

ЗМІСТ

ВСТУП

ПЕРЕДМОВА

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

Стаття 1: Характер і цілі гри в шахи

Стаття 2: Початкова позиція фігур на шаховій дошці

Стаття 3: Ходи фігур.

Стаття 4: Виконання ходів

Стаття 5: Завершення гри

ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ

Стаття 6: Шаховий годинник

Стаття 7: Порушення

Стаття 8: Запис ходів

Стаття 9: Нічия

Стаття 10: Очки

Стаття 11: Поведінка гравців

Стаття 12: Роль арбітра (Див. Передмова)

Додатки

A. Швидка гра

B. Бліц

C. Алгебраїчна нотація

D. Правила гри для сліпих і гравців з ослабленим зором

E. Відкладені партії..

F. Правила гри в шахи 960 (шахи Фішера)

G. Швидкий фініш.

ПРАВИЛА ШАХІВ ФІДЕ

ВСТУП

Правила гри в шахи ФІДЕ відносяться до гри за шахівницею.

Правила гри в шахи складаються з двох частин:

1. Основні правила гри та 2. Правила змагань.

Справжньою версією Правил гри в шахи є англійський текст, що був схвалений **84-м Конгресом ФІДЕ в Таллінні (Естонія) у жовтні 2013 і набрав чинності з 1 липня 2014 року**

В цих Правилах слова «він», «його» і «йому» включають у себе також «вона», «її» та «їй».

ПЕРЕДМОВА

Правила гри в шахи не можуть охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, а також не можуть передбачати всі організаційні питання. У тих випадках, які повністю не підпадають під дію статей Правил, правильне рішення може бути прийнято на підставі статей, в яких розглядаються аналогічні ситуації. Правила виходять з того, що арбітри є достатньо компетентними, мають здоровий глузд і абсолютно об'єктивні. Крім того, занадто докладні Правила могли позбавити арбітра волі судження та перешкодити йому приймати рішення, що диктуються справедливістю, логікою та конкретними обставинами.

Необхідною умовою для того, щоб партія враховувалася для отримання рейтингу ФІДЕ, є те, що вона повинна бути зіграна відповідно до Правил гри в шахи ФІДЕ. Рекомендується, щоб ігри і в змаганнях ФІДЕ без обрахунку рейтингу проводилися відповідно до Правил гри в шахи ФІДЕ.

Федерації-члени ФІДЕ можуть запросити ФІДЕ дати роз'яснення з питань, що належать до Правил гри в шахи.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

Стаття 1. Характер та цілі гри в шахи

1. Шахова партія грається між двома партнерами, які пересувають свої фігури на квадратній дошці, що називається шаховою. Партнер, який має фігури світлого кольору (білі), робить перший хід, потім партнери ходять по черзі, і наступний хід робить партнер, який має фігури темного кольору (чорні). Кажуть, що гравець «може ходити» після того, коли хід партнера «зроблено».













2. Метою кожного з гравців є напад на короля партнера таким чином, щоб він не мав жодного ходу, після якого можна було б запобігти «взяттю» короля на наступному ході. Про гравця, який досягнув такої мети, кажуть, що він «дав мат» партнеру і виграв партію. Залишати свого короля під нападом, ставити свого короля під напад, а також брати короля партнера не дозволяється. Партнер, королю якого був даний мат, програв партію.

3. Якщо позиція є такою, що жоден із гравців не може поставити мат королю партнера, партія закінчується внічию (див. Статтю 5.2 в).

Стаття 2. Початкова позиція фігур на шаховій дошці

2.1. Шахова дошка складається з 64 однакових квадратів (сітка 8x8), по черзі світлих («білі поля») та темних («чорні поля»). Шахова дошка розміщується між партнерами таким чином, щоб найближче кутове поле праворуч від гравця було біле.

2.2. Перед початком гри один гравець має 16 світлих фігур («білі»), другий - 16 темних фігур («чорні»). Ці фігури, що звичайно позначаються відповідними символами, такі:

Білий король	зазвичай позначається символом	 Кр (K)
Білий ферзь	зазвичай позначається символом	 Ф(D)
Дві білих тури	зазвичай позначаються символом	 Т(R)
Два білих слони	зазвичай позначаються символом	 С(B)
Два білих коня	зазвичай позначаються символом	 К(N)
Вісім білих пішаків	зазвичай позначаються символом	 (P)
Чорний король	зазвичай позначається символом	 Кр (K)
Чорний ферзь	зазвичай позначається символом	 Ф(D)
Дві чорних тури	зазвичай позначаються символом	 Т(R)
Два чорних слона	зазвичай позначаються символом	 С(B)
Два чорних коня	зазвичай позначаються символом	 К(N)
Вісім чорних пішаків	зазвичай позначаються символом	 (P)

Фігури Стаунтона



P Q K B N R

2.3. Початкова позиція фігур на шаховій дошці є такою:



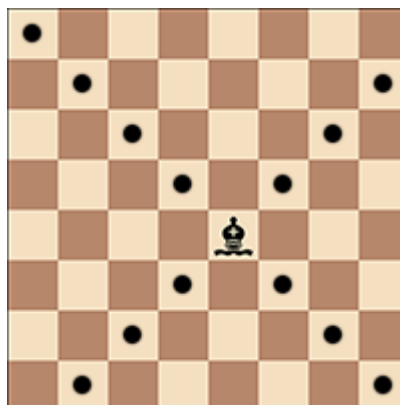
2.4. Вісім вертикальних рядів квадратів (полів) зветься «вертикалі». Вісім горизонтальних рядів квадратів (полів) зветься «горизонталі». Пряма лінія квадратів (полів) однакового кольору, що йде від одного краю дошки до сусіднього, називається «діагональ».

Стаття 3. Ходи фігур

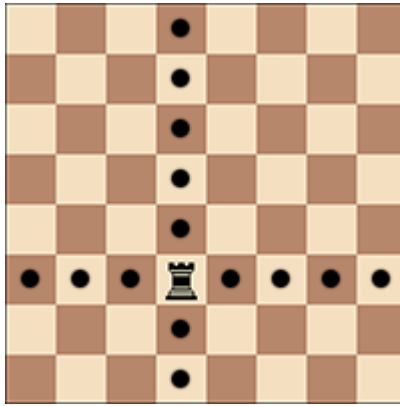
3.1. Не дозволяється ходити фігурою на поле, зайняте фігурою того ж кольору. Якщо фігуру пересунуто на поле, зайняте фігурою партнера, остання вважається взятою й усувається з шахової дошки як частина того ж ходу. Про фігуру кажуть, що вона атакує поле, якщо вона може піти чи взяти фігуру партнера на цьому полі, відповідно до Статей 3.2-3.8

Фігура вважається такою, що атакує поле, навіть якщо вона не може піти на це поле через те, що залишить «під атакою» або поставить «під атаку» короля цього ж кольору.

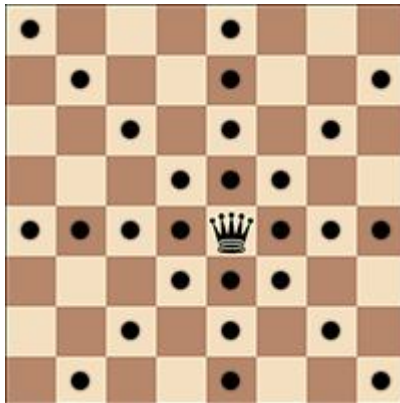
3.2. Слон може ходити на будь-яке поле по діагоналі, на якій він перебуває.



3.3. Тура може ходити на будь-яке поле по горизонталі чи вертикалі, на яких вона перебуває.



3.4. Ферзь може ходити на будь-яке поле по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, на яких він перебуває.

