleksey	2486	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,10,17,41,79
10	7	IM	Livaic Leon	2461	3½	w-w-w		-		-	1	1	2,9,40,43,58
11	9	IM	Plenca Jadranko	2440	3½	w-w-w		-			1	1	15,28,31,44,53
12	10	FM	Vykouk Jan	2440	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,32,42,45,72
13	11	IM	Costachi Mihnea	2418	3½	w-w-w		-			1	1	40,44,57,58,67
14	16	FM	Haria Ravi	2398	3½	-w-w-		W			-1	-1	17,34,45,51,60
15	18	FM	Tica Sven	2389	3½	-w-w-		W			-1	-1	11,27,34,56,61
16	21	IM	Sousa Andre Ventura	2386	3½	w-w-w		-			1	1	6,18,29,49,68
17	33		Radovic Janko	2330	3½	w-w-w		-			1	1	5,9,14,24,73
18	44	FM	Lazov Toni	2289	3½	-w-w-		W			-1	-1	2,16,22,23,41
19	45	FM	Askerov Marat	2281	3½	w-w-w		-			1	1	3,26,38,40,69
20	13		Drygalov Sergey	2415	3	w-ww-		-	+		1	-1	28,29,33,44,47
21	15	FM	Warmerdam Max	2399	3	w-w-w		-			1	1	8,26,33,48,67
22	17	FM	Haldorsen Benjamin	2397	3	w-w--		W			-1	-2	4,18,28,29,49
23	19	FM	Tomczak Mikolaj	2387	3	w-w-w		-			1	1	18,32,48,50,67
24	20		Stauskas Lukas	2387	3	-w-w-		W			-1	-1	8,17,30,57,63
25	23	FM	Haug Johannes	2379	3	w-w-w		-			1	1	5,48,50,58,62
26	32	FM	Tokranovs Dmitrijs	2334	3	-w-w-		W			-1	-1	4,19,21,59,72
27	39		Akhvlediani Irakli	2303	3	w-w-w		-			1	1	5,6,7,15,81
28	40	FM	Lopez Mulet Inigo	2302	3	-w-w-		W			-1	-1	11,20,22,60,76
29	42	FM	Dobrovoljc Vid	2293	3	-w-ww		-			1	2	16,20,22,35,77
30	51		Vasiesiu Victor	2267	3	w-w-w		-			1	1	6,24,53,81,83
31	52	FM	Karayev Kanan	2266	3	-w-w-		W			-1	-1	11,54,65,72,75
32	53		Friedland Moshe	2264	3	w-ww-		-			1	-1	3,12,23,52,66
33	56	FM	Jogstad Martin	2259	3	-w-w-		W			-1	-1	20,21,55,74,76
34	57	FM	Sevgi Volkan	2240	3	w-w-w		-			1	1	7,14,15,36,38
35	5	IM	Dragnev Valentin	2483	2½	w-w-w		-			1	1	1,29,57,64,67
36	14	FM	Dolana Andrei-Theodo	2403	2½	-w-w-		W	+		-1	-1	34,47,51,61,72
37	22	FM	O`donnell Conor	2383	2½	-w-w-		W			-1	-1	2,47,51,59,71
38	24	FM	Flick Antoine	2371	2½	-w-ww		-	+		1	2	19,34,60,63,64
39	28	IM	Perez Garcia Alejand	2361	2½	-ww-w		-			1	1	3,49,51,68,71
40	30	FM	Lagunow Raphael	2357	2½	-w-w-		W			-1	-1	10,13,19,65,74

Приложение к Главе 10: Пример бланка “Контроль Времени”

[illegible]

Пояснение

Пример:

Партии проводятся с контролем времени: 90 мин/40 ходов + 30 мин/до конца игры +30 сек/ход, начиная с 1-ого хода

Партии начинались в 18:00, а проверка часов состоялась в 18:30.

Время начала игры 18:00, до первого контроля $90 + 90 = 180$ минут;

С начала игры прошло 30 мин: на часах осталось $180 - 30 = 150$ минут.

Партия начата в 18:00			Контроль в 18:30		
доска	время 1	время 2	+	ход	разность
1	80	85	165	15	150
2	90	70	160	10	150
3	87	79	166	16	150
4	65	90	155	5	150

В графе "доска" записывается номер доски.

В графе "время 1" записывается время игрока белыми (в минутах).

В графе "время 2" записывается время игрока чёрными (в минутах).

