

Правила шахмат ФИДЕ. Русская версия

Правила шахмат ФИДЕ относятся к игре за шахматной доской.

Подлинной версией Правил шахмат является английский текст, который был одобрен 79-м Конгрессом ФИДЕ в Дрездене (Германия) в ноябре 2008 г. и вступил в силу с 1 июля 2009 г. В этих Правилах слова “он”, “его” и “ему” соответствуют словам “она”, “ее” и “ей”.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила шахмат не учитывают все возможные ситуации, которые возникают в процессе игры, и не предусматривают решение 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, подробные Правила лишили бы арбитра свободы при принятии решения, диктуемого справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает все шахматные федерации принять эту точку зрения.

Любая Федерация имеет право ввести более подробные Правила, но они:

- не должны противоречить официальным Правилам шахмат ФИДЕ;
- их применение ограничивается территорией данной федерации;
- недействительны для любого матча, чемпионата или квалификационного соревнования ФИДЕ или турнира, где определяются звания или рейтинг ФИДЕ.

Все замечания и предложения можно присылать в Коллегию арбитров РШФ по адресу: 121019, Москва, Гоголевский бульвар, 14.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1: ХАРАКТЕР И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

1.1. В шахматы играют два партнера, которые по очереди перемещают свои фигуры на квадратной доске, называемой “шахматной”. Игрок, имеющий белые фигуры, начинает партию. Шахматист получает право хода, только после того, как его партнер завершил ход (см. пункт 6.7).

1.2. Цель каждого игрока состоит в нападении на короля противника таким образом, чтобы король противника не имел никакого спасения. Считается, что игрок, который достигает этой цели, «заматовал» короля соперника и выиграл партию. Партнер, король которого заматован, проиграл партию. Оставлять своего короля под нападением и подвергать его нападению не разрешается. Взятие короля противника запрещено.













1.3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно 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”); другой – 16 темных фигур (“черные”).

Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

Белый король		Черный король	
Белый ферзь		Черный ферзь	
Две белые ладьи		Две черные ладьи	
Два белых слона		Два черных слона	
Два белых коня		Два черных коня	
Восемь белых пешек		Восемь черных пешек	

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:

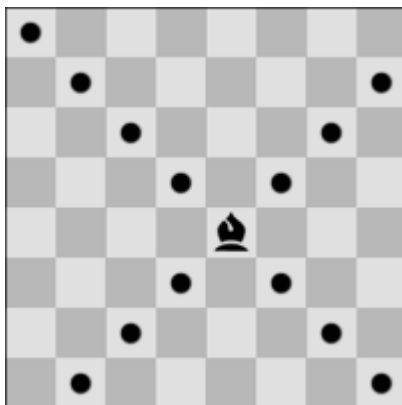


2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются “вертикалями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямые линии квадратов одного и того же цвета, проходящие от края доски к соседнему краю, называются “диагоналями”.

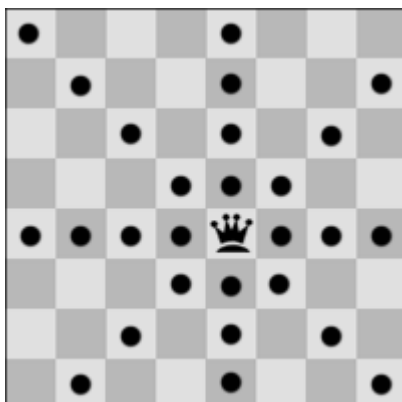
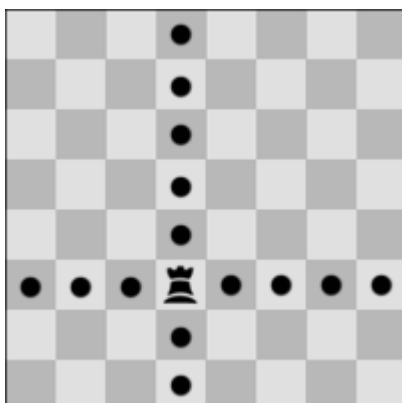
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле, согласно *Статьям 3.2 - 3.8*: Фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как, король того же цвета окажется под ударом.

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



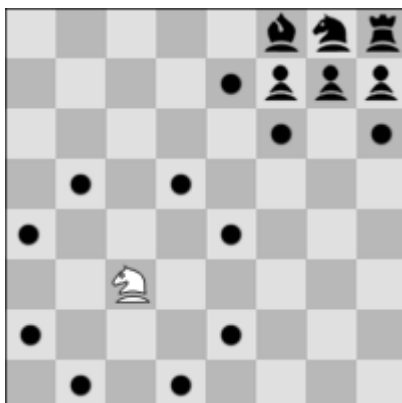
3.3. Ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.



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

3.5. Когда делаются эти ходы, 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.

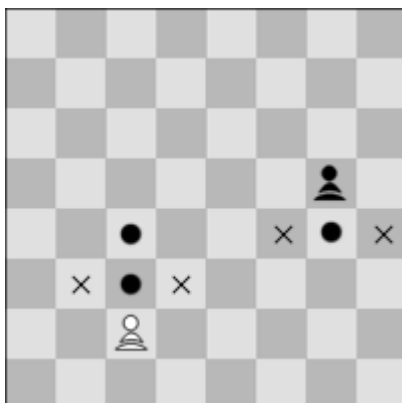


3.7. Пешка может ходить только вперед:

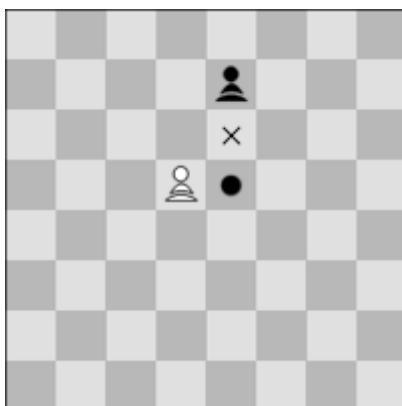
(a) на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали;

(b) с исходной позиции, как в 3.7а - на одно поле или на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;

(c) на поле, занимаемое фигурой партнера, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, одновременно забирая эту фигуру.