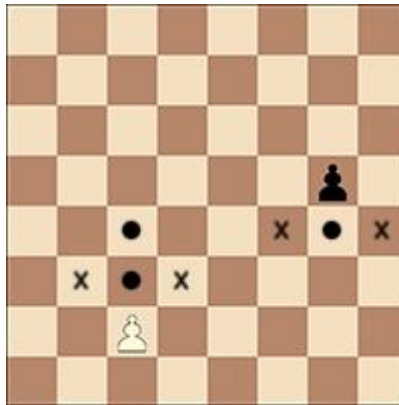


3.5. Виконуючи ці ходи, ферзь, тура чи слон не можуть переміщуватися через поля, зайняті іншими фігурами.

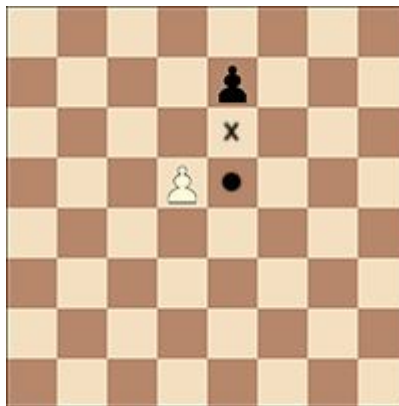
3.6. Кінь може ходити на одне з найближчих полів від того, на якому він перебуває, але не на одній з ним горизонталі, вертикалі чи діагоналі.



- 3.7. (a) Пішак може ходити вперед на вільне поле, що розташоване безпосередньо перед ним на тій же самій вертикалі, за умови, що це поле незайняте, чи (b) при своєму першому ході пішак може ходити, як у випадку 3.7(a), або він може бути просунутим на два поля по тій же самій вертикалі при умові, що обидва ці поля вільні, чи (c) пішак може ходити на поле, зайняте фігурою партнера, що міститься попереду по діагоналі на суміжній з пішаком вертикалі, забираючи цю фігуру.



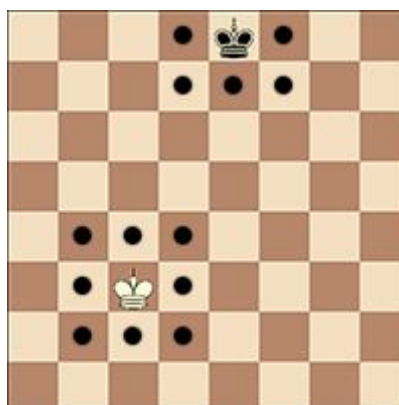
(d) Пішак, який атакує поле, котре перетинає пішак партнера, що здійснює хід одразу на два поля зі своєї початкової позиції, може взяти цього пішака, немовби останній його хід був тільки на одне поле. Це взяття може бути здійснене тільки наступним ходом відразу після такого переміщення і зветься "взяттям на проході".



(e) Коли партнер, який має право ходу, робить хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, то цей пішак повинен бути замінений на тому ж полі на ферзя, туру, коня чи слона "свого" кольору, що є частиною того ж ходу. Вибір гравця не обмежується фігурами, котрі уже було знято з дошки раніше. Ця заміна пішака на іншу фігуру зветься "перетворенням", і дія нової фігури починається негайно.

3.8. Існують два різних шляхи робити хід королем:

а) піти на будь-яке суміжне поле,

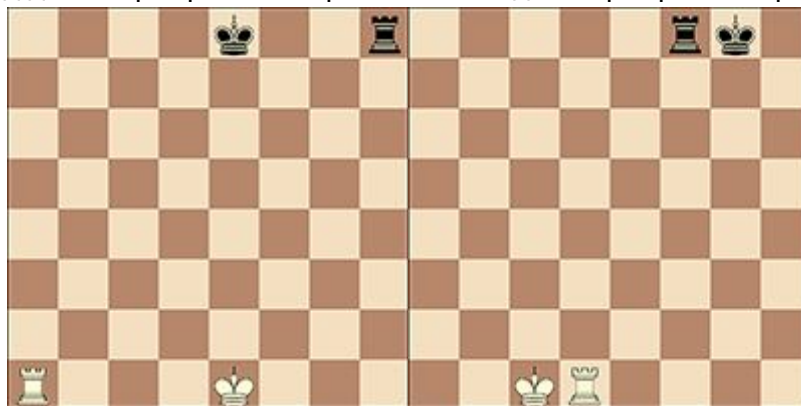


в) зробити «рокіровку». Це переміщення короля й однієї з тур того ж кольору по першій горизонталі гравця, що вважається одним ходом короля і виконується таким чином: король переміщується зі свого початкового поля на два поля у

напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім ця тура переставляється через короля на поле, яке він щойно перетнув.



Перед короткою рокіровою білих. Після короткої рокіровки білих.
Перед довгою рокіровою чорних. Після довгої рокіровки чорних.



Перед довгою рокіровою білих. Після довгої рокіровки білих.
Перед короткою рокіровою чорних. Після короткої рокіровки чорних.

- (1) Право на рокіровку втрачається:
 - а). якщо король уже робив хід, або
 - б) з тією турою, яка вже ходила.
 - (2) Рокіровка тимчасово неможлива:
 - а) якщо поле, на якому перебуває король або поле, котре він має перетнути чи зайняти, атаковане однією або декількома фігурами партнера, або
 - б) якщо між королем і турою, з якою має бути здійснено рокіровку, перебуває інша фігура.
- 3.9. Король вважається "під шахом", коли його атаковано однією або кількома фігурами партнера, навіть, якщо вони не можуть піти на поле, **зайняте королем**, бо в такому випадку залишають свого короля під шахом або поставляють свого короля під шах.
Жодна з фігур не може робити хід, яким ставить під шах або залишає під шахом свого короля.
- 3.10. а) Хід вважається можливим, коли всі відповідні вимоги Статей 3.1 - 3.9 повністю виконані.
в) Хід вважається неможливим, коли він не відповідає відповідним вимогам Статей 3.1 - 3.9.
с) Позиція вважається неможливою, якщо вона не може бути досягнута будь-якою серією можливих ходів.

Стаття 4. Виконання ходів

4.1. Кожен хід повинен здійснюватися тільки однією рукою.

4.2. Тільки при своєму ході гравець може поправити розміщення однієї чи більше фігур на їх полях, за умови, що він завчасно висловить свій намір (наприклад, сказавши «я поправляю»).

4.3. В інших випадках, за винятком попередження, передбаченого Статтею 4.2, якщо гравець при своєму ході торкається на шаховій дошці **з наміром зробити хід або взяття**:

- a) однієї чи більше своїх фігур, він повинен зробити хід першою фігурою, до якої доторкнувся, якщо такий хід можливий;
- в) однієї чи більше фігур партнера, він повинен першою взяти фігуру, до якої доторкнувся, якщо таке взяття можливе;
- с) однієї фігури кожного кольору, він повинен узяти фігуру партнера своєю фігурою, або, якщо це неможливо, зробити хід чи взяття першою фігурою, до якої він доторкнувся і якою можливо зробити хід чи взяття. Якщо неможливо виявити, чи до своєї фігури, чи до фігури партнера було перше торкання, слід вважати, що своєї фігури гравець торкнувся раніше фігури партнера.

4.4. Якщо гравець, при своєму ході:

- a) торкається свого короля й тури, він повинен зробити рокіровку у відповідний бік, коли такий хід можливий;
- в) навмисно торкається своєї тури а потім свого короля, то йому не дозволяється цим ходом робити рокіровку в цей бік, і до ситуації застосовується Стаття 4.3.а.
- с) маючи намір рокірувати, торкається **короля, а потім тури**, але рокіровка з цією турою неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід своїм королем (який може включати рокіровку з іншою турою). Якщо король не має можливого ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;
- д) перетворює пішака, вибір нової фігури вважається завершеним, коли ця фігура доторкнулася до поля перетворення.

