



ПРАВИЛА ГРИ В ШАХИ ФІДЕ

ВСТУП

Правила гри в шахи ФІДЕ відносяться до гри за шахівницею (настільна гра).

Правила гри в шахи складаються з двох частин:

1. Основні правила гри та 2. Правила змагань.

Затвердженою версією Правил гри в шахи є англійський текст, що був схвалений 87-м Конгресом ФІДЕ в м. Баку (Азербайджан) і набирає чинності з 1 липня 2017 року.

В цих Правилах під словами «він», «його» і «йому» розуміється 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. ФІДЕ закликає всіх гравців та федерації поділити цю точку зору.

Необхідною умовою для того, щоб у партії був обрахований рейтинг ФІДЕ, є те, що вона повинна бути зіграна відповідно до Правил гри в шахи ФІДЕ.

Рекомендується, щоб і в змаганнях без обрахунку рейтингу ФІДЕ усі партії гралися відповідно до Правил гри в шахи ФІДЕ.

Федерації-члени ФІДЕ мають право робити запити до ФІДЕ стосовно роз'яснень з питань Правил гри в шахи.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

Стаття 1. Характер та цілі гри в шахи

1.1 Шахова партія грається між двома суперниками, які переміщують свої фігури на квадратній дошці, що називається шаховою дошкою (шахівницею).

1.2 Гравець, який має фігури світлого кольору (білі), робить перший хід, потім гравці ходять по черзі, і наступний хід робить гравець, який має фігури темного кольору (чорні).

1.3 Вважається, що гравець «має право ходу» після того, коли хід суперника «зроблено».

1.4. Метою кожного з гравців є напад на короля суперника таким чином, щоб він не мав жодного дозволеного ходу.

1.4.1 Про гравця, який досягнув такої мети, кажуть, що він «дав мат» супернику і виграв партію. Залишати свого короля під нападом, ставити свого короля під напад, а також брати короля суперника не дозволяється.

1.4.2 Гравець, королю якого був даний мат, програє партію.

1.5 Якщо досягнута така позиція, що жоден з гравців теоретично не зможе дати мат королю суперника партія закінчиться нічиєю (див. статтю 5.5.2).

Стаття 2. Початкова позиція фігур на шаховій дошці

2.1 Шахівниця складається з 64 однакових квадратів (сітка 8x8), по черзі світлих («білі поля») та темних («чорні поля»). Шахова дошка розміщується між гравцями 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 позначається символом



Білий ферзь позначається символом



Дві білих тури позначаються символом



Два білих слона позначаються символом



Два білих коня позначаються символом



Вісім білих пішаків позначаються символом



Чорний король позначається символом



Чорний ферзь позначається символом



Дві чорних тури позначаються символом



Два чорних слона позначаються символом



Два чорних коня позначаються символом



Вісім чорних пішаків позначаються символом



Фігури Стаунтона



P Q K B N R

2.3 Початкова позиція фігур на шаховій дошці:



2.4 Вісім вертикальних рядів квадратів (полів) зуться «вертикалі». Вісім горизонтальних рядів квадратів (полів) зуться «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.

3.1.1 Якщо фігуру пересунуто на поле, зайняте фігурою суперника, остання вважається взятою й усувається з шахової дошки як частина того ж ходу.

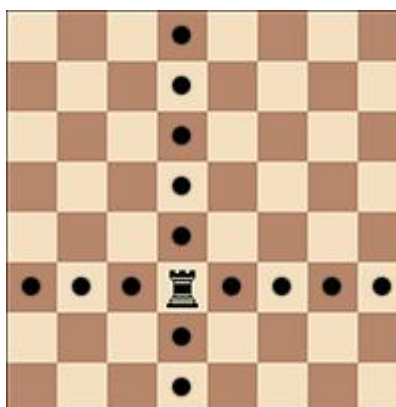
3.1.2 Про фігуру кажуть, що вона атакує поле, якщо вона може піти чи взяти фігуру суперника на цьому полі, відповідно до Статей 3.2-3.8.

3.1.3 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.

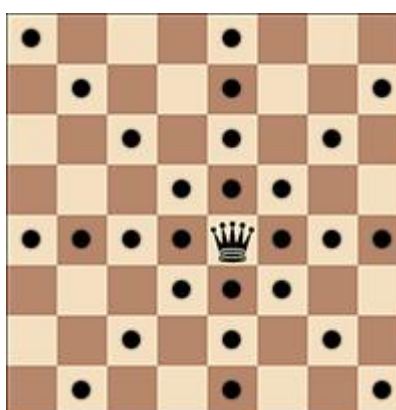
3.2 Слон може ходити на будь-яке поле по діагоналі, на якій він перебуває.



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

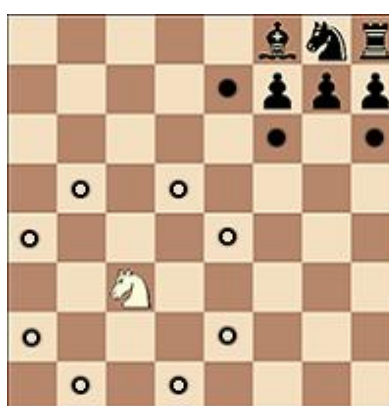


3.4 Ферзь може ходити на будь-яке поле по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, на яких він перебуває.



