



Laws of Chess

Правила шахмат.

FIDE official translation in Russian

Официальный русский перевод ФИДЕ .

**(Выполнен международным арбитром и
лектором ФИДЕ, Ашотом Вардапетяном)**

(Вступили в силу с 01 июля 2009 года)

Содержание.

<i>Е.1.01.А. Правила шахмат</i>	3
<i>Предисловие</i>	3
<i>Основные правила игры.</i>	3
<i>Статья 1. Суть шахмат и цель игры.</i>	3
<i>Статья 2. Начальная позиция фигур на шахматной доске</i>	3
<i>Статья 3. Ходы фигур.</i>	4
<i>Статья 4. Выполнение ходов.</i>	8
<i>Статья 5. Завершение игры.</i>	9
<i>Правила соревнований.</i>	9
<i>Статья 6. Шахматные часы.</i>	9
<i>Статья 7. Нарушения.</i>	11
<i>Статья 8. Запись ходов.</i>	12
<i>Статья 9. Ничья.</i>	13
<i>Статья 10. Быстрая игра до конца партии.</i>	13
<i>Статья 11. Очки.</i>	14
<i>Статья 12. Поведение игроков.</i>	14
<i>Статья 13. Роль арбитра.</i>	15
<i>Статья 14. ФИДЕ.</i>	15
<i>Е.1.01.В. Приложения.</i>	16
<i>А. Быстрая игра.</i>	16
<i>Б. Блиц.</i>	16
<i>В. Алгебраическая нотация.</i>	17
<i>Г. Быстрая игра до конца партии в случае, если арбитр отсутствует в игровой зоне.</i>	19
<i>Д. Правила игры с незрячими и игроками с ослабленным зрением.</i>	19
<i>Е. Шахматы960.</i>	21
<i>Инструкции для случаев, если необходимо отложить партию.</i>	22

Е.1.01А. Правила шахмат.

Правила шахмат ФИДЕ относятся к игре за доской.

Подлинной версией Правил шахмат является английский текст, который был одобрен 79-м Конгрессом ФИДЕ в Дрездене (Германия) в ноябре 2008 года и вступил в силу 1 июля 2009 года.

В этих Правилах слова "он", "его" и "ему" соответствуют словам "она", "ее" и "ей".

Предисловие.

Правила шахмат не могут учесть все возможные ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры, и не предусматривают решение всех организационных вопросов. В тех случаях, когда статьи Правил не могут урегулировать ситуацию, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах. Правила предполагают, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютно объективны. Кроме того, слишком подробные Правила лишили бы арбитра свободы при принятии решения, диктуемого справедливостью, логикой и конкретными условиями.

ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.

Любая Федерация вправе ввести более подробные Правила, но:

- 1) они не должны ни в чем противоречить официальным Правилам шахмат ФИДЕ;
- 2) их применение ограничивается территорией данной федерации;
- 3) они недействительны для любого матча, чемпионата или квалификационного соревнования ФИДЕ или турнира, где определяются звания или рейтинг ФИДЕ.

Основные правила игры.

Статья 1: Суть шахмат и цель игры.

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, называемой “шахматная доска”. Играющий белыми фигурами начинает партию. Об игроке говорят, что он должен сделать ход, после того, как его соперник сделал ход (см. Статью 6.7).

1.2. Цель каждого игрока – “атаковать” короля соперника таким образом, чтобы он не имел никаких возможных ходов. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил “мат” королю соперника и выиграл партию. Оставлять своего короля под атакой или подставлять своего короля под атаку, а так же “взятие” короля соперника не разрешается. Соперник, королю которого был поставлен мат, проигрывает партию.

1.3. Если позиция такова, что никто из игроков не может поставить мат, партия оканчивается вничью.

Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске.

2.1. Шахматная доска состоит из сетки 8x8 64-х равных квадратов, чередующихся светлых (“белые” поля) и темных (“черные” поля).

Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур (“белые” фигуры); другой – 16 темных фигур (“черные” фигуры).

Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

Фигура	Символ
Белый король	
Белый ферзь	
Белая ладья	
Белый слон	
Белый конь	
Белая пешка	
Черный король	
Черный ферзь	
Черная ладья	
Черный слон	
Черный конь	
Черная пешка	

2.3 Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



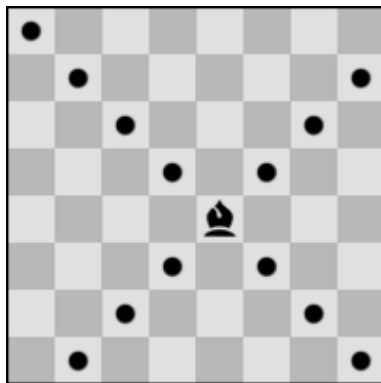
2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются "вертикалями". Восемь горизонтальных рядов квадратов называются "горизонталями". Прямая линия квадратов одного и того же цвета, проходящая от одного края доски к смежному краю, называется "диагональю".

Статья 3: Ходы фигур.

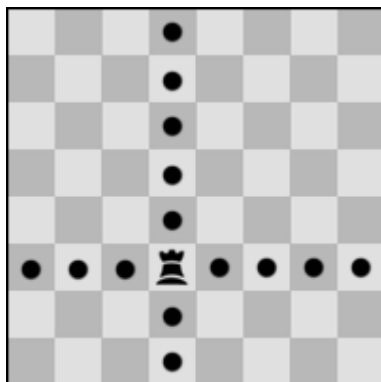
3.1. Не разрешается ходить фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занимаемое фигурой соперника, последняя берется и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. Если фигура может совершить взятие согласно статьям 3.2-3.8, то считается, что она атакует фигуру соперника.

Считается, что фигура атакует поле даже если она не может сходить на него из-за того, что король того же цвета останется или окажется под атакой.

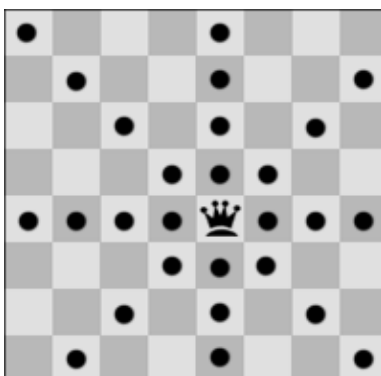
3.2. Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которой она стоит.



