



**GENS UNA SUMUS**

## **КОМИССИЯ АРБИТРОВ ФИДЕ**



# **РУКОВОДСТВО ДЛЯ АРБИТРОВ**

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ**

**перевод - международный арбитр Е.В. Половина  
редактор – международный арбитр А.В. Ткачев**

**октябрь 2022 г.**

## Приветствие Президента ФИДЕ

Уважаемые любители шахмат,

Комиссия арбитров ФИДЕ представляет собой одно из самых многочисленных сообществ в семье ФИДЕ, насчитывающее более 14 000 лицензированных арбитров, и играет важную роль в развитии шахмат во всем мире.

В дополнение к организации семинаров и практикумов и регулярной публикации на своем веб-сайте рекомендаций и нового контента для всех шахматных арбитров, важным достижением Комиссии арбитров ФИДЕ является Руководство для арбитров. Этот документ был создан несколько лет назад в убеждении, что важно иметь политику и процедуры, которые могли бы быть легкодоступны и оказывать большую помощь арбитрам, национальным шахматным федерациям, игрокам и всем, кто участвует в организации шахматных турниров.

Руководство для арбитров в настоящее время обновлено, и читатели найдут в этой книге новые правила и все необходимые документы для шахматных арбитров, которыми можно руководствоваться в своей повседневной деятельности командой самых опытных экспертов в этой области. Я искренне надеюсь, что эта книга станет важным инструментом для подготовки будущих арбитров и будет способствовать увеличению числа квалифицированных профессиональных шахматных арбитров в мире и дальнейшему обогащению их навыков, чтобы они могли наилучшим образом выполнять свои обязанности.

Я горжусь тем, что могу выразить свою глубочайшую признательность Комиссии арбитров ФИДЕ и всем, кто внес свой вклад в создание этого нового выпуска Руководства для арбитров.

Аркадий Дворкович

Президент ФИДЕ

## ВВЕДЕНИЕ

Уважаемые коллеги-арбитры, дорогие друзья!

Это руководство ваше!

С момента первого издания, опубликованного в 2013 году, Руководство для арбитров стало справочным материалом для тысяч шахматных арбитров по всему миру. Он развивался с течением времени, добавляя правила, делясь примерами или комментариями, удаляя устаревшие части ...

Год за годом он собирал опыт коллег, страстно вкладывающих свою энергию в то, чтобы сделать руководство лучше! Наше пособие является не просто командной работой, но и конкретной иллюстрацией девиза ФИДЕ: *Gens Una Sumus* – мы одна семья. Одна семья с другими комиссиями, которые производят правила, которые мы должны применять в турнирах; и особенно с арбитрами, разделяющими различные мнения или отзывы. Спасибо всем вам за ваш вклад в развитие нашего сектора!

Это новое издание включает в себя некоторые важные изменения в правилах. Пожалуйста, ознакомьтесь с ними:

- Глава 10 теперь называется «Положение ФИДЕ для арбитров» с новыми положениями о званиях, обучении, классификации и назначениях арбитров на всемирные турниры ФИДЕ.
- Главы 6 и 7 отражают последние изменения в Положениях о рейтингах и званиях. Они имеют решающее значение для наших коллег, оформляющих нормы для игроков.

Нашей команде также потребовалось некоторое время, чтобы просмотреть некоторые комментарии и примеры экзаменационных вопросов, чтобы адаптировать их к последним изменениям, чтобы вы не столкнулись с несоответствиями между официальным текстом и представленными конкретными примерами.

По всем этим причинам Комиссия арбитров ФИДЕ с гордостью выпускает Руководство для арбитров ФИДЕ 2022 года!

Желаю вам хорошего чтения и ещё лучших турниров!

Лоран ФРЕЙД  
Председатель  
Комиссии арбитров ФИДЕ

## Список изменений

Номер версии	Дата	Изменения
04	апрель 2020 г.	<p>Некоторые незначительные грамматические исправления</p> <p>Изменение порядка глав</p> <p>Пересмотр некоторых толкований</p> <p>Положение о рейтингах ФИДЕ для быстрых шахмат и блица</p> <p>Новые стандарты шахматного оборудования, игровой зоны для турниров ФИДЕ, скорости игры и правила тай-брейка</p> <p>Новые Общие правила и технические рекомендации при проведении соревнований</p>
05	март 2021 г.	<p>Дополнение: Положения ФИДЕ для игры онлайн (Глава 13)</p> <p>Примечания профессора Кена Регана о применении статистических данных</p> <p>Примеры экзаменационных вопросов для арбитров ФИДЕ (Глава 14)</p> <p>Новые комментарии и обновление предыдущих толкований</p>
06	февраль 2022 г.	<p>Общее обновление комментариев и примеров</p> <p>Система Шиллера в типах турниров (Глава 4)</p> <p>Обновления: Положение о рейтинге ФИДЕ (Глава 6)</p> <p>Положение о рейтингах ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу (Глава 6)</p> <p>Положение о международных званиях ФИДЕ (Глава 7)</p> <p>Положение ФИДЕ для арбитров (Глава 10)</p> <p>Формы заявок (приложения)</p>
07	октябрь 2022 г.	<p>Новые стандарты шахматного оборудования (Глава 8)</p> <p>Новое электронное шахматное оборудование, соответствующее требованиям ФИДЕ (Глава 8)</p> <p>Новая роль капитана (Глава 9)</p> <p>Новые Античитерские рекомендации (Глава 3)</p> <p>Обновлено: Положение ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу (B02) (Глава 6)</p> <p>Положение о званиях арбитров (Глава 10) Новые комментарии и обновление некоторых предыдущих толкований.</p>

## Содержание\_Тос121264890

Президент ФИДЕ.....	iii
Содержание .....	vi
ГЛАВА 1: РОЛЬ АРБИТРОВ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ .....	1
Резюме общих обязанностей арбитра.....	3
Краткая история Правил игры в шахматы .....	4
ВВЕДЕНИЕ .....	7
ПРЕДИСЛОВИЕ.....	7
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ .....	8
Статья 1: Сущность и задачи игры в шахматы.....	8
Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске .....	8
Статья 3: Ходы фигур.....	10
Статья 4: Выполнение ходов.....	14
Статья 5: Завершение партии .....	17
ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ.....	17
Статья 6: Шахматные часы.....	17
Статья 7: Нарушения .....	23
Статья 8: Запись ходов .....	26
Статья 9: Ничья.....	28
Статья 10: Очки.....	30
Статья 11: Поведение игроков .....	31
Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие) .....	34
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	36
Приложение А. Быстрые шахматы .....	36
Приложение В. Блиц.....	38
Приложение С. Алгебраическая нотация .....	39
Приложение D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением .....	42
Рекомендации .....	45
Рекомендация I: Отложенные партии .....	45
Рекомендация II: Правила игры в шахматы 960.....	47
Рекомендации III. Игра без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии.....	49
Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы.....	51
ГЛАВА 3: АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.....	57
I. Цель, руководящие принципы, определения .....	57

II. Сфера полномочий.....	59
III. Жалобы и расследования .....	60
IV. Процедура расследования.....	61
V. Явно необоснованные обвинения .....	62
VI. Положения о процедуре .....	62
АНТИЧИТЕРСКИЕ МЕРЫ ЗАЩИТЫ .....	64
Раздел 1 – Уровни защиты .....	64
Раздел 2 – Профилактика .....	65
Раздел 3 – Различные стандарты АЧ Мер Защиты .....	66
Приложение А .....	68
Примечания профессора Кена Регана о применении статистических данных.....	70
I. Цели статистических результатов.....	70
II. Статистические тесты .....	70
III. Типы действий арбитра .....	71
IV. Инструкции по использованию статистических данных .....	71
V. Процесс помимо данных наблюдения.....	72
VI. Инструкция по рассмотрению жалоб.....	72
VII. Инструкция по оценке жалоб.....	73
VIII. Суждения на месте и дальнейшие шаги.....	74
ГЛАВА 4: ТИПЫ ТУРНИРОВ .....	75
1. Круговая система.....	75
2. Швейцарские системы.....	76
3. Схевенингенская система.....	78
5. Система Шиллера.....	80
6. Система Скалицкой.....	81
7. Другие системы .....	82
7.1 Матчи.....	82
7.2 Нокаут-система .....	82
ГЛАВА 5: ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ (С.04).....	83
Основные Правила Швейцарских Систем (С.04.1).....	83
Общие Правила Проведения Турниров По Швейцарской Системе (С.04.2).....	84
А. Системы жеребьёвки .....	84
В. Стартовый список.....	85
С. Позднее включение в турнир .....	86
D. Жеребьёвка, цвета фигур и правила опубликования.....	87

(Голландская) Система ФИДЕ (С.04.3).....	88
А. Вступительные замечания и определения .....	88
В. Процесс образования пар в группе .....	90
С. Критерии жеребьёвки .....	93
D. Правила последовательного образования пар .....	95
Е. Правила распределения цвета .....	96
Одобрённые ФИДЕ Ускоренные Системы (С04.5).....	97
Бакинский ускоренный метод .....	97
ГЛАВА 6: ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ (В02) .....	99
Положение о Рейтинге ФИДЕ (В02) .....	99
0. Введение.....	99
1. Скорость игры.....	99
2. Применяемые правила .....	99
3. Продолжительность игры .....	100
4. Частота отчетности .....	100
5. Несыгранные партии .....	100
6. Матчи .....	100
7. Официальный рейтинг-лист ФИДЕ .....	100
8. Применение рейтинговой системы ФИДЕ .....	101
9. Порядок отчётности.....	103
10. Включение в рейтинг-лист .....	104
ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГАХ ФИДЕ ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ И БЛИЦУ (В02).....	105
0. Введение.....	105
1. Скорость игры.....	105
2. Применяемые правила .....	106
3. Количество туров в день.....	106
4. Несыгранные партии .....	106
5. Матчи .....	106
6. Официальные рейтинг-листы ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу .....	106
7. Применение рейтинговой системы ФИДЕ .....	107
8. Порядок отчётности.....	110
9. Включение в рейтинг-лист .....	110
ГЛАВА 7: ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ (В01).....	111
0. Введение.....	111