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.



Діаграма

3.7.1 Пішак може ходити вперед на вільне поле, що розташоване безпосередньо перед ним на тій же самій вертикалі, за умови, що це поле незайняте, чи

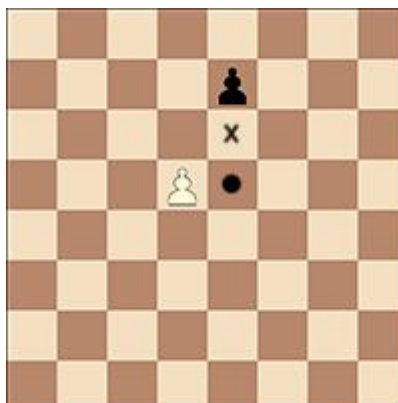
3.7.2 при своєму першому ході пішак може ходити, як у випадку 3.7(a), або він може бути просунутим на два поля по тій же самій вертикалі при умові, що обидва ці поля вільні, чи

3.7.3 пішак може ходити на поле, зайняте фігурою суперника, що міститься попереду по діагоналі на суміжній з пішаком вертикалі, забираючи цю фігуру.



3.7.4.1 Пішак, який атакує поле, котре перетинає пішак суперника, що здійснює хід одразу на два поля зі своєї початкової позиції, може взяти цього пішака, немовби останній його хід був тільки на одне поле.

3.7.4.2 Це взяття може бути здійснене тільки черговим ходом відразу після такого переміщення і зветься "взяттям на проході".



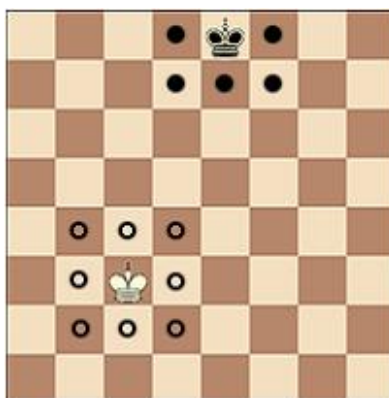
3.7.5.1 Коли гравець, який має право ходу, робить хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, то цей пішак повинен бути замінений, як частина того ж ходу на нового ферзя, туру, слона чи коня того ж кольору на передбачуваному полі перетворення. Це називається полем «перетворення».

3.7.5.2 Вибір гравця не обмежується фігурами, котрі уже було знято з дошки раніше.

3.7.5.3 Ця заміна пішака на іншу фігуру зветься "перетворенням", і дія нової фігури починається негайно.

3.8 Існує два різних шляхи робити хід королем:

3.8.1 піти на будь-яке суміжне поле



3.8.2 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.



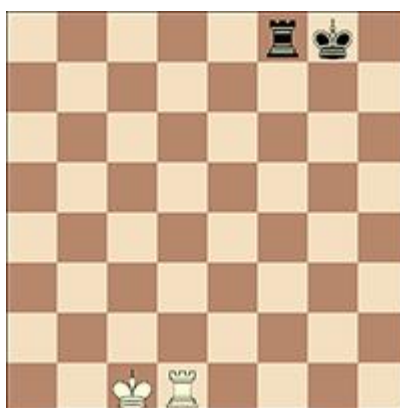
Перед короткою рокіркою білих.
Перед довгою рокіркою чорних.



Перед довгою рокіркою білих.
Перед короткою рокіркою чорних.



Після короткої рокіровки білих.
Після довгої рокіровки чорних.



Після довгої рокіровки білих.
Після короткої рокіровки чорних.

3.8.2.1 Право на рокіровку втрачається:

3.8.2.1.1. якщо король уже робив хід, або

3.8.2.1.2 з тією турою, яка вже ходила.

3.8.2.2 Рокіровка тимчасово неможлива:

3.8.2.2.1 якщо поле, на якому перебуває король або поле, котре він має перетнути чи зайняти, атаковане однією або декількома фігурами суперника, або

3.8.2.2.2 якщо між королем і турою, з якою має бути здійснено рокіровку, перебуває інша фігура.

3.9.1 Король вважається “під шахом”, коли його атаковано однією або кількома фігурами суперника, навіть, якщо вони не можуть піти на поле, зайняте королем, бо в такому випадку залишає свого короля під шахом або поставлять свого короля під шах.

3.9.2 Жодна з фігур не може робити хід, яким ставить під шах або залишає під шахом свого короля.

3.10.1 Хід вважається дозволеним (можливим), коли всі відповідні вимоги Статей 3.1 - 3.9 повністю виконані.

3.10.2 Хід вважається недозволеним (неможливим), коли він не відповідає відповідним вимогам Статей 3.1 - 3.9.

3.10.3 Позиція вважається неможливою, якщо вона не може бути досягнута довільною серією дозволених ходів.

Стаття 4. Виконання ходів

4.1. Кожен хід повинен здійснюватися тільки однією рукою.

4.2.1 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»).

4.2.2 Будь-який інший фізичний контакт з фігурою, за винятком явно випадкового контакту, повинен розглядатися як навмисний (торкання з наміром).