4.5. Якщо жодна з фігур, до якої гравець доторкнувся у відповідності до Статті 4.3 або Статті 4.4, не може зробити хід чи взяття, гравець може зробити будь-який можливий хід.

4.6. Дія перетворення пішака може буде виконана різними шляхами:

- 1) пішак не обов'язково повинен бути поставленим на поле перетворення;
- 2) видалення пішака та встановлення нової фігури може відбуватися в будь-якій послідовності.

Якщо поле перетворення пішака зайняте фігурою партнера, то ця фігура повинна бути взята.

4.7. Коли, як можливий хід чи як частина можливого ходу, фігуру відпущено на поле, робити хід на інше поле неможливо. Хід вважається зробленим **у випадку**:

- a) взяття, коли взяту фігуру знято з дошки і гравець, поставив свою фігуру на це нове поле та відпустив від неї руку;
- в) рокіровки, коли гравець відпустив руку від тури на полі, яке перетнув король. Коли гравець відпустив руку від короля, хід ще не вважається зробленим, але гравець не має права зробити інший хід, окрім рокіровки у цей бік, якщо це можливо. Якщо рокіровка у цей бік неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід королем (що включає рокіровку у інший бік). **Якщо король не має можливого ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;**
- с) перетворення пішака, коли гравець відпустив руку від нової фігури, поставленої ним на поле перетворення, а пішак був знятий з дошки.

4.8. Гравець позбавляється права заявити про порушення партнером **Статей 4.1 – 4.7**, якщо він сам торкається фігури з наміром її переміщення або з наміром взяття нею.

4.9. Якщо гравець не здатний переставляти шахові фігури, асистент, погоджений з арбітром, може бути наданий гравцеві для здійснення цієї операції.

Стаття 5. Завершення партії

- 5.1 а) Партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю партнера. Це відразу завершує гру за умови, що хід, який створив матову позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.
- в) Партія вважається виграною гравцем, партнер якого заявляє, що він здається. Це відразу завершує гру.
- 5.2 а) Партія вважається нічиєю, коли у гравця, за яким черга ходу, немає жодного можливого ходу і його король не перебуває під шахом. Таке ігрове становище називають «патом». Це відразу закінчує гру за умови, що хід, який створив патову позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.
- в) Партія вважається нічиєю, коли виникає позиція, у якій жоден із гравців не може поставити мат королю партнера за будь-яку кількість можливих ходів. Вважається, що така партія завершилась «мертвою позицією». Це відразу закінчує гру за умови, що хід, що створив таку позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.
- с) Партія закінчується внічию при взаємній згоді партнерів під час гри. Це відразу закінчує гру.
- д) Партія може закінчитися внічию, якщо будь-яка однакова позиція виникла чи виникала на дошці тричі (див. Статтю 9.2).
- е) Партія може закінчитися внічию, якщо не менше ніж останні 50 ходів поспіль зроблено кожним гравцем без пересування жодного пішака та без будь-якого взяття (див. Статтю 9.3).

ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ

Стаття 6. Шаховий годинник

6.1.«Шаховий годинник» - це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з партнерів. Термін «годинник» у Правилах гри у шахи означає показник часу на одному з двох циферблатів відліку часу. Кожен циферблат має «прапорець». Термін «прапорець упав» означає кінець часу, відведеного для гравця.

6.2. а) Під час партії кожен гравець, зробивши свій хід на дошці, повинен зупинити свій годинник і пустити годинник партнера (тобто, кажуть, що він повинен натиснути свій годинник). Це «завершує» хід. Хід також вважається завершеним, якщо:

1) хід завершує партію (див. Статті 5.1.а, 5.2.а, 5.2.в, 5.2.с, 9.6а, 9.6в та 9.7), або

2) гравець зробив свій наступний хід у випадку, коли його попередній хід не був завершений.

Гравець повинен мати можливість зупинити свій годинник, навіть якщо його партнер вже зробив свій наступний хід. Час між виконанням ходу на дошці та вмиканням годинника партнера включається до часу, відведеного гравцю на цей хід.

б) Гравець повинен зупинити годинник тією ж рукою, якою він зробив хід. Забороняється гравцю затримувати палець на годиннику (або «нависати» над ним).

с) Гравці повинні правильно поводитись із шаховим годинником. Забороняється застосовувати зайву силу при перемиканні годинника, підіймати його, перемикати свій годинник до виконання ходу чи стукати по ньому. Неправильне поводження з годинником повинно каратися відповідно до Статті 12.9.

д) Поправляти фігури на шаховій дошці дозволяється тільки гравцю, чий годинник включений.

- е) Якщо гравець неспроможний використовувати годинник, то за дозволом арбітра може бути призначений помічник, який замість гравця виконуватиме операції з годинником. Показники годинника мають бути відповідним чином відкориговані арбітром. **Таке коригування не застосовується до годинника гравця з обмеженими можливостями.**
- 6.3 а) При використанні шахового годинника кожен гравець повинен зробити мінімальну кількість або всі ходи за відведений період часу і/або гравцям може додаватися певний додатковий час за кожний зроблений хід. Усе це повинно бути обумовлено заздалегідь.
- б) **Там, де це можливо**, час, заощаджений гравцем упродовж одного контрольного періоду, додається до його наявного часу в наступному контрольному періоді. При контролі з відстрочкою обидва гравці одержують, певний «основний ігровий час». Крім того, вони одержують «фіксований додатковий час» на кожний хід. Відлік основного часу «на обдумування ходу» починається тільки після закінчення фіксованого додаткового. У випадку, якщо гравець зупиняє свій годинник до закінчення цього фіксованого додаткового часу, основний ігровий час не змінюється, незалежно від розміру витраченого додаткового часу.
- 6.4. Відразу ж після падіння прапорця необхідно перевірити умови Статті 6.3 а.
- 6.5. До початку гри арбітр вирішує, де розмістити шаховий годинник.
- 6.6. У призначений для початку гри час пускається годинник гравця, який має білі фігури.
- 6.7.а. **У Регламенті змагань повинен бути заздалегідь вказаний дозволений час запізнення на партію. Будь-який гравець програє партію, якщо він запізнюється до шахової дошки на час, більший, ніж передбачений регламентом, якщо арбітр не вирішить інакше.**
- в. **Якщо регламент змагання передбачає дозволений час запізнення та у випадку, коли обидва гравці не присутні під час початку гри, застосовується наступне. Білі втрачають весь час до свого прибуття, якщо інше не передбачено регламентом змагання, або арбітр не вирішить інакше.**
- 6.8. Вважається, що прапорець гравця впав, коли арбітр зафіксує цей факт чи коли законну заяву про це зроблено одним із гравців.
- 6.9. Якщо гравець не завершив встановлену кількість ходів у відведений час, партія вважається програною цим гравцем, за винятком випадків, коли застосовується одна з Статей 5.1а, 5.1б, 5.2а, 5.2б, 5.2с. Проте, партія визнається нічиєю, якщо позиція є такою, що партнер не може дати мат будь-якою серією можливих ходів.
- 6.10 а. Кожне показання шахового годинника вважається остаточним за умови відсутності явних дефектів. **Шаховий годинник із явним дефектом підлягає заміні арбітром, який повинен бути максимально об'єктивним при встановленні показників на заміненому шаховому годиннику.**
- б. Якщо під час гри з'ясувалось, що хоча б один з годинників був налаштований некоректно, будь-який гравець або арбітр повинен одразу зупинити шаховий годинник. Арбітр повинен зробити коректні установки, відрегулювати час та лічильник ходів, **якщо це необхідно**. При цьому арбітр повинен бути максимально об'єктивним.
- 6.11. Якщо обидва прапорці впали і неможливо з'ясувати, чий прапорець упав першим, то:
- а) партію слід продовжити, якщо це станеться у будь-який період гри, за винятком останнього періоду.
- в) партію слід вважати нічиєю, якщо це станеться в останній період гри.
- 6.12. а. Якщо партію необхідно перервати, арбітр повинен зупинити шаховий годинник.

