

# ПРАВИЛА ГРИ У ШАХИ ФІДЕ

## ВСТУП

Правила гри в шахи ФІДЕ відносяться до гри за шаховою дошкою.

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, схвалений 93-м Конгресом ФІДЕ в Ченнаї, Індія, і набравший чинності з 1 січня 2023 року.

## ПЕРЕДМОВА

Правила гри в шахи не можуть врахувати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, не передбачають вирішення всіх організаційних питань. У випадках, які неможливо точно врегулювати статтею Правил, можна прийняти правильне рішення, вивчивши аналогічні ситуації, що розглядаються в Правилах.

У Правилах передбачається, що арбітри мають необхідну компетенцію, здоровий глузд і абсолютно об'єктивні. Занадто докладні Правила можуть позбавити арбітра волі судження і, таким чином, завадити йому знайти вирішення проблеми, що диктується, справедливістю, логікою та конкретними умовами. ФІДЕ закликає всіх шахістів та шахові федерації прийняти цю точку зору.

Необхідною умовою для того, щоб партія враховувалася для розрахунку рейтингу ФІДЕ, є те, що вона має бути зіграна відповідно до Правил гри в шахи ФІДЕ.

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

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

## ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

### Стаття 1: Характер та цілі гри в шахи

1.1 Шахова партія грається між двома партнерами, які по черзі переміщують свої фігури на квадратній дошці, що називається шаховою дошкою.

1.2 Перший хід робить гравець, який має фігури світлого кольору (білі), 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 партнера «зроблено».

1.4 Метою кожного гравця є поставити короля партнера "під напад" таким чином, щоб він не мав жодного дозволеного ходу.

1.4.1 Вважається, що гравець, який досягнув цієї мети, «поставив мат» королю партнера і виграв партію. Не дозволяється залишати свого короля під нападом, ставити його під удар, а також "брати" короля партнера.












1.4.2 Партнер, королю якого поставлений мат, програв партію.

1.5 Якщо позиція така, що жоден з гравців не може поставити мат королю партнера, партія закінчується внічию (див. статтю 5.2.2).

### 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 гравцями таким чином, щоб крайнє 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



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

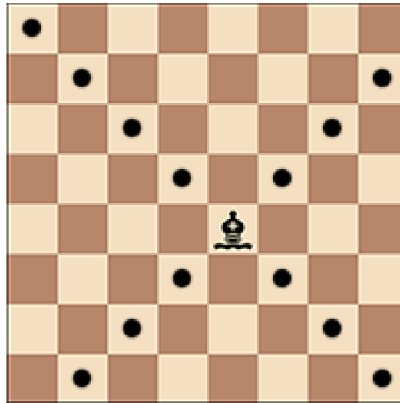
3.1. Не дозволяється ходити фігурою на поле, зайняте фігурою того ж кольору.

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

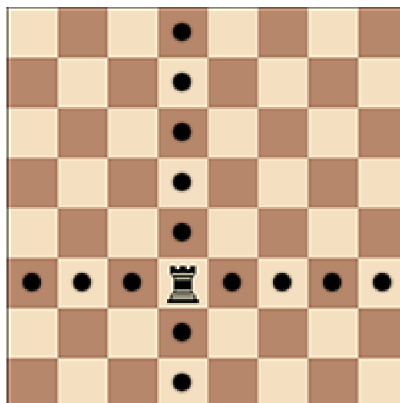
3.1.2 Про фігуру кажуть, що вона атакує поле, якщо вона може зробити хід чи взяти фігуру партнера на цьому полі, відповідно до Статей 3.2-3.8

3.1.3 Фігура вважається такою, що нападає на поле, навіть, якщо вона не може зробити хід на це поле через те, що залишить під нападом або поставить під напад короля цього ж кольору.

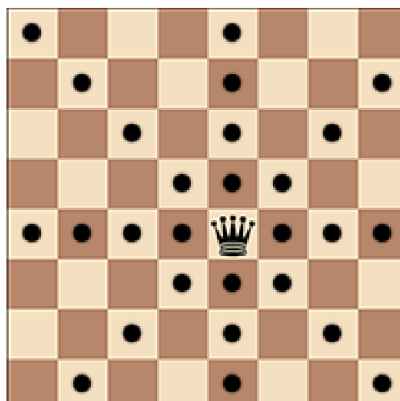
3.2 .Слон може ходити на будь-яке поле по діагоналі, на якій він перебуває.



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

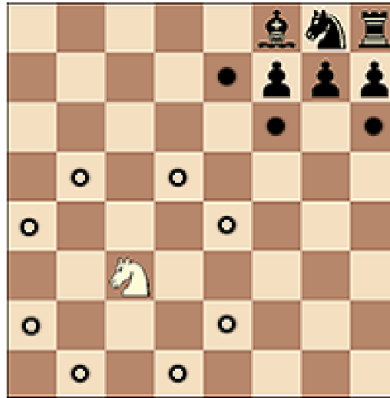


3.4. Ферзь може ходити на будь-яке поле по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, на яких він перебуває.



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

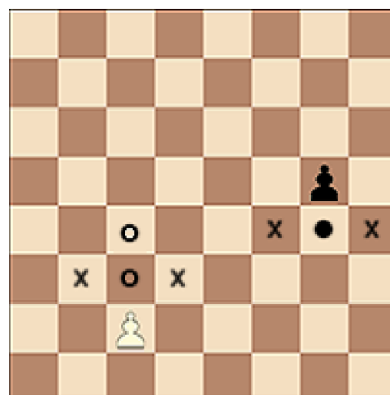


### 3.7 Пішак

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

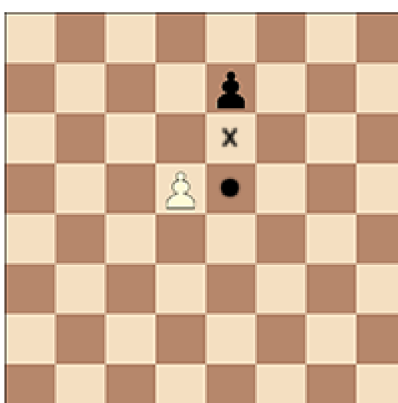
3.7.2 при своєму першому ході пішак може ходити, як у випадку 3.7.1, або він може бути просунутим на два поля по тій же самій вертикалі за умови, що обидва ці поля вільні, чи

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



3.7.3.1 Пішак, що займає поле на тій же горизонталі та на сусідній вертикалі з пішаком партнера, котрий щойно здійснив хід одразу на два поля зі своєї початкової позиції, може взяти цього пішака, ніби останній його хід був тільки на одне поле.

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



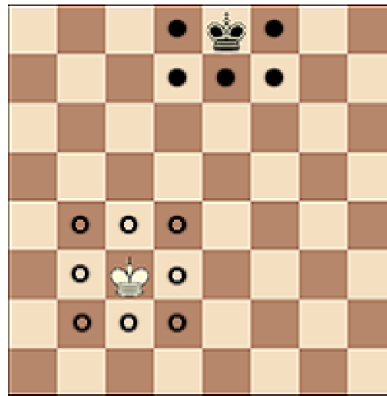
3.7.3.3 Коли партнер, який має право ходу, робить хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, то цей пішак повинен бути замінений як частина того ж ходу на нового ферзя, туру, слона чи коня того ж кольору на передбачуваному полі перетворення. Це називається полем «перетворення».

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

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

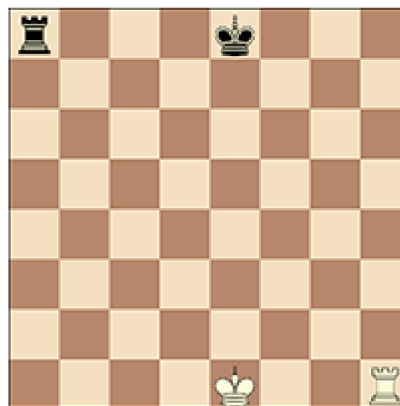
3.8. Існує два різних шляхи робити хід королем:

3.8.1 піти на будь-яке суміжне поле

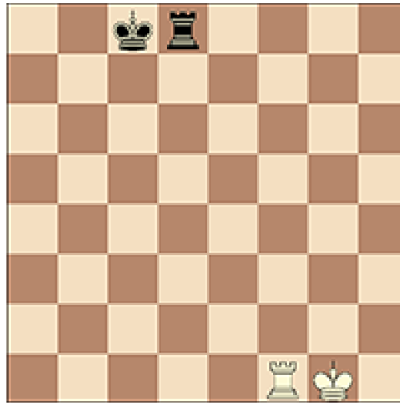


3.8.2 зробити «роківку».

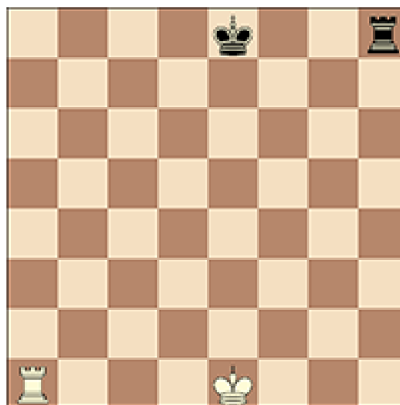
Це переміщення короля й однієї з тур того ж кольору по першій від гравця горизонталі, що вважається одним ходом короля і виконується таким чином: король переміщується зі свого початкового поля на два поля у напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім ця тура переставляється через короля на поле, яке він щойно перетнув.



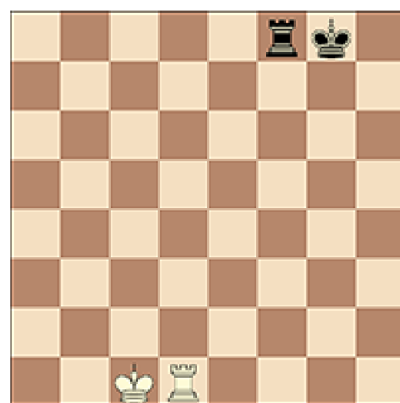
Перед короткою роківкою білих.  
Перед довгою роківкою чорних.



Після короткої рокіровки білих.  
Після довгої рокіровки чорних



Перед довгою рокіркою білих  
Перед короткою рокіркою чорних



Після довгої рокіровки білих.  
Після короткої рокіровки чорних

3.8.2.1 Право на рокіровку втрачається:

- 1) якщо король уже робив хід, або
- 2) з тією турою, яка вже ходила.

3.8.2.2 Рокіровка тимчасово неможлива:

- 3) якщо поле, на якому перебуває король або поле, котре він має перетнути чи зайняти, атаковане однією або декількома фігурами партнера, або

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

3.9 Король під шахом

3.9.1 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 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 Можливі та неможливі ходи, неможливі позиції

3.10.1 Хід вважається можливим, коли всі відповідні вимоги Статей 3.1 - 3.9 виконані.

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

3.10.3 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 Виправлення розташування фігур або інші фізичні контакти з фігурами

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 намір.

4.3 В інших випадках, за винятком попередження, передбаченого Статтею 4.2.1 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 партнера, він повинен першою взяти фігуру, до якої доторкнувся, якщо таке взяття можливе;

4.3.3 однієї або більше фігур кожного кольору, він повинен взяти першою фігурою партнера, до якої першої доторкнувся 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:

4.4.1 торкається свого короля й тури, він повинен зробити рокіровку у відповідний бік, якщо такий хід можливий;

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 (який 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 бути взятою, гравець може зробити будь-який можливий хід.

4.6. Дія перетворення пішака може бути виконана різними шляхами:

4.6.1 пішак не обов'язково повинен бути пересунутий 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 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:

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 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;

4.7.3 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 взяття.

4.9 Якщо гравець не здатний пересувати шахові фігури, асистент, схвалений арбітром, може бути наданий гравцеві для здійснення цієї операції.

## **Стаття 5. Завершення партії**

5.1.1 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.

5.1.2 Партія вважається виграною гравцем, партнер якого заявляє, що він здається (це відразу завершує гру), якщо тільки позиція не така, що партнер не може поставити мат королю гравця будь-якою серією можливих ходів. У цьому випадку результат партії – нічия.

5.2.1 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.

5.2.2 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

5.2.3 Партія закінчується внічию при взаємній згоді партнерів 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» означає годинник із двома дисплеями часу, з'єднаними один з одним таким чином, що водночас може працювати тільки один із них. «Годинник» у Правилах гри в шахи означає один з двох дисплеїв часу. Кожен дисплей часу має «прапорець».

«Падіння прапорця» означає закінчення відведеного для гравця часу.

6.2 Поводження з шаховим годинником:

6.2.1 Під час партії кожен гравець, зробивши свій хід на дошці, повинен зупинити свій годинник і пустити годинник партнера (тобто, кажуть, що він повинен натиснути кнопку (клавішу) 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 та 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 партнер вже зробив свій наступний хід. Час між виконанням ходу на дошці та вмиканням годинника партнера включається до часу, відведеного гравцю на цей хід.

6.2.3 Гравець повинен зупинити годинник тією ж рукою, якою він зробив хід. Гравцю заборонено тримати палець на годиннику або «нависати» над ними.

6.2.4 Гравці повинні правильно поводитись з шаховим годинником. Забороняється застосовувати зайву силу при перемиканні годинника, підіймати його, перемикати свій годинник до виконання ходу чи стукати по ньому. Неправильне поведіння 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 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 Відведений час:

6.3.1 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.

6.3.2 Там, де це можливо, час, заощаджений гравцем упродовж одного контрольного періоду, додається до його наявного часу в наступному контрольному періоді. При контролі з відстрочкою часу обидва гравці одержують, певний «основний ігровий час». Крім того, вони одержують «фіксований додатковий час» на кожний хід. Відлік основного часу «на обмірковування 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. У призначений для початку гри час пускається годинник гравця, який має білі фігури.

#### 6.7 Час запізнення

6.7.1. Регламент змагання повинен передбачати дозволений час запізнення на партію. Якщо час за 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 на 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 законно 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 партнер не може дати мат будь-якою серією можливих ходів.

#### 6.10 Налаштування шахового годинника:

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. 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.

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, гру слід скасувати і зіграти нову партію

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 було зроблено 10 ходів, виявляється, що партія почалася кольорами, які протилежні призначеним, партія скасовується, і грається нова партія правильними кольорами.

Після 10 і більше ходів, гра продовжується.

7.4 Зміщені фігури

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 партнер зупиняють шаховий годинник і звертаються до арбітра.

7.4.3 Арбітр може накласти стягнення на гравця, який порушив розташування фігур

7.5 Неможливі ходи

7.5.1 Неможливий хід вважається завершеним після того, як гравець натиснув свій годинник. 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 годинник не роблячи ходу, це слід розглядати та карати як неможливий хід.

7.5.4 Якщо для виконання одного ходу гравець використовує дві руки (наприклад, у разі рокіровки, взяття фігури або перетворення пішака) та натискає годинник, це треба розглядати та карати як неможливий хід.

7.5.5 Після дії, що описана у Статті 7.5 1, 7.5.2, 7.5.3. чи 7.5.4, за перший завершений гравцем неможливий хід арбітр повинен додати супернику дві хвилини додаткового часу; за другий, завершений тим самим гравцем неможливий хід арбітр оголошує про програш партії цим гравцем. Однак партія закінчується внічию, якщо позиція така, що суперник не може поставити мат королю гравця будь-якою серією можливих ходів.

7.6. Якщо під час гри встановлено, що хоча б будь-яка фігура була зміщена зі свого поля, треба відновити позицію, яка була до порушення. Партія продовжується, починаючи з відновленої позиції.

Якщо позиція безпосередньо перед порушенням не може бути відновлена, партію слід продовжити з останньої перед порушенням позиції, яку можна відновити

## **Стаття 8. Запис ходів**

## 8.1 Як записуються ходи

8.1.1 У процесі гри кожен гравець зобов'язаний записувати свої ходи і ходи партнера ход за ходом, чітко й розбірливо, наскільки можливо, одним з наступних засобів:

8.1.1.1 шляхом запису алгебраїчною нотацією (див. Додаток С) на паперовому «бланку для запису партій», встановленому для цих змагань.

8.1.1.2 шляхом внесення ходів у сертифікований FIDE «електронний бланк для запису партії», призначений для змагань

8.1.2 Забороняється записувати ходи заздалегідь, якщо тільки гравець не вимагає нічию згідно Статті 9.2 або 9.3 або у випадку відкладання партії згідно Додатку E.1a.

8.1.3 Гравець, якщо бажає, може відповісти на хід партнера 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, показчиків 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 обмеженими можливостями.

8.2 Бланк запису має бути доступним арбітру протягом всієї партії.

8.3 Бланки запису є власністю організатора змагання.

Електронний бланк для запису партії з явним дефектом повинен бути замінений арбітром.

8.4 Якщо у гравця на якомусь етапі періоду часу залишилось на годиннику менш ніж 5 хвилин до контролю, 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.

8.5.1 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 партнера.

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 будь якого з прапорців, 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.

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 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 або підтвердити результат у своїх електронних бланках. Навіть, якщо результат неправильний, він повинен залишатися, доки арбітр не вирішить інакше.

## Стаття 9. Нічия

9.1 Пропозиція нічії та регламент змагання

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

9.1.2 Проте, якщо регламент змагання дозволяє 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 обох випадках пропозицію не можна взяти назад і вона залишається в силі, доки партнер прийме її або відхилить усно чи не відхилить її, доторкнувшись до фігури з наміром зробити хід або взяти фігуру, або ситуація завершиться якимось іншим шляхом.

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

9.1.2.3 Вимога нічії згідно Статтям 9.2 або 9.3 повинна трактуватися як пропозиція нічії.

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

9.2.1. може виникнути, якщо він/вона спочатку запише його/її хід, який не може бути змінений, на паперовому бланку або ввівши його в електронний бланк, і заявить арбітру про свій намір зробити цей хід, або

9.2.2 щойно виникла та доповнена заявою гравця при своєму ході.

9.2.3 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:

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

9.2.3.2 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 законну вимогу гравця, за яким черга ходу, коли:

9.3.1 він/вона записує його/її хід, який вже неможливо змінити на інший на паперовому бланку, або ввівши його в електронний бланк, 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 6.12а або 6.12в). Відмовитись від своєї заяви гравець не має права.

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

9.5.3 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:

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

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

## **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 ( $\frac{1}{2}$ ).

10.2 Загальні очки за будь-яку гру ніколи не можуть перевищувати максимальні очки, які зазвичай даються для цієї гри. Результати, наведені для окремого гравця, повинні бути ті, які зазвичай пов'язані з грою, наприклад очки  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  не допускаються.

## **Стаття 11. Поведінка гравців**

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

11.2 Ігрова зона та ігровий майданчик

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 Регламент змагання може обумовити, що гравець, за яким черга ходу, повинен повідомляти арбітра, коли він/вона хоче покинути ігровий майданчик.

11.3 Примітки та електронні пристрої:

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

11.3.2.1 Під час гри гравцю заборонено мати в ігровій зоні будь-які електронні пристрої, не санкціоновані спеціально арбітром

Проте, регламент змагань може дозволити такі пристрої зберігати в сумці гравця, за умови, що пристрій повністю вимикається. Ця сумка повинна бути поміщена за погодженням з арбітром. Обом гравцям заборонено використовувати цю сумку без дозволу арбітра.

11.3.2.2 Якщо буде виявлено, що у гравця в ігровому залі є такий пристрій на його тілі, гравцю повинна 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 для перевірки його одягу, сумок, інших предметів або тіла, в приватному порядку 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 містах, 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 ухилиється 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).

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

11.12 Перевірка триразового повторення або 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 переконайтеся, що підтримується хороше ігрове середовище

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, яким 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, у відповідних випадках, накладати на гравців штрафи

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 накласти наступні стягнення:

12.9.1 попередження;

12.9.2 надання партнеру додаткового часу;

12.9.3 зменшення часу, що залишився у порушника;

12.9.4 збільшення очок у партії партнера до максимального можливого у цій партії;

12.9.5 зменшення очок у партії у порушника;

12.9.6 зарахування порушнику поразки у партії (результат партнера 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 у наданий час плюс якийсь додатковий час, помножений на 60, що становить більше 10 хвилин, але менше 60 хвилин.

А.2 Гравці не повинні записувати ходи, але не втрачають своїх прав на заяви, як правило, засновані на бланку для запису партії. Гравець може в будь-який момент просити арбітра надати йому бланк для запису партії, щоб записувати ходи.

А.3 Штрафи, згадані в статтях 7 і 9 Правил змагань, повинні дорівнювати одній хвилині замість двох.

А.4. Правила змагань повинні застосовуватись, якщо:

- A.4.1 один арбітр наглядає за трьома або менше партіями, та
- A.4.2 кожна партія записується арбітром або його асистентом та, якщо можливо, за допомогою електронних засобів.
- A.4.3 гравець може в будь-який час, коли його хід, просити арбітра або його помічника показати йому бланк для запису партії. Це можливо вимагати максимум п'ять разів за гру. Більше запитів повинні розглядатися як відволікання партнера.
- A.5. В іншому випадку, застосовуються наступні правила:
- A.5.1 Після того, як кожен гравець завершив 10 ходів з початкової позиції,
- A.5.1.1 не можуть бути зроблені ніякі зміни щодо неправильного налаштування часу годинника, якщо це може негативно вплинути на розклад змагання
- A.5.1.2 не приймаються ніякі претензії щодо неправильного розташування фігур або розташування шахової дошки.
- У разі неправильного розташування короля рокіровка не дозволяється. У разі неправильного розміщення тури рокіровка з цією турою не дозволяється.
- A.5.2 Якщо арбітр зазначає дії, вжиті 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 опонент не зробив свій наступний хід. Якщо арбітр не втручається, партнер може заявити про неможливий хід, але тільки до того, як зробить свій хід. Якщо партнер не робить відповідної заяви, а арбітр не втручається, 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.
- A.5.3 Щоб заявити про виграш за часом, заявник може зупинити годинник і звернутися до арбітра. Проте, партія вважається нічиєю, якщо позиція є такою, що мат королю партнеру заявника не можна поставити будь-якою серією можливих ходів.
- A.5.4 Якщо арбітр помітить, що обидва 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.
- A.5.5 Арбітр може також оголосити падіння прапорця, якщо він помічає це.
- A6. Регламент змагання повинен передбачати Правила якої з Статей A4 або A5 будуть застосовуватися для усього змагання.

## **Додаток В. Бліц**

- V1. «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 якийсь додатковий час, що додається з кожним ходом, помножений на 60, складають 10 хвилин або менше для кожного гравця.
- V.2 Правила змагання застосовуються, якщо:
- V.2.1 один арбітр наглядає за однією партією, та
- V.2.2 кожна партія записується арбітром або його асистентом, по можливості, за допомогою електронних засобів.
- V.2.3 При своєму ході гравець може в будь-який час попросити арбітра або його помічника показати йому бланк для запису партії. Це можливо вимагати максимум п'ять разів під час гри. Більшу кількість запитів необхідно розглядати як відволікання суперника.

В3. Інакше, застосовуються Правила швидкої гри, визначені у Статті А2, А3 та А5.

В4. Регламент змагання повинен передбачати, Правила якої з Статей – В2 або В3, 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 партії, 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 французській, 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 єдиної 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 скороченого найменування відповідної фігури і поля, на яке вона переміщується.

Там немає необхідності дефіса між найменуванням фігури і полем.

Наприклад: Be5, Nf3, Rd1.

Для пішаків указують 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.

C9. Коли фігура здійснює взяття, може бути вставлений знак «x» між:

C.9.1 скороченим найменуванням фігури і

C.9.2 полем, на яке вона переміщується.

Наприклад: Bxe5, Nxf3, Rxd1, див. також C.10.

C.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.

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

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

C.10.1.1 скорочене найменування фігури,

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

C.10.1.2 поле, на яке вона переміщується;

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

C.10.2.1 скорочене найменування назви фігури,

C.10.2.2 горизонталь поля, з якої вона пішла і

C.10.2.3 поле, на яке вона переміщується;

C.10.3 Якщо фігури знаходяться на різних горизонталях і вертикалях, перевага віддається способу 1.

Приклади:

C.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.

C.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.

C.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.

C.10.3.4 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, eхf8N, b1B, g1R.

C12. Пропозиція нічії позначається символом (=).

C13. Ухвалені скорочення:

C 13.1 0-0 - рокіровка з турою h1 або турою h8 (коротка рокіровка)

C 13.2 0-0-0 - рокіровка з турою a1 або турою a8 (довга рокіровка)

C 13.3 x - взяття

C 13.4 + - шах

C 13.5 ++ або # - мат

e.p. - взяття «на проході»

Виконання С. 13.3 – С.13.6 не обов'язкове.

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 (=)

або: 1. e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. 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. Організатор змагання після консультації з арбітром змагання повинен 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 менш за 20x20 сантиметрів;

D.1.2 трохи підняті чорні поля;

D.1.3 фіксуючі отвори на кожному полі;

D.1.4 Вимоги до фігур наступні:

D.1.4.1 відповідні кілки у кожній фігури для цих отворів;

D.1.4.2 фігури Стаунтона із спеціальним маркуванням чорних фігур.

D2. При проведенні гри слід дотримуватися таких правил:

D.2.1 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-король), Dame (даме-ферзь), Turm (турм-тура), Laeufer (лойфер-слон), Springer (шпрингер-кінь), Bauer (бауер-пішак).

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 партнера.

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::

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

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 партнера.

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 партнера;

D.2.10.2 проголошувати ходи обох гравців;

D.2.10.3 вести запис партії гравця з вадами зору та включати годинник його партнера;

D.2.10.4 інформувати гравця з вадами зору тільки на його/її прохання щодо кількості 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 з вадами зору не має можливості користуватися послугами асистента, зрячий партнер 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:**

### **Вступ**

Наведені нижче Рекомендації допоможуть організувати змагання, де вони можуть знадобитися. Хоча вони не є частиною Правил шахів ФІДЕ, настійно рекомендується використовувати їх на всіх змаганнях, де це можливо.

### **Методичні рекомендації I. Відкладання партій**

#### **I.1 Процедура відкладання**

I.1.1 Якщо партія не закінчилась впродовж часу, відведеного для гри, арбітр повинен запропонувати гравцю, за яким черга ходу, записати цей хід». Гравець повинен чітко записати його однозначною нотацією на своєму паперовому 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 хід, гравець робить його на дошці, він повинен записати цей хід на своєму бланку як свій записаний хід.

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 На конверті повинна бути вказана наступна інформація :

I.2.1 прізвища партнерів;

I.2.2 позиція перед записаним ходом;

I.2.3 час, використаний кожним партнером;

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 партнер записав секретний хід, ця пропозиція залишається у силі, поки партнер 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 відкривається тільки у присутності гравця, який має відповісти на записаний хід.

I.8. Крім випадків, згаданих у Статтях 5, 5.2.2, 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 розкривається, записаний хід робиться на дошці і вмикається його годинник;

I.9.2 гравець, який повинен відповісти на записаний хід, відсутній, то його/її годинник вмикається; по прибутті він/вона може зупинити свій годинник і звернутися до арбітра; потім конверт розкривається, і записаний хід відтворюється на дошці, а його/її годинник вмикається знову;

I.9.3 гравець, що записав хід, відсутній, то його/її партнер не зобов'язаний відповідати на записаний хід на дошці. Він/вона 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.

I.10. Будь-який гравець, який з'являється за шахівницею після встановленого часу запізнення, програє партію, якщо арбітр не вирішить інакше.

Проте, якщо записаний хід завершує партію, присуджується відповідний результат.

I.11 Якщо регламентом змагання встановлений ненульовий час дозволеного запізнення, застосовується наступне. Якщо жоден із гравців не присутній перед початком догравання, гравець, який повинен відповісти на записаний хід, програє весь час, що минув до його/її прибуття, якщо регламент події не визначає інше або якщо арбітр не вирішить інакше. 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 Відновлення відкладеної партії

I.12.1 Якщо конверт із записаним ходом зник, партія продовжується з 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 чином. 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 обох тур, та  
II.2.2 слони повинні знаходитися на полях різного кольору, та  
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 тури, які в більшості випадків відмінні від початкових положень короля та тури 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 подвійним ходом: шляхом виконання ходу королем і ходу турую, 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:

- Коли рокіровка виконується людиною на реальній дошці, рекомендується спочатку вивести короля за межі ігрової поверхні у напрямку до заключної позиції, потім тура переміщується зі своєї початкової позиції до своєї заключної позиції, і після цього король ставиться на своє заключне поле.
- Заключні позиції короля та тури після рокіровки повинні точно відповідати їх заключним позиціям, які були б після рокіровки в класичні шахи.

#### 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 (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 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

1. Щоб уникнути непорозумінь, доречно перед виконанням рокіровки попереджати суперника «Я рокірую».
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. У деяких початкових позиціях деякі поля можуть залишатися заповненими під час рокіровки, які мали б бути вільними у класичних шахах. Наприклад, після рокіровки на с-фланг (0-0-0) можна мати поля «а», «b» та/або «е» ще заповненими, а після рокіровки на g-фланг (0-0) - поля «е» та/ або «h».

### **Методичні рекомендації III. Партії без додавання часу, включаючи Швидкий фініш**

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

III.2.1 Наведені нижче правила 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 гра 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 просити встановлення обом гравцям режиму годинника з додаванням п'яти секунд за кожний зроблений хід. Така заява розцінюється як пропозиція нічиєї. Якщо пропозиція відхилена, а арбітр погоджується з проханням, годинники повинні бути встановлені з додатковим часом; супернику надається дві додаткові 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 6.12.2). Гравець може зробити заяву про те, що його партнер не може виграти нормальними засобами, та/або його партнер не робить спроб виграти нормальними засобами.

III.5.1. Якщо суддя згоден, що партнер не докладает 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.

III.5.2 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.

III.5.3 Якщо арбітр відхиляє вимогу, партнеру повинні бути додані дві хвилини.

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

III.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:

III.6.1.1 його партнер не може виграти нормальними засобами, та/або

III.6.1.2 його партнер не робить спроб виграти нормальними засобами.

In III.6.1.1 гравець має записати фінальну позицію, а його партнер - засвідчити її. III.6.1.2 гравець має записати фінальну позицію та повністю відновити запис партії на бланку. Партнер повинен засвідчити як бланк, так і фінальну позицію.

III.6.2 Заява повинна бути розглянута призначеним арбітром