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

4.3.1 однієї чи більше своїх фігур, він повинен зробити хід першою фігурою, до якої доторкнувся, якщо такий хід можливий;

4.3.2 однієї чи більше фігур суперника, він повинен першою взяти фігуру, до якої доторкнувся, якщо таке взяття можливе;

4.3.3 однієї або більше фігур кожного кольору, він повинен взяти фігуру суперника до якої першої доторкнувся своєю фігурою, до якої доторкнувся першою, якщо це недозволено, 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 суперника було перше торкання, слід вважати, що своєї фігури гравець торкнувся раніше ніж фігури суперника.

4.4 Якщо гравець, при своєму ході:

4.4.1 торкається свого короля й тури, він повинен зробити рокіровку у відповідний бік, коли

такий хід є дозволеним;

4.4.2 навмисно торкається своєї тури а потім свого короля, то йому не дозволяється цим ходом робити рокіровку в цей бік, і до ситуації застосовується Стаття 4.3.1.

4.4.3 маючи намір рокірувати, торкається короля, а потім тури, але рокіровка з цією турою неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід своїм королем (це може включати рокіровку з іншою турою). Якщо король не має можливого ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;

4.4.4 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:

4.6.1 пішак не обов'язково повинен бути пересунутим на поле перетворення;

4.6.2 видалення пішака та встановлення нової фігури може відбуватися в будь-якій послідовності.

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

4.7 Коли, як можливий хід чи як частина можливого ходу, фігуру відпущено на поле, перемістити її на інше поле на цьому ході не дозволяється. Хід вважається зробленим у випадку:

4.7.1 взяття, коли взяту фігуру знято з дошки і гравець, поставивши свою фігуру на це нове поле, відпустив від неї руку;

4.7.2 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 дозволено. Якщо рокіровка у цей бік неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід королем (що включає рокіровку у інший бік). Якщо король не має дозволеного ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;

4.7.3 перетворення пішака, коли гравець відпустив руку від нової фігури на поле перетворення, а пішак був знятий з дошки.

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

4.9 Якщо гравець не в змозі самостійно пересувати шахові фігури, то для здійснення цієї операції йому може бути наданий асистент, який повинен бути прийнятним для судді.

Стаття 5. Завершення партії

5.1.1 Партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю суперника. Це відразу завершує партію за умови, що хід, який створив матову позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.

5.1.2 Партія вважається виграною гравцем, суперник якого заявляє, що він здається. Це відразу завершує гру.

5.2.1 Партія вважається нічиєю, коли у гравця, що має право ходу, немає жодного дозволеного 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.

5.2.2 Партія вважається нічиєю, коли виникає позиція, у якій жоден із гравців не може поставити мат королю суперника довільною серією дозволених 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

5.2.3 Партія закінчується внічию при взаємній згоді гравців під час гри за умови, що обидва гравці зробили принаймні один хід. Це відразу закінчує гру.

ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ

Стаття 6. Шаховий годинник

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

6.2.1 Під час партії кожен гравець, зробивши свій хід на дошці, повинен зупинити свій годинник і пустити (включити) годинник суперника (тобто, кажуть, що він повинен натиснути клавішу/кнопку свого годинника). Це «завершує» хід. Хід також вважається завершеним, якщо:

6.2.1.1 хід завершує партію (див. Статті 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2), або

6.2.1.2 гравець зробив свій наступний хід, коли його попередній хід не був завершений.

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

6.2.3 Гравець повинен натискати клавішу/кнопку годинника тією ж рукою, якою він зробив хід. Гравцю заборонено тримати палець на годиннику або «нависати» над ним.

6.2.4 Гравці повинні поводитись з шаховим годинником належним чином. 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.

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

6.2.6 Якщо гравець не в змозі перемикати годинник, то з дозволу 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 фізичними вадами.

6.3.1 При використанні шахового годинника кожен гравець повинен зробити мінімальну кількість або всі ходи за відведений період часу включаючи можливий певний додатковий час за кожний зроблений хід. Усе це повинно бути оговорено заздалегідь.

6.3.2 Коли застосовується, 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 1.

6.5 До початку гри арбітр вирішує, де розмістити шаховий годинник.

6.6 В призначений для початку гри час пускається годинник гравця, який має білі фігури.

6.7.1 Регламент змагання повинен передбачати дозволений час запізнення на партію. Якщо час запізнення не вказано, то він дорівнює нулю. Будь-який гравець програє партію, якщо він запізнюється до шахової дошки на час, більший, ніж передбачений регламентом, якщо арбітр не вирішить інакше.

6.7.2 Якщо регламент змагання передбачає ненульовий 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 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Проте, партія визнається нічиєю, якщо позиція є такою, що суперник не може дати мат довільною серією дозволених ходів.

6.10.1 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.

6.10.2 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.

6.11.1 Якщо партію необхідно перервати, арбітр повинен зупинити шаховий годинник.

6.11.2 Гравець може зупинити шаховий годинник тільки для того, щоб звернутися по допомогу до арбітра, наприклад, коли мало місце перетворення пішака, а потрібної фігури у його розпорядженні немає

6.11.3 Арбітр вирішує, коли слід поновити партію.

6.11.4 Якщо гравець зупинив шаховий годинник для звернення до арбітра по допомогу, арбітр повинен вирішити, чи має гравець достатні підстави для такого звернення. Якщо буде визначено, що гравець не мав поважних підстав для зупинення шахового годинника, він повинен бути покараний у відповідності до Статті 12.9.