- в. Гравець може зупинити шаховий годинник тільки для того, щоб звернутися за допомогою до арбітра, наприклад, коли мало місце перетворення пішака, а потрібної фігури у його розпорядженні немає.
- с. Арбітр вирішує, коли слід поновити партію.
- д. Якщо гравець зупинив шаховий годинник для звернення до арбітра за допомогою, арбітр повинен вирішити, чи має гравець достатні підстави для такого звернення. **Якщо буде визнано, що гравець не мав поважних підстав для зупинення шахового годинника**, він повинен бути покараний у відповідності до Статті 12.9.

6.13. Екрани, монітори або демонстраційні шахові дошки, що показують поточну позицію на дошці, ходи та їх кількість, і годинники, котрі до того ж показують кількість ходів, дозволяється розміщувати в ігровому залі. Проте гравець не може робити будь-яких заяв, що ґрунтуються **тільки** на показаннях цих приладів.

Стаття 7. Порухення

7.1. Якщо сталося порушення і треба відновити позицію, що передувала цьому порушенню, арбітру слід з усією можливою об'єктивністю визначити, який час встановити на годиннику. **Це включає його право не змінювати показники шахового годинника**. Він також повинен, якщо це необхідно, відрегулювати лічильник ходів на годиннику.

7.2.а) Якщо під час гри виявляється, що в початковій позиції фігури було розміщено неправильно, партію слід скасувати й почати нову гру.

- в) Якщо під час гри виявляється, що єдиною помилкою є розміщення шахової дошки всупереч Статті 2.1., партія триває, але позицію, що виникла, слід перенести на правильно розміщену дошку.

7.3. Якщо партію було розпочато фігурами протилежного кольору, гра триває, якщо арбітр не вирішить інакше.

7.4. Якщо гравець зсунув одну чи декілька фігур, він повинен відновити правильну позицію за рахунок свого часу. При необхідності будь-який гравець або його партнер зупиняє шаховий годинник і запрошує арбітра. Арбітр може накласти стягнення на гравця, який порушив розташування фігур.

7.5.а) Якщо під час гри арбітр або один з гравців виявляють, що було завершено неможливий хід, слід негайно відновити позицію, що передувала цьому неможливному ходу. Якщо позицію безпосередньо перед порушенням не можна відновити, партія триває з останньої перед порушенням позиції, яку можна відновити. Статті 4.3 та 4.7 застосовуються для ходу, що замінює неможливий. Далі партію слід продовжити з поновленої позиції.

Якщо гравець робить хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, перемикає шаховий годинник, не замінивши пішака на нову фігуру, то такий хід вважається неможливим. Пішак повинен бути замінений на ферзя того ж самого кольору, що у пішака.

- в) Після дії, що описана у Статті 7.5 а, за **перший завершений** неможливий хід гравця арбітр додає супернику дві хвилини додаткового часу; після **другого завершеного** неможливого ходу того ж гравця арбітр зараховує йому поразку у цій партії. Проте, якщо партнер не може дати мат гравцю будь-якою серією можливих ходів, результат партії - нічия.

7.6. Якщо у ході гри буде з'ясовано, що хоча б **будь-яка фігура була зміщена** зі свого поля, треба відновити позицію, яка була до порушення. Якщо позиція безпосередньо перед порушенням не може бути відновлена, партію слід продовжити з останньої перед порушенням позиції, яку можна відновити. Після цього партія продовжується, починаючи з відновленої позиції.

Стаття 8. Запис ходів

8.1.а) У процесі гри кожен гравець зобов'язаний записувати свої ходи і ходи партнера чітко й розбірливо, наскільки можливо, алгебраїчною нотацією (див. Додаток С) на бланку, встановленому для цих змагань. Забороняється записувати ходи заздалегідь, якщо тільки гравець не вимагає нічию згідно Статті 9.2 або 9.3 або у випадку відкладання партії згідно Додатку Е.1а.

в) Бланк запису повинен використовуватися тільки для запису ходів, показчиків часу, пропозицій нічиєї, питань, що мають відношення до заяви та інших відповідних даних.

с) Гравець, якщо бажає, може відповісти на хід партнера раніше, ніж записати його. Він повинен записати свій попередній хід перед тим, як зробити наступний.

д) Обидва гравці повинні позначати пропозицію нічиєї на бланку символом (=).

е) Якщо гравець не може вести запис на бланку, то він може надати для запису ходів асистента, який є прийнятним для арбітра. Показання його годинника мають бути відповідно відкориговані арбітром. **Таке коригування не застосовується до годинника гравця з обмеженими можливостями.**

8.2. Бланк запису має бути доступним арбітру протягом всієї партії.

8.3. Бланки запису є власністю організатора змагання.

8.4. Якщо у гравця залишилось на годиннику менш ніж 5 хвилин до контролю на якомусь етапі періоду часу і йому не додаються додаткові 30 секунд чи більше після кожного ходу, тоді до закінчення цього періоду він не зобов'язаний виконувати вимоги Статті 8.1.

8.5.а) Якщо згідно Статті 8.4 обидва гравці припиняють запис партії, арбітр або його помічник повинні, по можливості, бути присутніми і вести запис. У цьому випадку, відразу ж після падіння одного з прапорців, арбітр повинен зупинити шаховий годинник. Потім обидва гравці мають відновити свої записи партії, використовуючи запис арбітра або бланк партнера.

б) Якщо тільки один з гравців **не вів запис партії** згідно Статті 8.4, він повинен відновити свій запис повністю, відразу ж після падіння прапорця, раніш, ніж зробить хід на дошці. Гравець може скористатися бланком партнера за умови, що за ним черга ходу, але він повинен повернути його раніш, ніж зробить хід.

с) Якщо повний запис партії відсутній, гравці повинні відновити партію на другій шаховій дошці під контролем арбітра або його асистента. Перед тим, як почнеться відновлення запису, арбітр повинен спочатку записати фактичну позицію, що виникла, показники годинника та чий годинник включений, кількість зроблених/**завершених** ходів, якщо ця інформація доступна.

8.6.. Коли неможливо відновити запис партії до позиції, що виникла, і тому неможливо визначити, чи перевершив гравець відведений йому час, наступний хід вважають першим наступного контрольного періоду часу, якщо немає доказів, що було зроблено більше ходів.

8.7. По завершенні гри обидва гравці повинні підписати обидва бланки запису партії, вказавши результат гри. Навіть, якщо результат неправильний, він повинен залишатися, доки арбітр не вирішить інакше.

Стаття 9. Нічия

9.1.а. Регламент змагання може передбачати, що без згоди арбітра гравці не мають права погоджуватися на нічию раніше певної кількості ходів або всіх ходів.

в) **Проте**, якщо регламент змагання не забороняє погоджуватися на нічию, тоді застосовується наступне:

1) Гравець, який бажає запропонувати нічию, повинен це зробити після свого ходу на дошці, перед перемиканням свого годинника. Така пропозиція в будь-який інший момент гри теж має силу, але Стаття 11.5 повинна враховуватись. Не дозволяється супроводжувати пропозицію будь-якими умовами. В усіх

випадках пропозицію не можна взяти назад і вона залишається в силі, доки партнер прийме її або відхилить усно чи зробивши хід, або ситуація завершиться якимось іншим шляхом.

2) Пропозицію нічиєї обидва гравці повинні позначати на своїх бланках відповідним **символом (=)**.

3) Вимога нічиєї згідно Статтям 9.2 або 9.3 повинна трактуватися як пропозиція нічиєї.