1.0	Требования для званий, описанных в Ст. 0.3.....	113
2.	Формы заявок на присвоение званий приведены в Приложении к этому документу .....	123
3.	Формы заявок:.....	123
	Приложение.....	123
ГЛАВА 8: СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ (C01).....		132
1.	Шахматное оборудование .....	132
2.	Шахматные фигуры .....	132
3.	Шахматные доски .....	132
4.	Шахматные столы и стулья .....	133
5.	Шахматные часы .....	133
6.	Бланки для записи партий .....	133
ЭЛЕКТРОННОЕ ШАХМАТНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФИДЕ (C02) .....		135
1.	Процедура одобрения.....	135
2.	Требования к тесту .....	135
3.	Процедура тестирования .....	135
4.	Завершение теста .....	136
5.	Отчеты о тестировании.....	136
ГЛАВА 9: ОБЩИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ФИДЕ (C.05).....		137
	Предисловие .....	137
1.	Область применения.....	137
2.	Главный организатор (ГО).....	137
3.	Главный арбитр (ГА) .....	138
4.	Подготовка игровой площадки и шахматного оборудования.....	139
5.	Жеребьевка.....	139
6.	Условия жеребьевки и выхода из турнира.....	139
7.	Командные соревнования и роль капитана команды .....	141
8.	Тай-брейки и несыгранные партии .....	143
9.	Поведение игроков.....	145
10.	Процедура апелляции .....	146
11.	Средства массовой информации .....	146
12.	Приглашение, регистрация и функции для турниров уровня L1 .....	147
13.	Назначение главного арбитра для турниров уровня L1 .....	148
	Приложение 1: Подробные таблицы Бергера.....	149

Таблицы Бергера для круговых турниров.....	149
Приложение 2: Подробные таблицы Варма.....	151
Таблицы Варма.....	151
Приложение 3: Правила тай-брейка.....	152
ГЛАВА 10: Положения ФИДЕ для АРБИТРОВ (В06).....	160
В06.1 – Положения ФИДЕ о званиях арбитров.....	160
1. Общие положения.....	160
2. Нормы арбитров.....	160
3. Требования для получения звания арбитр ФИДЕ.....	162
4. Требования для получения звания международного арбитра.....	164
5. Процедура подачи заявки.....	165
6. Финансовые и нормативные положения.....	167
В06.2 – Положения ФИДЕ по обучению шахматных арбитров.....	168
1. Общие положения.....	168
2. Аккредитация лекторов ФИДЕ.....	168
3. Программа подготовки лекторов ФИДЕ.....	170
4. Обучение арбитров.....	172
5. Семинары.....	177
В06.3 – Положения ФИДЕ по классификации арбитров.....	182
1. Общие положения.....	182
2. Активные и неактивные международные арбитры и арбитры ФИДЕ.....	185
3. Категория А.....	186
4. Категория В.....	186
5. Категория С.....	187
6. Категория D.....	187
7. Процедура подачи заявки для классификации международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA).....	187
8. Назначение международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA) в соответствии с их категориями.....	188
В06.4 – Положение ФИДЕ по назначению арбитров на мировые соревнования.....	189
1. Общие положения.....	189
2. Область применения.....	189
3. Группы для выбора арбитров.....	190
4. Ограничения на назначения.....	191
5. Удаление из Панели.....	192

6. Назначение арбитров на турниры под эгидой Комиссии по Инвалидам и Комиссии по Турнирам .....	192
7. Назначение арбитров на турниры под эгидой Комиссии по глобальной стратегии .....	193
ГЛАВА 11: ПОЛОЖЕНИЯ ФИДЕ ДЛЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ ОНЛАЙН .....	194
Введение .....	194
Часть I: Основные правила игры .....	194
Статья 1: Применение Правил игры в шахматы ФИДЕ .....	194
Часть II: Правила онлайн-шахмат .....	195
Статья 2: Игровая зона .....	195
Статья 3: Перемещение фигур на виртуальной шахматной доске .....	196
Статья 4: Виртуальные шахматные часы .....	196
Статья 5: Завершение игры .....	197
Часть III: Правила онлайн-соревнований .....	198
Статья 6: Типы соревнований .....	198
Статья 7: Система очков .....	198
Часть III а: Правила онлайн-соревнований с наблюдением .....	198
Статья 8: Общие положения .....	198
Статья 9: Поведение игроков .....	199
Статья 10: Роль арбитра .....	201
Статья 11: Отключения .....	202
Статья 12: Игровое устройство .....	203
Статья 13: Система видеоконференцсвязи .....	203
Статья 14: Камеры и микрофоны .....	204
Статья 15: Нарушения .....	204
Часть III б: Правила соревнований по гибридным шахматам .....	206
Статья 16: Общие положения .....	206
Статья 17: Поведение игроков .....	207
Статья 18: Роль арбитра .....	208
Статья 19: Нарушения .....	209
Статья 20: Использование традиционных шахматных наборов на гибридных соревнованиях .....	210
ПРИЛОЖЕНИЕ I. Античитерские рекомендации ФИДЕ для онлайн-соревнований с наблюдением .....	212
А. Общие положения .....	212
В. Читерство в Интернете .....	213

С. Бремя и стандарты доказывания.....	214
D. Ложное обвинение .....	214
E. Санкции.....	215
F. Сфера полномочий .....	215
G. Жалобы и расследования .....	215
H. Процедура расследования.....	216
I. Процедурные правила .....	217
J. Условия участия в онлайн-соревновании.....	217
ПРИЛОЖЕНИЕ II. Правила для значительно/полностью слепых и неспособных к перемещению шахматистов-инвалидов на онлайн-соревнования под наблюдением	218
Приложение III. Положения для сильно/полностью слепых и неспособных двигаться шахматистов для гибридных соревнований.....	220
Глоссарий терминов Положений ФИДЕ по онлайн-шахматам.....	221
ГЛАВА 12: ПРИМЕРЫ ЭКЗАМЕНАЦИОННЫХ ВОПРОСОВ ДЛЯ АРБИТРОВ ФИДЕ .....	223
Правила.....	223
Рейтинг и звания.....	226
Составление пар по швейцарской системе.....	227
Правила соревнований .....	228
Системы и тай-брейки.....	229
Античитерство.....	229
Звания арбитров .....	230
Ответы .....	230
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	235
Пример расчета рейтинга.....	235
Руководство по проверке результата на соответствие норме на присвоение звания:	235
Несколько примеров на расчет норм на присвоение званий:.....	237
Награждение денежными призами .....	239
Ручная проверка компьютерной жеребьевки .....	241
Пример бланка «Контроль времени» .....	242
Формы заявок: .....	244
Форма отчёта о выполнении нормы международного арбитра (IA1) .....	244
IA2 – Форма заявления на присвоение звания международного арбитра.....	245
FA1 - Форма отчета о выполнении нормы арбитра ФИДЕ.....	246
FA2 – Форма заявления на присвоение звания Арбитра ФИДЕ.....	247
APR – Форма отчета об активном участии лектора ФИДЕ .....	248

FL2 – Форма заявления на присвоение звания лектора ФИДЕ.....	249
IT1 - Сертификат на присвоение звания (нормы).....	250
IT2 - Форма заявки на присвоение звания .....	251
Комиссия по честной игре – Форма претензии во время турнира.....	252
Комиссия по честной игре – форма претензии после турнира .....	255
Таблица для прямых званий, действующая с 1 июля 2017г. ....	257
Таблица 1.24a .....	257
Таблица 1.24b.....	259

**ВАЖНО:**

*На протяжении всего этого Руководства комментарий, который появляется в такой рамке, как эта, является советом или мнением ряда опытных арбитров. Он не является частью ни правил, ни положений, в которых он фигурирует.*

## ГЛАВА 1: РОЛЬ АРБИТРОВ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ

*Эта глава написана Комиссией арбитров ФИДЕ и очень важна для арбитров, но не является частью Хэндбука ФИДЕ.*

Арбитры являются связующим звеном между организатором и игроками турнира.

Мы, арбитры, должны не только контролировать игру, обеспечивая соблюдение Правил игры в шахматы, но также обеспечивать наилучшие условия для игроков, которые не должны нарушаться, чтобы они могли играть без каких-либо проблем. Также мы должны позаботиться о турнирной площадке, оборудовании, окружающей обстановке и в целом об игровой зоне.

Наконец, мы всегда должны осознавать возможность читерства игроков.

Общие обязанности арбитров в соревнованиях описаны в Правилах игры в шахматы (Статья 12) и являются:

- a. следить за соблюдением Правил игры в шахматы.
- b. обеспечить честную игру и следовать античитерским рекомендациям. Это означает, что они также должны позаботиться о том, чтобы предотвратить любое читерство со стороны игроков.
- c. действовать в интересах соревнования. Они должны следить за тем, чтобы поддерживалась хорошая игровая обстановка и отсутствовали причины для беспокойства игроков. Они должны контролировать ход соревнований.
- d. наблюдать за партиями, особенно когда у игроков мало времени, обеспечивать выполнение принятых решений и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

Для этого арбитры должны обладать необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютной объективностью (Предисловие к Правилам игры в шахматы).