6.12.1 В ігровому залі дозволяється розміщувати 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.

6.12.2 Гравець не може робити будь-яких заяв, що ґрунтуються тільки на показаннях цих приладів.

Стаття 7. Порушення

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.

7.2.1 Якщо під час гри встановлено, що в початковій позиції фігури було розміщено неправильно, партію слід скасувати й почати нову

7.2.2 Якщо під час гри виявляється, що розміщення шахової дошки суперечить Статті 2.1., партія триває, але позицію, що виникла, слід перенести на правильно розміщену дошку.

7.3 Якщо під час гри до того, як кожним гравцем були завершені 10 ходів, виявляється, що гра почалася кольорами, протилежними призначеним, гра повинна бути скасована, і повинна бути зіграна нова партія. Якщо кожним гравцем були завершені 10 ходів або більше, гра повинна бути продовжена.

7.4.1 Якщо гравець зсунув одну чи декілька фігур, він повинен відновити правильну позицію за рахунок свого часу.

7.4.2 При необхідності будь-який гравець або його суперник зупиняє шаховий годинник і запрошує арбітра.

7.4.3 Арбітр має право накладати стягнення на гравця, який порушив розташування фігур.

7.5.1 Неможливий хід вважається завершеним після того, як гравець натиснув кнопку свого годинника. Якщо під час гри виявилось, що було завершено неможливий хід, слід негайно відновити позицію, що передувала цьому неможливому 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.

7.5.2 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.

7.5.3 Якщо гравець натискає кнопку годинника, не роблячи хід, це повинно розглядатись і каратись як неможливий хід.

7.5.4 Якщо гравець використовує обидві руки для здійснення одного ходу (наприклад, у разі рокіровки, взяття або перетворення) і натискання кнопки годинника, це повинно розглядатися та каратися як неможливий хід.

7.5.5 Після дії, що описана у Статтях 7.5.1 або 7.5.2, за перший завершений неможливий хід гравця арбітр повинен додати супернику дві хвилини додаткового часу; після другого завершеного неможливого ходу того ж гравця арбітр зараховує йому поразку у цій партії. Проте, якщо суперник не може дати мат гравцю довільною серією дозволених ходів, результат партії - нічия.

7.6 Якщо під час гри встановлено, що будь-яка фігура була зміщена зі свого поля, положення перед порушенням має бути відновлено. Якщо положення безпосередньо перед порушенням не може бути визначено, гра триває з останньої позиції до початку порушення яку можна визначити. Потім гра повинна тривати з цієї відновленої позиції.

7.7.1 Якщо гравець використовує дві руки для виконання одного ходу (в разі рокіровки, взяття або перетворення), це треба розцінювати як неможливий хід.

7.7.2 За перше порушення правила Статті 7.7.1 арбітр повинен додати його суперникові дві хвилини додаткового часу; за друге, зроблене тим же гравцем з порушенням правила Статті 7.7.1, арбітр оголошує про програш партії цим гравцем. Однак партія закінчується внічию, якщо позиція така, що суперник не може поставити мат королю гравця довільною серією можливих ходів.

7.8.1 Якщо гравець натискає на клавішу або кнопку годинника, не роблячи ходу, то це повинно розцінюватися як неможливий хід.

7.8.2 За перше порушення правила 7.8.1, арбітр повинен додати його супернику дві хвилини додаткового часу; за друге порушення правила 7.8.1 того ж гравця арбітр повинен оголосити гру програною цим гравцем. Тим не менш, партія визнається нічиєю, якщо позиція така, що суперник не може поставити мат королю гравця довільною серією можливих ходів.

Стаття 8. Запис ходів

8.1.1 У процесі гри кожен гравець зобов'язаний записувати свої ходи і ходи суперника чітко й розбірливо, наскільки можливо, алгебраїчною нотацією (див. Додаток С) на бланку, встановленому для цих змагань.

8.1.2 Забороняється записувати ходи заздальгідь, якщо тільки гравець не вимагає нічию згідно Статті 9.2 або 9.3 або у випадку відкладання партії згідно Додатку I.1.1.

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

8.1.4 Бланк запису повинен використовуватися тільки для запису ходів, покажчиків часу, пропозицій нічиєї, питань, що мають відношення до заяви та інших відповідних даних

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

8.1.6 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 фізичними вадами.

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 періоді 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 8.1.1.

8.5.1 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 суперника.

8.5.2 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 суперника за умови, що за ним черга ходу, але він повинен повернути його раніш, ніж зробить хід.

8.5.3 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 ходом наступного контрольного періоду часу, якщо немає доказів, що було зроблено або завершено більшу кількість ходів.

8.7 По завершенні гри обидва гравці повинні підписати обидва бланки запису партії, зазначивши результат гри. Навіть, якщо результат помилковий, він повинен залишатися в силі, якщо арбітр не вирішить інакше.

Стаття 9. Нічия

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

9.1.2 Проте, якщо регламент змагання не забороняє погоджуватися на нічию, тоді застосовується наступне:

9.1.2.1 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 суперник прийме її або відхилить, торкаючись фігури з наміром переміщення або взяття її, або ситуація завершиться якимось іншим шляхом.

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

9.1.2.3 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):

9.2.1.1 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

9.2.1.2 щойно виникла та доповнена заявою гравця що має право ходу.