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

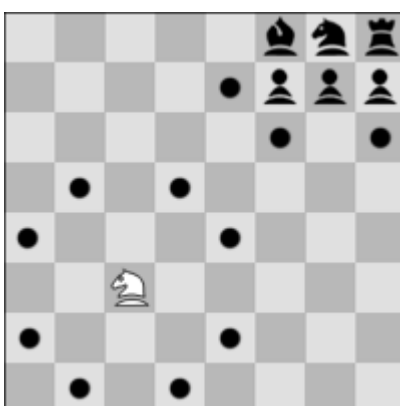


3.4. Ферзь может ходить на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.

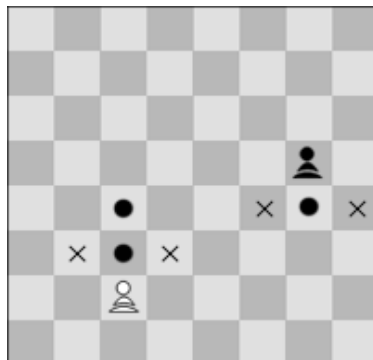


3.5. При совершении хода ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.

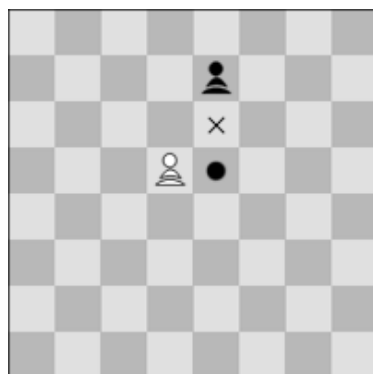
3.6. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.



- 3.7. а. Пешка может ходить вперед, на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же вертикали, или
- б. Своим первым ходом пешка может сходить в соответствии с п.3.7.а., или на два поля по той же вертикали, если оба эти поля не заняты, или
- в. Пешка может сходить на поле, занимаемое фигурой соперника, расположенное по диагонали на смежной вертикали, одновременно снимая эту фигуру с шахматной доски.



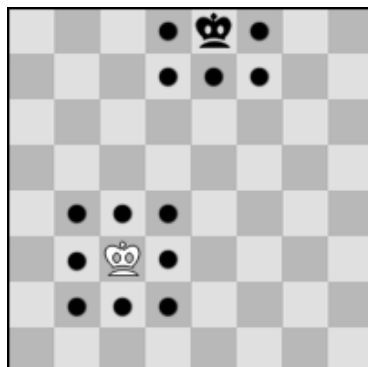
- г. Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка соперника, продвинутая с начальной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть совершено только очередным ходом и называется взятием "на проходе".



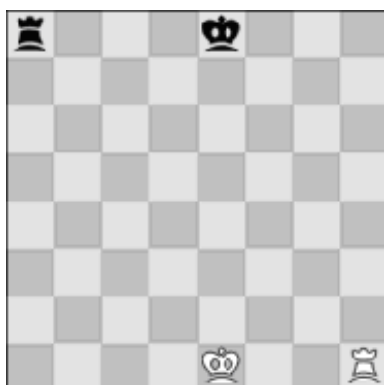
- д. Когда пешка достигает самой последней горизонтали от своей начальной позиции, она должна быть заменена на том же поле на ферзя, ладью, слона или коня того же цвета, что является частью того же хода. Выбор игроком фигуры для превращения не ограничивается фигурами, которые были взяты ранее до превращения. Эта замена пешки на другую фигуру называется "превращением", действие новой фигуры начинается сразу.

- 3.8. а. Король может ходить двумя различными способами:

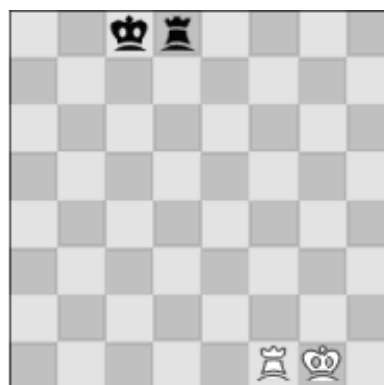
- сходить на любое соседнее поле, которое не атаковано одной или более фигурами соперника.



- "рокировкой". Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета с начальных позиций, вдоль первой от игрока горизонтали, считающееся одним ходом короля и выполняется следующим образом: король перемещается с начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем ладья переставляется на поле, которое король пересек последним.



Положение перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг.



Положение после рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый фланг.



Положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг.



Положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг.

б. (1) Право на рокировку теряется:

- если король уже ходил;
- с ладьей, которая уже ходила.

(2) Рокировка временно невозможна:

- если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или более фигурами соперника;
- если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.

3.9. Считается, что король находится "под шахом", если он атакован одной или более фигурами соперника, даже если эти фигуры не могут покинуть свои поля так-как их король попадет под шах или останется под шахом. Ни одна из фигур не может сделать ход, после которого свой король попадет под шах или останется под шахом.

Статья 4: Выполнение ходов.

4.1. Каждый ход должен выполняться только одной рукой.

4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав "поправляю").

4.3. За исключением случаев, приведенных в Статье 4.2, если игрок, который должен делать ход, намеренно касается на шахматной доске:

а. одной или более своих фигур, то он должен сделать ход первой тронутой фигурой, которая может ходить;

б. одной или более фигур соперника, то он должен взять первую тронутую фигуру, взятие которой возможно;

в. фигур разного цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это невозможно, сделать ход или выполнить взятие той фигурой, которую он тронул первой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его соперника.

4.4. Если игрок, при своем ходе:

а. намеренно трогает своего короля и ладью, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен;

б. намеренно трогает ладью, а затем короля, рокировка не разрешается, и в данной ситуации нужно руководствоваться Статьей 4.3.а.;

в. намереваясь сделать рокировку, трогает короля или короля и ладью одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход королем (включая рокировку в другую сторону). Если король не имеет возможных ходов, игрок может сделать любой возможный ход;

г. превращает пешку в новую фигуру, то выбор новой фигуры завершается после того, как эта фигура коснулась поля превращения.