Количество необходимых арбитров в соревновании варьируется в зависимости от вида соревнования (индивидуальные, командные), системы игры (круговая, швейцарская, нокаут, матчи), количества участников и значимости соревнования.

Обычно для участия в соревнованиях назначаются один Главный Арбитр, один Заместитель Главного Арбитра и несколько арбитров (примерно по одному на каждые 20-25 игроков). В особых случаях (например, в играх с тай-брейком с адекватным наблюдением) могут назначаться помощники арбитров.

Дополнительно можно рассмотреть следующие очень важные требования к поведению арбитров во время соревнования.

Арбитры должны:

1. Вести себя корректно по отношению к игрокам, капитанам команд и зрителям и быть вежливыми и достойными. Они должны исключить любые споры во время игры и заботиться о хорошем имидже турнира.
2. Наблюдать за как можно большим количеством партий во время каждого тура соревнования. Они должны внимательно наблюдать за партиями, за которые несут ответственность, контролировать и проверять ход партий (особенно в цейтноте). Недопустимо, чтобы арбитры покидали игровую площадку каждые 10 или 15 минут для курения или вейпа или для каких-либо обсуждений с друзьями, зрителями, должностными лицами или оставляли свой сектор без присмотра, чтобы пойти и посмотреть другие

партии в другой части игрового зала. Неприемлемо для арбитров сидеть на своих стульях и читать газеты или книги (даже шахматные книги!), или сидеть перед компьютером, пользоваться интернетом и т.д., оставляя свои партии без наблюдения. Также неприемлемо, чтобы арбитры разговаривали по своим мобильным телефонам в игровом зале во время тура. Правила игры в шахматы относительно мобильных телефонов действительно не только для игроков, капитанов команд и зрителей, но и для арбитров. Несомненно, что самые большие проблемы во время игры возникают из-за отсутствия или недостатка внимания арбитров и, следовательно, из-за незнания, что на самом деле произошло в случае инцидента. Как отсутствующий арбитр будет принимать справедливое решение в споре между двумя игроками, вызванном касанием фигуры (например, соперник не согласен, что игрок сказал "поправляю" заранее)? Не зная, что на самом деле произошло, арбитр имеет 50% вероятность принять правильное решение и 50% принять неправильное, подорвав, таким образом, свой авторитет и доверие игроков.

*Конечно, арбитры тоже люди, и они могут ошибаться, но они должны как можно больше стараться избегать таких проблем.*

3. Проявлять ответственность при исполнении своих обязанностей.  
Бесперебойному течению турнира помогает точное время прибытия Главного Арбитра в игровой зал до начала тура и его последующие инструкции.
4. Показывать командный дух и сотрудничать наилучшим образом с другими арбитрами соревнований. Работа арбитра в соревновании это в основном командная работа, и арбитры должны помогать и подменять друг друга в любом случае так, чтобы избежать, по возможности, каких-либо проблем, возникающих во время игры. Арбитры имеют право принимать собственные решения по играм, за которыми они наблюдают. Однако, в любом случае, когда Арбитр не чувствует готовности принять важное решение относительно наблюдаемой им партии, он должен обратиться за консультацией к Главному Арбитру.
5. Изучить регламент и быть в курсе любых изменений Правил игры в шахматы и правил соревнований. Арбитр должен знать Правила игры в шахматы и Положение о турнире, так как он должен при необходимости принимать решение немедленно. Игроки не могут ждать долго, и игра должна быть продолжена без необоснованной задержки.
6. Иметь превосходные навыки обращения с электронными часами. Недопустимо длительное ожидание игроков во время игры, пока арбитр пытается исправить электронные часы с неправильными показаниями времени.
7. Соответствовать правилам дресс-кода.  
Арбитры соревнований должны быть одеты надлежащим образом, способствуя улучшению имиджа шахмат как вида спорта.

## **Резюме общих обязанностей арбитра**

Следующие общие обязанности относятся к арбитрам, которые обслуживают личные или командные турниры любого значения и любого уровня, независимо от количества участников:

### **А. Перед началом игры**

- a. Арбитр должен прибыть в игровой зал, по крайней мере, за тридцать минут до запланированного начала тура. Перед первым туром соревнования желательно прибыть, по крайней мере, за один час до начала тура. В очень важных случаях главный арбитр может попросить более раннего присутствия арбитров до начала тура.
- b. Перед приходом игроков или зрителей должно быть тщательно проверено всё игровое помещение (игровой зал, туалеты, место для курения, комната для анализа, бар) и технические условия (свет, вентиляция, кондиционирование, достаточность места для игроков и т.д.).
- c. Проверка оснащения (шахматные доски, фигуры, бланки для записи партий, ручки).
- d. Проверка расстановки столов, стульев, ограждений игровой зоны, именных табличек игроков и флагов федераций (при необходимости), или номеров досок.
- e. Проверка правильности установки контроля времени, состояние батареек и правильности размещения часов.
- f. Для командных соревнований очень важно проверить перед началом игры, соответствует ли состав команд основному списку игроков и условиям порядка досок.

### **В. Во время игры**

- a. Определить не начатые партии (игрокам, не прибывшим вовремя на игру, должно быть присуждено поражение) и проинформировать главного арбитра.
- b. Регулярная проверка (каждые 30 минут или в соответствии с распоряжением главного арбитра) электронных часов с помощью бланков контроля времени, а также бланков записи партий и количества записанных ходов.
- c. Выборочный контроль за игроками, очень часто покидающими игровую площадку, контроль за их контактами с другими игроками, зрителями и другими лицами.
- d. Наблюдение за всеми партиями, особенно при цейтноте, при необходимости с помощью ассистента.
- e. Прежде чем принимать любое решение, тщательно проверьте заявления со стороны игроков, если это необходимо, вместе с главным арбитром.
- f. В конце игры проверить результат, записанный обоими игроками, и бланки записи партии, которые должны быть подписаны обоими игроками.
- g. Обновить протокол тура, записав в него результат каждой законченной партии.

### **С. После окончания тура**

- а. Тщательно проверить результаты всех партий путём встречного контроля бланков записи партий и протокола тура или протокола игры (в командных соревнованиях) и направить результаты главному арбитру.
- б. Расставить все шахматные доски и другое оснащение (фигуры, бланки записи партий, часы, ручки) к следующему туру.

Главный Арбитр отвечает за полный контроль соревнования и правильное применение Правил игры в шахматы и Положения о соревновании. Он должен обращать внимание на все технические вопросы и обеспечивать наилучшие условия для игроков. Он должен управлять имеющимися арбитрами и распределять их обязанности и ответственность.

Он отвечает за плавное течение соревнования и несёт ответственность за принятие окончательного решения (подлежащего обжалованию) в каждом случае или инциденте во время игры.

Он должен стараться урегулировать все возникающие споры, прежде чем они будут направлены в Апелляционный Комитет.

Только в его отсутствие эти обязанности переходят к заместителю главного арбитра.

После окончания соревнования главный арбитр представляет в установленном порядке в вышестоящую организацию (ФИДЕ, континентальную федерацию, национальную федерацию и т.д.) свой отчёт, в который включается

- список участников,
- все пары и результаты,

*Желательно предоставить ссылку на список участников, жеребьёвку и результаты, а не записывать их все в отчёт.*

- итоговое положение участников,
- список арбитров с оценками их работы,
- отчёт о каждом инциденте, произошедшем во время соревнования,
- каждая поданная апелляция и принятое по ней решение,
- и всё остальное, важное для будущей организации соревнования.

Эффективная работа арбитров во время соревнования играет очень важную роль в его успехе.

## **ГЛАВА 2: ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ (E01)**

### **Краткая история Правил игры в шахматы**

ФИДЕ была основана в Париже 20 июля 1924 г. и одной из её главных целей было унифицировать правила игры. Первые официальные правила игры в шахматы были опубликованы в 1929 г. на французском языке.

Обновленный вариант правил был опубликован (снова на французском языке) в 1952 г. с поправками, внесёнными Генеральной Ассамблеей ФИДЕ.

В 1966 г. вышло ещё одно издание с комментариями к правилам. Наконец, в 1974 г. Постоянная Комиссия по правилам опубликовала первое издание на английском языке с новыми толкованиями и некоторыми поправками. В последующие годы Комиссия по правилам ФИДЕ внесла ещё несколько изменений, основываясь на опыте соревнований.

Основные изменения произошли в 1997 г., когда "более или менее" действующие Правила игры в шахматы были разделены на три части: Основные правила игры, Правила соревнований и Приложения.

В 2016 г. Правила игры в шахматы были разделены на 5 частей: Основные правила игры, Правила соревнований, Приложения, Рекомендации и Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы.

В 2017 г. произошли некоторые существенные изменения в Правилах, особенно в отношении невозможных ходов, и новые Правила, касающиеся ничьей. Эти изменения были настолько сложными, что их пришлось менять снова, начиная с 1 января 2018 г.

Первая часть (Статьи 1-5) важна для всех людей, играющих в шахматы, так как она включает основные правила, которые должен знать каждый, кто хочет играть в шахматы.

Вторая часть (Статьи 6-12) в основном относится к шахматным турнирам.

Третья часть включает в себя некоторые приложения для быстрой игры, блиц-партий, алгебраическую нотацию и правила игры для слепых и слабовидящих игроков.

Четвертая часть включает в себя рекомендации для отложенных партий, для шахмат 960 и для партий без добавления времени, в том числе для быстрой игры при окончании партии.