9.2.2 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 суперників ті ж самі.

Позиції не вважаються однаковими, якщо:

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

9.2.2.2 король мав право на рокіровку з турою, яка ще не ходила, але це було втрачено після її переміщення. Право на рокіровку втрачається лише після того, як відповідні король чи тура зробили хід.

9.3 Партія закінчується внічию на коректну вимогу гравця, який має право ходу, коли:

9.3.1 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.

9.3.2 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.

9.5.1 Якщо гравець вимагає нічию відповідно до Статей 9.2 або 9.3, він або арбітр повинен відразу ж зупинити шаховий годинник (див. Статтю 6.12.1 або 6.12.2). Відмовитись від своєї заяви гравець не має права.

9.5.2 Якщо з'ясується, що вимога коректна, партія відразу ж визнається нічиєю.

9.5.3 Якщо з'ясується, що вимога некоректна, арбітр повинен додати дві хвилини до часу, що залишився у суперника. 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 один чи обидва наступні випадки:

9.6.1 однакова позиція, як визначено у статті 9.2.2, виникла щонайменше п'ять разів.

9.6.2 після довільної серії не менш 75 ходів, завершеної кожним гравцем без ходів пішака і без будь-якого узяття. Якщо останній хід привів до мату, то він має переважну силу.

Стаття 10. Очки

10.1 Якщо інше не передбачено правилами змагання, гравець, що виграв партію або переміг за рахунок покарання суперника 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 ($\frac{1}{2}$).

10.2 Загальні сума очок за будь-яку партію ніколи не може перевищувати максимальні суму очок, які зазвичай даються для цієї партії. Очки, отримані окремим гравцем, повинні відповідати звичайній кількості очок, пов'язаних з грою, наприклад, рахунок $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ не припустимий.

Стаття 11. Поведінка гравців

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

11.2.1 «Ігрова зона» включає ігровий майданчик, кімнати для відпочинку, туалети, приміщення для прийому їжі, місце для куріння та інші місця, зазначені арбітром.

11.2.2 Ігровий майданчик - це місце, де відбуваються партії змагання.

11.2.3 Тільки з дозволу арбітра можна:

11.2.3.1 гравцю залишати ігрову зону;

11.2.3.2. гравцю, за яким черга ходу, залишати ігровий майданчик;

11.2.3.3 особам, які не є гравцями або арбітрами, бути допущеними до ігрової зони.

11.2.4 Регламентом змагання може бути оговорено, що суперник гравця, який має право ходу, повинен повідомляти арбітра про свій намір залишити ігровий майданчик.

11.3.1 Під час партії гравцям забороняється користуватися будь-якими записами, джерелами інформації, порадами або проводити аналіз партій на іншій шаховій дошці.

11.3.2.1 Під час гри гравцю заборонено мати в ігровій зоні будь-який електронний пристрій, окремо не санкціонований арбітром.

Проте, регламентом змагань може бути дозволено зберігати такі пристрої в сумці гравця, за умови, що пристрій знаходиться у повністю вимкненому стані. Ця сумка повинна бути розміщена за погодженням з арбітром. Обом гравцям заборонено використовувати свої сумки без дозволу арбітра.

11.3.2.2 Якщо буде виявлено, що гравець має такий пристрій при собі в ігровій зоні, йому має бути зарахована поразка. Супернику повинна бути зарахована перемога. Регламент змагання може передбачати інше, менш суворе, покарання.

11.3.3 Арбітр може вимагати від гравця надати можливість приватної перевірки його одягу, сумок, інших предметів або тіла. Арбітр або особа, призначена арбітром для виконання огляду, повинна 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.

11.3.4 Куріння, в тому числі електронних сигарет, дозволяється тільки у місцях, зазначених арбітром.

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

11.5 Забороняється відвертати увагу або турбувати суперника 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 вперто ухиляється від дотримання Правил шахової гри, зараховується поразка у цій партії. Результат його суперника 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).

11.11 Обидва гравці повинні допомагати арбітру в будь-якій ситуації, що вимагає реконструкції партії, включаючи вимоги нічиєї.

11.12 Перевірка триразового повторення позиції або заяви про 50 ходів є обов'язком гравців під контролем арбітра.

12 Роль арбітра (див. Передмову)

12.1 Арбітр повинен стежити за виконанням Правил шахової гри.

12.2 Арбітр повинен:

12.2.1 забезпечити чесну гру;

12.2.2 діяти в інтересах найкращого проведення змагань;

12.2.3 забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку;

12.2.4 стежити за тим, щоб гравцям не заважали;

12.2.5 контролювати перебіг змагань;

12.2.6 вживати спеціальних заходів в інтересах шахістів-інвалідів та тих, кому потрібна медична допомога.

12.2.7 дотримуватися анти-читінгових правил або настанов.

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 повідомляти 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 суперник 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:

12.9.1 попередження;

- 12.9.2 надання супернику додаткового часу;
- 12.9.3 зменшення часу, що залишився у порушника;
- 12.9.4 збільшення очок у партії супернику до максимально можливого у цій партії;
- 12.9.5 зменшення очок у партії у порушника;
- 12.9.6 зарахування порушнику поразки у партії (результат суперника визначає арбітр);
- 12.9.7 штраф(завчасно оголошений);
- 12.9.8 вилучення з одного чи більше турів;
- 12.9.9 вилучення зі змагання

ДОДАТКИ

Додаток А. Швидка гра

А.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.