4.5. Если ни одна из тронутых фигур не может ходить или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6. Если фигура отпущена на поле при выполнении возможного хода или как часть возможного хода, она на этом ходу не может пойти на другое поле. Ход считается сделанным:

а. в случае взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это поле, отпустил руку от фигуры совершившей взятие;

б. в случае рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи на поле, пересеченном королем. После того, как игрок отпустил руку от короля, ход еще не завершен, но игрок не имеет права сделать другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это возможно;

в. в случае превращения пешки, когда она снята с доски и игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения. Если игрок отпустил руку от пешки, которая достигла поля превращения, то считается, что ход выполнен не полностью, при этом игрок не имеет права сделать ход пешкой на другое поле.

Ход считается возможным, если все требования Статьи 3 полностью выполнены. Если был сделан невозможный ход, то вместо него должен быть сделан новый ход, в соответствии с Статьей 4.5.

4.7. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником Статьи 4, как только он намеренно тронет фигуру.

Статья 5: Завершение игры.

5.1. а. Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю соперника. Это немедленно завершает партию, если матовая позиция достигнута возможным ходом.

- б. Партия выигрывается игроком, соперник которого заявляет, что сдается. Это немедленно завершает партию.
- 5.2. а. Партия заканчивается вничью, если игрок, за которым очередь хода, не имеет никаких возможных ходов, а его король не находится под шахом. Партия считается закончившаяся “патом”. Это немедленно завершает партию, если патовая позиция достигнута возможным ходом.
- б. Партия заканчивается вничью, если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия завершилась “мертвой позицией”. Это немедленно завершает партию, если позиция достигнута возможным ходом (См Статью 9.6.).
- в. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя игроками в ходе партии. Это немедленно завершает партию (См Статью 9.1.).
- г. Партия может закончиться вничью, если одинаковая позиция возникла или может возникнуть на доске как минимум трижды (См Статью 9.2.).
- д. Партия может закончиться вничью, если, по крайней мере, последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без ходов какой-либо пешки и без какого-нибудь взятия (См Статью 9.3.).

Правила соревнования.

Статья 6: Шахматные часы.

6.1. "Шахматные часы" - это часы с двумя цифровыми дисплеями (циферблатами), соединенными между собой так, что в любой момент может работать только один из них.

"Часы" в Правилах шахмат означают один из двух цифровых дисплеев.

Каждый дисплей оснащен "флажком".

"Падение флажка" означает, что время, отведенное игроку, истекло.

6.2. а. При использовании шахматных часов, каждый игрок должен сделать минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; и/или при использовании электронных часов, игрокам может добавляться определенное дополнительное время на каждый ход. Все это должно быть определено заранее.

б. Время, накопленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме режимов "задержки времени".

В режиме "задержки времени" оба игрока получают "основное время на обдумывание", а так же при каждом ходе - фиксированное дополнительное время. Обратный отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то основное время не изменяется, независимо от количества использованного добавочного времени.

6.3. Сразу же после падения флажка должны быть проверены требования Статьи 6.2.а.

6.4. До начала партии арбитр решает, где будут установлены шахматные часы.

6.5. В установленное время начала партии, пускаются часы игрока который имеет белые фигуры.

6.6. а. Любой игрок, появляющийся за шахматной доской после начала тура, проигрывает партию. Это означает, что разрешенное время опоздания - 0 минут. Правила соревнования могут устанавливать иное условие.

б. В случаях, когда Правила соревнования устанавливают другое допустимое время опоздания, должно применяться следующее. Если ни один из игроков не присутствует в начале, то играющий белыми теряет все то время, которое пройдет до его появления за шахматной доской, если иное не определено Правилами соревнования или если арбитр не решит иначе.

- 6.7. а. В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы соперника. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы. Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил это действие, если только сделанный ход не заканчивает партию (см. Статьи 5.1.а., 5.2.а., 5.2.б., 5.2.в. и 9.б.).

Время между выполнением хода на шахматной доске, остановкой собственных часов и запуском часов соперника, расценивается как часть времени отведенного игроку.

б. Игроки должны переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Запрещено задерживать палец на кнопке часов или над часами.

в. Игроки должны обращаться с часами должным образом. Запрещается стучать по часам, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

г. Если игрок не способен использовать часы, он, для выполнения этого действия, может предложить ассистента, который должен быть согласован с арбитром. Показания часов, справедливым образом, должны быть скорректированы арбитром.

- 6.8. Флажок считается упавшим, когда арбитр фиксирует это или, когда любой из соперников сделает правильное заявление об этом.

- 6.9. Если игрок не завершил предусмотренное количество ходов за отведенное время, он проигрывает партию, кроме случаев, где применяются одна из Статьей 5.1.а, 5.1.б, 5.2.а, 5.2.б и 5.2.в. Однако, партия завершается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат любой серией возможных ходов.

- 6.10. а. Показания часов считаются окончательными, если только у часов нет очевидных дефектов. Часы с очевидным дефектом должны быть заменены. При определении времени, которое устанавливается на замененных часах, арбитр должен руководствоваться вескими аргументами.

б. Если во время игры будет обнаружено, что показания на часах выставлены неправильно, то любой из игроков или арбитр должны немедленно остановить часы. Арбитр должен выставить корректную установку, откорректировать время и количество ходов. При этом, арбитр должен руководствоваться вескими аргументами.

- 6.11. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой упал первым, то:

а. партия должна быть продолжена, если это произошло в любой период игры, за исключением последнего;

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

- 6.12. а. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

б. Игрок может остановить часы только тогда, когда он нуждается в помощи арбитра, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.

в. В каждом случае, арбитр должен решить, когда партия должна быть возобновлена.

г. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока для этого веские причины. Если выяснится, что у него нет веской причины, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 13.4.

- 6.13. Если произойдет какое-либо нарушение и/или фигуры должны быть восстановлены в предшествующей нарушению позиции, арбитр должен руководствоваться вескими аргументами, чтобы определить, какое время должно быть установлено на часах. Он также должен, если это необходимо, откорректировать счетчик ходов.
- 6.14. Экраны, мониторы или демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их количество, а также часы, показывающие количество сделанных ходов разрешены в игровом зале. Однако, игрок не может делать заявление основываясь только на такой информации.