В графе "+" записывается сумма "время 1" + "время 2".

В графе "ход" записывается номер последнего хода, сделанного на этой доске.

В графе "разность" записывается разность столбцов "+" и "ход".

Значения "разность" должны быть равны: (начальное время) минус (время, прошедшее до момента проверки).

В нашем примере это: $90 + 90 - 30 = 150$.

Если обнаруживается другое значение с расхождением ± 2 мин, то необходимо тщательно проверить:

- не пропустили ли игроки при некоторых ходах нажатия часов,
- верна ли настройка часов,
- исправны ли часы.

Приложение к Главе 11: Формы заявок**ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА IA1**

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где был турнир		Название турнира	
Дата	Турнирное помещение		Вид турнира
Количество игроков	Количество рейтинговых игроков		Количество туров
Количество представленных федераций			

Конфиденциальный отчёт: (Комментарии Главного Арбитра, а если это невозможно, то Организатора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....

.....

.....

Рекомендация: (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

- (1) соответствовал требуемому стандарту для Международного Арбитра.
- (2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Федерация, организовавшая соревнование, несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Международного Арбитра и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром.

При подаче заявки на звание Международного Арбитра федерация заявителя должен приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА

IA2

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Международного Арбитра для

Фамилия арбитра	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес		
Телефон	Факс	e-mail

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих четырёх соревнованиях (Должно быть по крайней мере два различных вида. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже соревнования). Нижеподписавшийся прилагает для каждого соревнования Форму отчёта о выполнении нормы Международного Арбитра (IA1), подписанную соответствующим квалифицированным лицом, который, по возможности, должен быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

1. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

2. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

3. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

4. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

Если необходимо, соответствующий экзамен пройден.....

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата:

Подпись:

ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ АРБИТРА ФИДЕ

FA1

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где был турнир		Название турнира	
Дата	Турнирное помещение		Вид турнира
Количество игроков	Количество рейтинговых игроков		Количество туров
Количество представленных федераций			

Конфиденциальный отчёт: (Комментарии Главного Арбитра, а если это невозможно, то Организатора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....

.....

.....

Рекомендация: (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Арбитра ФИДЕ.

(2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Федерация, организовавшая соревнование, несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Арбитра ФИДЕ и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

При подаче заявки на звание Арбитра ФИДЕ федерация заявителя должен приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ АРБИТРА ФИДЕ

FA2

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Арбитра ФИДЕ для

Фамилия арбитра	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес		
Телефон	Факс	e-mail

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих четырёх соревнованиях (Должно быть по крайней мере два различных вида. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже соревнования). Нижеподписавшийся прилагает для каждого соревнования Форму отчёта о выполнении нормы Арбитра ФИДЕ (FA1), подписанную соответствующим квалифицированным лицом, который, по возможности, должен быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

1. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

2. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

3. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

4. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

Если необходимо, соответствующий экзамен пройден.....

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата:

Подпись:

ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ ЛЕКТОРА ФИДЕ

FL1

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где было событие			Даты
Место события	Количество участников	Количество представленных федераций	

Конфиденциальный отчёт: (Комментарии Главного Лектора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры, используемых Правил жеребьёвки и других регламентов ФИДЕ. Здесь также необходимо отметить, как лектор представляет темы, и легко ли участники понимают темы.

.....

.....

.....

Рекомендация: (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Лектора ФИДЕ.

(2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Главный Лектор несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Ассистенту, который по мнению Главного Лектора выполнил норму Лектора ФИДЕ и который обращается с такой просьбой до окончания турнира.

ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ ЛЕКТОРА ФИДЕ

FL2

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Лектора ФИДЕ для

Фамилия	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес		
Телефон	e-mail	

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, чтобы проводить Семинары арбитров ФИДЕ.

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Ассистентом Лектора на следующих трёх семинарах (Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже семинара). Нижеподписавшийся прилагает для каждого семинара Форму отчёта о выполнении нормы Лектора ФИДЕ (FL1), подписанную соответствующим квалифицированным лектором.

1. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

2. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

3. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

В своей деятельности по подготовке тем для Семинара в качестве Ассистента Лектора им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата:

Подпись:

IT1. СЕРТИФИКАТ НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ

Сертификат на Присвоение Звания	IT1
--	------------

☐ GM☐ IM☐ WGM☐ WIM

Фамилия:	Имя:Пол:
ID-код:	Федерация:
Дата рождения:	Место рождения:

Соревнование:	Начало:	Окончание:
Главный арбитр: количество игр:		
количество игроков не из федерации заявителя количество соперников с рейтингом		
количество игроков из федерации организатора ... общее число соперников со званием		
количество: GM IM WGM WIM FM WFM		

Если применяется Статья 1.43е:

количество федераций: ... количество игроков с рейтингом не из федерации организатора: ...
 количество игроков не из федерации организатора, имеющих звания GM, IM, WGM, WIM

Особые замечания:

Тур	Соперник	ID	Федерация	Рейтинг	Рейтинг 1.46b	Звание	Результат
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							

Средний рейтинг (1.46b)..... Требуемое число очков Набранное число очков
 Превышение нормы на очка

Подпись арбитра:

Федерация, подтверждающая результат:

Фамилия официального лица федерации:ПодписьДата:

Примечание: Игрок без рейтинга = 1000, но см. Статью 1.46. Результаты сыгранных игр - 1, ½, 0, несыгранных +, =, -
 .Организатор должен предоставить этот сертификат: каждому игроку, который достиг результата для присвоения звания; федерации организатора, федерации игрока и в офис ФИДЕ.

IT2. Бланк Заявки на Присвоение Звания**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ**

IT2

Федерация Шахмат России обращается за присвоением звания

О Гроссмейстера (минимальный уровень 2500) О Международного мастера (2400)

О Женского гроссмейстера (2300) О Женского международного мастера (2200)

фамилия	Имя	ID ФИДЕ
дата рождения	место рождения	дата получения необходимого рейтинга
		наивысший рейтинг

Звания могут быть присуждены в зависимости от достижения требуемого рейтинга на более позднюю дату (о процедуре, которой следует придерживаться в данном случае, см. Статью 1.5 Положения о званиях).

При этом сертификаты (IT1) и таблицы для следующих норм:

1.

название соревнования: место:
 даты: система турнира: средний рейтинг соперников:
 требуемый результат: фактический результат:
 количество сыгранных игр: количество учитываемых игр:
 количество игроков из федерации организатора: количество игроков не из федерации организатора:
 количество соперников: со званием GM: IM: FM: WGM:
 WIM: WFM: соперники с рейтингом: соперники без рейтинга:

2.

название соревнования: место:
 даты: система турнира: средний рейтинг соперников:
 требуемый результат: фактический результат:
 количество сыгранных игр: количество учитываемых игр:
 количество игроков из федерации организатора: количество игроков не из федерации организатора:
 количество соперников: со званием GM: IM: FM: WGM:
 WIM: WFM: соперники с рейтингом: соперники без рейтинга:

3.

название соревнования: место:
 даты: система турнира: средний рейтинг соперников:
 требуемый результат: фактический результат:
 количество сыгранных игр: количество учитываемых игр:
 количество игроков из федерации организатора: количество игроков не из федерации организатора:
 количество соперников: со званием GM: IM: FM: WGM:
 WIM: WFM: соперники с рейтингом: соперники без рейтинга:

Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму IT 2

общее количество партий: (минимум 27) особые замечания:

Официальное лицо федерации:

Дата:

Фамилия: Подпись:

IT3. Форма Отчёта о Турнире**ФОРМА ОТЧЁТА О ТУРНИРЕ**

IT3

Федерация				Название турнира					
Страна и место турнира				Дата начала			Дата окончания		
Организатор турнира Контактная информация (адрес, телефон, факс, e-mail) лица, ответственного за информацию									
Количество туров				Расписание (количество туров/день)			Скорость игры		
Вид турнира				Система жеребьёвки для турнира по швейцарской системе Ручная · Ответственное лицо: Компьютерная · Использовалась программа:					
Особые замечания (исключения при жеребьёвке, перезапуск выбора,...) 									
Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций	Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций
С рейтингом					Без рейтинга				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				
Главный Арбитр и контактная информация Главного Арбитра (адрес, телефон, факс, e-mail)									
Заместитель Главного Арбитра									
Арбитр									
Арбитр									
Арбитр									

Организатор должен представить эту форму отчета для каждого арбитра, который выполнил норму, его/её федерации, федерации-организатора и Секретариату ФИДЕ

Приложение к Главе 3: Античитерские отчёты**А. ФОРМА ОТЧЁТА ВО ВРЕМЯ ТУРНИРА****Приложение А. Форма Отчёта во время Турнира**