А.2 Гравці не повинні записувати ходи, але не втрачають своїх прав на заяви, що зазвичай обґрунтовуються бланками для запису партії. Гравець може в будь-який момент просити арбітра надати йому бланк для запису партії

А.3.1 Правила змагань повинні застосовуватись, якщо:

А.3.1.1 один арбітр наглядає за трьома або менше партіями, та

А.3.1.2 кожна партія записується арбітром або його асистентом та, якщо можливо, за допомогою електронних засобів.

А.3.2 Гравець може в будь-який час, коли його хід, просити арбітра або його помічника показати йому бланк для запису партії. Ця вимога дозволяється максимум п'ять разів за партію. Більше запитів повинні розцінюватися як відволікання суперника.

А.4 В іншому випадку, застосовуються наступні правила:

А.4.1 Після того, як кожен гравець завершив 10 ходів з початкової позиції,

А.4.1.1 не можуть бути зроблені ніякі зміни щодо неправильного налаштування часу годинника, якщо це може негативно вплинути на розклад змагання.

А.4.1.2 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.

А.4.2 Якщо арбітр помічає дії, прийняті відповідно до статей 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 або 7.5.4, він повинен діяти відповідно до статті 7.5.5, за умови, що партнер не зробив свій наступний хід. Якщо арбітр не втручається, партнер має право заявляти, якщо він не зробив свій наступний хід. партнер зробив свій хід-відповідь

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.

А.4.3 Щоб заявити про виграш за часом, заявник може зупинити обидва годинники і звернутися до арбітра. Проте, партія вважається нічиєю, якщо позиція є такою, що мат королю партнера заявника не можна поставити будь-якою серією можливих ходів.

А.4.4 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.

А.4.5 Арбітр також оголошує падіння прапорця, якщо він помічає це.

А5 Регламент змагання повинен передбачати Правила якої з Статей А3 або А4 будуть застосовуватися для усього змагання.

Додаток В. Бліц

В1 «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.

В2 Покарання, зазначені у Статтях 7 та 9 Правил змагань, повинні становити одну хвилину замість двох.

В3.1 Вищенаведені Правила змагання застосовуються, якщо:

В.3.1.1 один арбітр наглядає за однією партією, та

В.3.1.2 кожна партія записується арбітром або його асистентом, по можливості, за допомогою електронних засобів.

В.3.2 При своєму ході гравець може в будь-який час попросити арбітра або його помічника показати йому бланк для запису партії. Ця вимога дозволяється максимум п'ять разів за партію. Більше запитів повинні розцінюватися як відволікання суперника.

В4 Інакше, застосовуються Правила швидкої гри, визначені у Статтях А2 та А4.

В5 Регламент змагання повинен передбачати, чи будуть застосовуватися Правила Статей - А3 або А4, 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

С1 У цьому описі «фігура» означає фігуру на відміну від пішака.

С2 Кожна фігура позначається скорочено. На англійській мові - це перша велика літера свого найменування. Наприклад: К - King (король), Q - Queen (ферзь), R - Rook (тура), В - Bishop (слон), N - Knight (кінь, для зручності позначається літерою N).

С3 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.

С4 Пішаки не позначаються їх першою літерою, а розпізнаються за відсутності такої літери. Наприклад: e5, d4, a5, але не pe5, Pd4, pa5.

С5 Вісім вертикалей (зліва направо - для білих, справа наліво - для чорних) позначаються маленькими літерами a, b, c, d, e, f, g і h відповідно.

С6 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.

С7 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

С8 Кожен хід фігури позначається за допомогою скороченого найменування відповідної фігури і поля, на яке вона переміщується.

Немає необхідності дефіса між найменуванням фігури і полем.

Наприклад: Be5, Nf3, Rd1.

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

Більш довга форма, що містить поле відправлення, є прийнятною. Наприклад: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

С9 Коли фігура здійснює взяття, може бути вставлений знак «x» між:

С9.1 скороченим найменуванням фігури і

С.9.2 полем, на яке вона переміщується.

Наприклад: Vxe5, Nxf3, Rxd1, див. також С.10.

С.9.3 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.

С10 Якщо дві однакові фігури можуть піти на одне й те ж поле, то фігура, що зробила хід, позначається таким чином:

С.10.1 Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій горизонталі:

С.10.1.1 скорочене найменування фігури,

С.10.1.2 вертикаль поля, із якої вона пішла, і

С.10.1.2 поле, на яке вона переміщується;

С.10.2 Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій вертикалі, то позначається

С.10.2.1 скорочене найменування назви фігури,
С.10.2.2 горизонталь поля, із якої вона пішла і
С.10.2.3 поле, на яке вона переміщується;
С.10.3 Якщо фігури знаходяться на різних горизонталях і вертикалях, перевага віддається способу 1.

Приклади:

С.10.3.1 Два коня знаходяться на полях g1 та e1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Ngf3, чи Nef3.

С.10.3.2 Два коня знаходяться на полях g5 та g1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи N5f3, чи N1f3.

С.10.3.3 Два коня знаходяться на полях h2 та d4, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Nhf3, чи Ndf3.