Статья 7: Нарушения.

- 7.1. а. Если в ходе партии обнаруживается, что в начальной позиции фигуры были расставлены неправильно, партия отменяется и должна быть сыграна новая.
- б. Если в ходе партии обнаруживается, что шахматная доска была установлена не так, как требует Статья 2.1, партия продолжается, но достигнутая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.
- 7.2. Если партия была начата противоположным цветом фигур, она должна быть продолжена, если только арбитр не решит иначе.
- 7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на шахматной доске, он должен восстановить правильную позицию за свое время. При необходимости, данный игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.
- 7.4. а. Если в ходе игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, включая нарушение правил превращения пешки или взятие короля соперника, то должна быть восстановлена позиция, непосредственно предшествующая нарушению. Если позиция, непосредственно предшествующая нарушению, не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней установленной до этого нарушения позиции. Часы должны быть скорректированы согласно Статье 6.13. К ходу, заменяющему невозможный, применяются Статьи 4.3 и 4.6. Затем, партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.
- б. В случае применения Статьи 7.4.а, за первые два невозможных хода, сделанных игроком, арбитр должен добавить его сопернику в каждом случае по две дополнительные минуты. Если тот же игрок делает третий невозможный ход, то ему должно засчитываться поражение. Однако, партия заканчивается вничью, если возникла позиция, когда его соперник не может заматовать короля соперника любыми возможными ходами.
- 7.5. Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением, не может быть восстановлена, партия должна быть продолжена с последней восстановленной позиции перед нарушением. Часы должны быть скорректированы согласно Статье 6.13. Затем, партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

Статья 8: Запись ходов.

- 8.1. В процессе игры каждый игрок должен, ход за ходом, соответствующим образом, по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией (см. Приложение В), записывать свои ходы и ходы соперника на специальном бланке, предусмотренном для данного соревнования.

Запрещается записывать ходы заранее, кроме случаев, когда игрок требует зафиксировать ничью согласно Статьям 9.2 и 9.3 или в случае откладывания партии в соответствии с п.1.а приложенной к Правилам инструкции для откладывания партии.

Игрок может ответить на ход соперника перед тем, как записать его, но он должен записать свой предыдущий ход перед тем, как сделать следующий.

Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке (см. Статью В.13).

Если игрок не способен вести запись, для выполнения этого действия он может предложить ассистента, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов, справедливым образом, должны быть скорректированы арбитром.

8.2. Бланк для записи должен быть доступен для обозрения арбитром на протяжении всей партии.

8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

8.4. Если у игрока остается на часах менее пяти минут до окончания любого из периодов партии и он не имеет дополнительного времени 30 секунд или более на каждый ход, то до окончания данного периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1. Сразу после падения одного из флажков, игрок должен полностью восстановить запись на своем бланке до того, как сделает следующий ход на шахматной доске.

8.5. а. Если оба игрока не обязаны вести запись в соответствии со Статьей 8.4, арбитр или его помощник должны по возможности присутствовать и вести запись. В таких случаях, сразу после падения флажка, арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя запись арбитра или бланк соперника.

б. Если только один из игроков не обязан вести запись в соответствии со Статьей 8.4, он, сразу после того, как упадет один из флажков, перед своим очередным ходом, должен восстановить свою запись полностью. Если при этом очередь хода его, он может воспользоваться бланком соперника, но должен вернуть его до того, как сделает ход.

в. Если невозможно полностью восстановить запись сделанных ходов, игроки должны восстановить партию на другой шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Арбитр, до начала восстановления, должен записать фактическую позицию, показания часов и число сделанных ходов, если эта информация доступна.

8.6. Если запись партии до возникшей позиции не может быть восстановлена и поэтому нельзя утверждать, что игрок превысил отведенное ему время, следующий ход считается первым ходом следующего периода времени, если только не очевидно, что было сделано больше ходов.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка с указанием результата партии. Даже если результат неверный, он должен быть зафиксирован, если арбитр не решит иначе.

Статья 9: Ничья.

9.1. а. Правилами соревнования может быть установлено, что игроки не могут соглашаться на ничью раньше определенного количества ходов или вообще, без согласия арбитра.

б. Если правила соревнования позволяют ничейное соглашение, то применяется следующее:

1. игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но с учетом Статьи 12.6. С таким предложением не

могут быть связаны никакие условия. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе, пока соперник не примет или отклонит его устно, отклонит, тронет фигуры с намерением сделать ход или взятие, либо партия завершится другим образом;

2. предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке соответствующим символом (см. Статью С.13);
3. требования ничьей в соответствии со Статьями 9.2, 9.3 или 10.2 должны рассматриваться, как предложение ничьей.

9.2. Партия заканчивается вничью по правильному требованию игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция не менее трех раз (не обязательно повторением ходов):

- а. возникает, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать его;
- б. уже возникла и игрок, за которым очередь хода, требует ничью.

Позиции, упомянутые в пунктах (а) и (б) считаются одинаковыми, если очередь хода за тем же игроком, а фигуры того же самого типа и цвета занимают те же поля, и возможные ходы всех фигур обоих игроков - те же самые.

Позиции не считаются одинаковыми, если пешка, которая могла быть взята на проходе, уже не может быть взята таким образом. Когда король или ладья вынуждено должны сходить, они теряют право на рокировку только после того, как любой из них сделает ход.

9.3. Партия завершается вничью по правильному требованию игрока, за которым очередь хода, если:

- а. он записывает ход на своем бланке и заявляет арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приводит к тому, что последние 50 ходов сделаны обоими игроками без перемещения любой из пешек и какого-либо взятия, или
- б. последние 50 ходов сделаны обоими игроками без перемещения любой из пешек и какого-либо взятия.

9.4. Если игрок трогает фигуру согласно Статье 4.3 без требования о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью согласно Статьям 9.2 или 9.3.

9.5. Если игрок требует ничью согласно Статьям 9.2 или 9.3, он может остановить часы (см. Статью 6.12.б). Он не может отказаться от своего заявления.