9.2. Партія закінчується внічию на вимогу гравця, за яким черга ходу, коли одна й та ж позиція втретє (не обов'язково повторенням ходів):

а) може виникнути, якщо він спочатку запише свій хід, **який не може бути змінений**, на бланку і заявить арбітру про свій намір зробити цей хід, або

в) щойно виникла та доповнена заявою гравця при своєму ході.

Позиції вважаються однаковими, коли має чергу ходу той самий гравець, фігури одного й того ж найменування й кольору займають ті ж самі поля й можливі ходи всіх фігур в обох партнерів ті ж самі.

Позиції не вважаються однаковими, якщо:

1) пішак, що міг бути взятий на проході, вже не може буде взятий таким самим чином, або

2) король чи тура, які мали право на рокіровку, втратили його через зроблений хід. Право на рокіровку втрачається лише після того, як відповідні король чи тура зробили хід.

9.3. Партія закінчується внічию на законну вимогу гравця, за яким черга ходу, коли:

а) він записує хід, **який вже не можливо змінити на інший**, на бланку і заявляє арбітрові про свій намір зробити цей хід, який веде до того, що останні 50 ходів зроблено **кожним гравцем** без переміщення будь-якого пішака і без узяття будь-якої фігури;

в) останні 50 ходів **кожним гравцем** було зроблено без переміщення будь-якого пішака і без узяття будь-якої фігури.

9.4. Якщо гравець торкається фігури згідно Статті 4.3, він на цьому ході втрачає право вимагати нічию згідно Статті 9.2 або 9.3.

9.5. Якщо гравець вимагає нічию відповідно до Статей 9.2 або 9.3, він **або арбітр** повинен відразу ж зупинити **шаховий годинник (див. Статтю 6.12а або 6.12в)**.

Відмовитись від своєї заяви гравець не має права.

а) Якщо з'ясується, що вимога правильна, партія відразу ж визнається нічиєю.

б) Якщо з'ясується, що вимога неправильна, арбітр повинен додати **дві хвилини** до часу, що залишився у партнера. Потім партія повинна бути продовжена. Якщо вимога базувалась на ході, який гравець мав намір зробити, то цей хід повинен **бути зроблений відповідно до Статей 3 та 4**.

9.6. Партія закінчується внічию, якщо виникають одна чи обидві наступні випадки:

а) **однакова позиція, як визначено у 9.2b, виникла щонайменше після п'яти послідовних ходів кожного гравця.**

б) **після будь-якої серії 75 послідовних ходів, завершеної обома гравцями без ходів пішака і без узяття будь-якої фігури. Якщо останній хід привів до мату, то він має переважну силу.**

9.7. Партія закінчується внічию, коли виникає позиція, в якій мат не можна поставити будь-якою серією можливих ходів. Це негайно закінчує партію, **за умови, що хід, який призвів до фінальної позиції, відповідав вимогам Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.**

Стаття 10. Очки

10.1. **Якщо інше не передбачено регламентом змагання**, гравець, що виграв партію або переміг за рахунок покарання партнера за недотримання правил, отримує одне очко (1); гравець, що програв партію або був **покараний**, не отримує жодного очка (0); у випадку нічиєї обидва гравці отримують по півочка ($\frac{1}{2}$).

Стаття 11. Поведінка гравців

11.1. Гравці не повинні припускатися дій, що дискредитують шахи.

11.2. «Ігрова зона» включає ігровий майданчик, кімнати для відпочинку, туалети, приміщення для прийому їжі, місце для куріння та інші місця, зазначені арбітром. Ігровий майданчик - це місце, де відбуваються партії змагання. Тільки з дозволу арбітра можна:

- a) гравцю залишати ігрову зону,
- b) гравцю, за яким черга ходу, залишати ігровий майданчик,
- c) особам, які не є гравцями або арбітрами, бути допущеними до ігрової зони.

11.3.a) Під час партії гравцям забороняється користуватися будь-якими записами, джерелами інформації, порадами або проводити аналіз партії на іншій дошці.

b) Під час партії гравцям забороняється мати при собі в ігровій зоні мобільні телефони та/або інші електронні засоби зв'язку. Якщо з'ясується, що гравець порушив це правило, йому має бути зарахована поразка. Результат партнера - перемога. Регламент змагання може передбачати інше, менш суворе, покарання. Арбітр має право вимагати від гравця надати можливість для перевірки його одягу, сумок або інших персональних речей, в окремому приміщенні та без свідків. Арбітр або особа, призначена арбітром для виконання огляду, повинен бути тієї ж самої статі, що й гравець. Якщо гравець відмовляється задовольнити таку вимогу, то арбітр повинен покарати його у відповідності до Статті 12.9.

c) Куріння дозволяється тільки в місцях, зазначених арбітром.

11.4. Гравці, які закінчили свої партії, повинні вважатися глядачами.

11.5. Забороняється відвертати увагу або турбувати партнера в будь-який спосіб. Це включає, зокрема, безпідставні заяви та пропонування нічиєї або внесення до ігрового майданчика джерела шуму.

11.6. За порушення будь-якої з пунктів Статей 11.1 – 11.5 накладаються стягнення відповідно до Статті 12.9.

11.7. Гравцю, який злісно ухиляється від дотримання Правил шахової гри, зараховується поразка у цій партії. Результат його партнера визначається арбітром.

11.8. Якщо обидва гравці визнаються винними згідно Статті 11.7, то їм обом зараховується поразка у цій партії.

11.9. Гравець має право звернутися до арбітра щодо тлумачення специфічних пунктів Правил шахової гри.

11.10. Якщо регламентом змагання не передбачено інше, гравець має право оскаржити будь-яке рішення арбітра, навіть якщо гравець вже підписав бланк запису партії (див. Статтю 8.7).

12. Роль арбітра (див. Передмову)

12.1. Арбітр повинен стежити за точним виконанням Правил шахової гри.

12.2. Арбітр повинен:

- a) забезпечити чесну гру;
- b) діяти в інтересах найкращого проведення змагань;
- c) забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку;
- d) стежити за тим, щоб гравцям не заважали;
- e) контролювати перебіг змагань;
- f) вживати спеціальних заходів в інтересах шахістів-інвалідів та тих, яким потрібна медична допомога.

12.3. Арбітр повинен стежити за партіями, особливо, коли у гравців залишається обмаль часу, домагатись виконання ними рішень, які він приймає, та, при необхідності, накладати на гравців відповідні стягнення.

12.4. Арбітр може призначити асистентів для стеження за партіями, наприклад, у випадку, коли у кількох гравців залишається обмаль часу.

12.5. Арбітр може додати одному чи обом гравцям додатковий час, якщо під час партії виникали перешкоди зовнішнього характеру.

12.6. Арбітр не повинен втручатися у гру, за винятком випадків, що вказані в Правилах шахової гри. Він не повинен вказувати кількість завершених ходів, за винятком застосування Статті 8.5, коли хоча б один прапорець впав. Арбітр повинен утримуватись від інформування гравця про те, що його партнер завершив хід, або гравець не перемкнув шаховий годинник.

12.7. Якщо хтось з присутніх побачить порушення, він може повідомити про це тільки арбітра. Гравці в інших партіях не повинні обговорювати гру чи будь-яким іншим чином заважати грі. Глядачам забороняється втручатися у гру. У разі необхідності арбітр може вивести порушників з ігрової зони.

12.8. Без дозволу арбітра забороняється користуватися мобільним телефоном або іншим засобом зв'язку в ігровій зоні та суміжних зонах, зазначених арбітром.

12.9. Арбітр може накладати наступні стягнення:

- a) попередження;
- b) надання партнеру додаткового часу;
- c) зменшення часу, що залишився у порушника;
- d) збільшення очок у партії партнеру до максимально можливого у цій партії;
- e) зменшення очок у партії у порушника;
- f) зарахування порушнику поразки у партії (результат партнера визначає арбітр);
- g) штраф (завчасно оголошений);
- h) вилучення зі змагання.