Пятая часть включает словарь терминов, используемых в правилах игры в шахматы.

Начиная с 1997 г., Комиссия по правилам ФИДЕ вносит изменения в Правила игры в шахматы только раз в четыре года, которые вступают в силу с 1 июля следующего после принятия решения года [Исключения в 2014-2017-2018 гг.].

Давайте закончим историю предисловиями к Правилам игры в шахматы 1958 и 1974 гг.:

1958

*ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ. Правила игры в шахматы не могут и не должны регулировать все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, и не могут учитывать все организационные вопросы. В большинстве случаев, точно не регламентированных статьёй правил, необходимо иметь возможность прийти к правильному решению, применяя аналогичные положения для ситуаций аналогичного характера. Что касается задач арбитров, то в большинстве случаев необходимо исходить из того, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютной объективностью. Слишком подробное регулирование лишило бы арбитра свободы суждения и могло бы помешать ему найти решение, продиктованное справедливостью и совместимое с обстоятельствами конкретного дела, поскольку нельзя предвидеть все возможности”.*

*ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ФИДЕ.* В последние годы Комиссия была более или менее перегружена постоянно растущим числом предложений и вопросов. Это, само по себе, хорошо. Однако в этих многочисленных вопросах и предложениях прослеживается заметная тенденция вносить все больше уточнений и деталей в Правила игры в шахматы. Ясно, что цель состоит в том, чтобы получить более подробные инструкции относительно того, “как действовать в том или ином случае”. Это может быть удобно для арбитра определённого типа, но в то же время может быть серьезным препятствием для другого арбитра, как правило, лучшего типа. В этом вопросе Комиссия полностью занимает твёрдую позицию, что Правила игры в шахматы должны быть максимально короткими и ясными. Комиссия убеждена в том, что мелкие детали должны быть оставлены на усмотрение арбитра. В случае конфликта каждый арбитр должен иметь возможность принять во внимание все обстоятельства дела и не должен быть связан слишком подробно детализированными правилами, которые могут быть неприменимы к рассматриваемому случаю. По мнению Комиссии, Правила игры в шахматы должны быть краткими и ясными и оставлять арбитру достаточно возможностей для рассмотрения исключительных или необычных случаев. Комиссия обращается ко всем шахматным федерациям с призывом принять эту точку зрения, которая в целом отвечает интересам сотен тысяч шахматистов, а также арбитров. Если какая-либо шахматная федерация хочет ввести более подробные правила, она совершенно свободна сделать это, при условии, что:

- a) они никоим образом не противоречат официальным правилам игры ФИДЕ;
- b) они ограничиваются территорией этой федерации; а также
- c) они недействительны для любого турнира ФИДЕ, проводимого на территории этой федерации».

## **ВВЕДЕНИЕ**

Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за доской. Правила игры в шахматы состоят из двух частей: 1. Основные правила игры и 2. Правила соревнований.

Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, одобренный 88-м Конгрессом ФИДЕ в Анталье (Турция) и вступивший в силу с 1 января 2018 г.

В этих Правилах слова «он», «ему» и «его» могут означать также «она», «ей» и «её».

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, которые возникают во время игры, не предусматривают и решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах. В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютно объективны. Слишком подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения, и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения. Необходимым условием для того, чтобы партия учитывалась для обчёта рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Рекомендуются, чтобы игры и в не рейтинговых соревнованиях ФИДЕ проводились в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Федерации-члены ФИДЕ могут запросить ФИДЕ дать разъяснения по вопросам, относящимся к Правилам игры в шахматы.

*Это Предисловие к Правилам игры в шахматы очень важно. Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, возникающие во время игры. В тех случаях, когда для конкретной ситуации имеются определённые Правила, арбитр должен обеспечить их соблюдение. Однако встречаются случаи, когда арбитр должен принять решение в ситуации, которая не описывается или не полностью описывается в Правилах. При принятии такого решения арбитр должен: рассмотреть аналогичные, ранее описанные ситуации. Во всех случаях решение должно быть основанным на здравом смысле, логике, справедливости и всяких особых обстоятельствах. Решение может быть принято после консультации с другими арбитрами. Опыт арбитра имеет большое значение, так как арбитру всегда необходимо принимать решения и решать все проблемы во время игры. Однако во все времена ещё более важным является отличное знание Правил игры в шахматы и полная объективность.*

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

### Статья 1: Сущность и задачи игры в шахматы

- 1.1 Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой “шахматной доской”.
- 1.2 Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).
- 1.3 Говорят, что игрок «имеет ход», когда ход его противника «сделан».
- 1.4 Целью каждого игрока является поставить короля соперника “под удар” таким образом, чтобы соперник не имел разрешенного Правилами хода.
  - 1.4.1 Считается, что игрок, который достиг этой цели, “поставил мат” королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также “брать” короля соперника.
  - 1.4.2 Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.5 Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).

*Если ни один из игроков не может выиграть, то игра автоматически заканчивается вничью. Поэтому арбитру следует вмешаться, чтобы объявить об этом, когда:*

- (a) *ни один из игроков не имеет достаточного материала, чтобы поставить мат, или*

- (b) *позиция такова, что ни один игрок не может получить мат (известная как “мёртвая позиция”).*

*Самый простой пример случая (a) — это король против короля.*

*Ниже приведён пример мертвой позиции, в которой белые только что сыграли h5.*



### Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске

- 2.1 Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого (“белые” поля) и тёмного (“чёрные” поля) цвета.

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

2.2 В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета (“белые” фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета (“чёрные” фигуры).

Эти фигуры, следующие:

Белый король обычно обозначается символом		Кр
Белый ферзь обычно обозначается символом		Ф
Две белые ладьи обычно обозначаются символом		Л
Два белых слона обычно обозначаются символом		С
Два белых коня обычно обозначаются символом		К
Восемь белых пешек обычно обозначаются символом		--
Чёрный король обычно обозначается символом		Кр
Чёрный ферзь обычно обозначается символом		Ф
Две чёрные ладьи обычно обозначаются символом		Л
Два чёрных слона обычно обозначаются символом		С
Два чёрных коня обычно обозначаются символом		К
Восемь чёрных пешек обычно обозначаются символом		--

Фигуры Стаунтона



-- Ф Кр С К Л

2.3 Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



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

*Шахматные доски могут быть изготовлены из различных материалов. Цвет полей должен быть контрастным: тёмным (чёрный или коричневый) и светлый (белый или кремовый). Во избежание отблесков, создающих помехи игрокам, желательно, чтобы доска не отражала свет. Размер шахматной доски должен соответствовать размеру фигур. (Для получения дополнительной информации см. Хэндбук ФИДЕ С.02 Стандарты шахматного оборудования, игровой зоны для турниров ФИДЕ).*

*Очень важно перед началом игры проверить ориентацию шахматной доски и правильность положения всех фигур. Выполнение этого условия арбитрами поможет избежать многих возможных претензий о перестановке королей и ферзей или коней и слонов во время игры.*

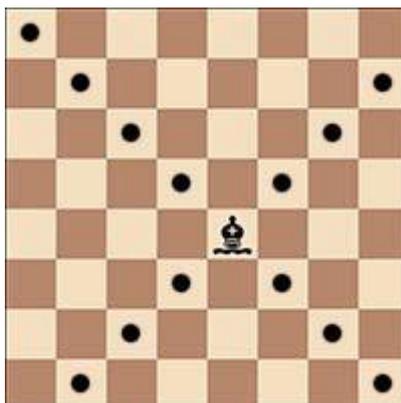
*Иногда между игроками возникают разногласия о направлении морды коней. Каждый игрок имеет собственную привычку относительно этого. Перед началом игры каждый игрок может расположить своих коней так, как ему нравится, и его соперник должен уважать это. Игрок может поправлять фигуры во время игры только при своём ходе и только после того, как сообщит своему сопернику, что собирается поправить их расположение (См. Статью 4.2 "Я поправляю").*

### **Статья 3: Ходы фигур**

- 3.1 Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.
- 3.1.1 Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.
- 3.1.2 Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.
- 3.1.3 Считается, что фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как в этом случае король того же цвета останется или окажется под ударом.

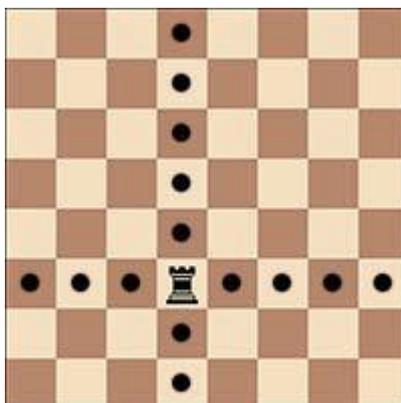
*Если фигура защищает своего короля, она нападает на все поля, на которые она могла бы переместиться, если бы не перекрывала нападение на своего короля. “Связанная” фигура может даже “дать шах” королю соперника.*

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

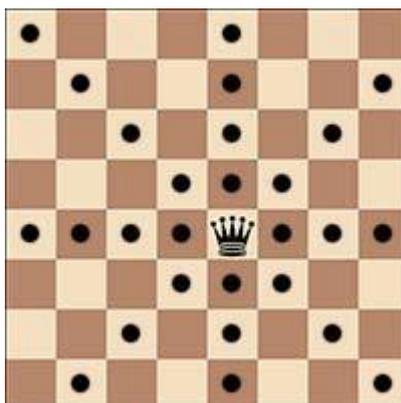


*Изначально у каждого игрока есть два слона, один из них ходит по белым полям, другой по чёрным. Если обнаружится, что два или более слонов игрока находятся на полях одного цвета, то второй и последующие слоны должны были появиться или в результате превращения пешки (См. Статью 3.7.5.1), или в результате невозможного хода.*

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

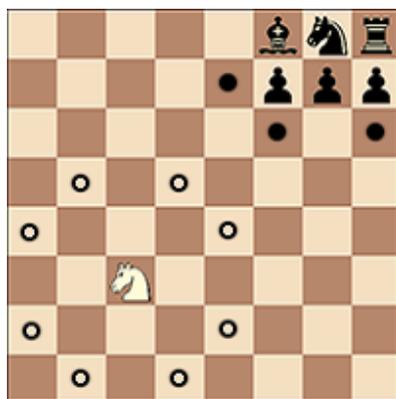


3.4 Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



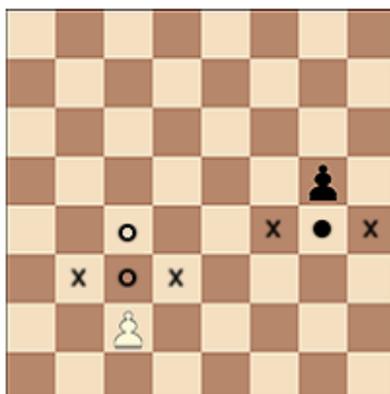
3.5 При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.