- а. Если требование окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью.
- б. Если требование окажется неправильным, арбитр должен добавить к остывшему на обдумывание времени соперника три минуты. Партия должна быть продолжена. Если заявление основано на намечаемом ходе, то этот ход должен быть сделан согласно Статье 4.

9.6. Партия заканчивается вничью, если возникла позиция, когда ни один из игроков не может заматовать короля соперника любой серией возможных ходов. Это немедленно завершает партию, если позиция достигнута возможным ходом.

Статья 10: Быстрая игра до конца партии.

10.1. “Быстрая игра до конца партии” – это стадия партии, когда все (оставшиеся) ходы до ее окончания должны быть сделаны в ограниченный период времени.

10.2. Если на часах у игрока, за которым очередь хода, остается менее двух минут, он может требовать ничью, до того, как его флажок упадет. Он должен позвать арбитра и может остановить часы (см. Статью 6.12.б).

а. Если арбитр согласен, что соперник не прилагает усилий выиграть партию нормальными средствами или не может выиграть партию нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

б. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Позднее, во время партии или как можно скоро после падения флажка, арбитр должен объявить окончательный результат партии. Он должен зафиксировать ничью, если он соглашается, что заключительная позиция не может быть выиграна нормальными средствами, или, что соперник не делал достаточных попыток выиграть нормальными средствами.

в. Если арбитр отклоняет требование, сопернику должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

г. Решение арбитра, касательно пунктов (а), (б) и (в) должно быть окончательным.

Статья 11: Очки.

11.1. Если заранее не объявлено иначе, то игрок, выигравший партию или кому была присуждена победа без игры, получает одно очко (1), игрок, проигравший партию или кому было присуждено поражение, не получает очков (0), а игрок, завершивший свою партию вничью, получает пол-очка ($\frac{1}{2}$).

Статья 12: Поведение игроков.

12.1. Игроки не должны совершать никаких действий, которые наносят ущерб репутации шахмат.

12.2. Игрокам запрещено покидать “игровую зону” без разрешения арбитра. В игровую зону входят: игровая площадка, туалетные комнаты, зона отдыха, места отведенные для курения, а также все другие места, определенные арбитром.

Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую зону, без разрешения арбитра.

12.3. а. В ходе партии игрокам запрещается использовать любые заметки, источники информации, советы или анализировать партию на другой доске.

б. Без разрешения арбитра игроку запрещается в игровой зоне иметь при себе мобильный телефон или другие электронные средства связи, если они полностью не выключены. Если какое-либо из подобных устройств издаст звук, то игроку должно быть засчитано поражение. Его сопернику должна быть присуждена победа. Однако, если соперник не может выиграть партию серией возможных ходов, его результат должен быть зафиксирован как ничья.

в. Курение разрешается только в тех зонах, которые определены арбитром.

12.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьи, вопросов касающихся требований и других данных, относящихся к партии.

12.5. Игроки, завершившие свои партии, должны считаться зрителями.

12.6. Запрещается любым способом отвлекать или беспокоить соперника. Это включает в себя неоправданные требования, безосновательные предложения ничьи или занесение в игровую зону источников шума.

12.7. Нарушение любой части Статей 12.1-12.6 должно наказываться в соответствии со Статьей 13.4.

12.8. Игроку, упорно отказывающему соблюдать Правила, должно быть засчитано поражение. Результат, который будет засчитан сопернику, должен определить арбитр.

12.9. Если оба игрока признаются виновными согласно Статье 12.8, партия должна быть объявлена проигранной обоими игроками.

12.10. В случаях применения Статьи 10.2.г или Приложения D, игрок не может опротестовать решение арбитра.

В других случаях игрок может опротестовать любое решение арбитра, если иное не определено правилами соревнования.

Статья 13: Роль арбитра (см. Предисловие).

13.1. Арбитр должен следить за тем, чтобы Правила шахмат строго соблюдались.

13.2 Арбитр должен способствовать наилучшему проведению соревнования. Он должен обеспечивать хорошие игровые условия и следить, чтобы игрокам не мешали. Он должен контролировать ход соревнования.

13.3. Арбитр должен следить за партиями, особенно в случаях, когда игроки испытывают недостаток времени, добиваться выполнения принятых им решений, и, при необходимости, налагать на игроков соответствующие наказания.

13.4. Арбитр может наложить одно или более наказаний:

- а. предупреждение;
- б. увеличение времени на обдумывание сопернику;
- в. уменьшение времени на обдумывание игроку, нарушившему Правила;
- г. объявить партию проигранной;
- д. уменьшить нарушающей стороне количество очков в партии;
- е. увеличить количество очков в партии сопернику до максимума, предусмотренного для данной партии;
- ж. исключение из соревнования.

13.5. Арбитр может добавить время на обдумывание как одному из игроков, так и обоим в случае какого-то внешнего нарушения процесса игры.

13.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах шахмат. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме случаев применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один из флажков. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что соперник сделал ход или что он не нажал на кнопку часов.

13.7 а. Зрители и игроки других партий не должны разговаривать о партии, а также тем или иным способом вмешиваться в ход игры. В случае необходимости, арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны. Если кто-либо заметит какое-либо нарушение, он может сообщить об этом только арбитру.

б. За исключением случаев разрешенных арбитром, запрещается кому-либо пользоваться мобильным телефоном или каким-либо средством связи в игровой зоне и в любой смежной зоне, определенной арбитром.

Статья 14: ФИДЕ.

14.1. Национальные федерации, являющиеся членами ФИДЕ, могут обращаться к ФИДЕ с просьбами дать официальное решение по проблемам, касающимся Правил шахмат.

Е.1.01В. Приложения

А. Быстрая игра.

А.1. “Быстрая игра” – это игра, в которой все ходы каждым игроком должны быть сделаны в фиксированное количество времени: по крайней мере 15-ти минут, но менее чем за 60 минут; или, основное время + 60-ти кратное дополнительное время должно быть по крайней мере 15 минут и меньше 60-ти минут для каждого игрока.

А.2. Игроки не обязаны записывать ходы.

А.3. Если есть возможность адекватного наблюдения за игрой (например, один арбитр не более, чем на три партии), должны применяться Правила соревнований.