С.10.3.4 Якщо на полі f3 відбувається взяття, нотація у попередніх прикладах змінюється за допомогою вставки знака «х»: 1) чи Ngxf3, чи Nexf3, 2) чи N5xf3, чи N1xf3, 3) Nhxf3, чи Ndx3.

С11 У випадку перетворення пішака записується зроблений хід і відразу ж за ним скорочене найменування нової фігури.

Наприклад: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

С12 Пропозиція нічєї позначається символом (=).

С13 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)

х - взяття

+ - шах

++ або # - мат

е.р. - взяття «на проході»

Виконання останніх чотирьох скорочень не є обов'язковим.

Приклад запису партії:

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 (=)

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 (=)

або: 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 (=)

Додаток D. Правила гри для сліпих та гравців 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:

D.1.1 розміри не менші за 20x20 сантиметрів;

D.1.2 трохи підняті чорні поля;

D.1.3 фіксує отвори на кожному полі;

Вимоги до фігур наступні:

D.1.3.1 відповідні кілки у кожної фігури для цих отворів;

D.1.3.2 фігури Стаунтона із спеціальним маркуванням чорних фігур.

D2 При проведенні гри слід дотримуватися таких правил:

D.2.1 Ходи повинні чітко проголошуватися, повторюватися суперником та відтворюватися на його дошці. При перетворенні пішака гравець повинен оголосити, яка фігура обирається. Щоб чітко оголосити хід, 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), Laeufer (лойфер), Springer (шпрингер), Bauer (бауер).

D.2.2 При використанні дошки для гравців із вадами зору вважається, що до фігури «доторкнулися», коли вона була вийнята з отвору.

D.2.3 Хід вважається зробленим, коли:

D.2.3.1 у випадку взяття фігура, що береться, вилучається з дошки гравця, за яким черга ходу,

D.2.3.2 фігура встановлюється в інший отвір дошки, та

D.2.3.3 хід був оголошений.

D.2.4 Тільки після цього пускається годинник суперника.

D.2.5 Після виконання дій пунктів D.2.2 та D.2.3 вступають у дію звичайні правила для зрячого гравця.

D.2.6.1 Для гравців із вадами зору повинен використовуватись спеціально сконструйований шаховий годинник. Він повинен бути в змозі повідомити гравцю з вадами зору час та кількість ходів.

D.2.6.2 В якості альтернативи можна вважати аналоговий годинник з такими особливостями:

D.2.6.2.1 циферблат, обладнаний прикріпленими стрілками, причому кожні п'ять хвилин помічені однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками, та

D.2.6.2.2 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;

D.2.7 Гравець із вадами зору повинен записувати хід партії по Брайлю, звичним письмом або наговорюючи ходи на диктофон.

D.2.8 Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до включення годинника суперника.

D.2.9 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 записані ходи партії збігалися, а арбітр повинен відповідно відрегулювати показання годинника.

D.2.10 Гравець із вадами зору має право користуватися послугами асистента, який може виконувати будь-які або всі наступні обов'язки:

D.2.10.1 виконувати кожний ігровий хід на дошці суперника;

D.2.10.2 проголошувати ходи обох гравців;

D.2.10.3 вести запис партії гравця з вадами зору та включати годинник його суперника (враховуючи пункт 3.с);

D.2.10.4 інформувати гравця з вадами зору (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів та час, витрачений обома гравцями;

D.2.10.5 робити заяву у випадках, коли час гри вичерпано, та інформувати арбітра, коли зрячий гравець доторкнувся до однієї зі своїх фігур;

D.2.10.6 виконувати необхідні формальності у випадках відкладення партії.

D.2.11 Якщо гравець із вадами зору не має можливості користуватися послугами асистента, зрячий суперник може звернутися до кого-небудь, хто буде виконувати обов'язки, що згадані у пунктах D.2.10.1 та D.2.10.2. В разі гри гравця із вадами зору з гравцем з вадами слуху повинен бути використаний асистент.

Методичні рекомендації:

I. Відкладання партій

I.1.1 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 суперника 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».

I.1.2 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.

I.2 Інформація на конверті з «секретним ходом»:

I.2.1 прізвища суперників;

I.2.2 позиція перед записаним ходом;

I.2.3 час, використаний кожним суперником;

I.2.4 прізвище гравця, який записав хід;

I.2.5 номер записаного ходу;

I.2.6 пропозиція нічиєї, якщо її було зроблено перед відкладенням партії;

I.2.7 дата, час та місце поновлення гри.

I.3 Арбітр має перевірити точність запису інформації на конверті і несе відповідальність за його зберігання.

I.4 Якщо гравець запропонував нічию після того, як його суперник записав секретний хід, ця пропозиція залишається у силі, поки суперник не прийме чи відхилить її відповідно до Статті 9.1.

I.5 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.

I.6 Якщо до відновлення партії досягнуто згоду на нічию, чи один гравець сповіщає арбітра, що здається, партія вважається закінченою.

I.7 Конверт розпечатується тільки у присутності гравця, який має відповісти на записаний хід.

I.8 Крім випадків, згаданих у Статтях 5,6.9 та 9.6, партія вважається програною гравцем, записаний хід якого:

I.8.1 неоднозначний, чи

I.8.2 такий, що його справжнє значення неможливо встановити, чи

I.8.3 неможливий.