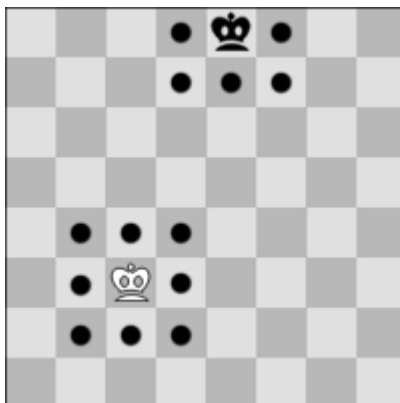
(d) Пешка, атакующая поле, которое пересекла пешка партнера, продвинутая с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием “на проходе”.



(e) Пешка, которая достигает последней горизонтали от своей исходной позиции, должна быть заменена на той же клетке ферзем, ладьей, слоном или конем цвета пешки, это является частью хода. Эта замена пешки называется “превращением”, действие новой фигуры начинается сразу. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.

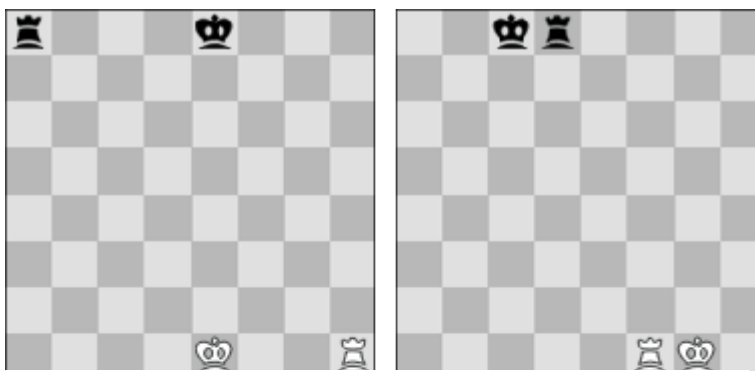
3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

- (а) ходить на любое соседнее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже, если они не могут ходить.



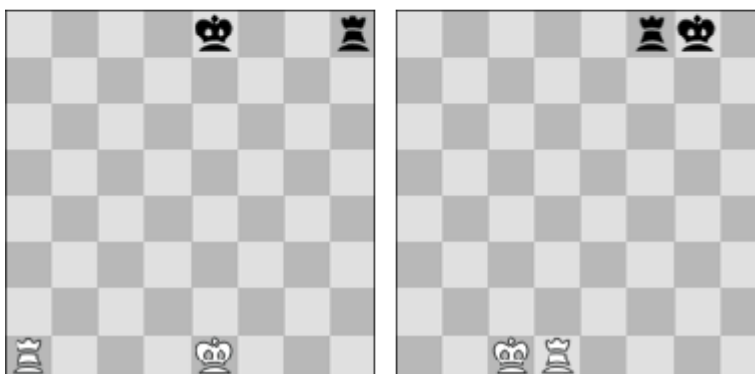
- (b) делать “рокировку”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по ближайшей к игроку горизонтали, выполняется следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на первоначальном поле, затем ладья переставляется через короля на следующее за ним поле.

*Слева внизу - положение перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг.
Справа внизу - положение после рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый фланг.*



Before black queenside castling

After black queenside castling



Слева вверху - положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг.

Справа вверху - положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг

- (1) Рокировка невозможна:

а) если король уже двигался с исходного места,

б) с той ладьей, которая уже двигалась с исходного места.

(2) Рокировка временно невозможна:

а) если атаковано одной из фигур партнера поле, на котором стоит король, или которое он должен пересечь, или которое он должен занять;

б) если между королем и ладьей, с которой может быть произведена рокировка, находится какая-то фигура.

3.9 Король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами партнера, даже если такие фигуры не могут двигаться.

Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав “поправляю”).

4.3. Если игрок, который должен делать ход, намеренно касается на шахматной доске (кроме случаев, приведенных в *Статье 4.2*):

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

(б) одной или несколько фигур партнера, он должен взять первую фигуру, до которой дотронулся, взятие которой возможно.

(с) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру партнера своей фигурой или, если это невозможно, пойти или взять первую тронутую фигуру партнера другой своей фигурой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера.

4.4. Если игрок, чья очередь хода намеренно:

(а) касается своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен.

(б) касается ладьи, а затем короля, рокировка не разрешается, и должна быть применена *Статья 4.3(а)*.

(с) Если игрок, который хочет сделать рокировку, касается короля, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону. Если король не имеет хода, игрок может сделать любой возможный ход.

(д) Если игрок превращает пешку, выбор фигуры завершен, когда эта фигура коснулась поля превращения.

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

4.6. Если фигура поставлена на поле, как возможный ход или часть возможного хода, она не может пойти на другое поле на этом ходу. Если ход невозможен, вместо него должен быть сделан другой ход, согласно пункту 4.5.

Ход считается сделанным, когда все требования *Статьи 3* полностью выполнены в случае:

(а) взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это поле, отпустил руку,

(б) рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи на поле, пересеченном королем. Если игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок не имеет права сделать другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это возможно,

(с) 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 ход еще не сделан, при этом игрок не имеет права пойти пешкой на другое поле.

4.7. Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером *Статьи 4*, как только он намеренно коснется фигуры.

Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

5.1. Партия считается выигранной игроком

(а) который поставил мат королю партнера. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута, разрешенным Правилами, ходом.