А.4. Если адекватное наблюдение за игрой невозможно, должны применяться Правила соревнований, кроме случаев, в которых они заменены следующими Правилами быстрой игры:

а. как только каждый из игроков сделал три хода, не принимаются никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур, ориентации шахматной доски или установки показаний часов. В случае неправильной расстановки короля и ферзя, рокировка такого короля невозможна;

б. арбитр должен принимать решения согласно Статьи 4 (выполнение ходов) только, если об этом заявили один или оба игрока;

в. невозможный ход считается завершенным только после того, как запущены часы соперника. После этого соперник имеет право сделать заявление, что игрок сделал невозможный ход, но до того, как он сделает ответный ход. Только после такого заявления арбитр должен принимать решение. Однако, если оба короля окажутся под шахом, или превращение пешки не завершено, арбитр, если это возможно, должен вмешаться.

г. 1) Флажок считается упавшим только тогда, когда игрок сделал об этом правильное заявление. Арбитр должен воздерживаться от сообщения о падении флажка, но может это сделать, если упали оба флажка.

2) Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и сообщить об этом арбитру. Для того, чтобы заявление было удовлетворено, флажок заявителя после остановки часов не должен быть упавшим, а у его соперника - упавшим.

3) Если оба флажка упали, как указано в пп. (1) и (2), арбитр должен признать партию закончившейся вничью.

Б. Блиц.

Б.1. “Блиц” – это игра, в которой все ходы каждым игроком должны быть сделаны в фиксированное количество времени – менее, чем за 15 минут, или, основное время + 60-ти кратное дополнительное время должно быть меньше 15-ти минут для каждого игрока.

Б.2. Если есть возможность адекватного наблюдения за игрой (один арбитр на одну партию), должны применяться Правила соревнований и Приложение А.2.

Б.3. Если адекватное наблюдение за игрой невозможно, то применяется следующее:

а. игра должна вестись в соответствии с Правилами быстрой игры (Приложение А) кроме случаев, в которых они заменены следующими Правилами блица;

б. Статья 10.2 и Приложение А.4 не применяются;

в. невозможный ход считается завершенным только после включения часов соперника. Соперник имеет право заявить о выигрыше до того, как сделает свой ответный ход. Однако, он может заявить о ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат любой серией возможных ходов. Как только соперник сделает свой ход, невозможный ход не может быть исправлен, за исключением случаев взаимного согласия без вмешательства арбитра.

В. Алгебраическая нотация.

Для своих турниров и матчей ФИДЕ признает только одну систему записи – алгебраическую и рекомендует использовать эту унифицированную шахматную систему записи также для шахматной литературы и периодики. Бланки записи, в которых вместо алгебраической применена другая система нотации, не могут использоваться в качестве подтверждения в случаях, когда обычно используется бланк игрока. Арбитр, увидев, что игрок использует вместо алгебраической другую нотацию, должен предупредить его об этом требовании.

Описание алгебраической системы.

В.1. В данном описании понятие “фигура” подразумевает любую фигуру, кроме пешки.

В.2. Каждая фигура обозначается первой – заглавной буквой его названия. Примеры: Кр – король, Ф – ферзь, Л – ладья, С – слон, К – конь. (Король обозначается двумя буквами.)

В.3. Для обозначения фигуры каждый игрок может использовать первую букву названия фигуры принятую в его стране. Например: На французском для слона соответствует F (fou), на голландском – L (loper), на английском – B (bishop). В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.

В.4. Пешки не указываются их первой буквой, но распознаются по отсутствию такой буквы. Примеры: e5, d4, a5.

В.5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются маленькими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.

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

В.7. Как следует из предыдущих пунктов Правил, каждое из шестидесяти четырех полей обозначается уникальной комбинацией буквы и цифры:

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

В.8. Каждый ход фигуры обозначается: а) первой буквой названия этой фигуры и б) полем, на которое фигура пошла. Дефис между а) и б) не ставится. Примеры: Се5, Кf3, Лd1.

В случае пешек, обозначаются только поле, на которое она пошла. Например: e5, d4, a5.

В.9. Когда фигура совершает взятие, ставится символ “х” между: а) первой буквой названия данной фигуры и б) полем, на которое она ходит. Примеры: Схе5, Кxf3, Лxd1.

Когда взятие совершает пешка, то указывается вертикаль, которую она покидает, далее символ “х” и поле, на которую она ходит. Примеры: dхе5, gxf3, ахb5. В случае взятия “на проходе”, как поле на которое она ходит указывается поле, на которое в итоге пешка становится, а в конце сокращенно добавляется “в.п.”. Например: ехdб в.п.

В.10. Если две одинаковые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход фигур указывается следующим образом:

1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали: а) обозначается первая буква названия фигуры, б) название покидаемой вертикали, и в) поле, на которое она становится;

2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали: а) обозначается первая буква названия фигуры, б) номер покидаемой горизонтали, и в) поле на которое становится фигура.

3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочителен первый способ.

В случае взятия, между б) и в) может ставиться символ “х”.

Примеры:

1. Два коня находятся на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в каждом соответствующем случае обозначается Kgf3 или Kef3.

2. Два коня находятся на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в каждом соответствующем случае обозначается K5f3 или K1f3.

3. Два коня находятся на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в каждом соответствующем случае обозначается Khf3 или Kdf3.

Если на поле f3 происходит взятие, предшествующие примеры изменяются вставкой символа “х”: 1) Kgxf3 или Kdxf3, 2) K5xf3 или K1xf3, 3) Khxf3 или Kdxf3.

В.11. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку соперника, то пешка, которая ходит, обозначается: а) буквой вертикали, которую она покидает, б) символом “х”, в) полем, на которое она ставится. Например: Если белые пешки находятся на полях с4 и е4, а черная пешка или фигура - на поле d5, нотация такова: схd5 или ехd5 в каждом соответствующем случае.

В.12. В случае превращения пешки, обозначается фактический ход пешки и сразу же буква новой фигуры. Примеры: d8Ф, f8К, b1С, g1Л.

В.13. Предложение ничьи должно быть отмечено символом (=).

Основные сокращения:

0-0 - рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевском фланге);

0-0-0 - рокировка с ладьей a1 или a8 (рокировка на ферзевом фланге);

х - взятие;

+ - шах;

++ или # - мат;

в.п. - взятие на проходе.