ДОДАТКИ

Додаток А. Швидка гра

A.1. «Швидка гра» - це партія, в якій усі ходи слід завершити у фіксований час від більше ніж 10 хвилин до менш ніж 60 хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають більше ніж 10 хвилин та менше 60 хвилин для кожного гравця.

A.2. Гравці не зобов'язані записувати ходи.

A.3. Вищенаведені Правила повинні застосовуватись, якщо:

- a) один арбітр наглядає за трьома або менше партіями, та
- b) кожна партія записується арбітром або його асистентом та, якщо можливо, за допомогою електронних засобів.

A.4. В іншому випадку, застосовуються такі правила:

- a) Після того, як кожен гравець завершив 10 ходів з початкової позиції,
 - 1) не можуть бути зроблені ніякі зміни щодо неправильного налаштування часу годинника, якщо це може негативно вплинути на розклад змагання.
 - 2) не приймаються ніякі претензії щодо неправильного розміщення фігур або розташування шахової дошки. У разі неправильного розміщення короля рокіровка не дозволяється. У разі неправильного розміщення тури рокіровка з цією турою не дозволяється.

b) Неможливий хід вважається завершеним, як тільки пущено годинник партнера. Якщо арбітр помітить це, він повинен зарахувати гравцю поразку, за умови, що партнер не зробив свій наступний хід. Якщо арбітр не втручається, партнер може заявити про перемогу, але тільки до того, як зробить свій хід. Проте партія вважається нічиєю, якщо партнер не може поставити мат королю будь-якою серією можливих ходів. Якщо ані арбітр, ані партнер не роблять відповідної заяви,

неможливий хід залишається на дошці і партія продовжується. Як тільки партнер зробив свій хід-відповідь, неможливий хід не може бути виправлений за винятком взаємної згоди гравців та без втручання арбітра.

с). Щоб заявити про виграш за часом, заявник повинен зупинити обидва годинники і звернутися до арбітра. Для того щоб заява була обгрунтованою, на годиннику заявника після зупинки має залишатися деякий час. Проте, партія вважається нічиєю, якщо позиція є такою, що мат партнеру заявника не можна поставити будь-якою серією можливих ходів.

d) Якщо арбітр помітить, що два короля перебувають під шахом, або пішака на найвіддаленішій від початкової горизонталі, він повинен зачекати завершення наступного ходу. Після цього, у разі, якщо неможлива позиція залишиться на дошці, арбітр повинен оголосити партію нічиєю.

A5. Регламент змагання повинен передбачати Правила якої з Статей A3 або A4 будуть застосовуватися для усього змагання.

Додаток В. Бліц

B1. «Блискавична гра» («бліц») - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час - за 10 або менше хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають 10 хвилин або менше для кожного гравця.

B2. Покарання, зазначені у Статтях 7 та 9 Правил змагання, повинні становити одну хвилину замість двох.

B3. Вищенаведені Правила змагання застосовуються, якщо:

a) один арбітр наглядає за однією партією, та

b) кожна партія записується арбітром або його асистентом, по можливості, за допомогою електронних засобів.

B4. Інакше, застосовуються Правила швидкої гри, визначені у Статті A4.

B5. Регламент змагання повинен передбачати, Правила якої з Статей - A3 або A4, будуть застосовуватися для усього змагання.

Додаток С. Алгебраїчна нотація

ФІДЕ визнає для своїх турнірів і матчів тільки одну систему нотації - алгебраїчну і рекомендує її використання також для шахової літератури та періодики. Бланки запису, що містять систему нотації, відмінну від алгебраїчної, не можуть бути використані як доказ у випадках, де для цієї мети звичайно використовується бланк запису гравця. Арбітр, помітивши, що гравець використовує відмінну від алгебраїчної систему нотації, має попередити його про дане правило.

Опис алгебраїчної нотації

C1. У цьому описі «фігура» означає фігуру на відміну від пішака.

C2. Кожна фігура позначається скорочено. На англійській мові - це перша велика літера свого найменування. Наприклад: K - King (король), Q - Queen (ферзь), R - Rook (тура), B - Bishop (слон), N - Knight (кінь, для зручності позначається літерою N).

C3. Для скороченого найменування фігур кожен гравець може використовувати першу літеру назви, застосованої у його країні. Наприклад: F - для слона відповідає французькій, L - голландській та німецькій мовам. В українській мові: Кр - король (в українській мові для короля застосовуються дві літери), Ф - ферзь, Т - тура, С - слон, К - кінь. У друкованих публікаціях рекомендується застосовувати зображення фігур.

C4. Пішаки не позначаються їх першою літерою, а розпізнаються за відсутності такої літери. Наприклад: e5, d4, a5, але не pe5, Pd4, pa5.

C5. Вісім вертикалей (зліва направо - для білих, справа наліво - для чорних) позначаються маленькими літерами a, b, c, d, e, f, g і h відповідно.

C6. Вісім горизонталей (знизу догори - для білих і згори донизу - для чорних) нумеруються 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 і 8 відповідно. Отже, у початковій позиції білі фігури й пішаки встановлюють на першій і другій горизонталях, чорні фігури й пішаки - на восьмій та сьомій горизонталях.

C7. Таким чином, кожне із шістдесяти чотирьох полів має своє постійне позначення, що складається з єдино можливої комбінації літери та цифри:

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

C8. Кожен хід фігури позначається за допомогою а) **скороченого найменування** відповідної фігури і б) поля, на яке вона переміщується. Тут не потрібен дефіс між а) і б). Наприклад: Be5, Nf3, Rd1.

Для пішаків указують тільки поля, на які вони переміщуються. Наприклад: e5, d4, a5.

C9. Коли фігура здійснює взяття, може бути вставлений знак «x» між а) **скороченим найменуванням** фігури і б) полем, на яке вона переміщується. Наприклад: Vxe5, Nxf3, Rxd1.

Коли взяття здійснює пішак, треба вказати вертикаль, з якої він переміщується, потім може бути вставлений знак «x» і вказане поле, на яке він перемістився. Наприклад: dxe5, gxf3, axb5.

У випадку «взяття на проході» **може додаватися позначка «e.p.»**. Наприклад: exd6 e.p.

C10. Якщо дві однакові фігури можуть піти на одне й те ж поле, то фігура, що зробила хід, позначається таким чином:

1) Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій горизонталі, то позначається: а) **скорочене найменування** фігури, в) вертикаль поля, із якої вона пішла, і с) поле, на яке вона переміщується;

2) Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій вертикалі, то позначається а) **скорочене найменування** назви фігури, в) горизонталь поля, із якої вона пішла і с) поле, на яке вона переміщується;

Якщо фігури знаходяться на різних горизонталях і вертикалях, перевага віддається способу 1.

Приклади:

а) Два коня знаходяться на полях g1 та e1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Ngf3, чи Nef3.

в) Два коня знаходяться на полях g5 та g1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи N5f3, чи N1f3.

с) Два коня знаходяться на полях h2 та d4, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Nhf3, чи Ndf3.

д) Якщо на полі f3 відбувається взяття, нотація у попередніх прикладах змінюється за допомогою вставки знака «x»: 1) чи Ngxf3, чи Nexf3, 2) чи N5xf3, чи N1xf3, 3) Nhxf3, чи Ndx3.

C11. У випадку перетворення пішака записується зроблений хід і відразу ж за ним скорочене найменування нової фігури.

Наприклад: d8Q, f8N, b1B, g1R.

C12. Пропозиція нічиєї позначається символом (=).