(б) партнер, которого заявляет, что сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2. Партия считается закончившейся вничью,

(а) если игрок, который должен ходить, не имеет никакого, разрешенного Правилами, хода, а его король не находится под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, если пат возник в результате хода, разрешенного Правилами.

(б) если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любой серией возможных ходов. Это немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута ходом, разрешенным Правилами (см. *Статью 9.6*).

(с) по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию (см. *Статью 9.1*)

Партия может закончиться вничью,

(d) если любая одинаковая позиция возникнет или возникла на шахматной доске, по крайней мере, в третий раз (см. *Статью 9.2*)

(е) если последние 50 последовательных ходов были сделаны игроками без движения любой пешки и без взятия любой фигуры (см. *Статью 9.3*).

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

6.1. “Шахматные часы” - это часы с двумя циферблатами, соединенными между собой так, что только один из них может работать в одно и то же время. В Правилах шахмат термин “часы” означает показание времени на одном из двух циферблатов. Каждый циферблат снабжен «флажком». “Падение флажка” означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

6.2. (а) При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; в случае использования электронных часов игрокам может добавляться определенное дополнительное время на каждый ход. Все это должно быть указано заранее.

(b) Время, сэконоmlенное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме режима «задержки времени». В режиме «задержки времени» оба партнера получают «основное время на обдумывание», а так же при каждом ходе - фиксированное добавочное время. Отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное добавочное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то основное время не изменяется, независимо от величины использованного добавочного времени.

6.3. Сразу же после падения флажка необходимо проверить требования *Статьи 6.2(a)*.

6.4. Перед началом 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 доской после начала тура, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе. Таким образом, время опоздания – 0 минут. Положение соревнования может устанавливаться иное время опоздания.

Комментарий к Статье 6.6а

Перед началом соревнования судья должен указать в регламенте допустимо разрешенное время опоздания и объявить об этом перед началом первого тура. При этом необходимо учитывать, откуда добираются до места игры участники, проходит ли турнир с освобождением от работы и т.д., в этих случаях разрешенное время опоздания может быть увеличено.

(b) Если ни один из игроков не является к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет время, которое пройдет до его прибытия, если только правила соревнования или решения арбитра не будут другими (если положению установлено время опоздания больше 0 минут).

6.7. (а) В ходе партии каждый игрок, сделав ход на доске, должен остановить свои часы и включить часы партнера. Игрок всегда должен иметь возможность остановить свои часы. Его ход считается незавершенным, пока он не сделал этого, если только сделанный ход не заканчивает игру (см. *Статьи 5.1, 5.2*). Время между совершением хода на доске и переключением часов включается в отводимое на этот ход время.

(b) Игрок должен переключать свои часы той же рукой, которой он сделал ход. Игроку запрещено задерживать палец на кнопке часов или над ней.

(с) Игроки должны переключать часы аккуратно. Запрещается бить по часам, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со *Статьей 13.4*.

(d) Если игрок не может переключать часы, он может предложить выполнять это помощника, который должен быть утвержден арбитром. Показания часов должны быть соответственно скорректированы арбитром.

6.8. Флажок считается упавшим, когда это фиксирует арбитр, или когда игрок делает правильное заявление об этом.

6.9. Если игрок не сделал предусмотренное количество ходов за отведенное время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, где применяется одна из *Статей:*

5.1(a), (b), 5.2(a), (b), (c). Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что партнер не может поставить мат королю любой серией ходов, разрешенных Правилами.

- 6.10. (a) Показание часов считается окончательным, если только у часов нет очевидных дефектов. Часы с очевидным дефектом должны быть заменены, а арбитр должен постараться, как можно точнее установить время на замененных часах.
- (b) Если во время игры будет установлено, что время на часах было неверно поставлено, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах (скорректировать время и количество ходов). Он должен руководствоваться здравым смыслом при определении правильности установок.
- 6.11. Если оба флажка упали и невозможно установить, какой упал первым, то партия:
- (a) должна продолжиться, если это произойдет в любой период игры, кроме последнего периода (когда должны быть сделаны все оставшиеся ходы);
- (b) заканчивается вничью, если это случается в последний период игры.
- 6.12. (a) Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.
- (b) Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки или по поводу невозможного хода.
- (c) В каждом случае, арбитр принимает решение, когда партия должна быть возобновлена.
- (d) Если игрок останавливает часы, чтобы обратиться к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока причина для этого обращения. Если очевидно, что у игрока нет веской причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со *Статьей 13.4*.
- 6.13. Если произойдет какое-либо нарушение и (или же) фигуры должны быть восстановлены в предшествующей нарушению позиции, арбитр должен как можно более точно определить время, которое должно быть установлено на часах. Он также должен, в случае необходимости, отрегулировать счетчик ходов на часах.
- 6.14. В игровом зале разрешается использовать экраны, мониторы и демонстрационные шахматные доски, показывающие текущие позиции, ходы и их число, а также часы, показывающие количество сделанных ходов. Но игрок не может делать заявление на основании этой информации.

Статья 7: НАРУШЕНИЯ И НЕПРАВИЛЬНОСТИ

7.1. Если во время игры обнаруживается, что:

- (a) начальная позиция фигур была неправильной, партия должна быть отменена и играется новая партия;
- (b) доска была установлена не так, как требует *Статья 2.1*, партия продолжается, но достигнутая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную доску.

7.2. Если партия началась другим цветом, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.

7.3. Если игрок сдвинет одну или более фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за свое время. При необходимости игрок или его партнер должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

7.4.(a) Если в ходе игры обнаруживается, что был сделан, невозможный по Правилам, ход, включая нарушения требований о превращении пешки или взятие короля партнера, то должна быть восстановлена позиция перед совершением этого невозможного хода. Если позиция перед нарушением не может быть восстановлена, партия должна продолжаться с последней, установленной до этого нарушения, позиции. Показания часов должны быть установлены согласно *Статье 6.13*. К ходу, который совершается вместо невозможного, применяются *Статьи 4.3 и 4.6*. После этого партия должна быть продолжена с восстановленной позиции.