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

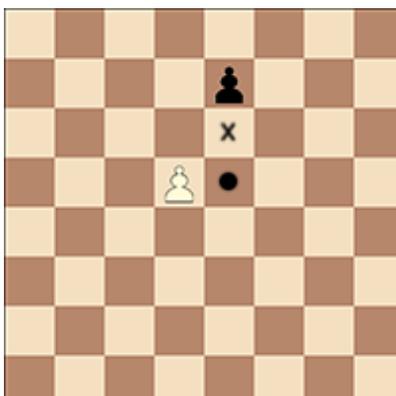


3.7.1 Пешка может пойти вперёд на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или

- 3.7.2 при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7.1, или, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или
- 3.7.3 пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.



- 3.7.4.1 Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась на два поля в один ход от своей первоначальной позиции, может взять эту продвинутую пешку соперника, как если бы последний её ход был только на одно поле.
- 3.7.4.2 Это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием “на проходе”.

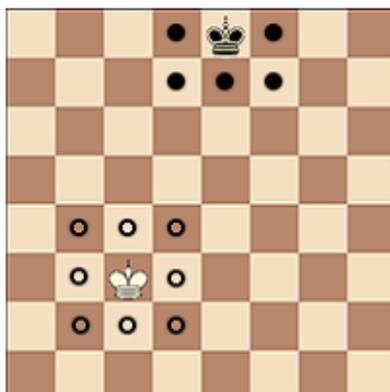


- 3.7.5.1 Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем “превращения”.
- 3.7.5.2 Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.
- 3.7.5.3 Такая замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу же.

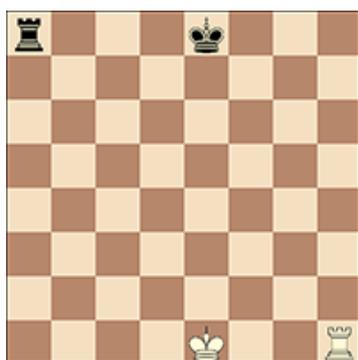
*Если игрок при превращении пешки не может найти нужную фигуру, он имеет право немедленно прекратить игру и попросить арбитра принести ему фигуру, которую он хочет. Арбитр должен предоставить запрошенную фигуру и перезапустить часы. Затем игрок продолжает обдумывать свой ход. Он не обязан делать ход запрошенной фигурой.*

3.8 Существует два различных способа делать ход королем:

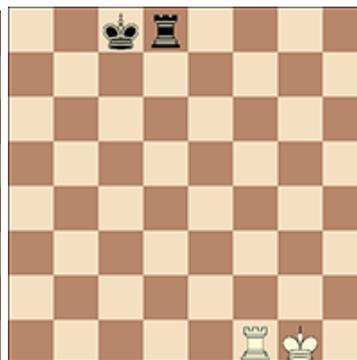
3.8.1 пойти на любое соседнее поле,



3.8.2 сделать “рокировку”. Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое король только что пересёк.



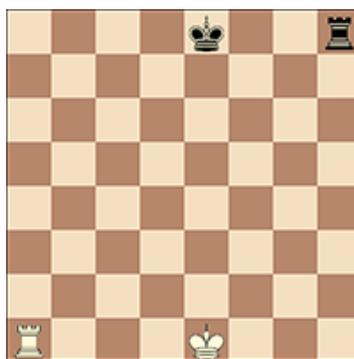
До рокировки белых на королевский фланг



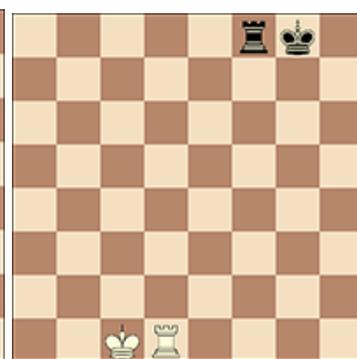
После рокировки белых на королевский фланг

До рокировки черных на ферзевый фланг

После рокировки черных на ферзевый фланг



До рокировки белых на ферзевый фланг



После рокировки белых на ферзевый фланг

До рокировки черных на королевский фланг

После рокировки черных на королевский фланг

3.8.2.1 Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1 если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2 с той ладьей, которая уже делала ход.

### 3.8.2.2 Рокировка временно невозможна:

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

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

3.9.1 Считается, что король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если эти фигуры не могут пойти на поле, занимаемое королём, так как в этом случае они оставят под шахом или подставят под шах собственного короля.

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

3.10.1 Ход считается возможным, когда все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9 выполнены.

3.10.2 Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1-3.9.

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

*Примеры невозможных позиций включают в себя:*

*а) оба короля находятся под шахом,*

*б) оба слона игрока находятся на полях одного цвета, и все 8 пешек всё ещё на доске.*

*В классических шахматах, если арбитр наблюдает невозможную позицию, он всегда должен немедленно вмешаться.*

*В быстрых и блиц шахматах арбитр вмешивается в случае возникновения невозможной позиции как прямое следствие невозможного хода, который арбитр видел в игре. В противном случае арбитр вмешивается в соответствии со Статьёй А.4.4 Приложения А, или по заявлению игрока.*

## **Статья 4: Выполнение ходов**

4.1 Каждый ход должен выполняться только одной рукой.

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

*Статья 4.2.1 может использоваться только для корректировки положения смещённых фигур. В случае если соперник не присутствует за доской, то прежде чем игрок начнёт поправлять фигуры на шахматной доске, он должен проинформировать об этом арбитра, если тот присутствует. Игрок всегда должен объявлять о своем намерении скорректировать положение фигуры. Если он этого не сделает, тогда применяются обычные правила выполнения хода тронутой фигурой (см. Статью 4.3).*

4.2.2 Любой другой физический контакт с фигурой, за исключением случаев, когда прикосновение однозначно является случайным, рассматривается как намеренный.

*Согласно этому правилу, если игрок, прежде чем прикоснуться к фигуре, не сказал “я поправляю” или подобную по смыслу фразу, и неслучайно прикоснулся к фигуре, он должен сделать ход тронутой фигурой. Например, если белые сыграли 1. Се2хg5, подняв слона, а затем убрал коня, то слон на e2 должен ходить, так как его коснулись, намереваясь сделать ход.*



4.3 За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своём ходе тронул на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру:

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

4.3.2 одну или несколько фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если её взятие возможно,

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

4.4 Если игрок при своём ходе:

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

4.4.2 намеренно тронул ладью, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3.1;

*В этом случае игрок должен сделать ход ладьёй, если это возможно. Если ход ладьёй невозможен, то выполняется ход королём. (Статья 4.3.1)*

4.4.3 намереваясь сделать рокировку, тронул короля, а затем и ладью, но рокировка с этой ладьёй не возможна, игрок должен сделать другой, возможный ход королём, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;

*Обратите внимание, что рокировка – это ход короля. Если игрок пытается рокировать и обнаруживает, что это невозможно, то он должен сделать ход королём, который должен быть возможным. Если нет возможного хода короля,*

*игрок может сделать любой возможный ход – он не обязан ходить ладьёй (но см. Статью 4.4.2).*

4.4.4 превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.

*Когда игрок ставит на поле превращения перевёрнутую (“вверх ногами”) ладью и продолжает игру, эта фигура считается ладьёй, даже если он называет её “ферзём” или любой другой фигурой. Если он перемещает перевёрнутую (“вверх ногами”) ладью по диагонали, такой ход считается невозможным. При своём ходе соперник может перевернуть ладью в правильное положение. Однако, во избежание конфликта желательно, чтобы это сделал арбитр.*

4.5 Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6 Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1 не обязательно ставить пешку на поле превращения,

4.6.2 удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке.

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

4.7 Если при возможном ходе или в качестве части возможного хода фигура была поставлена на поле, и игрок выпустил ее из рук, она не может пойти на другое поле на этом ходу. Ход считается сделанным в случае:

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

4.7.2 рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересечённое королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход ещё не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королём (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;

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

4.8 Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1–4.7, как только он коснётся фигуры с намерением её перемещения или взятия.

4.9 Если игрок не может передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром.

*Если арбитр замечает нарушение Статьи 4, он всегда должен немедленно вмешаться. Он не должен ждать заявления о нарушении от игрока.*

## **Статья 5: Завершение партии**

5.1.1 Партию выигрывает игрок, который поставил мат королю соперника. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший матовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.