C13. Ухвалені скорочення:

0-0 - рокіровка з турою h1 або турою h8 (коротка рокіровка)

0-0-0 - рокіровка з турою a1 або турою a8 (довга рокіровка)

x - взяття

+ - шах

++ або # - мат

e.p. - взяття «на проході»

Виконання останніх чотирьох скорочень не обов'язково.

Приклад запису партії: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1(=)

Або 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 (=)

Додаток D. Правила гри між гравцями з вадами зору і зрячими гравцями та між гравцями з вадами зору

D1. **Організатори змагання після консультації з арбітром** змагання повинні мати можливість пристосовувати наступні правила у відповідності до місцевих умов. У змаганнях між зрячими та гравцями з вадами зору («legally blind») кожен із гравців може вимагати використання двох дошок; зрячі гравці використовують звичайну дошку, а гравці з вадами зору використовують дошку спеціальної конструкції. Така дошка повинна мати наступні параметри:

а) розміри не менші за 20x20 сантиметрів;

б) трохи підняті чорні поля;

в) фіксуючі отвори на кожному полі;

Вимоги до фігур наступні:

а) відповідні кілки у кожній фігурі для цих отворів;

б) фігури Стаунтона із спеціальним маркуванням чорних фігур.

D2. При проведенні гри слід дотримуватися таких правил:

1. Ходи повинні чітко проголошуватися, повторюватися партнером та відтворюватися на його дошці. При перетворенні пішака гравець повинен оголосити, яка фігура обирається. Щоб зробити проголошення чітким, наскільки можливо, використовуються наступні імена замість літер:

A - Anna (Анна)

B - Bella (Белла)

C - Caesar (Цезар)

D - David (Давид)

E - Eva (Єва)

F - Felix (Фелікс)

G - Gustav (Густав)

H - Hector (Хектор)

Якщо арбітр не вирішить інакше, горизонталі від білої до чорної отримують німецькі номери:

1 - eins (айн)

2 - zwei (цвай)

3 - drei (драй)

4 - vier (фір)

5 - fuenf (фюнф)

6 - sechs (зекс)

7 - sieben (зібен)

8 - acht (ахт)

Рокіровка проголошується як «Lange Rochade» (по-німецьки «ланге рохаде» для довгої рокіровки) і «Kurze Rochade» (по-німецьки «кюрце рохаде» для короткої рокіровки).

Фігури мають назви: Koenig (кьоніг), Dame (даме), Turm (турм), Laeuffer (лойфер), Springer (шпрингер), Bauer (бауер).

2. При використанні дошки для гравців із вадами зору вважається, що до фігури «доторкнулися», коли вона була вийнята з отвору.

3. Хід вважається зробленим, коли:

- а) у випадку взяття фігура, яка береться, вилучається з дошки гравця, за яким черга ходу,
- в) фігура встановлюється в інший отвір дошки, та
- с) хід був оголошений.

Тільки після цього пускається годинник партнера.

4. Після виконання дій пунктів 2 та 3 вступають у дію звичайні правила для зрячого гравця.

5. Для гравців із вадами зору повинен використовуватись спеціально сконструйований шаховий годинник. Він повинен мати такі особливості:

- а) циферблат, обладнаний прикріпленими стрілками, причому кожні п'ять хвилин помічені однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками, та
- в) прапорець, який можна легко відчувати на дотик. Слід брати до уваги, що прапорець змонтований таким чином, щоб гравець мав можливість відчувати на дотик хвилину стрілку останні п'ять хвилин повної години;

с) **по можливості, повинні бути засоби для голосного оголошення кількості ходів для гравців із вадами зору.**

6. Гравець із вадами зору повинен записувати хід партії по Брайлю, звичним письмом або наговорюючи ходи на диктофон.

7. Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до включення годинника партнера.

8. Якщо впродовж гри на двох дошках виникнуть різні позиції, вони повинні бути скориговані за допомогою арбітра згідно з бланками запису партії обох гравців. Якщо записи партій відповідають одна одній, то гравець, який записав правильний хід, але виконав його неправильно, повинен відновити правильну позицію, яка б відповідала запису партії.

Якщо виникла розбіжність позицій і записи партії не збігаються, треба повернутись до позиції, де два записані ходи партії збігалися, а арбітр повинен відповідно відрегулювати показання годинника.

9. Гравець із вадами зору має право користуватися послугами асистента, який може виконувати будь-які або всі наступні обов'язки:

- а) виконувати кожний ігровий хід на дошці партнера;
- в) проголошувати ходи обох гравців;
- с) вести запис партії гравця з вадами зору та включати годинник його партнера (враховуючи пункт 3.с);
- д) інформувати гравця з вадами зору (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів та час, витрачений обома гравцями;
- е) робити заяву у випадках, коли час гри вичерпано, та інформувати арбітра, коли зрячий гравець доторкнувся до однієї зі своїх фігур;
- ф) виконувати необхідні формальності у випадках відкладення партії.

10. Якщо гравець із вадами зору не має можливості користуватися послугами асистента, зрячий партнер може звернутися до кого-небудь, хто буде виконувати обов'язки, що згадані у пунктах 9.а та 9.в.

Додаток Е. Відкладання партій

Е1.а) Якщо партія не закінчилась впродовж часу, відведеного для гри, арбітр повинен запропонувати гравцю, за яким черга ходу, зробити «секретний хід». Гравець повинен записати його однозначною нотацією на своєму бланку, покласти свій бланк та бланк партнера в конверт, заклеїти конверт і тільки після цього зупинити свій годинник. Поки годинник не зупинено, гравець зберігає право змінити записаний хід. Якщо після того, як арбітр запропонував записати «секретний хід», гравець робить його на дошці, він повинен записати цей хід на своєму бланку як «секретний».

в) Якщо гравець, за яким черга ходу, вирішує відкласти партію до того, як закінчився ігровий період, він повинен узяти весь час до кінця туру на себе, а час, що залишився у нього, повинен бути записаний.

Е2. Інформація на конверті з «секретним ходом»:

- а) прізвища партнерів;
- б) позиція перед записаним ходом;
- с) час, використаний кожним партнером;
- д) прізвище гравця, який записав хід;
- е) номер записаного ходу;
- ф) пропозиція нічиєї, якщо її було зроблено перед відкладенням партії;
- г) дата, час та місце поновлення гри.

Е3. Арбітр має перевірити точність запису інформації на конверті і несе відповідальність за його зберігання.

Е4. Якщо гравець запропонував нічию після того, як його партнер записав секретний хід, ця пропозиція залишається у силі, поки партнер не прийме чи відхилить її відповідно до Статті 9.1.

Е5. Перед відновленням партії позиція, що виникла перед записаним ходом, має бути встановлена на дошці, а на годиннику встановлюється час, використаний кожним гравцем до відкладення партії.

Е6. Якщо до відновлення партії досягнуто згоду на нічию, чи один гравець сповіщає арбітра, що здається, партія вважається закінченою.

Е7. Конверт розпечатується тільки у присутності гравця, який має відповісти на записаний хід.

Е8. Крім випадків, згаданих у Статтях 5,6.9 та 9.6, партія вважається програною гравцем, записаний хід якого:

- а) неоднозначний, чи
- в) такий, що його справжнє значення неможливо встановити, чи
- с) неможливий.

Е9. Якщо під час відновлення партії:

а) гравець, який повинен відповісти на записаний хід, присутній, то конверт розпечатується, записаний хід робиться на дошці і вмикається його годинник;

в) гравець, який повинен відповісти на записаний хід, відсутній, то його годинник вмикається. По прибутті він може зупинити свій годинник і звернутися до арбітра. Потім конверт розпечатується, і записаний хід відтворюється на дошці, а його годинник вмикається знову;

с) гравець, що записав хід, відсутній, то його партнер не зобов'язаний відповідати на записаний хід на дошці. Він має право записати свій хід-відповідь на бланку, запечатати свій бланк у новий конверт, зупинити свій годинник і увімкнути годинник партнера. У такому випадку конверт слід вручити на зберігання судді і розпечатати його по прибутті партнера.