Комментарий к Статье 7.4a.

Невозможный ход при классическом контроле фиксируется участником, а если он не заявил о невозможном ходе и сделал ответный ход, арбитром. Если заявление делает участник, то он останавливает часы и обращается к арбитру. В этом случае арбитр предупреждает игрока, совершившего невозможный ход, и добавляет заявителю 2 минуты. Если участники решают проблему, не обращаясь к арбитру, дополнительное время не добавляется. Если игрок не увидел, что партнер совершил невозможный ход, и сделал ответный ход, арбитр останавливает часы, просит исправить невозможный ход, но не добавляет дополнительное время.

(b) В случае применения *Статьи 7.4(a)* — за первых два невозможных хода, сделанных игроком, арбитр должен добавить его противнику, заявившему об этом, в каждом случае 2 дополнительные минуты; если игрок делает третий невозможный ход, партия должна быть объявлена проигранной этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что невозможно поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

7.5. Если в ходе игры обнаружится, что фигуры были сдвинуты с их полей, должна быть восстановлена позиция перед нарушением. Если позиция, которая была перед нарушением, не

может быть восстановлена, партия продолжается с последней восстановленной позиции. Показания часов должны быть установлены в соответствии со *Статьей 6.14*.

Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ

8.1. Во время игры от каждого игрока требуется вести запись своих ходов и ходов партнера, по возможности ясно и разборчиво, алгебраической нотацией (Приложение С), на бланке, предназначенном для этого соревнования.

Запрещается записывать ходы заранее, если игрок не требует ничью согласно *Статье 9.2* или *Статье 9.3* или при откладывании партии. Игрок может ответить на ход партнера перед тем, как его записать, но он должен записать свой предыдущий ход перед тем, как сделать следующий. Оба игрока должны отмечать предложение ничьей на бланке. (Приложение С.13) Если игрок не в состоянии сам вести запись, то он может предоставить помощника, который должен быть утвержден арбитром, или он может просить обеспечить его помощником для записи ходов. Его часы должны быть скорректированы судьей.

Комментарий к Статье 8.1.

Арбитр по заявлению партнера должен сделать игроку замечание о недопустимости ведения записи ходов до их воспроизведения на доске, затем – предупреждение. В случае третьего нарушения арбитр добавляет партнеру 2 дополнительные минуты.

8.2. Судья должен иметь возможность видеть бланк для записи на протяжении всей партии.

8.3. Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.

8.4. Если у игрока остается на часах менее пяти минут до контроля и ему не добавляется дополнительное время (30 секунд или более) после каждого хода, то в течение оставшейся части периода, он не обязан следовать требованиям *Статьи 8.1*. Сразу после падения одного флажка игрок, который не вел запись, должен полностью восстановить запись партии на бланке до того, как он сделал следующий ход на шахматной доске. Если при этом его ход, он может воспользоваться бланком партнера, но он должен вернуть его перед своим ходом.

Комментарий к Статье 8.4.

Игрок должен восстановить запись сразу после падения флажка за счет своего времени, так как в этот момент необходимо убедиться, что контроль пройден.

8.5. (а) Если оба игрока не в состоянии вести запись в соответствии со *Статьей 8.4*, арбитр или его помощник должны стараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем обоим партнерам следует полностью восстановить свои бланки записей, используя запись арбитра или бланк партнера.

(б) Если в обоих бланках ходы записаны не полностью, партнеры должны восстановить запись на другой доске под наблюдением арбитра. Арбитр должен остановить часы, записать фактическую позицию на доске, показания часов и число сделанных ходов, прежде чем начнется восстановление записи.

8.6. Если бланки записи не могут быть восстановлены до возникшей позиции, и нельзя подтвердить, что игрок превысил отведенное ему время, партия продолжается и делается очередной ход. Ход считается первым до следующего контроля, если не выяснилось, что ходов сделано больше.

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указывающие результат партии. Даже если результат указан неверно, он должен быть засчитан, если арбитр не решит иначе.

Статья 9: НИЧЬЯ

9.1. (а) В положении о соревновании может быть указано, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее указанного числа ходов или без согласия арбитра.

(б) Если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

1. Игрок, который хочет предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на доске, но перед переключением часов. Предложение в любой другой момент игры остается действительным, но должна учитываться *Статья 12.6*. С таким предложением не могут быть связаны никакие условия. При этом предложение не может быть взято назад и остается в силе, пока партнер не примет его или отвергнет его устно; отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взятие; или же партия завершится другим путем.

2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке с помощью символа = (см. Приложение С13).

3. Требования ничьей в соответствии со *Статьями 9.2, 9.3 или 10.2* должны рассматриваться как предложение ничьей.

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

(а) возникнет, если он сначала запишет свой ход на бланке и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход,

(b) уже возникла и игрок, чья очередь хода, требует ничью.

Позиции, упомянутые в пунктах (а) и (b) считаются одинаковыми, если очередь хода за тем же самым 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, в новой позиции уже не может быть взята или потеряно право на рокировку. Право на рокировку теряется только после того, как король или ладья сделали ход.

9.3. Партия признается закончившейся вничью по правильному заявлению игрока, за которым очередь хода, если:

(а) он записывает ход на бланке и заявляет о своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов сделаны игроками без перемещения пешек и взятия фигур;

(b) последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без перемещения пешек и без взятия любой фигуры.

9.4. Если игрок касается фигуры (см. статью 4.3) без заявления о ничьей, он на этом ходу теряет право требовать ничью, согласно *Статьям 9.2 и 9.3*.