Запись шаха, мата и взятия на бланке не обязательна.

Пример записи партии:

1.e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 exd4 4. e5 Ke4 5. Фxd4 d5 6. exd6 в.п. Kxd6 7. Cg5 Kc6 8. Фе3+ Ce7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Le8 11. Kpb1 (=).

Г. Быстрая игра до конца партии в случае, если арбитр отсутствует в игровой зоне.

Г.1. В случае если партия играется по правилам Статьи 10, игрок может потребовать зафиксировать ничью, когда у него остается менее двух минут, но до падения своего флажка. Это завершает партию.

Он может сделать такое заявление на основании того, что:

- а. соперник не может выиграть партию нормальными средствами, и или
- б. соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть нормальными средствами.

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

В случае б) игрок должен записать конечную позицию и приложить бланк, в котором должна быть приведена полная запись вплоть до прекращения игры. Соперник должен удостоверить как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено арбитром, решение которого должно быть окончательным.

Д. Правила игры с незрячими и игроками с ослабленным зрением.

Д.1. Организаторы соревнований должны быть наделены правом изменять следующие правила в зависимости от конкретных обстоятельств. В соревнованиях, где участвуют зрячие игроки и игроки с ослабленным зрением (юридически незрячие), любой игрок может требовать использование двух досок: зрячие могут использовать нормальную доску, а игроки с ослабленным зрением – специально устроенную доску. Специально устроенная доска должна отвечать следующим требованиям:

- а. размер – не менее 20x20 сантиметров;
- б. черные квадраты слегка приподнятые;
- в. отверстие в каждом квадрате;
- г. каждая фигура должна быть обеспечена штырем, который должен надежно вставляться в отверстие;
- д. фигуры стаунтоновского дизайна, черные фигуры с особыми отметками.

Д.2. Во время партии должны применяться следующие инструкции:

1. Ходы должны быть четко объявлены, повторены соперником и выполнены на его доске. Если осуществляется превращение пешки, игрок должен объявить, какую фигуру он выбрал. Чтобы сделать объявление насколько возможно ясным, используются следующие названия вместо соответствующих букв алгебраической нотации:

- а – Анна
- в – Белла
- с – Цезарь
- д – Давид
- е – Ева

f – Феликс

g – Густав

h – Хектор

Горизонтالي от белых до черных должны получить немецкую нумерацию:

1 – eins (айнс)

2 – zwei (цвай)

3 – drei (драй)

4 – vier (фи:р)

5 – fuenf (фунф)

6 – sechs (зекс)

7 – sieben (зиб:ен)

8 – acht (ахт)

Рокировка объявляется по немецки - “Lange Rochade” (ланге рохаде) для длинной рокировки и “Kurze Rochade” (кюрце рохаде), для короткой рокировки.

Фигуры получают следующие названия: Король - Koenig (кениг), Ферзь – Dame (даме), Ладья – Turm (турм), Слон – Laeuferr (лойфер), Конь – Springer (шпрингер), Пешка – Bauer (бауэр).

2. На специально устроенной доске незрячего игрока фигура должна считаться “тронутой”, когда она была вынута из удерживающего отверстия.
3. Ход считается сделанным, когда:
 - а. в случае взятия – взятая фигура удалена с доски игрока, за кем очередь хода;
 - б. фигура помещена в другое отверстие;
 - в. ход был объявлен.Только после этого должны быть включены часы соперника. Для зрячего игрока применяются обычные Правила, с учетом пп. 2 и 3.
4. В соревнованиях для игроков с ослабленным зрением должны применяться специально устроенные шахматные часы, которые имеют следующие особенности:
 - а. циферблат, оснащенный укрепленными стрелками. Каждые пять минут должны быть отмечены на циферблате одной точкой, и каждые 15 минут – двумя выпуклыми точками;
 - б. флажок, который можно легко почувствовать рукой. Особенно необходимо учесть, что у игрока с ослабленным зрением должна быть возможность нащупать рукой минутную стрелку в течении последних 5 минут каждого часа.
5. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись в азбуке Брайля, или от руки, или делать запись ходов на диктофон.
6. Ошибка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, до того, как пущены часы соперника.
7. Если во время партии на двух досках у игроков возникли различные позиции, контролирующей должен помочь привести их в соответствие с записью партии на бланках обоих соперников. Если записи партии на обеих бланках соответствуют, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший на своей доске неправильно, должен привести позицию на доске в соответствие с записью.

8. Если записи партии на двух бланках отличаются, ходы должны быть возвращены назад, до момента, когда записи совпадают и контролирующий должен соответственно откорректировать показания часов.
9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать ассистента, в обязанности которого входит:
 - а. выполнение хода любого из игроков на доске соперника;
 - б. объявление ходов обеих соперников;
 - в. вести запись ходов игрока с ослабленным зрением и пускать часы соперника (с учетом пункта 3);
 - г. сообщать игроку с ослабленным зрением, только при его обращении, число сделанных ходов и время, затраченное обеими игроками;
 - д. объявлять, что пройден контроль времени и сообщать контролирующему, когда зрячий игрок тронул одну из фигур на доске;
 - е. выполнять необходимые формальности в случае, если партия откладывается.
10. Если у игрока с ослабленным зрением не использует ассистента, видящий игрок может обратиться к тем, кто может исполнить обязанности, упомянутые в пп. 9.а и 9.б.

Е. Правила Шахмат960.

Е.1. До начала партии Шахмат960, случайным выбором, необходимо установить начальную позицию, соответствующую определенным правилам. После этого партия играется по стандартным шахматным правилам. В частности, и фигуры, и пешки ходят по нормальным правилам, и цель игры – поставить мат королю соперника.

Е.2. Требования к начальной позиции.

Начальная позиция для Шахмат960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки размещаются на второй горизонтали, как и в нормальных шахматах. Все остальные фигуры размещаются случайным выбором на первой горизонтали, но со следующими ограничениями:

- а. король располагается на каком-то поле между двумя ладьями;
- б. слоны располагаются на полях противоположных цветов;
- в. черные фигуры расставляются по принципу - те же напротив белых.

Начальная позиция может быть произведена перед игрой какой-либо компьютерной программой или с использованием заров, монет, карт и т.д.