5.1.2 Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдаётся. Это немедленно заканчивает игру.

*Игроки сдают партию различными способами:*

- останавливают часы,
- объявляют о сдаче партии,
- опрокидывают своего короля,
- протягивают руку сопернику,
- подписывают бланк партии и т.д.

*Все эти возможности могут быть неверно истолкованы. Поэтому необходимо прояснить ситуацию.*

*В конце игры арбитр должен убедиться, что на обоих бланках для записи партии проставлен один и тот же результат.*

*Игрок, который не хочет продолжать игру и уходит, не объявив о сдаче или не уведомив арбитра, поступает невежливо. По усмотрению Главного Арбитра он может быть оштрафован за неспортивное поведение.*

5.2.1 Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет возможного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший патовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2–4.7.

5.2.2 Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия пришла к “мертвой позиции”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2–4.7.

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

*Это правило используется, только если не применяется Статья 9.1.1 (о запрете соглашения на ничью раньше определённого числа ходов каждого игрока).*

*Лучший способ завершить игру - записать результат на бланке партии (если он есть, см. Статью 8) и подписать его обоими игроками. Тогда это формирует юридический документ, но даже в этом случае что-то может пойти не так.*

## **ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ**

### **Статья 6: Шахматные часы**

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

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

Каждое устройство снабжено «флажком».

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

*Некоторые цифровые часы показывают «-» вместо появления флажка.*

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

6.2.1.1 ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 и 9.6.2), или

6.2.1.2 игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершён.

*Обычно, когда игрок забывает нажать свои часы после того, как сделал свой ход, соперник имеет следующие возможности:*

(a) *ждать, пока игрок нажмёт свои часы. В этом случае есть возможность, что флажок упадёт, и игрок проиграет “по времени”. Некоторые могут подумать, что это несправедливо, но арбитр не может вмешиваться и информировать игрока.*

(b) *напомнить игроку, чтобы он нажал свои часы. В этом случае игра продолжается как обычно.*

(c) *сделать следующий ход. В этом случае игрок также может сделать свой следующий ход и нажать на часы. Если игра ведётся со счётчиком ходов, то оба игрока пропустят один ход.*

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

*Может случиться следующая ситуация:*

*игрок делает ход, забывает нажать на часы и выходит из-за стола (например, уходит в туалет). После возвращения он видит, что его часы работают и, полагая, что его соперник завершил свой ход, он делает ещё один ход и нажимает на часы. В этом случае для прояснения ситуации (сделал соперник ход или нет?) должен быть немедленно вызван арбитр, чтобы внести необходимые исправления на часах и на доске.*

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

*Иногда происходит следующее:*

*В ситуации, когда игрок сместил несколько фигур, соперник держит палец на кнопке часов для того, чтобы не дать игроку нажать свои часы. В соответствии с настоящей Статьей это запрещено.*

*Если игрок делает ход одной рукой и нажимает на часы другой, это не считается невозможным ходом, но наказывается в соответствии со Статьей 12.9.*

- 6.2.4 Игроки должны правильно обращаться с шахматными часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьёй 12.9.

*Если игрок нажимает на часы, не делая ход, как указано в Статье 6.2.4, это считается невозможным ходом и наказывается в соответствии со Статьей 7.5.3.*

- 6.2.5 Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.

- 6.2.6 Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания часов игрока должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.

*Очевидно, что помощника должен предложить сам игрок. Он должен представить этого помощника арбитру вовремя, но не непосредственно перед началом тура.*

*Обычно из времени игрока, которому нужен помощник, вычитается 10 минут. В случае игрока с ограниченными возможностями вычет не производится.*

- 6.3.1 При использовании шахматных часов каждый игрок должен выполнить минимальное количество ходов или все ходы за отведенный период времени, включая любое дополнительное количество времени на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.

*В игре может быть несколько периодов. Условия о выделенном количестве ходов и дополнительном добавлении времени на каждый ход в каждом периоде должны быть оговорены заранее. Эти параметры не должны меняться во время турнира. Но в играх плей-офф контроль времени может быть изменён.*

- 6.3.2 Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода.

В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок также получает «фиксированное дополнительное время» за каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

*В Правилах шахмат Накопительный режим и режим Задержки трактуются одинаково. Например, при расчете продолжительности игрового сеанса оба значения умножаются на 60, чтобы найти общее время.*

*ДОБАВКА – указанное количество времени, которое добавляется к основному времени (обдумыванию) игроков с каждым сыгранным ходом. Первая добавка присоединяется в начале игры. Часто называется режимом Фишера и отображается на некоторых часах как FISCH. Если игрок ходит быстро, его время может увеличиться.*

*Существует два типа задержки: Режим Бронштейна и режим Простой задержки (или США). С задержкой игрок никогда не может увеличить свое время сверх того количества, которое у него было в начале хода. Если часы нажимаются до того, как будет использовано все бонусное время, оставшееся бонусное время теряется. Оба*

*метода задержки имеют одинаковый общий смысл.*

*РЕЖИМ ЗАДЕРЖКИ США: Часы показывают основное время на основном дисплее. Другой дисплей покажет обратный отсчет бонусного времени. Только когда бонусное время будет исчерпано, основное время начнет уменьшаться.*

*РЕЖИМ ЗАДЕРЖКИ БРОНШТЕЙНА: В этом режиме бонус прибавляется к основному времени и часы сразу же начинают обратный отсчет.*

6.4 Сразу же после падения флажка необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3.1.

*Это означает, что арбитр и/или игроки должны проверить, совершено ли заданное минимальное количество ходов.*

*Рассмотрим условие 90 минут на 30 ходов и 30 минут до окончания партии. Обычно проверка, сделаны ли 30 ходов обоими игроками, осуществляется только после падения флажка.*

*Если в электронных часах используется счётчик ходов (нажатий), тогда можно установить, было ли сделано 30 ходов до падения флажка, так как если игрок не завершит 30 ходов за отведённое время, на часах появится показание "—".*

*Если при использовании электронных часов оба циферблата показывают 0.00, арбитр обычно может установить, какой флажок упал первым, с помощью "—" или любой другого показателя падения флажка. При использовании механических часов применяется Рекомендация III. Партии без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии. Статья 3.1.*

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

*В личных соревнованиях шахматные часы, как правило, располагаются справа от игрока, имеющего чёрные фигуры. Шахматные доски должны быть установлены таким образом, чтобы арбитр мог сразу контролировать по возможности большее количество часов.*

*Если какой-либо игрок из-за ограниченных возможностей будет испытывать трудности с расположением часов, и предпочёл бы расположить часы с другой стороны доски, это должно быть выполнено поворотом доски, а не перемещением часов.*

*В командных соревнованиях члены одной команды обычно сидят в ряд. Тогда чёрные и белые фигуры расставляются поочерёдно, а часы «смотрят» в одну сторону.*

*Будьте внимательны! В командных соревнованиях довольно часто случается, что игрок нажимает часы своего соседа.*

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

*В матчах и небольших турнирах, где для этого достаточно арбитров, арбитры могут запускать часы.*

*Как правило, в турнирах с большим количеством игроков арбитр объявляет о начале тура и сообщает, что требуется запустить часы белых. Затем арбитр обходит турнирный зал, проверяя, что часы белых были запущены на всех досках.*

*Там, где для добавления времени после первого контроля времени (часто после 30 ходов) используется счётчик нажатий, желательно, чтобы все часы белых пускали арбитры.*

*В больших турнирах, где используется счётчик нажатий, Главный Арбитр должен решить, оправданы ли затраты времени на пуск всех часов арбитрами по сравнению с пуском часов игроками. Если часы пускают игроки, тогда арбитры проверяют, все ли часы были запущены. Также они должны убедиться, что часы правильно показывают, какой игрок играет белыми.*

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

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

*Началом тура является момент, когда арбитр объявляет об этом. Если время опоздания по умолчанию нулевое, арбитр должен объявить о поражении отсутствующих за шахматной доской игроков. В турнирном помещении желательно установить большое цифровое устройство обратного отсчёта. Для соревнований ФИДЕ с менее чем 30 участниками за пять минут до начала тура и ещё раз за одну минуту до начала игры должно быть сделано соответствующее предупреждение. В качестве альтернативы желательно, чтобы внутри игрового зала на стене весели часы, и показывали официальное время турнира.*

*Если время опоздания не нулевое, желательно, чтобы арбитр публично объявлял время начала тура и затем записывал его. Если время опоздания не нулевое, например, 30 минут, и было запланировано начать тур в 15.00, но фактически он был начат в 15.15, то игрок, который не пришёл в 15.45, получает поражение.*

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

*Флажок считается упавшим тогда, когда это было замечено, или когда об этом было заявлено, а не тогда, когда это физически произошло. Если результат партии достигнут в промежуток времени между физическим падением флажка и замеченным падением, то результат партии это не изменяет. Арбитр должен объявить о падении флажка, как только он это заметит.*

6.9 Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

*В случаях, описанных в Статьях 9.6.1 и 9.6.2, партия также считается закончившейся вничью, даже если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведённое ему время.*

*Это означает, что само по себе падение флажка не может привести к тому, что арбитр объявит игру проигранной игроком, чей флажок упал. Арбитр должен проверить окончательную позицию на шахматной доске и только если соперник может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов, арбитр может объявить, что партию выиграл соперник. В случае если у игрока есть вынужденные ходы, которые приводят к мату короля соперника или к патовой позиции, результатом игры объявляется ничья.*

*В таблице ниже показано несколько ситуаций с соответствующими результатами:*

Материал игрока, у которого закончилось время	Материал соперника	Результат игры
Кр+Ф	Кр+К или Кр+С	Ничья
Кр+Л	Кр+К	Победа соперника, так как возможен мат
Кр+Л	Кр+С	Ничья
Кр+К	Кр+К	Победа соперника
Кр+К	Кр+С	Победа соперника
Кр+С	Кр+К	Победа соперника
Кр+С	Кр+С (противоположного цвета)	Победа соперника
Кр+С	Кр+С (того же цвета)	Ничья
Кр+Ф+п	Кр+К или Кр+С	Победа соперника. Пешка может превратиться не в ферзя.