9.5. Если игрок заявляет о ничьей согласно *Статьям 9.2 или 9.3*, он может остановить часы (см. статью 6.12b). Игрок не может забрать свое заявление назад,

(а) если такое заявление окажется правильным, партия сразу заканчивается вничью;

(b) если оно окажется неправильным, арбитр должен добавить к оставшемуся у партнера времени три минуты, а партия должна продолжена. Если требование было основано на предполагаемом ходе, то этот ход должен быть сделан в соответствии со *Статьей 4*.

9.6. Партия заканчивается вничью, когда достигается позиция, в которой мат не может быть поставлен любой серией ходов, разрешенных Правилами. Это немедленно заканчивает партию.

Статья 10: БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ

10.1. "Быстрая игра до конца партии" - это последняя фаза партии, когда все оставшиеся до конца партии ходы должны быть сделаны в ограниченное время.

10.2. Если у игрока, который должен делать ход, остается менее двух минут, он может заявить о ничьей, до того как упал его флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить часы (см. статью 6.12.b).

(а) Если арбитр согласен, что партнер не пытается выиграть партию нормальными средствами, или, что невозможно выиграть нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

(b) Если арбитр откладывает свое решение, партнеру могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия продолжается в присутствии арбитра, если возможно. Судья должен объявить окончательный результат партии в течение последующей игры или после падения флага. Он должен объявить ничью, если он согласен, что заключительная позиция не может быть выиграна нормальными средствами, или, что партнер не делал достаточных попыток победить нормальными средствами.

(с) Если арбитр отклоняет требование, партнеру должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

(d) Решение судьи в отношении пунктов (а), (b) и (с) должно быть окончательным.

Комментарий к Статье 10.2.

Спорное правило. Оно исчезает при применении электронных часов, если используются режимы с добавлением времени. В 10.2.с. добавляются 2 минуты только, если арбитр считает заявление о ничьей заведомо ложным. Чаще всего арбитр просит продолжать игру и смотрит, как игрок, отклонивший ничейное предложение, пытается играть на победу. Если таких попыток арбитр не видит, то, не дожидаясь падения флага, он фиксирует ничью.

Статья 11: ОЧКИ

11.1. Если заранее не установлено иначе, то игрок, который выиграл партию, или выиграл из-за неяви партнера, получает одно очко (1), игрок, который проиграл, не получает очков (0), а игрок, сыгравший вничью, получает пол-очка (1/2).

Статья 12: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

12.1. Игроки не должны допускать никаких действий, которые наносят ущерб репутации шахматной игры.

12.2 Игрокам не разрешается покидать турнирное помещение без разрешения судьи. Турнирное помещение определяется как игровая площадка, туалетные комнаты, зона отдыха, места для курения, а также все другие места, указанные судьей. Игрок, за которым очередь хода, не может оставлять игровую площадку без разрешения судьи.

12.3.

(a) Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо заметки, источники информации, советы, или анализировать на другой доске.

(b) Без разрешения арбитра игрокам запрещено иметь в турнирном помещении не выключенные мобильные телефоны и другие средства связи. Если такие устройства производят звук, игроку ставится поражение. Если при этом противник не может выиграть любой серией возможных ходов, ему ставится ничья.

(c) Курение разрешается только в месте, назначенном судьей.

12.4. Бланки партий предназначены только для записи ходов, показаний часов, предложения ничьей.

12.5. Игроки, которые закончили свои партии, становятся зрителями.

12.6. Запрещается отвлекать или раздражать противника каким-либо способом. Это включает необоснованные претензии, необоснованные требования ничьей или внесение источника шума в игровое помещение.

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

12.8. Участник, отказывающийся соблюдать Правила Шахмат, должен быть наказан присуждением поражения. Результат, который будет засчитан партнеру, определяется арбитром.

Комментарий к Статье 12.8.

Может быть поставлен «0» - за несоблюдение Правил Шахмат, а партнеру «1/2», если у него нет достаточного материала, чтобы поставить кооперативный мат.

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

12.10 Игрок не может опротестовать решение арбитра по статье 10.2d и Приложению D. В остальных случаях игрок может обжаловать любое решение судьи, если в положении о соревновании (регламенте) не указано обратное.

Статья 13: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие)

13.1. Арбитр должен обеспечить, чтобы Правила Шахмат строго соблюдались.

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

13.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать соблюдение решений, которые он принимает, и, при необходимости, налагать на игроков наказания.

13.4. Арбитр может применять одно или несколько из следующих наказаний:

(a) предупреждение;

(b) увеличение оставшегося у партнера времени;

(c) уменьшение оставшегося времени игроку, который нарушил Правила;

(d) объявление о проигрыше партии;

(e) уменьшение количества очков в данной партии игроку, который нарушил Правила;

(f) увеличение набранных очков игроку, чей партнер нарушил Правила;

(g) исключение нарушителя из соревнования.

13.5. Арбитр может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае постороннего вмешательства в игру.

13.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в *Правилах шахмат*. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме применения *Статьи 8.5*, когда один игрок просрочил время. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его партнер сделал ход или что этот участник забыл переключить часы.

13.7. (a) Зрителям и игрокам не разрешается разговаривать в турнирном помещении, каким-нибудь способом мешать другим игрокам. В случае необходимости, арбитр может удалить нарушителей из турнирного помещения. Если кто-то обнаруживает какое-либо нарушение, он может сообщить об этом только арбитру.

(b) Кроме лиц, уполномоченных арбитром, запрещено пользоваться мобильным телефоном и другими средствами коммуникационной связи в турнирном помещении и любой сопредельной области, определенной арбитром.

Комментарий к Статье 13

Может быть поставлен «0» - игроку за несоблюдение Правил Шахмат, а партнеру «1/2», если у него нет достаточного материала, чтобы поставить кооперативный мат.

Статья 14: ФИДЕ

14.1. Федерации, являющиеся членами ФИДЕ, могут обращаться в ФИДЕ с просьбой дать официальное разъяснение по проблемам, касающимся Правил Шахмат.

