

## Статья 1. Сущность и цели игры в шахматы.

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой «шахматной доской».

1.2. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).

1.3. Игрок «должен ходить» после того, как «сделал ход» его соперник.

1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.

1.4.1. Игрок, который достиг этой цели, «поставил мат» королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также «брать» короля соперника.

1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).

## Статья 3. Ходы фигур.

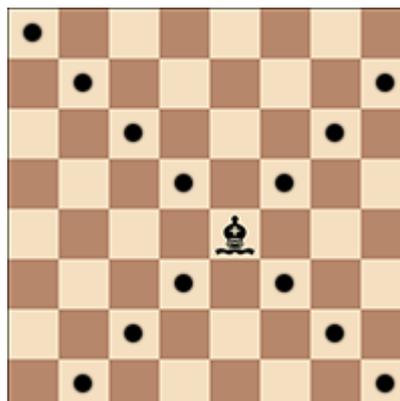
3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.

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

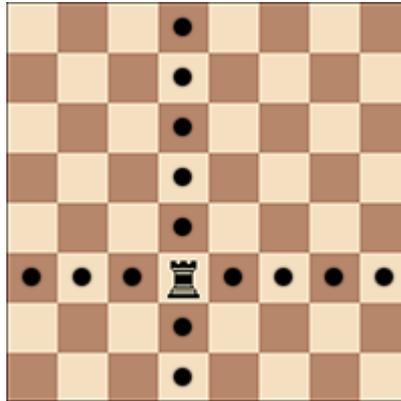
3.1.2. Фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

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

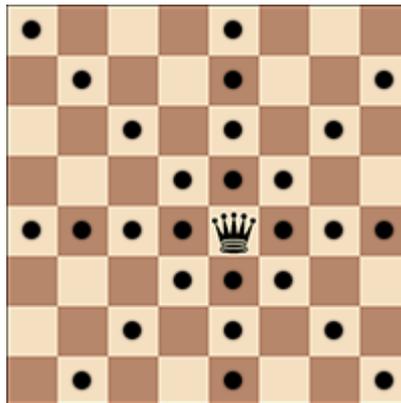
3.2. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



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

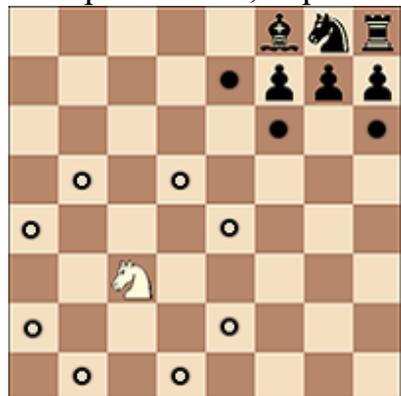


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

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

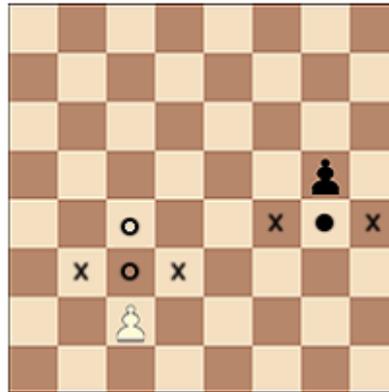


3.7. Пешка:

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

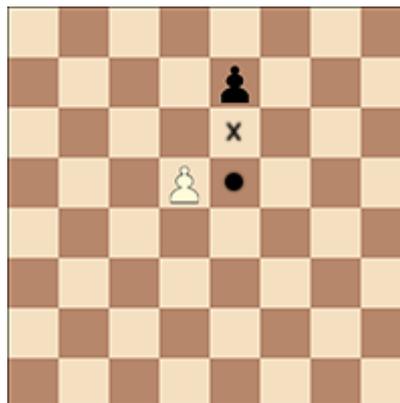
3.7.2 При своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7.1, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или

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



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

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



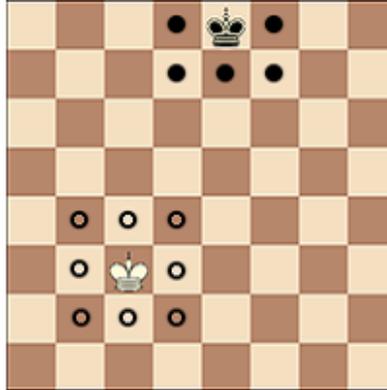
3.7.5.1. Когда игрок при своем ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем «превращения».