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

*Желательно периодически проверять часы во время тура, например, каждые 30 мин., и записывать время и количество сделанных ходов, используя бланк контроля времени (см. в конце данного Руководства).*

*Это может быть особенно важно при игре с добавлением времени.*

*Если шахматные часы должны быть заменены, то это должно быть сделано как можно скорее и желательно отметить эти часы, как дефектные, и держать их отдельно от работающих правильно часов.*

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

*Очень важно записать время, показанное на двух циферблатах, и количество сделанных ходов, прежде чем вносить какие-либо корректировки.*

6.11.1 Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

*Например, если сработала пожарная сигнализация. Прежде чем просить игроков покинуть здание, арбитр должен, если это возможно, попросить тех, кто находится за доской, остановить часы.*

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

6.11.3 Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.

6.11.4 Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9.

*К уважительным причинам остановки часов относятся:*

- обнаружение нарушения, такого как невозможный ход или невозможная позиция;*
- игроку мешает соперник или зрители;*
- болезнь;*

*- посещение туалета обычно не является уважительной причиной, но может быть уважительной в случае инвалида или плохого самочувствия игрока.*

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

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

*Арбитр или игрок должны принимать во внимание, что отображаемая информация может быть неправильной. Если арбитр установил количество уже сделанных ходов ещё до того, как он начал отсчёт, для подтверждения того, что 50/75 ходов были сделаны, может быть использован счётчик часов.*

## **Статья 7: Нарушения**

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

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

*Ошибка должна быть обнаружена во время игры, в противном случае результат партии остаётся в силе. Если электронная шахматная доска показывает эту ошибку или прекращает запись ходов, оператор должен проинформировать об этом арбитра. Арбитр обязан проверить, вызвана ли эта ситуация нарушениями в процессе игры.*

7.2.2 Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то игра должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.

7.3 Если во время игры до того, как каждым игроком были сделаны 10 ходов, обнаруживается, что партия началась цветами, которые противоположны назначенным, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. После 10 или более ходов, игра должна быть продолжена.

*После того, как чёрные сделали 10-ый ход, игра продолжается, в противном случае играется новая партия с правильным цветом фигур. Не имеет значения, какова текущая позиция на шахматной доске и сколько фигур или пешек было взято.*

*Если партия с переменной цвета фигур закончилась обычным способом (например, матом, сдачей или ничьей) менее чем за 10 (десять) ходов, то результат остаётся в силе.*

- 7.4.1 Если игрок сместил одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счёт своего времени.
- 7.4.2 При необходимости игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру.
- 7.4.3 Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры.

*Часы игрока А работают, когда игрок В случайно сдвигает фигуру. Игроку А не следует перезапускать часы игрока В, он должен остановить часы и вызвать арбитра. Затем арбитр может либо добавить время на часах игрока А, либо вычесть время на часах игрока В. Если игрок А перезапускает часы игрока В, это создаёт несколько проблем с неправильным добавлением времени, а также с воздействием на счётчик нажатий.*

*Большинство проблем происходит в быстрой игре или блице. Наказание должно соответствовать Статье 12.9. Игроку не следует немедленно ставить поражение за случайное смещение фигуры. Другое дело, если он сделал это сознательно, возможно для того, чтобы выиграть время, или сделал это несколько раз.*

- 7.5.1 Невозможный ход завершён, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершён невозможный ход, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. В отношении хода, заменяющего невозможный ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

*Очень важно, что нарушение должно быть обнаружено во время игры. После того, как игроки подписали бланки партии или стало ясно иным способом, что игра окончена, исправления невозможны. Результат партии остаётся в силе. При обнаружении нарушения во время игры партия продолжается с восстановленной позиции. Применяется правило “тронул, ходи”, поэтому играть надо, если это возможно, либо той первой фигурой, к которой прикоснулся игрок, либо той, которой сделан невозможный ход, либо фигура, которая была взята, должна быть взята другой фигурой. Если нарушение было вызвано пропущенным шахом, то для защиты от шаха следует использовать тронутую фигуру или, если это возможно, взять фигуру, объявившую шах.*

*Ход не может быть объявлен невозможным до тех пор, пока игрок не завершит свой ход, нажав свои часы. Таким образом, в случае, когда игрок не нажал на часы, он может исправить свой ход без наказания, даже если он уже поставил фигуру на доску. Разумеется, он должен соблюдать соответствующие положения Статьи 4.*

*Если арбитр замечает невозможный ход, он всегда должен немедленно вмешаться. Он не должен ждать заявления о нарушении от игрока.*

- 7.5.2 Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается невозможным. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.
- 7.5.3 Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать и наказывать как невозможный ход.

*Если игрок перезапускает часы соперника вместо того, чтобы остановить их, арбитр может рассматривать это как случайность и наказать игрока менее строго.*

*Например: игрок В делает невозможный ход Игрок А вместо того, чтобы остановить часы, перезапускает часы соперника. Является ли это нарушением Статьи 7.5.3?*

*В этом случае игрок А не намеренно запустил часы игрока В.*

*Если часы соперника были запущены по ошибке, арбитр должен решить, является ли это действие невозможным ходом или рассеянностью.*

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

*Это не применимо, если игра была закончена до того, как часы были нажаты.*

- 7.5.5 После действия, совершенного в соответствии со Статьями 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3. или 7.5.4, за первый завершенный игроком невозможный ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, завершенный тем же игроком невозможный ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

*Игроку присуждается поражение в случае, если он совершает два (2) из ЛЮБЫХ вышеуказанных невозможных ходов. Однако, в случае двух (2) запрещённых действий за один ход (например, невозможная рокировка сделана двумя руками, невозможное превращение пешки, выполненное двумя руками, и невозможное взятие фигуры двумя руками), они считаются одним (1) невозможным ходом, и игрок не должен считаться проигравшим, если это не второе подобное нарушение.*

*Взятие короля соперника не разрешено и наказывается соответствующим образом.*

- 7.6 Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, то должна быть восстановлена позиция до нарушения. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

*Желательно, что определение позиции, с которой должна быть продолжена игра, проводилось обоими игроками под наблюдением арбитра.*

## **Статья 8: Запись ходов**

- 8.1.1 В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (Приложение С) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.
- 8.1.2 Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Рекомендации I.1.1.

*Обратите внимание, что обычно заранее записывать ход запрещено. Это допускается только в случае заявления о ничьей (Статьи 9.2 и 9.3) или при откладывании партии.  
Даже если соперник имеет только один возможный ответ, игрок не должен записывать его заранее.*

- 8.1.3 Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.
- 8.1.4 Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных.
- 8.1.5 Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом «=».
- 8.1.6 Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания часов игрока должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.
- 8.2 Бланк для записи на протяжении всей партии должен быть доступен арбитру для обозрения.

*Необязательно, чтобы бланк для записи партии был виден сопернику (за исключением тех случаев, когда сопернику необходимо привести свой собственный бланк для записи партии в актуальное состояние, например, чтобы удовлетворить Статью 8.5.2), но арбитр должен иметь возможность видеть запись и, самое главное, количество записанных ходов. Допускается игроку класть ручку на свой бланк, но она не должна заслонять запись последнего хода от арбитра.*

- 8.3 Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования.

*Игроку не разрешается сохранять у себя оригинальный бланк партии. Он принадлежит организаторам. По окончании партии игрок должен передать его арбитру и сохранить у себя копию (если таковая имеется).*

- 8.4 Если на определённом этапе контрольного периода времени у игрока остаётся на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.1.

8.5.1 Если ни один из игроков не ведёт запись в соответствии со Статьёй 8.4, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флага арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя запись арбитра или бланк соперника.

*Довольно часто случается, что во время цейтнота игрок спрашивает арбитра, сколько ходов ему осталось сделать до контроля времени. Арбитр не должен отвечать на этот вопрос, так как это было бы советом. Даже если сделано требуемое количество ходов, арбитр не должен вмешиваться до падения флага. С этого момента арбитр должен остановить часы и потребовать от обоих игроков восстановить запись партии на бланках. Когда восстановление записей будет завершено, арбитр перезапустит часы игрока, который должен делать ход. Если игрок, иногда обдумывая свой следующий ход, задерживает обновление своей записи партии, он должен быть предупрежден.*

8.5.2 Если только один игрок не вёл запись в соответствии со Статьёй 8.4, он в обязательном порядке должен, как только упал любой из флажков, полностью восстановить запись партии на своём бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, но должен вернуть его перед выполнением хода.