ПРИЛОЖЕНИЕ

А. БЫСТРАЯ ИГРА

A1. “Быстрая игра” – это такая игра, где все ходы должны быть сделаны в фиксированное время от 15 до 60 (не более) минут для каждого игрока, или время, выделенное на игру плюс какое-то добавочное время, умноженное на 60 ходов от 15 до 60 (не более) минут для каждого игрока.

A2. Игрокам не обязательно записывать ходы.

A3. В случае, если возможно нормальное наблюдение за игрой (например, один арбитр не более, чем на три партии), Правила Шахмат ФИДЕ должны соблюдаться.

A4. В случаях, когда невозможно нормальное наблюдение за игрой, Правила Шахмат ФИДЕ соблюдаются, кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами быстрой игры.

(a) Как только каждый игрок сделал три хода, не принимаются никакие заявления относительно неправильного расположения фигур, ориентации доски или установки показаний часов. В случае неправильной установки короля и ферзя рокировка короля невозможна.

(b) Судья должен принимать решения согласно *Статье 4* (Прикосновение к фигуре) только, если заявление сделано одним или обоими партнерами.

(c) Невозможный ход закончен, когда часы партнера пущены. В этом случае партнер имеет право заявить о невозможном ходе, но только до того, как сделает свой ход. После такого заявления судья будет принимать решение. Однако, если оба короля находятся под шахом, или превращенная пешка не заменена, арбитр должен вмешаться, если это возможно.

(d) Флажок считается упавшим, когда правильное заявление об этом делается игроком. Арбитр должен воздерживаться от сообщения о падении флажка, но он может это сделать, если оба флага упали.

1. Чтобы заявить о выигрыше по времени, игрок должен остановить часы и известить судью. При этом флажок заявителя должен оставаться не упавшим.

2. Если оба флажка упали, как указано в пунктах 1 и 2, партия признается закончившейся вничью.

В. БЛИЦ

V1. “Блиц” – это такая партия, в которой все ходы должны быть сделаны менее чем за 15 минут для каждого игрока. Или время, выделенное на игру плюс какое-то добавочное время, умноженное на 60 ходов, но не более 15 минут для каждого игрока.

V2. В случае, если возможно нормальное наблюдение за игрой (один арбитр на одну партию), Правила Шахмат ФИДЕ и Приложение A2 должны соблюдаться.

V3. В случаях, когда невозможно нормальное наблюдение за игрой, они заменяются следующими Правилами.

(a) Игра подчиняется Правилам “Быстрой игры” (Приложение А) кроме случаев, где они заменяются следующими Правилами блица.

(b) Статьи 10.2. и A4c не применяются.

(c) Невозможный ход считается сделанным, если были пущены часы партнера. Партнер имеет право заявить о выигрыше перед тем, как он сделает ответный ход. Как только партнер сделал свой ход, заявления о невозможном ходе не принимаются. Если игрок не может поставить мат королю партнера любой серией, разрешенных Правилами, ходов, партнер имеет право заявить о ничьей до того, как сделает свой ход. После того, как противник сделал свой ход, невозможный ход не может быть исправлен, за исключением взаимного согласования без вмешательства арбитра.

С. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей одну систему записи партии - алгебраическую и рекомендует использование ее также для шахматной литературы и периодики. Бланки для записи партий, в которых вместо алгебраической применена другая нотация, не могут использоваться как подтверждающие документы в случаях, когда используются бланки игроков. Судья, видя, что игрок использует другую нотацию вместо алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

Описание алгебраической нотации.

S1. В данном описании термин «фигура» означает все фигуры, за исключением пешек.

S2. Каждая фигура обозначается первой заглавной буквой названия фигуры.

Пример: Кр -король (в русской нотации для короля используются две буквы), Ф -ферзь, Л -ладья, С -слон, К - конь.

S3. Для обозначения фигуры каждый игрок может использовать первую букву названия, принятую в его стране.

Примеры: F — для слона соответствует французскому, L — голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.

C4. Пешки не указываются их первой буквой, но распознаются в связи с отсутствием такой буквы.

Примеры: e5, d4, a5.

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

C5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются маленькими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.

C6. 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 устанавливаются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

C7. Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов обозначается комбинацией буквы и цифры.

C8. Каждый ход фигуры определяется первой буквой названия фигуры и полем, на которое фигура пошла. Например: Be5, Nf3, Rd1.

В случае пешек обозначаются только поля, на которые они пошли.

Например: e5, d4, a5.

C9. Когда фигура совершает взятие, между первой буквой и полем, на которое она ходит, ставится знак "x".

Примеры: Sxe5, Lxf3, Lxd1.

Когда взятие совершает пешка, то указывается не только поле, на которое она становится, но и вертикаль, которую она покидает. Обозначается также взятие - знаком "x".

Примеры: dxe5, gxf3, axb5.

В случае "взятия на проходе" указывается поле, которое покидает пешка, совершающая взятие, и поле, на которое она становится, а в конце сокращенно добавляется "e.p".

C10. Если две одноименные 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,

(a) обозначается первая буква названия фигуры,

(b) название покидаемой вертикали, и

(c) поле, на которое становится фигура.

(2) Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали,

(a) обозначается первая буква названия фигуры,

(b) номер покидаемой горизонтали, и

(c) поле, на которое становится фигура.

(3) Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, способ (1) предпочтителен.

В случае взятия между (b) и (c) ставится знак - "x"

Примеры:

(1) Два коня на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: обозначается Kgf3 или Kef3.

(2) Два коня на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: здесь обозначается K5f3 или K1f3.

(3) Два коня на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: они обозначаются Khf3 или Kdf3.