Е.3. Правила рокировки в Шахматах960.

- а. Шахматы960 разрешают каждому игроку рокироваться один раз в течении партии и это действие двумя фигурами - королем и ладьей, считается одним ходом. Однако, несколько толкований стандартных правил шахмат необходимы для рокировки, так-как стандартные правила подразумевающие начальную расстановку ладьи и короля не всегда приемлимы для Шахмат960.

б. Как надо рокироваться.

В зависимости от расположения короля и ладьи перед рокировкой, в Шахматах960 их перемещение во время рокировки осуществляется одним из четырех способов:

1. рокировка двойным ходом: путем одновременного перемещения короля и ладьи;
2. рокировка перестановкой: путем перестановки расположения короля и ладьи;

3. рокировка только ходом короля: путем перемещения только ходом короля;

4. рокировка только ладьей: путем перемещения только ходом ладьи.

Рекомендации:

1. Если рокировка делается реальным игроком на реальной доске, рекомендуется сначала поставить короля вне игровой доски, рядом с полем, на которое он должен в итоге пойти, затем переместить ладью с начальной позиции на поле, которое она должна занять, а затем поставить короля на поле, которое он должен занять.

2. После рокировки, ладья и король должны стоять точно на тех же полях, как и в стандартных шахматах.

Разъяснения:

Так, после рокировки в с-сторону (что в традиционных шахмат извечно, как рокировка на ферзевом фланге и записывается - 0-0-0), король должен находиться на поле с (с1 – для белых и с8 – для черных), а ладья - на поле d (d1 – для белых и d8 – для черных). После рокировки в g-сторону (что в традиционных шахмат извечно, как рокировка на королевском фланге и записывается - 0-0), король должен находиться на поле g (g1 – для белых и g8 – для черных), а ладья - на поле f (f1 – для белых и f8 – для черных).

Примечания:

1. Чтобы избежать недоразумений, до рокировки можно сказать - “Я рокируюсь”.

2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не оба) во время рокировки не перемещаются.

3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть осуществлена на первом ходу.

4. Для осуществления рокировки, все поля между начальным и окончательным полями короля (включая окончательное) и все поля между начальным и окончательным полями ладьи (включая окончательное) должны быть свободны от других фигур.

5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые в стандартных шахматах во время рокировки должны быть свободны, в Шахматах960 могут быть заняты. Например: после с-сторонней рокировки (0-0-0) возможно, чтобы на полях a, b и/или e и после g-сторонней рокировки (0-0) возможно, чтобы на полях e и/или h еще находились фигуры.

Инструкции для случаев, если необходимо отложить партию.

1. а. Если партия не завершается к концу отведенного для игры времени, арбитр должен предложить игроку, за кем очередь хода, записать свой секретный ход. Игрок должен записать его на своем бланке недвусмысленной нотацией, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, заклеить его и, только после этого, остановить свои часы, не запуская часы соперника. До того, как он остановит часы, игрок сохраняет право изменить записанный ход. Если после того, как арбитр предложил записать ход, игрок сделает его на шахматной доске, он должен записать этот ход на бланке как секретный ход.

б. Игрок, за которым очередь хода, который откладывает партию до окончания игрового времени, считается использовавшим номинальное время и должен взять оставшееся до конца тура время на себя.

2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:

а. фамилии игроков;

б. позиция непосредственно перед записанным ходом;

- в. время, использованное каждым игроком;
- г. фамилия игрока, который записал секретный ход;
- д. номер записанного хода;
- е. предложение ничьей, если оно было сделано перед откладыванием партии;
- ж. дата, время и место возобновления игры.

3. Арбитр должен проверить точность информации на конверте и отвечает за его хранение.

4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой секретный ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его согласно Статье 9.1.

5. Перед возобновлением игры, на шахматной доске расставляется позиция, возникшая непосредственно перед откладыванием, а на часах - время, использованное каждым игроком перед откладыванием партии.

6. Если до возобновления игры достигнуто соглашение о ничьей, или, если один из игроков уведомляет арбитра, что он сдается, партия считается законченной.

7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на записанный ход.

8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9 и 9.6, игроку засчитывается поражение, если запись его секретного хода:

- а. неоднозначна; или
- б. ход записан так, что его истинное значение невозможно установить; или
- в. ход невозможный.

9. Если в назначенное время возобновления игры:

- а. присутствует игрок, который должен отвечать на записанный ход, то конверт вскрывается, записанный ход делается на шахматной доске, и пускаются часы;
- б. не присутствует игрок, который должен отвечать на записанный ход, его часы пускаются. По прибытии, он может остановить часы и позвать арбитра. Затем вскрывается конверт и записанный ход делается на доске. Его часы пускаются вновь;
- в. не присутствует игрок, который записал секретный ход, его соперник имеет право записать свой ответный ход на бланке, запечатать бланк в новый конверт, остановить свои часы и пустить часы соперника вместо того, чтобы сделать свой ответ нормальным способом. В этом случае конверт передается арбитру для хранения и вскрывается по прибытии соперника.

10. Игроку, опоздавшему больше чем на час к началу отложенной партии, засчитывается поражение (если иное не определено Правилами соревнования или если арбитр не решит иначе).

Однако, если игрок записавший ход опаздывает, принимается иное решение, если:

- а. отсутствующий игрок выигрывает благодаря тому, что записанным ходом ставит мат, или
- б. отсутствующий игрок фиксирует ничью записанным ходом приводящим к пату, или на шахматной доске получается позиция, указанная в Статье 9.6, или
- в. присутствующий игрок проигрывает согласно Статье 6.9.

11. а. Если конверт, содержащий записанный ход, утерян, партия продолжается с отложенной позиции и с времени на часах - на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению

арбитра. Игрок, записавший секретный ход, делает на доске тот ход который по его утверждению он записал.

б. Если восстановить позицию невозможно, партия аннулируется и должна быть сыграна новая.

12. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав первый ход, заметит, что время на часах установлено неверно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не установлена, партия продолжается без исправления показаний, если только арбитр не сочтет, что последствия этой ошибки будут слишком серьезными.

13. Продолжительность доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала и конца доигрывания должно быть объявлено заранее.