I.9 Якщо під час відновлення партії:

I.9.1 гравець, який повинен відповісти на записаний хід, присутній, то конверт розпечатується, записаний хід робиться на дошці і вмикається його годинник;

I.9.2 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;

I.9.3 гравець, що записав хід, відсутній, то його суперник 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 суперника. У такому випадку конверт слід вручити на зберігання судді і розпечатати його по прибутті суперника.

I.10 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.

I.11 Якщо регламентом змагання встановлений ненульовий час дозволеного 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.

I.12.1 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.

I.12.2 Якщо відновити позицію неможливо, ця партія анулюється, і має бути зіграна нова партія.

I.13 Якщо на помилку не було вчасно вказано, гра триває без виправлення часу, якщо тільки арбітр не вирішить інакше.

I.14 Тривалість кожного періоду догравання контролюється арбітром по своєму годиннику. Час початку догравання слід оголосити заздалегідь.

Методичні рекомендації: II. Правила Шахів 960 (шахи Фішера)

II.1 Перед грою у шахи 960 початкова позиція, що відповідає певним правилам, визначається випадковим вибором. Після цього партія грається таким же шляхом, як в класичні 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.

II.2 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:

II.2.1 король повинен знаходитися поміж тур,

II.2.2 слони повинні знаходитися на полях різного кольору а

II.2.3 чорні фігури розташовуються симетрично навпроти білих.

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

II.3 Правила рокіровки в шахах 960

II.3.1 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 класичних 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.

II.3.2 Як рокірувати

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

II.3.2.1 рокіровка рухом двох фігур за один хід: по черзі переміщуються король та тура, або

II.3.2.2 перестановкою: шляхом перестановки короля та тури, або

II.3.2.3 рокіровка короля: переміщується тільки король, або

II.3.2.4. рокіровка тури: переміщується тільки тура.

II.3.2.5 Рекомендації

II.3.2.5.1 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.

II.3.2.5.2 Після виконання рокіровки заключні положення короля та тури повинні бути ті ж самі, як в класичних шахах.

II.2.3.6 Роз'яснення

Таким чином, після «с»-рокіровки (що позначається як 0-0-0 та відома як довга рокіровка в класичних шахах) король потрапляє на «с» поле (c1 для білих та c8 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 класичних 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).

II.2.3.7 Примітки

II.2.3.7.1 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.

II.2.3.7.2 В деяких початкових позиціях король або тура (але не обидві фігури) під час рокіровки не рухаються.

II.2.3.7.3 В деяких початкових позиціях рокіровка можлива вже на першому ході.

II.2.3.7.4 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).

II.2.3.7.5 В деяких початкових позиціях деякі з полів, що в класичних шахах повинні бути вільні, можуть бути зайняті. Наприклад, під час «с»- рокіровки (0-0-0) можуть бути зайняті поля «а», «b» або/та «е», та під час «g»-рокіровки (0-0) - поля «е» та «h».

Методичні рекомендації:

III. Партії без додавання часу на хід та швидкий фініш

III.1 «Швидкий фініш» - це частина партії, коли всі ходи, що залишились до закінчення партії, необхідно зробити в обмежений час.

III.2.1 Наведені нижче інструкції щодо кінцевого періоду гри, включаючи швидкий фініш, повинні використовуватися тільки в разі, якщо їх використання було оголошено заздалегідь.

III.2.2 Правила швидкого фінішу можуть застосовуватися тільки у класичних шахах та швидкій грі без додавання часу, але не у блискавичній грі.

III.3.1 Якщо обидва прапорця впали, і неможливо встановити, який прапорець впав спочатку, тоді:

III.3.1.1 партія триває, якщо це відбувається в будь-який період гри, за винятком останнього періоду.

III.3.1.2 партію слід вважати нічиєю, якщо це станеться в період гри, в якому повинні бути завершені всі ходи.

III.4 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 п'яти секунд за кожний зроблений хід. Така заява розцінюється як пропозиція нічиєї. Якщо суперник відхиляє пропозицію, а арбітр погоджується з проханням, тоді на годиннику повинен бути встановлений режим з додаванням часу, суперник отримує додаткові дві хвилини, і гра продовжується.

III.5 Якщо Стаття III.4 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 6.11.2). Гравець може зробити заяву про те, що його суперник не

може виграти нормальними засобами, та/або його суперник не робить спроб виграти нормальними засобами.

Ш.5.1 Якщо суддя згоден, що суперник 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.

Ш.5.1 Якщо арбітр відкладає своє рішення, супернику 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.

Ш.5.3 Якщо арбітр відхиляє вимогу, супернику повинні бути додані дві хвилини.

Ш.6 Якщо змагання проводиться не під наглядом арбітра, повинні застосовуватись наступні правила:

Ш.6.1 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:

Ш.6.1.1 його суперник не може виграти нормальними засобами, та/або

Ш.6.1.2 його суперник не робить спроб виграти нормальними засобами.

Ш.6.1.1 гравець має записати фінальну позицію, а його суперник - засвідчити її.

Ш.6.1.2 гравець має записати фінальну позицію та повністю відновити запис партії на бланку. Суперник повинен засвідчити як бланк, так і фінальну позицію.

Ш.6.2 Заява повинна бути розглянута призначеним арбітром.