Если на поле f3 происходит взятие, предшествующие примеры изменяются вставкой знака "x":

(1) Kgxf3 или Kdxf3,

(2) K5xf3 или K1xf3,

(3) Khxf3 или Kdxf3.

C11. Если две пешки могут взять одну и ту же фигуру или пешку партнера, пешка, которая ходит, обозначается:

(a) буквой вертикали, которую она покидает,

(b) знаком "x",

(с) полем, на которое она становится.

Пример: Если белые пешки на полях с4 и е4, а черная пешка или фигура на поле d5, запись такова - сxd5 или еxd5.

С12. В случае превращения пешки обозначается фактический ход пешки и указывается буква новой фигуры. Примеры: d8Ф, f8К, b1С, g1Л.

С13. Предложение ничьей должно быть отмечено как “=“.

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),

x взятие,

+ шах,

++ или # мат,

е.р. - взятие “на проходе”.

Запись на бланке шаха, мата и взятия не обязательна.

Пример партии:

1. e4 e5 2. f4 f5 3. exf5 Фh4+ 4. g3 Фе7 5. Фh5+ Кpd8 6. fxe5 Фхе5+ 7. Ce2 Kf6 8. Фf3 d5 9. g4 h5 10. h3 hxg4 11. hxg4 Лхh1 12. Фхh1 Фg3+ 13. Kpd1 Kxg4 14. Фxd5+ Cd7 15. Kf3 Kf2+ 16. Kpe1 Kd3+ 17. Kpd1 Фе1+ 18. Kxe1 Kf2++.

D. БЫСТРАЯ ИГРА В ОТСУТСТВИЕ СУДЬИ

D1. В случае, если партии играют по правилам *Статьи 10*, игрок может потребовать зафиксировать ничью, когда у него осталось менее двух минут, и до того, как упал его флажок.

Он может сделать такое заявление в следующих случаях:

(а) партнер не может выиграть нормальными средствами,

(b) партнер не прилагает усилий, чтобы выиграть нормальными средствами.

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

В случае (b) игрок должен записать конечную позицию и приложить бланк, в котором должна быть приведена полная запись вплоть до прекращения игры. Партнер удостоверяет как бланк, так и конечную позицию. Заявление должно быть рассмотрено судьей, решение которого считается окончательным.

E. ПРАВИЛА ИГРЫ СО СЛЕПЫМИ И С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ

E1. Организаторы соревнований должны иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от местных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически слепыми) любой игрок может требовать использования двух досок так, что видящие игроки используют нормальную доску, а игроки с ослабленным зрением — специально устроенную доску. Специально устроенная доска должна отвечать следующим требованиям:

a. Размер – не менее 20x20 сантиметров;

b. Черные квадраты, слегка поднятые;

c. Отверстие в каждом квадрате;

d. Каждая фигура, обеспечена штырем, который вставляется в отверстие;

e. Фигуры "Стаунтон", черные фигуры с особыми отметками.

E2. Во время партии применимы следующие инструкции:

1. Ходы должны быть четко объявлены, повторены противником и выполнены на его доске.

Чтобы сделать объявление ясным, насколько возможно, используются следующие названия вместо соответствующих букв, алгебраической нотации

A – «Анна»

B – «Белла»

C – «Цезарь»

D – «Давид»

E – «Ева»

F – «Феликс»

G – «Густав»

H – «Хектор»

Горизонталы от белых до черных должны получить немецкие номера:

1 - eins «айн»

2 - zwei «цвай»

3 - drei «драй»

4 - vier «фир»

5 - fuenf «фюнф»

6 - sechs «зекс»

7 - sieben «зибен»

8 - acht «ахт»

- Рокировка объявляется "Lange Rochade" («Ланг Рохад» по-немецки, для длинной рокировки) и "Kurze Rochade" («Кюрц рохад» по-немецки, для короткой рокировки).
- Фигуры получают названия: Koenig «кениг», Dame «даме», Turm «турм», Laeuffer «лойфер», Springer «шпрингер», Bauer «бауэр»
2. На особой доске незрячего игрока фигура должна рассматриваться "тронутой", когда она была вынута из гнезда (отверстия).
 3. Ход считается "выполненным" когда:
 - a. в случае взятия - взятая фигура была удалена с доски игроком, чья очередь хода;
 - b. фигура помещена в другое отверстие;
 - c. ход был объявлен. Только после этого должны быть включены часы противника. Для видящего игрока имеют силу обычные Правила.
 4. В соревнованиях для игроков с ослабленным зрением должны применяться специально устроенные шахматные часы, которые имеют следующие особенности:
 - a. Циферблат, оснащенный укрепленными стрелками. Каждые пять минут должны быть отмечены на циферблате одной выпуклой точкой, и каждые 15 минут двумя выпуклыми точками.
 - b. Флажок, который можно легко почувствовать рукой. Особенно необходимо учесть, что у игрока с ослабленным зрением должна быть возможность нащупать рукой минутную стрелку в течение последних 5 минут каждого часа.
 5. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись ходов в азбуке Брайля, или от руки, или делать запись ходов на диктофон.
 6. Ошибка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы противника.
 7. Если во время партии на двух досках партнеров возникли различные позиции, арбитр должен привести их в соответствие с записью партии на бланках обоих партнеров. Если записи партии на бланках соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии.
 8. Если возникла такая ситуация (пункт 7) и записи партии на двух бланках отличаются, арбитр должен восстановить правильное течение партии, согласовать записи партии на обоих бланках и соответственно откорректировать показания часов.
 9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать помощника, в обязанности которого входит:
 - a. выполнение хода любого игрока на доске соперника,
 - b. объявление ходов обоих игроков,
 - c. вести запись ходов игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника (с учетом подпункта 3. - с объявлением),
 - d. сообщать незрячему игроку (только при его запросе) число сделанных ходов и время, затраченное обоими игроками,
 - e. требовать зафиксировать результат партии в случаях, когда пройден контроль времени и сообщать диспетчеру, когда видящий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,
 - f. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.
 10. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, видящий игрок может обратиться к тому, кто должен выполнить обязанности, упомянутые в пунктах 9a и b.