Федерация	Название турнира		
Игровой зал		Дата начала	Дата Окончания
Главный Организатор			
Главный Арбитр			
Заявитель (включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Игрок (подробные сведения, включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Заявление			
Комментарии Арбитра			
Подпись заявителя			
Подпись Арбитра			
Дата			

В. ФОРМА ОТЧЁТА ПОСЛЕ ТУРНИРА

Приложение В. Форма Отчёта после Турнира

Федерация	Название турнира		
Игровой зал		Дата начала	Дата Окончания
Главный Организатор			
Главный Арбитр			
Заявитель (включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Игрок (подробные сведения, включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Проверка с программой (да/нет)		Название программы	
Анализ файла предусмотрен			
		Технические средства	
Описание проверки и результатов			
Комментарии Арбитра			
Подпись заявителя			
Подпись Арбитра			
Дата			

Приложение к Главе 8: Таблица для прямых званий, действующая с 1 июля 2017г.

ПРЯМЫЕ ЗВАНИЯ: Золото – победитель после тай-брейка; приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка; норма – девять партий (если не указано иное).

Континентальные и региональные соревнования - континентальный и максимум три региональных турнира на один континент, включая молодежные соревнования арабских стран.

Субконтинентальные личные соревнования включают зональные и субзональные турниры, (если они являются отборочными соревнованиями к Кубку Мира или Чемпионату Мира – см. Статью 1.2.4). Арабским взрослым игрокам могут присваиваться условные звания по рейтингу – см. Статью 0.6.2.

Таблица 1.2.4a

Соревнования	WGM	WIM	WFM	WCM
Чемпионат Мира среди женщин	Первые 8 мест – звание	Выход из отборочного турнира – звание		
Олимпиада			65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Командный (или клубный) чемпионат Мира			% при минимуме 7 партий – звание	0% при минимуме 7 партий – звание
Чемпионат Мира среди любителей <2300, <2000 <1700			Золото – звание	Серебро и бронза – звание Золото - звание
Личный Чемпионат Мира >65; >50; U-20	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Чемпионат Мира U18	Золото - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U14		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионат Мира U12; Школьные чемпионаты мира U17; U15; U13			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионаты Мира U10; U8; Школьные Чемпионаты Мира U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание

Соревнования	WGM	WIM	WFM	WCM
Командные (или клубные) континентальные чемпионаты			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Личные континентальные чемпионаты	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Континентальные личные чемпионаты >65; >50; континентальные и региональные чемпионаты U-20	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U16		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные и региональные чемпионаты U14; U12; Школьные континентальные чемпионаты U17; U15; U13			Золото – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные чемпионаты среди любителей Континентальные и региональные чемпионаты U10; U8; Школьные континентальные чемпионаты U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание
Личные субконтинентальные чемпионаты		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание, 65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 9 партий – звание
Личные чемпионаты Британского Содружества, франкоязычных и ибероамериканских стран, Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями (взрослые)		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями U-20			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание

Таблица 1.2.4b

Соревнования	GM	IM	FM	CM
Кубок Мира	Первые 16 мест – звание	Выход из отборочного турнира – звание		
Женский кубок Мира	Победитель – звание, финалист – норма	Финалист – звание		
Олимпиада			65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Командный (или клубный) Чемпионат Мира			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Чемпионат Мира среди любителей <2300, <2000 <1700			Золото – звание	Серебро и бронза – звание Золото - звание
Личные Чемпионаты Мира >65; >50; U-20	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Чемпионат Мира U18	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U14		Золото – норма	Приравненные к 1- му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионат Мира U12; Школьные чемпионаты Мира U17; U15; U13			Приравненные к 1- му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионаты Мира U10; U8; Школьные чемпионаты Мира U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание

Соревнования	GM	IM	FM	CM
Командные (или клубные) континентальные чемпионаты			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Личные континентальные чемпионаты	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Личные континентальные чемпионаты >65; >50; континентальные и региональные чемпионаты U-20	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U16		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные и региональные чемпионаты U14; U12; Школьные континентальные чемпионаты U17; U15; U13			Золото – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные чемпионаты среди любителей Континентальные и региональные чемпионаты U10; U8; Школьные континентальные чемпионаты U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание
Личные суб-континентальные чемпионаты		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание, 65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 9 партий – звание
Личные чемпионаты Британского Содружества, франкоязычных и ибероамериканских стран, Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями (взрослые)		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями U-20			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание