



ГОСУДАРСТВЕННАЯ СЛУЖБА ПО СПОРТУ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

П Р И К А З

18.11.2018

№ 149

г. Тирасполь

Об утверждении
правил вида спорта «шахматы»

В соответствии с Законом Приднестровской Молдавской Республики от 10 июля 2012 года № 133-3-V «О физической культуре и спорте в Приднестровской Молдавской Республике» (САЗ 12-29) в действующей редакции, Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 6 апреля 2017 года № 64 «Об утверждении Положения, структуры и предельной штатной численности Государственной службы по спорту Приднестровской Молдавской Республики» (САЗ 17-15) в действующей редакции,

п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить правила вида спорта «шахматы».
2. Руководствоваться настоящими Правилами при проведении официальных соревнований.
3. Контроль за исполнением настоящего Приказа возложить на заместителя начальника Государственной службы по спорту Приднестровской Молдавской Республики.

Начальник

В.Г. Соколенко

**Правила вида спорта «шахматы»
общие положения**

Правила вида спорта «шахматы»

Глава 1. Общие положения

1. Настоящие правила вида спорта «шахматы» (далее по тексту – Правила) разработаны в соответствии с Правилами шахмат ФИДЕ (Международной шахматной федерации), действуют в официальных соревнованиях по шахматам, проводимых на территории Приднестровской Молдавской Республики.

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

3. Термин «арбитр», используемый в настоящих Правилах, равнозначен термину «спортивный судья по виду спорта «шахматы».

4. Термин «игрок», используемый в настоящих Правилах, равнозначен термину «спортсмен».

5. Правила предполагают, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютно объективны.

6. Участники соревнований, арбитры, организаторы, тренеры, иные официальные лица, принимающие участие в указанных соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

7. Соревнования по виду спорта «шахматы» проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии с Республиканским реестром видов спорта и делятся по характеру проведения на:

- а) личные, по итогам которых определяются места, занятые отдельными участниками;
- б) командные, по итогам которых определяются места участвующих команд;
- в) лично-командные, по итогам которых определяются места отдельных участников и участвующих команд.

8. Соревнования проводятся в возрастных категориях в соответствии с Республиканским реестром видов спорта.

9. Допускается участие спортсменов младших возрастных категорий в соревнованиях более старших возрастных категориях при условии соответствия требованиям, предъявляемым к классификации участников Положением о соревновании.

10. Допускается участие женщин (юниорок, девушек, девочек) в физкультурных мероприятиях и спортивных мероприятиях, проводимых среди мужчин юниоров, юношей, мальчиков).

Глава 2. Правила игры

1. Сущность и цели игры в шахматы

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

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

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

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

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

б) соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

15. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (пункт 50).

2. Начальная позиция фигур на шахматной доске

16. Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого («белые» поля) и темного («черные» поля) цвета.

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

17. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета («белые» фигуры), а другой 16 фигур темного цвета («черные» фигуры).

Эти фигуры следующие:

Белый король обычно обозначается символом



Белый ферзь обычно обозначается символом



Две белые ладьи обычно обозначаются символом



Два белых слона обычно обозначаются символом



Два белых коня обычно обозначаются символом



Восемь белых пешек обычно обозначаются символом



Черный король обычно обозначается символом



Черный ферзь обычно обозначается символом



Две черные ладьи обычно обозначаются символом



Два черных слона обычно обозначаются символом



Два черных коня обычно обозначаются символом



Восемь черных пешек обычно обозначаются символом

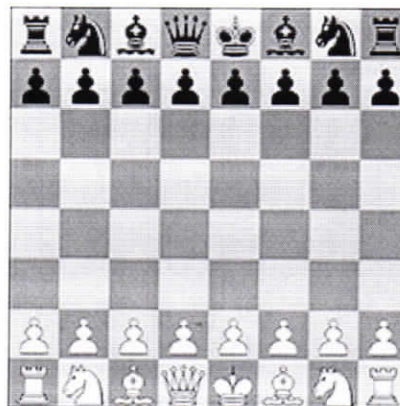


Фигуры Стаунтона



Ф Кр С К Л

18. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



19. Восемь вертикальных колонок квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

3. Ходы фигур

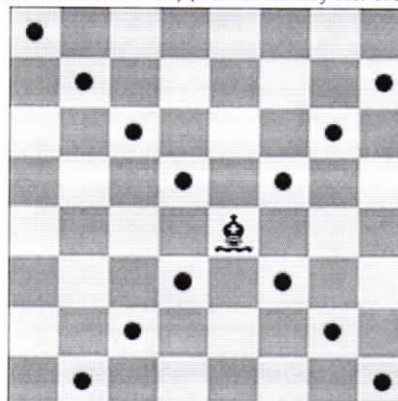
20. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.

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

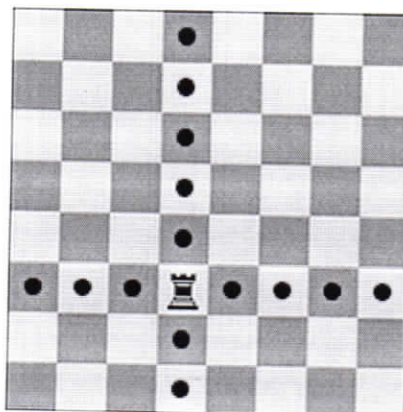
22. Фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии с пунктами 24 - 30 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

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

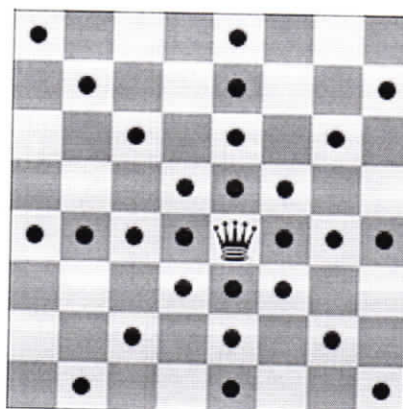
24. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



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

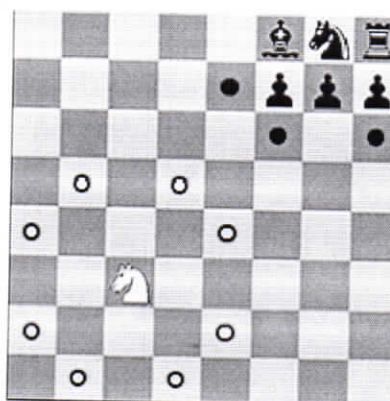


26. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

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

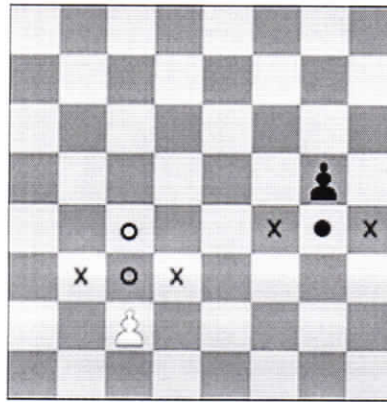


29. Пешка:

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

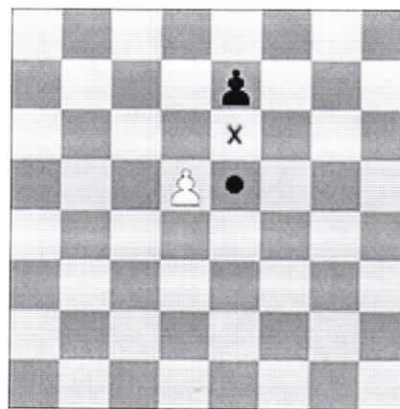
б) при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в пункте 29 а), или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или

в) пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.



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

д) это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием «на проходе».



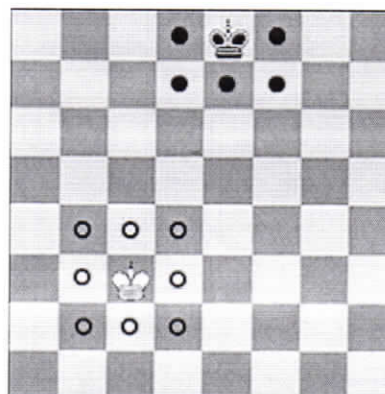
е) когда игрок при своем ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем «превращения».

ж) выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.

з) такая замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу же.

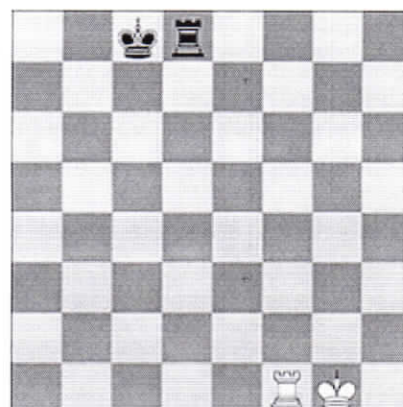
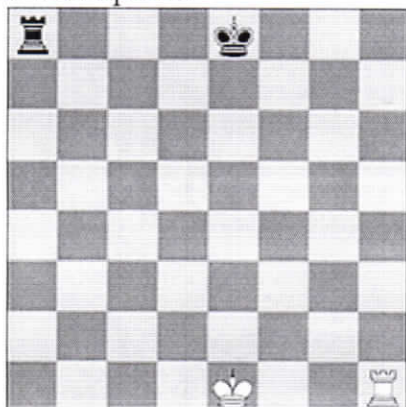
30. Существует два различных способа делать ход королем:

а) пойти на любое соседнее поле,



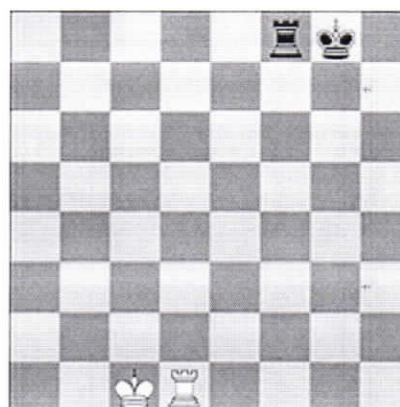
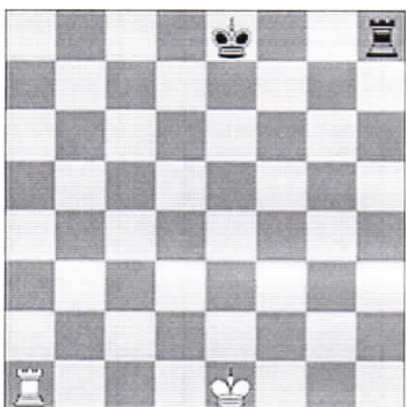
б) сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим

образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересек.



До рокировки белых на королевский фланг. После рокировки белых на королевский фланг.

До рокировки черных на ферзевый фланг. После рокировки черных на ферзевый фланг.



До рокировки белых на ферзевый фланг. После рокировки белых на ферзевый фланг.

До рокировки черных на королевский фланг. После рокировки черных на королевский фланг.

в) право на рокировку теряется: если король уже делал ход, или с той ладьей, которая уже делала ход.

г) рокировка временно невозможна:

1) если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами соперника;

2) если между королем и ладьей, с которой намеревались произвести рокировку, находится какая-либо фигура.

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

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

33. Ход считается возможным, если все соответствующие требования пунктов 20-31 выполнены.

34. Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям пунктов 20-31 выполнены.

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

4. Выполнение ходов

36. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

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

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

39. За исключением случая, приведенного в пункте 37 если игрок при своем ходе тронул на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру:

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

б) одну или несколько фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие ее возможно,

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

40. Если игрок при своем ходе:

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

б) намеренно тронул ладью, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должен быть применен пункт 39 а);

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

г) превращает пешку, выбор фигуры завершен, когда эта фигура коснулась поля превращения.

41. Если ни одна из тронутых в соответствии с пунктами 39 и 40 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

42. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

а) не обязательно ставить пешку на поле превращения;

б) удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке;

в) если на поле превращения находится фигура соперника, она должна быть взята.

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

44. Ход считается сделанным в случае:

а) взятия, когда взятая фигура снята с доски, и игрок, поставив свою фигуру на ее новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие;

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

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

45. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из пунктов 36 – 43, как только он коснется фигуры с намерением ее перемещения или взятия.

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

5. Завершение партии

47. Партию выигрывает игрок, который поставил мат королю соперника. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен мат, был выполнен в соответствии с пунктом 13 и пунктами 37 – 43.

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

49. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет возможного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась «патом». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен пат, был выполнен в соответствии с пунктом 13 и пунктами 37 – 43.

50. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия пришла к «мертвой позиции». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии с пунктом 13 и пунктами 37 – 43.

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

Глава 3. Спортивная дисциплина шахматы

6. Шахматные часы

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

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

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

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

а) ход заканчивает игру (см. пункты 47, 49, 50, 115 и 116);

б) игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершен.

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

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

56. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии с пунктом 146.

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

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

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

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

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

61. Сразу же после падения флага необходимо проверить выполнение требований пункта 59.

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

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

64. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.

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

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

67. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из пунктов 47, 48, 49, 50, 51. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

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

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

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

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

72. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.

73. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии с пунктом 146.

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

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

7. Нарушения

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

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

78. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит пункту 16, то игра должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.

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

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

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

82. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.

83. Невозможный ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Пункты 39 и 43 применяются в отношении хода, заменяющего невозможный ход. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

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

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

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

87. После мер, принятых в соответствии с пунктами 83, 84, 85 или 86, за первый сделанный игроком невозможный ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком невозможный ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

88. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, то должна быть восстановлена позиция до нарушения. Партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Если позиция до нарушения не может быть установлена, игра должна продолжаться с последней восстановленной позиции.

8. Запись ходов

89. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (см. пункт 164) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.

90. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно пунктам 105 или 109 или не откладывает партию согласно пункту 178.

91. Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.

92. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных.

93. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом «=».

94. Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.

95. Бланк для записи на протяжении всей партии должен быть доступен арбитру для обозрения.

96. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

97. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям пункта 89.

98. Если ни один из игроков не ведет запись в соответствии с пунктом 97, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флага арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя запись арбитра или бланк соперника.

99. Если только один игрок не вел запись в соответствии с пунктом 97, он в обязательном порядке должен, как только любой из флажков упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, но должен вернуть его перед выполнением хода.

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

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

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

9. Ничья

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

104. Однако, если положение соревнования позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

а) игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остается в силе, но необходимо учитывать пункт 130. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока игра не завершится каким-либо другим путем.

б) предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом «=».

в) заявление о признании партии ничьей в соответствии с пунктами 105 или 109 должно рассматриваться как предложение ничьей.

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

а) может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своем бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход;

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

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

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

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

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

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

б) последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия.

110. Если игрок касается фигуры, как описано в пункте 39, он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу согласно пунктов 105 и 109.

111. Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно пунктам 105 или 109, он или арбитр должны остановить часы (см. пункты 74 или 75). Игроку не разрешается отказываться от своего заявления.

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

113. Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии с пунктами 20 и 36 этот ход должен быть сделан.

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

115. Одинаковая позиция появилась, как описано в пункте 106, по крайней мере пять раз;

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

10. Очки

117. Если положение соревнования не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл по присуждению, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл по присуждению, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

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

11. Поведение игроков

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

120. «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

121. «Игровая площадка» определяется как место, где играют партии соревнования.

122. Только с разрешения арбитра:

а) игрок может покинуть «игровую зону»;

б) игрок может покинуть «игровую площадку» при своем ходе;

в) может быть допущено на «игровую площадку» лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.

123. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своем желании покинуть «игровую площадку».

124. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.

125. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра. Однако, положение соревнования может разрешить хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть согласовано с арбитром. Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра.

126. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. Положение соревнования может устанавливать другое, менее серьезное наказание.

127. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии с пунктом 146.

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

129. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.

130. Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Это включает в себя необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровую зону.

131. Нарушение любой части пунктов 119-130 должно наказываться в соответствии с пунктом 146.

132. Упорный отказ игрока выполнять Правила должен наказываться присуждением поражения. Результат, который будет присужден сопернику, определяется арбитром.

133. Если оба игрока признаны виновными согласно пункту 132, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

134. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил.

135. Если положение соревнования не устанавливает иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. пункт 102).

136. Оба игрока должны помогать арбитру в любой ситуации, требующей восстановления игры, включая требования ничьей.

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

12. Роль арбитра

138. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила соблюдались.

139. Арбитр должен:

а) обеспечить честную игру;

- б) действовать наилучшим образом в интересах соревнования;
- в) обеспечить поддержание хороших условий для игры;
- г) следить, чтобы игрокам не мешали;
- д) контролировать ход соревнования;
- е) принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;
- ж) следовать античитерским правилам или руководствам.

140. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

141. Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени.

142. В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.

143. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число завершенных ходов, за исключением применения пункта 98, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.

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

145. Никому без разрешения арбитра не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.

146. Арбитр может применять следующие виды наказаний:

- а) предупреждение;
- б) увеличение оставшегося времени у соперника;
- в) уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;
- г) увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;
- д) уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;
- е) присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
- ж) назначение штрафа, объявленного заранее;
- з) исключение из одного или нескольких туров;
- и) исключение из соревнования.

Глава 3. Спортивная дисциплина быстрые шахматы

13. Быстрые шахматы

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

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

149. Правила спортивной дисциплины шахматы должны применяться, если:

- а) один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями;
- б) каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

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

151. В противном случае применяются следующие правила (как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции):

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

б) не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.

В случае неправильного размещения короля рокировка не разрешается.

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

152. Если арбитр видит действие, описанное в пунктах 83, 84, 85 или 86, он должен действовать в соответствии с пунктом 87, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о невозможном ходе, если он не сделал свой следующий ход. Если соперник не заявляет о выигрыше и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

153. Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель может остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

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

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

156. В положении о соревновании должно быть указано, правила какого пункта 149 или 151 будут применяться в течение всего соревнования.

Глава 4. Спортивная дисциплина блиц

14. Блиц

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

158. Штрафы, упоминаемые в пунктах 76 и 103 Правил, должны быть равны одной минуте вместо двух.

159. Правила спортивной дисциплины шахматы применяются, если:

а) один арбитр наблюдает за одной игрой;

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

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

161. В противном случае должны применяться Правила спортивной дисциплины быстрые шахматы, описанные в пунктах 148 и 151.

162. В положении о соревновании должно быть указано, правила какого пункта: 159 или 161 будут применяться в течение всего соревнования.

15. Алгебраическая нотация

163. Республиканская спортивная федерация, аккредитованная в установленном порядке и развивающая вид спорта «шахматы», признает только одну систему нотации - алгебраическую систему. Бланки записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

16. Описание алгебраической системы

164. В данном описании термин «фигура» означает все фигуры, за исключением пешки.

165. Каждая фигура обозначается сокращенно: Кр – король, Ф - ферзь, Л – ладья, С – слон, К – конь.

166. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5.

167. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.

168. Восемь горизонталей (снизу-вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

169. Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры.

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

170. Каждый ход фигуры записывается сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура передвинута. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Ce5, Kf3, Ld1.

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

Приемлемой является более длинная форма записи, содержащая и координату начального поля. Например: Cb2e5, Kglf3, La1d1, e7e5, d2d4, аба5.

171. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ «х» между:

а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры;

б) Полем, на которое фигура передвинута.

Например: Sxe5, Kxf3, Lxd1. См. также пункт 173.

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

173. Если две одноименные фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:

а) если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, записывается:

- 1) сокращенное название фигуры;
- 2) вертикаль, которую фигура покидает;
- 3) поле, на которое ставится фигура.

б) если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, записывается:

- 1) сокращенное название фигуры;
- 2) номер покидаемой горизонтали;
- 3) поле, на которое ставится фигура.

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

а) два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Kgf3, или Kef3.

б) два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или K5f3, или K1f3.

в) два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Khf3, или Kdf3.

г) если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ «х»: 1) или Kgfx3, или Kdxf3, 2) или K5xf3, или K1xf3, 3) или Khxf3, или Kdxf3 в зависимости от хода.

175. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращенное название новой фигуры. Например: d8Ф, exf8К, b1С, g1Л.

176. Предложение ничьей должно быть отмечено символом «=».

177. Принятые сокращения:

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

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

х - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

е.р. - взятие «на проходе».

Использование последних четырех сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

1. e4 e5 2. f3 Kf6 3. d4 exd4 4. e5 Ke4 5. Фxd4 d5 6. exd6 е.р. Kxd6 7. Сg5 Kc6 8. Фе3+ Се7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Ле8 11. Kpb1 (=) или

1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 ed4 4. e5 Ke4 5. Фd4 d5 6. ed6 Kd6 7. Сg5 Kc6 8. Фе3 Се7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Ле8 11. Kpb1 (=) или

1. e2e4 e7e5 2. Kg1f3 Kg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Kf6e4 5. Фd1xd4 d7d5 6. e5xd6 е.р. Ke4xd6 7. Сc1g5 Kb8c6 8. Фd4d3 Cf8e7 9. Kb1d2 0-0 10. 0-0-0 Lf8e8 11. Kpc1b1 (=).

17. Отложенные партии

178. Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, «запечатать» свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своем бланке как тайный ход.

179. Если игрок при своем ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и также должно быть записано его оставшееся время.

180. На конверте должны быть указаны следующие сведения:

- а) фамилии игроков;
- б) позиция непосредственно перед откладыванием;
- в) время, использованное каждым игроком;

- г) фамилия игрока, запечатавшего ход;
- д) номер тайного хода;
- е) Предложение ничьей, если оно действующее;
- ж) Дата, время и место возобновления игры.

181. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра.

182. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отклонит его в соответствии с пунктом 103.

183. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии.

184. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдастся, партия считается законченной.

185. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход.

186. За исключением случаев, упомянутых в пунктах 47, 67, 114, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход:

- а) неоднозначный;
- б) записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить;
- в) невозможен.

187. Если в назначенное время для возобновления игры:

а) игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока;

б) игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь;

в) игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока. В этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.

188. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, остается в силе такой ее результат.

189. Если в положении соревнования указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.

190. Если конверт, содержащий тайный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске тайный, как он утверждает, ход.

191. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.

192. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.

193. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

18. Партии без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии

194. «Быстрая игра до конца партии» это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.

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

196. Эти правила применяются только для стандартных шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица.

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

а) если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться;

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

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

199. Если пункт 198 не применяется, и на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадет флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. пункт 75). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

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

201. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позже в течение игры или как можно скорее после того, как упадет флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных усилий чтобы выиграть обычными средствами.

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

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

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

а) его соперник не может выиграть обычными средствами;

б) его соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В случае 204 а) игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен удостоверить ее.

В случае 204 б) игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен удостоверить как запись партии, так и конечную позицию.

205. Заявление направляется назначенному арбитру.

Глава 5. Командные соревнования

19. Общие вопросы проведения командных соревнований

206. Командные соревнования проводятся между коллективами игроков. Число досок определяется положением (регламентом) соревнования. Игра на каждой доске представляет собой личный турнир.

207. Положением о проведении соревнований должны быть предусмотрены количественный состав команды, закрепляются ли за игроками определенные доски, наличие в команде запасных игроков, их количество, на каких досках они могут играть, происходит ли сдвигка по доскам основного состава и т.д.

20. Жеребьевка

208. Если жеребьевкой определено, что команда играет белыми фигурами, это означает, что игроки команды на всех нечетных досках играют белыми фигурами, на четных – черными фигурами.

21. Неявка команды

209. Матч между командами может начаться только при условии, если к началу тура явилось не менее половины состава участников команды. В случае явки команды в меньшем составе участников (или неявки вообще) главный арбитр имеет право снять команду с соревнования. В этом случае все результаты ранее сыгранных командой матчей аннулируются.

22. Незаявленные участники

210. Незаявленные участники - игроки, не указанные в заявке, а также лица, не имеющие права играть за данную команду.

211. Если участник начал партию или сыграл ее полностью за доской, на которой не имел права выступать, то партия в зачет не принимается и на этой доске команде засчитывается поражение.

23. Капитан (представитель) команды

212. Организация, выставяющая команду, назначает капитана (представителя), роль которого является в основном административной. В зависимости от положения о конкретном соревновании, от капитана может потребоваться подавать в определенное время письменную именную заявку на игроков его команды, которые будут участвовать в каждом туре, сообщать своим игрокам о составлении пар, подписывать протокол с результатами матча в конце игры и т.п.

213. Капитан (представитель) команды, покинувший игровую зону, повторно в нее не допускается.

214. Во время тура капитан (представитель) не должен находиться за командой соперников.

215. Если капитан (представитель) команды желает говорить с одним из своих игроков, он должен сначала обратиться к арбитру. Капитан (представитель) должен говорить с игроком в присутствии арбитра, используя язык, понятный арбитру.

Аналогичная процедура соблюдается, если игрок желает говорить с капитаном (представителем).

216. Капитану (представителю) дано право советовать игрокам его команды отклонить или принять предложение о ничьей, если только положение о соревновании не устанавливает иное. Он не должен вмешиваться в игру в любой форме. Он не должен обсуждать любые позиции на любой доске во время игры.

217. Только капитан (представитель) команды может направлять протесты в судейскую коллегию, причем обязательно в письменном виде.

218. Капитан (представитель) команды может делегировать свои функции другому лицу, при условии, что он заранее в письменной форме проинформирует Главного арбитра.

Глава 6. Правила проведения соревнований. (Турнирные правила)

24. Турнирные правила

219. Турнирные правила применяются на всех официальных соревнованиях. Рекомендуются также использовать их на всех турнирах с обчетом рейтинга, с поправками в случае необходимости. Предполагается, что участники и арбитры любых соревнований ознакомлены с этими правилами до начала соревнований.

25. Системы проведения соревнований

220. Существуют следующие системы проведения соревнований:

а) круговая, при которой каждый участник соревнований или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными участниками или командами в один или несколько кругов;

б) олимпийская (с выбыванием после первого поражения), когда спортсмен или команда, проигравшие встречу, выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях;

в) швейцарская («выборочного жребия»), при которой в зависимости от числа играющих по условиям соревнований устанавливается определенное количество туров;

г) смешанная, при которой на разных этапах применяются разные системы;

д) матчевая встреча. Состоит из двух или большего количества партий, которые играют последовательно одна за другой с переменной цвета и перерывами между партиями. По сумме набранных в этих партиях очков определяется победитель, а в случае их равенства результат считается ничейным. Положением и/или регламентом соревнований при ничейном результате матчевой встрече может быть предусмотрено продолжение соревнования - назначение дополнительных микроматчей.

26. Спортивное судейство

221. Судейские коллегии соревнований, проводимых на территории Приднестровской Молдавской Республики и включенных в единый календарный план (ЕКП) Государственной Службы по спорту ПМР, а так же календарный план республиканских и местных спортивных федераций, развивающих вид спорта «шахматы», состоят из:

а) главного судьи (главного арбитра) – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);

б) главного секретаря – входит в состав главной судейской коллегии (ГСК);

в) линейных судей (линейных арбитров).

222. Количество линейных судей (линейных арбитров) на соревновании определяется из расчета: 1 линейный судья (линейный арбитр) на 20 участников соревнования.

223. Функциональные обязанности и полномочия главной судейской коллегии (ГСК) и линейных судей (линейных арбитров) определяются настоящими Правилами.

224. Главный судья (главный арбитр).

а) главный судья (главный арбитр) назначается организатором соревнований.

б) перед началом соревнований главный судья (главный арбитр) должен:

1) проверить все условия для игры, включая: игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, отсутствие постороннего шума и т.д.;

2) совместно с организатором обеспечить соревнование всем необходимым оборудованием и инвентарем;

3) убедиться в наличии достаточного количества помощников и вспомогательного технического персонала;

4) проверить условия для работы арбитров;

5) обеспечить проведение жеребьевки в строгом соответствии с правилами в день и час, заранее объявленные организатором;

6) отмечать особые случаи, когда жеребьевку необходимо провести таким образом, чтобы игроки из одной команды не встречались друг с другом.

7) обеспечить избрание или назначение апелляционного комитета до начала первого тура (обычно – при проведении жеребьевки).

в) перед началом соревнований главный судья (главный арбитр) может по согласованию с организатором внести уточнения и дополнения в положение о соревнованиях, если они не противоречат настоящим Правилам.

г) за главным судьей (главным арбитром) остается окончательное решение, соответствуют ли условия соревнований требованиям настоящих Правил.

д) о каждом факте нарушения настоящих Правил главный судья (главный арбитр) соревнований любого ранга обязан незамедлительно организатора соревнований.

е) по окончании соревнования главный судья (главный арбитр) в трехдневный срок обязан представить организатору соревнования официальный письменный отчет о ходе соревнования.

В отчете, помимо основных сведений о прошедшем соревновании, должна содержаться информация обо всех случаях нарушений настоящих Правил и о лицах, допустивших такие нарушения (участники, тренеры, представители), а также о принятых в этих случаях решениях. При этом обязательно указываются фамилия, имя, отчество нарушителя, его принадлежность к спортивной делегации или федерации, время и место, свидетели (очевидцы), которые могут подтвердить факт нарушения.

К отчету о проведенном соревновании главный судья (главный арбитр) должен приложить объяснения нарушителя, если такие объяснения предоставлены.

ж) одновременно с официальным письменным отчетом главный судья (главный арбитр) через организатора соревнования обязан в десятидневный срок направить в спортивную федерацию, развивающую вид спорта «шахматы», итоговую таблицу и другие данные, необходимые для рейтингового обсчета.

225. Главный секретарь.

Подчиняется главному судье (главному арбитру) соревнования и отвечает за организацию работы секретариата и за связь секретариата с линейными судьями (линейными арбитрами), работающих на порученных им участках. Обеспечивает необходимой информацией о проведении соревнования и отвечает за передачу информации в средства массовой информации.

226. Заместитель главного судьи (заместитель главного арбитра).

Подчиняется главному судье (главному арбитру) и осуществляет руководство линейными судьями (линейными арбитрами), в соответствии с Правилами, положением о спортивном соревновании и регламентом соревнования. Обязан за 1 час до начала очередного тура спортивного соревнования проверять правильность расстановки фигур по цвету и установки контроля времени на шахматных часах.

227. Заместитель главного секретаря.

Подчиняется главному секретарю и является его помощником в организации работы секретариата. Отвечает за выпуск протоколов результатов соревнований. Руководит работой подчиненных ему секретарей.

228. Линейный судья (линейный арбитр).

Подчиняется заместителю главного судьи (заместителю главного арбитра) и работает на порученных им участках. Следит за исполнением Правил, положения о спортивном соревновании, регламента соревнования. Обязан за 2 часа до начала очередного тура спортивного соревнования обеспечивать правильность расстановки фигур по цвету, правильность установленных режимов и работу электронных шахматных часов.

27. Жеребьевка

229. Жеребьевка первого тура для соревнований по круговой системе должна быть открытой для игроков, зрителей и средств массовой информации.

230. Ответственность за составление пар возлагается на главного арбитра.

231. Для соревнований по круговой системе жеребьевка должна проводиться, по крайней мере, за 12 часов (одна ночь) до начала первого тура. На церемонии жеребьевки должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьевку, может быть включен в жеребьевку на усмотрение главного арбитра.

232. Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьевки, но до начала первого тура, а также при наличии дополнительных заявок, объявленная жеребьевка остается без изменений.

Дополнительная жеребьевка или изменения в жеребьевку могут быть внесены по усмотрению главного арбитра по согласованию с непосредственно заинтересованными игроками, но только в том случае, если это минимизирует изменения в уже объявленных парах.

233. При жеребьевке соревнований по круговой системе должны применяться таблицы Бергера. В тех случаях, когда играет нечетное количество игроков, наивысшее число считается свободным от игры.

а) 3 или 4 игрока:

Тур 1: 1-4, 2-3. Тур 2: 4-3, 1-2. Тур 3: 2-4, 3-1.

б) 5 или 6 игроков:

Тур 1: 1-6, 2-5, 3-4. Тур 2: 6-4, 5-3, 1-2. Тур 3: 2-6, 3-1, 4-5.

Тур 4: 6-5, 1-4, 2-3. Тур 5: 3-6, 4-2, 5-1.

в) 7 или 8 игроков:

Тур 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Тур 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. Тур 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

Тур 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. Тур 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. Тур 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

г) 9 или 10 игроков

Тур 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

Тур 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

Тур 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

Тур 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

д) 11 или 12 игроков:

Тур 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.

Тур 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Тур 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.

Тур 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.

Тур 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

Тур 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

е) 13 или 14 игроков:

Тур 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Тур 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

Тур 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.

Тур 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.

Тур 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

- Тур 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.
Тур 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Тур 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.
Тур 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Тур 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.
Тур 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Тур 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

234. Для круговых турниров в 2 круга необходимо менять порядок последних двух туров первого круга, с тем, чтобы исключить игру трех последовательных партий фигурами одного цвета.

235. На турнирах, проводимых по швейцарской системе, система образования пар должна быть объявлена заранее.

236. Система образования пар для турниров, проводимых по другим системам, также должна объявляться заранее.

237. Если образование пар ограничивается каким-либо способом, например, игроки одной и той же федерации, клуба по возможности не должны встречаться в последних трех турах, то игроки об этом должны быть извещены до начала первого тура.

238. Для турниров по круговой системе жеребьевку с ограничениями можно проводить, используя представленные ниже таблицы Вармы, которые могут применяться для турниров с числом игроков от 9 до 24.

239. Указания для вытягивания турнирных номеров «с ограничениями» (таблицы Вармы):

а) главный арбитр должен заранее приготовить конверты без пометок, каждый из которых содержит в себе один из нижеприведенных номеров. Конверты, содержащие группу номеров, затем помещаются в конверты большего размера без пометок;

б) порядок, в котором игроки тянут жребий, определен заранее таким образом: игроки команды с наибольшим числом представителей должны тянуть первыми. Если две или более команд имеют одно и то же число представителей, очередность определяется в алфавитном порядке. Среди игроков одной и той же команды очередность определяется их фамилиями в алфавитном порядке;

в) например, первый игрок из первой группы с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий, по крайней мере, достаточное число номеров для его группы, и затем вытянуть один из номеров из этого конверта. Другие игроки этой группы должны также тянуть свои номера из этого же конверта. Оставшиеся номера доступны для использования другими игроками;

г) затем игроки следующей группы тянут жребий, и процедура продолжается до тех пор, пока все игроки не вытянут свои номера;

д) следующая таблица Вармы может использоваться при числе игроков от 10 до 24:

- 1) 9/10 игроков: A:(3, 4, 8); B:(5, 7, 9); C:(1, 6); D:(2, 10);
- 2) 11/12 игроков: A:(4, 5, 9, 10); B:(1, 2, 7); C:(6, 8, 12); D:(3, 11);
- 3) 13/14 игроков: A:(4, 5, 6, 11, 12); B:(1, 2, 8, 9); C:(7, 10, 13); D:(3, 14);
- 4) 15/16 игроков: A:(5, 6, 7, 12, 13, 14); B:(1, 2, 3, 9, 10); C:(8, 11, 15); D:(4, 16);
- 5) 17/18 игроков: A:(5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B:(1, 2, 3, 10, 11, 12); C:(9, 13, 17); D:(4, 18);
- 6) 19/20 игроков: A:(6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B:(1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C:(5, 10, 19); D:(4, 20);
- 7) 21/22 игрока: A:(6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B:(1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C:(11, 16, 21); D:(5, 22);
- 8) 23/24 игрока: A:(6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B:(1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C:(12, 18, 23); D:(5, 24).

28. Игра.

240. Все партии должны играть на игровой площадке во время, заранее определенное организатором, если иное не решено главным арбитром (по согласованию с организатором).

241. При использовании механических часов они должны быть установлены таким образом, чтобы стрелки на каждом циферблате показывали шесть часов при истечении первого контроля времени.

242. Во всех турнирах с участием более 30 игроков на игровой площадке должны быть установлены часы обратного отсчета времени, а для турниров с меньшим числом участников объявления должны быть сделаны в микрофон за пять минут и за минуту до начала партий.

243. Время начала тура объявляет главный арбитр или арбитр по его указанию.

244. По окончании партии арбитр или игроки должны разместить королей в центре доски соответствующим образом, тем самым указав результат партии.

29. Выбывшие игроки

245. Если игрок выбывает или исключается из турнира, проводимого по круговой системе, последствия должны быть следующими:

246. Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для обсчета рейтинга и документирования), но набранные им или против него очки не подсчитываются при окончательном подведении итогов.

Несыгранные партии этого игрока обозначаются как «—» в турнирной таблице, а эти же партии для его соперников обозначаются как «+». Если ни один из игроков не присутствует, это должно быть обозначено как два «—».

247. Если игрок завершил по крайней мере 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и подсчитываются при окончательном подведении итогов.

Несыгранные партии этого игрока обозначаются, как указано в пункты 246.

248. Если игрок выбывает из турнира по швейцарской системе, набранные им и его соперниками очки остаются в турнирной таблице для подведения итогов. Только действительно сыгранные партии учитываются при обсчете рейтинга.

249. В командных соревнованиях как несыгранные матчи, так и несыгранные партии должны быть ясно обозначены как таковые.

30. Протесты

250. При возникновении спора главный арбитр должен в установленном порядке приложить достаточные усилия, чтобы разрешить его примирением.

251. На каждом соревновании должен быть апелляционный комитет.

Апелляционный комитет либо назначается организатором соревнования, либо избирается из числа участников соревнования.

Апелляционный комитет должен состоять из председателя и, по крайней мере, двух членов. Если возможно, то председатель, члены должны относиться к разным командам. Ни арбитры, обслуживающие соревнование, ни игроки, участвующие в споре, не могут быть членами апелляционного комитета, рассматривающего данный спор.

252. Если предполагается, что председатель или один из членов апелляционного комитета может иметь личный интерес в связи с заявлением, его необходимо заменить запасным членом апелляционного комитета.

253. Апелляционный комитет должен иметь нечетное число членов с правом решающего голоса.

254. Членами апелляционного комитета не могут быть лица младше 21 года.

255. Игрок или зарегистрированный официальный представитель игрока или команды может обжаловать любое решение главного арбитра, или одного из его ассистентов (помощников) при условии подачи протеста в письменной форме и не позднее срока, установленного положением (регламентом) соревнований.

256. Решения апелляционного комитета являются окончательными.

31. Запрет курения

257. Запрещено курение, в том числе и электронных сигарет, на игровой площадке в течение турнира. Это относится ко всем присутствующим: игрокам, официальным лицам, представителям средств массовой информации и зрителям.

258. За пределами игровой площадки должно быть предусмотрено отдельное место для курения. Оно должно быть легкодоступно с игровой площадки.

259. Если местные правила и нормы исключают курение в помещении, то игроки и официальные лица должны иметь возможность легко выйти из помещения наружу.

32. Телевизионные права, киносъемка, фотографирование

260. Телевизионные камеры на игровой площадке и прилегающих помещениях допускаются с согласия организатора и главного арбитра, только если они работают бесшумно и не создают помех.

261. Видеокамеры без какой-либо подсветки могут размещаться в местах нахождения зрителей во время игры.

262. Главный арбитр должен обеспечить, чтобы присутствие теле-, видео- или фотокамер не беспокоило и не отвлекало каким-либо образом игроков.

263. Разрешение на фотосъемку ограничивается первыми десятью минутами первого тура и первыми пятью минутами каждого последующего тура, если только главный арбитр не решит иначе.

Глава 7. Правила применения дополнительных показателей.

33. Учет несыгранных партий

264. При определении дополнительного показателя, вне зависимости от результата несыгранной партии эти партии должны считаться следующим образом:

а) при расчете коэффициента Бухгольца все несыгранные партии, в которых игроки задействованы косвенно (результаты вследствие штрафной санкции), рассматриваются как ничьи.

Игрок, у которого нет соперника, должен рассматриваться, как сыгравший против виртуального соперника, у которого такое же количество очков в начале тура и который играет вничью во всех следующих турах. Для самого тура результат вследствие штрафной санкции будет рассматриваться, как обычный результат.

Результат виртуального соперника рассчитывается по формуле:

$$S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)$$

где для игрока P, который не играл в туре R:

n - количество завершенных туров

S_{von} - очки виртуального соперника после тура n

SPR - очки P перед туром R

SfPR - очки в результате штрафной санкции P в туре R

Пример 1: в 3-ем туре турнира, который играется в девять туров, игрок P не появился. Количество очков игрока P после 2 туров составляет 1.5. Количество очков его виртуального соперника составляет

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ после 3-го тура,}$$

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ в конце турнира.}$$

Пример 2: в 6-м туре турнира, который играется в девять туров, соперник игрока P не появляется.

Количество очков игрока P после 5 туров составляет 3.5. Количество очков его предполагаемого соперника составляет:

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ после тура 6,}$$

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ в конце турнира.}$$

б) при расчете коэффициента Бергера и/или коэффициента Койя все несыгранные партии рассматриваются как результативные.

Игрок, у которого нет соперника, должен рассматриваться, как выигрывавший партию.

34. Перечень используемых систем определения дополнительных показателей

265. Игроки должны быть расположены в порядке возрастания занятых мест в соответствии с используемой системой дополнительных показателей. В следующем перечне приоритет использования дополнительных показателей не определен.

266. Указанные ниже дополнительные показатели приведены не в порядке их взаимного приоритета.

267. Средний рейтинг соперников — это сумма рейтингов соперников игрока, деленная на количество сыгранных партий.

268. Усеченный средний рейтинг — это средний рейтинг соперников, из которого вычитается один или более рейтингов соперников, начиная с соперника с наименьшим рейтингом.

269. Система Бухгольца - это сумма очков каждого из соперников игрока.

270. Усредненный Бухголец - 1 — это показатель Бухгольца, из которого вычитается самый высокий и самый низкий результаты соперников.

271. Усредненный Бухголец -2 — это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых высоких и два самых низких результата соперников.

272. Усеченный Бухголец -1 — это показатель Бухгольца, из которого вычитается самый низкий результат одного из соперников.

273. Усеченный Бухголец -2 — это показатель Бухгольца, из которого вычитаются два самых низких результата соперников.

274. Система Койя для турниров по круговой системе - это количество очков, набранных против всех соперников, набравших 50% и более очков (включая победы за счет присуждения штрафа сопернику).

275. Расширенная система Койя. Система Койя может быть расширена путем последовательного включения групп соперников, набравших менее 50% очков (включая победы за счет присуждения штрафа), или последовательного исключения соперников, которые набрали 50% (включая победы за счет присуждения штрафа), а затем и более высокий процент очков.

276. Больше число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами).

277. Личные встречи - если все игроки, имеющие равное число очков, встречались друг с другом, то определяющей будет сумма очков, набранных в этих личных встречах.

278. Система Зонненборна-Бергера:

а) для личных турниров по круговой системе — это сумма очков соперников, которых игрок победил (включая победы за счет присуждения штрафа) и половина очков соперников, с которыми он сыграл вничью;

б) для личных турниров по двухкруговой системе - это сумма по всем соперникам произведений очков, набранных в двух партиях (включая победы за счет присуждения штрафа) против соперника, умноженных на количество очков, набранное этим соперником.

в) для командных турниров по круговой системе — это сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперников, на количество игровых очков, набранных в матче против этой команды.

279. Для командных турниров:

а) матчевые очки:

1) «2 очка» за выигранный матч, в котором команда набрала больше половины возможных очков по доскам;

2) «1 очко» за ничейный матч, в котором команда набрала половину возможных очков по доскам;

3) «0 очков» за проигранный матч, в котором команда набрала меньше половины возможных очков по доскам.

280. Суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды.

281. Плей-офф как дополнительное соревнование рекомендуется проводить для определения первого места, звания чемпиона или квалификационных мест:

а) система образования пар и время проведения плей-офф должны быть определены предварительно, до начала соревнований;

б) в случае проведения плей-офф игра начинается после по крайней мере 30-минутного перерыва по окончании последней основной игры с участием игроков плей-офф.

При наличии последующих этапов, между каждым из них должны быть сделаны, по крайней мере, 10-минутные перерывы;

в) за каждой партией следит арбитр. В случае возникновения конфликтной ситуации, она рассматривается главным арбитром. Его решение является окончательным;

г) цвета определяются по жребию во всех нижеуказанных случаях, кроме тех, которые определяются по таблицам Бергера;

282. Если время на плей-офф ограничено, применяется следующее:

а) если два игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют мини-матч из двух 3-минутных партий с добавочными 2 секундами после каждого хода, начиная с первого.

Если результаты после матча равны, то проводится новая жеребьевка цвета фигур, и мини-матч продолжается до первой победы, при этом цвет фигур меняется после каждой нечетной партии.

б) если три игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют по одной партии по круговой системе с контролем времени, указанной в п. 282 а).

Если результаты остаются равными, то игрок с худшими показателями (см. пункт 284) удаляется, для оставшихся двух игроков применяется п. 282 а).

в) если четыре игрока, претендующих на первое место, имеют равное число очков, они играют нокаут. Пары определяются по жребию.

Играют два матча на выбывание с контролем времени как в пункте 282 а).

г) если пять или более игроков, претендующих на первое место, имеют равное число очков: они играют по одной партии по круговой системе с контролем времени как в п. 282 а).
Номера для образования пар распределяются по жребию;

283. Если только два игрока участвуют в плей-офф, и, если позволяет время, они могут играть с большим контролем по согласованию с организатором и главным арбитром.

35. Выбор системы дополнительных показателей

284. Выбор системы дополнительных показателей, которая будет применена на турнире, должен быть сделан заранее с учетом типа турнира (швейцарская система, круговая система, командные соревнования и т.д.) и особенностей ожидаемого на турнире индивидуального состава игроков.

285. В данном соревновании должен применяться только один тип из пяти описанных ниже групп.

286. Для различных типов соревнований рекомендуются перечисленные ниже системы определения дополнительных показателей:

а) личные турниры по круговой системе:

- 1) личная встреча;
- 2) большее число побед;
- 3) зонненборн-Бергер;
- 4) система Койя;

б) командные соревнования по круговой системе:

- 1) суммарное количество набранных очков всеми участниками команды;
- 2) очки за матчи;
- 3) личная встреча;
- 4) зонненборн-Бергер.

- в) личные турниры по швейцарской системе (все игроки имеют близкие рейтинги):
- 1) личная встреча;
 - 2) большее число побед;
 - 3) число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами);
 - 4) средний рейтинг соперников;
 - 5) Усеченный Бухгольц -1;
 - 6) бухгольц;
 - 7) зонненборн-Бергер;
- г) личные турниры по швейцарской системе (рейтинги различаются между собой):
- 1) Личная встреча;
 - 2) большее число побед;
 - 3) число партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии считаются как «игранные» белыми фигурами);
 - 4) усеченный Бухгольц -1;
 - 5) Бухгольц;
 - 6) Зонненборн-Бергер.
- д) командные соревнования по швейцарской системе:
- 1) суммарное количество очков, набранных всеми участниками команды;
 - 2) очки за матчи;
 - 3) личная встреча;
 - 4) усеченный Бухгольц -1;
 - 5) Бухгольц;
 - 6) Зонненборн-Бергер.

Глава 8. Заключительные положения

36. Ответственность за нарушения настоящих Правил

287. Субъектами физической культуры и спорта, виновные в нарушение требований, установленных настоящими Правилами, несут ответственность в соответствии с действующим законодательством в сфере физической культуры и спорта.

Под субъектами физической культуры и спорта в настоящих Правилах понимаются:

а) физкультурно-спортивные организации, в том числе физкультурно-спортивные общества, спортивные клубы, центры спортивной подготовки, спортивные федерации, осуществляющие деятельность в виде спорта «шахматы»;

б) образовательные учреждения, осуществляющие деятельность в виде спорта «шахматы»;

в) организаторы официальных соревнований по шахматам, а также граждане, участвующие в официальных соревнованиях по шахматам, проводимых на территории Приднестровской Молдавской Республики в соответствии с Законом Приднестровской Молдавской Республики «О физической культуре и спорте в Приднестровской Молдавской Республике», спортсмены и их коллективы (спортивные команды), спортивные судьи, тренеры и иные специалисты в области вида спорта «шахматы».

288. Споры по вопросам применения настоящих Правил и привлечения к ответственности за их нарушение рассматриваются также органами (учреждениями), осуществляющими управление в сфере физической культуры и спорта.