Chess960 Rules

- F1. Стартовая позиция создается случайным образом, при соблюдении определенных правил. После этого игра развивается так же, как стандартные шахматы. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель партии состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.
- F2. Стартовая позиция должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки расположены на втором ряду, как в обычных шахматах. Все остальные белые фигуры случайным образом размещаются на первом ряду, но со следующими ограничениями:
 - a. Король находится между двумя ладьями.
 - b. Слоны находятся на полях противоположного цвета.
 - c. Черные фигуры располагаются напротив белых.
 Стартовые позиции могут быть созданы до игры либо компьютерной программой, либо с использованием костей, монеты, открыток и т.д.
- F3. Рокировка
 - a. Правила позволяют каждому игроку один раз за игру делать рокировку, в которой король и ладья могут двигаться в один ход. Но, необходимо разъяснение правил рокировки, потому что стандартные правила рокировки для шахмат предполагают первоначальное фиксированное расположение ладьи и короля, которые зачастую не применяются в Chess960.
 - b. Как выполняется рокировка

В Chess960, в зависимости от расположения короля и ладьи, рокировка выполняется четырьмя методами:

1. Двойной ход королем и ладьей.
2. Позиционная рокировка: Король и ладья меняются местами.
3. Рокировка короля - перемещается только король.
4. Рокировка ладьи – перемещается только ладья.

Рекомендации:

1. Когда рокировка делается на доске, рекомендуется сначала переместить короля на свободную клетку рядом с окончательной позицией, ладья затем переходит на позицию рокировки, и после этого король передвигается на свое место.
2. После рокировки король и ладья стоят на тех же позициях, как и в стандартных шахматах.

Разъяснения:

Таким образом, после рокировки в длинную сторону король находится на квадрате c1 для белых и c8 для черных, а ладья находится на квадрате d1 для белых и d8 для черных. После рокировки в короткую сторону король стоит на квадрате g1 для белых и g8 для черных, а ладья стоит на квадрате f1 для белых и f8 для черных.

Примечания:

1. Чтобы избежать недоразумения, полезно сказать "Я собираюсь рокировать" перед рокировкой.
2. В некоторых позициях, король или ладья при рокировке не перемещаются.
3. В некоторых позициях рокировка может быть произведена первым ходом.
4. Все поля между королем и конечным полем и все поля между ладьей и конечным полем должны быть свободны за исключением короля и рокирующей ладьи.
5. В некоторых позициях, некоторые поля могут быть заняты в течение рокировки, которые должны быть свободны в стандартных шахматах. Например, после длинной рокировки (O-O-O), возможно иметь фигуры на полях a, b, и/или e, а после короткой рокировки (O-O), возможно иметь фигуру на поле e и/или h.

РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ ПРИ ОТКЛАДЫВАНИИ ПАРТИИ

1. (a) Если партия не завершается к концу времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, чья очередь хода, записать свой секретный ход. Игрок должен записать его четкой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк партнера в конверт, заклеить конверт и только затем остановить свои часы, не пуская часы партнера. До остановки часов игрок сохраняет право изменять записанный ход. Если после того, как судья предложил записать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на бланке как секретный ход.
(b) Игрок, за которым очередь хода после контрольного, желающий отложить партию до окончания игрового времени, должен взять оставшееся время до конца тура на себя.
2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
 - (a) фамилии партнеров,
 - (b) позиция, возникшая перед записанным ходом,
 - (c) время, использованное каждым игроком,
 - (d) фамилия игрока, который записал ход,
 - (e) номер записанного хода,
 - (f) предложение ничьей, если оно было сделано перед откладыванием партии,
 - (g) дата, время и место возобновления игры.
3. Судья должен проверить точность информации на конверте и отвечает за его сохранность.
4. Если игрок предложил ничью после того, как его партнер запечатал свой секретный ход, предложение остается в силе, пока партнер не примет или не отвергнет его согласно *Статье 9.1*.
5. Перед возобновлением игры на доске ставится позиция, записанная на конверте, а на часах - время, использованное каждым игроком (записанное на конверте).
6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или, если один из игроков уведомил судью, 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 его записанный ход:
 - (a) неоднозначный;
 - (b) такой, что его истинное значение невозможно установить;
 - (c) невозможный.
9. Если в назначенное время возобновления игры:

(а) присутствует игрок, который должен отвечать на записанный ход, то конверт вскрывается, записанный ход делается на доске и пускаются часы;

(b) 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;

(с) не присутствует игрок, который записал секретный ход, его партнер имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать бланк в новый конверт, остановить часы и пустить часы партнера. В этом случае конверт передается арбитру для хранения и вскрывается по прибытии партнера.

10. Игроку, который опаздывает больше чем на час к началу отложенной партии, засчитывается поражение. Тем не менее, если опоздавший игрок записал ход, который будет последним, принимается иное решение. Если:

(а) отсутствующий игрок выигрывает благодаря тому, что записанным ходом ставит мат,

(b) отсутствующий игрок фиксирует ничью записанным ходом, приводящим к пату, или к позиции, указанной в *Статье 9.6*,

(с) присутствующий игрок проигрывает согласно *Статье 6.9*.

11. (а) Если конверт, содержащий записанный ход, утерян, партия продолжается с отложенной позиции, время на часах устанавливается как на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок делает "записанный" ход (согласно его заявлению) на доске.

(b) Если восстановить позицию невозможно, партия аннулируется и должна быть сыграна заново.

12. Если при возобновлении игры кто-либо из партнеров, не сделав ход, заметит, что время установлено на часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не установлена, партия продолжается без исправления времени, 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.