Е10. Партія вважається програною гравцем, який спізнюється на час, більший ніж час дозволеного запізнення після відновлення відкладеної партії. Проте, якщо записаний хід завершує партію, присуджується відповідний результат.

Е11. Якщо регламентом змагання встановлено дозволений час запізнення, застосовується наступне. Якщо під час відновлення відкладеної партії відсутні

обидва гравці, гравець, який записав «секретний хід», втрачає весь час до свого прибуття, якщо інше не передбачено регламентом змагання, або арбітр не вирішить інакше.

Е12.а) Якщо конверт із записаним ходом зник, партія продовжується із позиції й часу на годиннику, що записані при відкладанні. Якщо час на годиннику, витрачений кожним гравцем, не може бути відновлений, показання годинника встановлюються арбітром, і гравець робить записаний хід на дошці.

в) Якщо відновити позицію неможливо, ця **партія анулюється**, і має бути зіграна нова партія.

Е13. Якщо на помилку не було вчасно вказано, гра триває без виправлення часу, якщо тільки арбітр **не вирішить інакше**.

Е14. Тривалість кожного періоду догравання контролюється арбітром по своєму годиннику. Час початку догравання слід оголосити заздалегідь.

Додаток F18. Шахи 960 (шахи Фішера)

F1. Перед грою у шахи 960 початкова позиція, що відповідає певним правилам, визначається випадковим вибором. Після цього партія грається таким же шляхом, як в стандартні шахи. Зокрема, фігури та пішаки мають ті ж самі ходи, як і у стандартних шахах, а метою гри для кожного гравця є мат королю суперника.

F2. Вимоги до початкової позиції

Початкова позиція для шахів 960 повинна відповідати наступним правилам.

Білі пішаки розміщуються по другій горизонталі, як у звичайних шахах. Білі фігури, що залишилися, розміщуються по першій горизонталі, з наступними обмеженнями: король повинен знаходитися поміж тур, слони повинні знаходитися на полях різного кольору а чорні фігури розташовуються симетрично навпроти білих.

Початкова позиція може бути створена до початку гри за допомогою комп'ютерної програми, гральних кісток, монет, карт тощо.

F3. Правила рокіровки в шахах 960

а) В шахах 960 кожному гравцю дозволяється виконати рокіровку, але не більше одного разу за партію. Рокіровка – це переміщення короля та тури за один хід. Проте, правила рокіровки для стандартних шахів потребують уточнень, тому, що вони передбачають початкові положення короля та тур, які в більшості випадків відмінні від початкових положень короля та тур в Шахах 960.

в) *Як рокирувати*

В шахах 960, в залежності від початкової позиції короля та тури, рокіровка виконується одним із чотирьох способів:

1. рокіровка рухом двох фігур за один хід: по черзі переміщуються король та тура, або

2. перестановкою: шляхом перестановки короля та тури, або

3. рокіровка короля: переміщується тільки король, або

4. рокіровка тури: переміщується тільки тура.

Рекомендації

1. Гравцям рекомендовано виконувати рокіровку за дошкою наступним чином: король знімається та переміщується поруч з дошкою біля свого заключного поля, тура переміщується з початкового поля на заключне, потім король переміщується на заключне поле.

2. Після виконання рокіровки заключні положення короля та тури повинні бути ті ж самі, як в стандартних шахах.

Роз'яснення

Таким чином, після «с»-рокіровки (що позначається як 0-0-0 та відома як довга рокіровка в стандартних шахах) король потрапляє на «с» поле (с1 для білих та с8 для чорних), а тура - на поле «d» (d1 для білих та d8 для чорних). Після «g»-

рокіровки (що позначається як 0-0 та відома як коротка рокіровка в стандартних шахах) король потрапляє на поле g (g1 для білих та g8 для чорних), а тура - на поле f (f1 для білих та f8 для чорних).

Примітки

1. Щоб уникнути непорозумінь, доречно перед виконанням рокіровки попереджати суперника «Я рокірую». За деяких початкових позицій, король або тура (але не обидві фігури одразу) після виконання рокіровки залишаються на своїх місцях.

2. В деяких початкових позиціях король або тура (але не обидві фігури) під час рокіровки не рухаються.

3. В деяких початкових позиціях рокіровка можлива вже на першому ході.

4. Всі поля між початковим та заключним полем короля (включаючи заключне), та всі поля між початковим та заключним полем тури (включаючи заключне) повинні бути вільні від фігур (за винятком короля та тури, що приймають участь в рокіровці).

5. В деяких початкових позиціях деякі з полів, що в стандартних шахах повинні бути вільні, можуть бути зайняті. Наприклад, під час «с»- рокіровки (0-0-0) можуть бути зайняті поля «a», «b» або/та «e», та під час «g»-рокіровки (0-0) - поля «e» та «h».

Додаток G. Швидкий фініш

G1. «Швидкий фініш» - це частина партії, коли всі ходи, що залишилися до закінчення партії, необхідно зробити в обмежений час.

G2. До початку змагання повинно бути оголошено, чи будуть застосовуватися Правила швидкого фінішу.

G3. Правила швидкого фінішу можуть застосовуватися тільки у класичних шахах та швидкій грі без додавання часу, але не у блискавичній грі.

G4. Якщо у гравця на його годиннику при своєму ході залишилося менше ніж дві хвилини до закінчення партії, він може вимагати встановлення обом гравцям режиму годинника з додаванням або відстрочкою на п'ять секунд за кожний зроблений хід, якщо це можливо. Така заява розцінюється як пропозиція нічиєї. Якщо партнер відхиляє пропозицію нічиєї, а арбітр погоджується встановити режим з додаванням часу (або з відстрочкою), партнер отримує додаткові дві хвилини і гра продовжується.

G5. Якщо Стаття G4 не застосовується, гравець, у якого при своєму ході залишилося менше ніж дві хвилини на його годиннику, може вимагати нічию до падіння свого прапорця. Він повинен запросити арбітра, та може зупинити обидва годинники (у відповідності зі Статтею 6.12в). Гравець може зробити заяву про те, що його партнер не може виграти нормальними засобами, та/або його партнер не робить спроб виграти нормальними засобами.

a. Якщо арбітр згоден, що партнер не докладає зусиль для виграшу партії нормальними засобами, або виграш нормальними засобами неможливий, він повинен зафіксувати нічию. У протилежному випадку він має відкласти своє рішення або відхилити пропозицію.

b. Якщо арбітр відкладає своє рішення, партнеру можуть бути додані дві хвилини, і партія триває, якщо це можливо, в присутності арбітра. Арбітр має оголосити остаточне рішення пізніше або якомога скоріше після падіння прапорця будь-якого з гравців. Він має оголосити нічию, якщо він згоден, що опонент гравця, чий прапорець впав, не може виграти нормальними засобами, або що він не робив достатніх спроб перемогти нормальними засобами.

c. Якщо арбітр відхиляє вимогу, партнеру повинні бути додані дві хвилини.

G6. Якщо змагання проводиться не під наглядом арбітра, повинні застосовуватись наступні правила:

а. Гравець має право вимагати нічию, коли в нього залишається на годиннику менше ніж дві хвилини до падіння свого прапорця. Це закінчує гру. Його вимога може ґрунтуватись на тому, що:

- 1) його партнер не може виграти нормальними засобами, та/або
- 2) його партнер не робить спроб виграти нормальними засобами.

У першому випадку гравець має записати фінальну позицію, а його партнер - засвідчити її.

У другому випадку гравець має записати фінальну позицію та повністю відновити запис партії на бланку. Партнер повинен засвідчити як бланк, так і фінальну позицію.

в. Заява повинна бути розглянута арбітром.