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

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

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

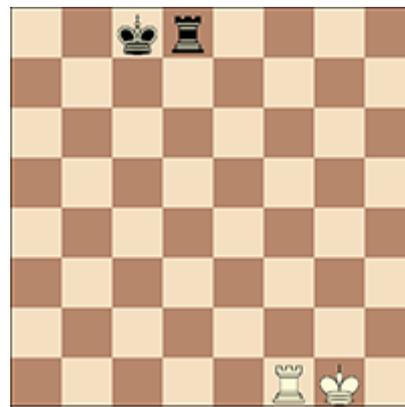
3.8.1. Пойти на любое соседнее поле,



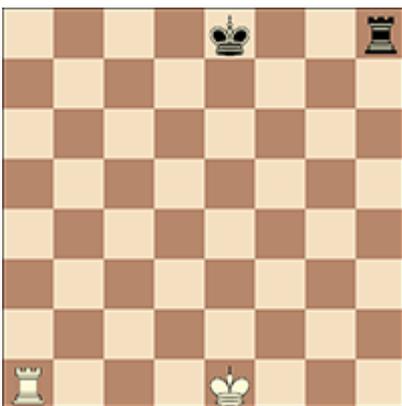
3.8.2. Сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



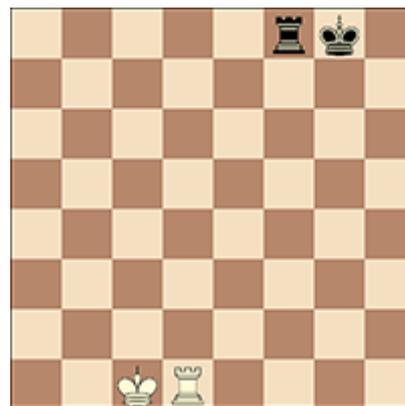
До рокировки белых на королевский фланг  
До рокировки черных на ферзевый фланг



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



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



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

3.8.2.1. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. Если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2. С той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна:

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

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

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

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

3.10.1. Ход считается возможным, если все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9 выполнены.

3.10.2. Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.

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

#### **Статья 4. Выполнение ходов.**

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

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

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

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

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

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

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

соперника, считается, что свою фигуру игрок тронул раньше фигуры соперника.

#### 4.4. Если игрок при своем ходе

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

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

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

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

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

4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1. Не обязательно ставить пешку на поле превращения,

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

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

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

Ход считается сделанным в случае:

4.7.1. Взятия, когда взятая фигура снята с доски, и игрок, поставив свою фигуру на ее новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;

4.7.2. Рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королем. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьей). Если король не имеет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;

4.7.3. Превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка снята с доски.

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

4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром.

## **Статья 5. Завершение партии.**

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

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

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

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

5.2.3. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры, при условии, что оба игрока сделали по крайней мере один ход. Это немедленно заканчивает игру.

## **Статья 6. Шахматные часы.**

6.1. «Шахматными часами» называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них.

В Правилах игры в шахматы термин «часы» означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено «флажком».

«Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

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

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

6.2.1.2. Игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершен.

6.2.2. Игроку должно быть разрешено нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку.

6.2.3. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Игрокам запрещено держать палец на часах или «нависать» над ними.

6.2.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

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

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

6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.

6.3.2. Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведенному для следующего периода. В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

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

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

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

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

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

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

6.10.1. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, которое должны показывать часы, заменившие неисправные.

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

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

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

6.11.3. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.

6.11.4. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной

причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9.

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

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

### **Статья 7. Нарушения.**

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

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

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

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

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

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

7.4.3. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.

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

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

7.5.3. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо учитывать и наказывать как при невозможном ходе.

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 учитывать и наказывать как при невозможном ходе.

7.5.5. После мер, принятых в соответствии со Статьей 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.

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.

## **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

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 остается в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока игра не завершится каким-либо другим путем.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9.6.1. Одинаковая позиция появилась, как описано в Статье 9.2.2, по крайней мере пять раз;

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