*Обратите внимание, что в этой ситуации арбитр не останавливает часы после падения флага. Если соперник отказывается предоставить свой бланк, арбитр может настоять на этом.*

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

*Восстановление записи должно происходить после остановки обоих часов и вдали от других партий, чтобы не мешать остальным игрокам.*

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

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

*Для арбитра очень важно зафиксировать правильный результат партии. В тот момент, когда арбитр видит, что игра закончена, он должен подойти к этой доске и проверить, записали ли игроки результат партии и подписали ли оба бланка. Арбитр должен немедленно проверить, что обе записи партии показывают одинаковый результат.*

## Статья 9: Ничья

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

*Если в соревновании применяется это правило, то в приглашении игроков на турнир до их сведения должно быть доведено установленное количество ходов или отсутствие соглашения на ничью между игроками вообще. Желательно перед началом турнира повторно объявить это правило. Имейте в виду, что это правило применяется только для соглашения на ничью. Статьи 9.2, 9.3 и 9.6 остаются в силе на протяжении всей игры и дают возможность игрокам прийти к соглашению на ничью при меньшем, чем указано количестве ходов. Такое соглашение должно быть принято арбитром. Например, если в турнире, где существует правило ограничения ничьи до завершения 30 ходов обоими игроками, два игрока делают ничью троекратным повторением после 20 ходов, то арбитр должен разрешить такую ничью. Если ни один из игроков не заявляет о ничьей в результате трехкратного повторения, и арбитр уверен, что одна и та же позиция (согласно Статье 9.2.2) возникает, по крайней мере, 5 раз, то он должен вмешаться, см. Статью 9.6.1.*

9.1.2 Однако, если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее:

9.1.2.1 Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остаётся в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остаётся в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока игра не завершится каким-либо другим путём.

9.1.2.2 Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своём бланке символом “=”.

*Это важное правило для арбитра и его использование следует поощрять. Если игрок утверждает, что его отвлекают повторными предложениями ничьей, то его бланк для записи партии должен быть исследован на предмет доказательств этого в виде нескольких символов “=”.*

9.1.2.3 Заявление о признании партии ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей.

*Правильная последовательность предложения ничьей такова:*

1. выполнение хода,
2. предложение ничьей,
3. нажатие часов.

*Если игрок отклоняется от этого порядка, предложение остается в силе, хотя оно было сделано неправильным образом.*

*Арбитр в этом случае должен оштрафовать игрока в соответствии со статьей 12.9.*

*Предложение не может быть связано никакими условиями.*

*Некоторые примеры неприемлемых условий:*

*Игрок заставляет соперника принять предложение в течение 2 минут.*

*В командном соревновании: ничья предлагается при условии, что другая партия в матче должна быть сдана или также закончиться вничью.*

*В обоих случаях предложение ничьей имеет силу, но без приложенного условия.*

*Что касается Статьи 9.1.2.3: Если игрок заявляет о ничьей, соперник имеет возможность незамедлительно согласиться на ничью. В этом случае арбитру не нужно проверять правильность заявления. Но будьте осторожны. Если есть ограничение на ничью (например: не допускаются соглашения на ничью ранее 30 ходов, выполненных обоими игроками), и заявление было подано до этого хода (возможно, после 28 ходов), то заявление должно быть проверено арбитром в любом случае, даже если соперник будет согласен на ничью.*

9.2.1 Партия заканчивается ничьей при обоснованном требовании игрока, имеющего ход, если, по крайней мере в третий раз (не обязательно путем повторения одного и того же хода) одна и та же позиция

9.2.1.1 может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменён, и заявит арбитру о своём намерении сделать этот ход, или

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

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

9.2.2.1 в начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе,

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

*Таким образом, ничью может требовать только игрок, чей ход и чьи часы идут. Если процедура заявки на ничью верна, но игрок забывает или не знает, что он должен написать свой предполагаемый ход, желательно, чтобы вместо отклонения заявки арбитр сказал: «Сделайте свою заявку легальной». Если игрок спрашивает, как он может сделать свое заявление легальным, арбитр может, в соответствии со Статьей 11.2, объяснить условия правильного заявления о ничьей.*

*Правильность заявления должна проверяться в присутствии обоих игроков. Также рекомендуется воспроизвести партию, а не принимать решение только с использованием записей на бланках. Если используются электронные доски, можно проверить заявление на компьютере.*

9.3 Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, если:

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

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

*См. комментарии к Статье 9.2.2.*

9.4 Если игрок касается фигуры, как описано в Статье 4.3, он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу согласно Статьям 9.2 и 9.3.

*Право заявлять о ничьей возвращается на следующем ходу, но не может быть сделано обращение в прошлое.*

9.5.1 Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр должны остановить часы (см. Статьи 6.12.1 или 6.12.2). Игроку не разрешается отказываться от своего заявления.

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

9.5.3 Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан.

*Это заявление не рассматривается как невозможный ход, но см. ниже.*

*Отмечается, что предполагаемый ход должен быть сделан, но если предполагаемый ход является невозможным, то этой фигурой должен быть сделан другой ход. Все остальные детали Статьи 4 также остаются в силе.*

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

9.6.1 одинаковая позиция появилась, как описано в Статье 9.2.2, по крайней мере, пять раз;

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

*В случае Статьи 9.6.1 не требуется, чтобы пять раз были последовательными. В случаях Статей 9.6.1 и 9.6.2 арбитр должен вмешаться и остановить игру, объявив ее ничьей.*

*Если ничья при любом из вышеперечисленных условий не будет замечена во время игры, игрок может подать апелляцию, используя обычную процедуру апелляции.*

## **Статья 10: Очки**

10.1 Если положение о соревновании не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию, или выиграл присуждением получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл присуждением, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

*Время от времени используется другая система подсчёта очков, в которой за победу даётся 3 очка, за ничью – 1 очко и за поражение – 0 очков. Идея состоит в поощрении более позитивной игры.*

*В другой системе выигрыш - 3 очка, ничья - 2, проигрыш - 1 и присуждение поражения - 0. Это должно препятствовать присуждению поражений, и может поощрять детей, особенно когда они получают очко, несмотря на проигрыш.*

*Еще одна система, где выигрыш - 2, ничья -1, проигрыш -0, позволяет избежать 1/2 в таблице результатов.*

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

## **Статья 11: Поведение игроков**

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

*Эта Статья может быть использована для многих нарушений, конкретно не упомянутых в Правилах игры в шахматы.*

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

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

11.2.3 Только с разрешения арбитра:

11.2.3.1 игрок может покинуть «игровую зону»,

11.2.3.2 игрок может покинуть «игровую площадку» при своем ходе,

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

*По возможности зрители не должны входить на игровую площадку. Желательно, чтобы все остальные помещения (места для курения, туалеты, зоны отдыха и так далее) всегда находились под контролем арбитров или помощников.*

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

*Данную статью не следует путать со Статьями 11.2.3.1 и 11.2.3.2. В Статье 11.2.3.1 любому игроку запрещается покинуть без разрешения арбитра игровую зону, а в Статье 11.2.3.2 запрещается покинуть игровую площадку игроку, у которого очередь хода. А в соответствии со Статьей 11.2.4 в положение соревнования можно включить запрет на выход соперника за пределы игровой площадки без разрешения арбитра.*

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

11.3.2.1 Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра.

Однако, в положении о соревновании может быть разрешено хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть

согласовано с арбитром. Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра.

11.3.2.2 Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьезное наказание.

11.3.3 Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9.

*Правила, касающиеся электронных устройств сейчас очень строгие. Ни один мобильный телефон не допускается в игровую зону, независимо от того, включён он или выключен. Если у игрока обнаруживается мобильный телефон (даже выключенный), ему немедленно присуждается поражение, а его сопернику победа. Результат будет 1-0 или 0-1. Не имеет значения, если при обнаружении мобильного телефона соперник не сможет поставить мат нарушителю любой серией возможных ходов: он выигрывает партию. Возможно, что игрок-нарушитель смошенничал раньше.*

*Другое дело, если игра ещё не началась. Предположим, следующую ситуацию: Правилами предусмотрено допустимое время опоздания. Игрок А в начале тура находится на игровой площадке. Его соперник, игрок В отсутствует. Сразу после того, как игрок А сделал свой первый ход, его мобильный телефон зазвонил. Арбитр объявляет, что игрок А проиграл. Через несколько минут, но все же вовремя, появляется игрок В. Счёт не сыгранной партии "- /+", и она не может быть учтена при обчёте рейтинга. Тем не менее, у арбитра или организатора есть возможность заранее определить (в Положении о соревновании) менее строгое наказание за нарушение этой статьи (возможно, штраф). Они могут также включить в регламент проведения соревнования возможность внесения такого устройства на турнир, при условии выполнения определенных условий: устройство должно быть полностью выключено и храниться в отдельной сумке, так чтобы не находиться в контакте с игроком, а игрок не имел бы доступа к сумке во время игры без разрешения арбитра (а также он не может брать сумку с собой в туалет, и так далее).*

*Игроку, прибывшему после начала тура, должна быть предоставлена возможность отдать на хранение свое устройство до того, как он сделает свой первый ход, либо у организатора, либо в сумке, если это разрешено.*

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

*Если это возможно, место для курения должно быть близко к игровой площадке и находиться под наблюдением арбитра или помощника.*

11.4 Игроки, закончившие свои партии, считаются зрителями.

*Это означает, что игроки, закончившие свои партии, должны покинуть игровую площадку. Тем не менее, им даётся несколько минут, чтобы посмотреть игру на других досках, убедившись, что они не мешают всё ещё играющим игрокам.*

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

*Даже если предложения или заявления о ничьей вполне обоснованы, слишком частое их повторение может раздражать соперника. Арбитр должен всегда вмешиваться, когда сопернику мешают или отвлекают.*

11.6 Нарушение любой части Статей 11.1-11.5. должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

11.7 Упорный отказ игрока выполнять Правила игры в шахматы должен быть наказан присуждением поражения. Результат, который будет присужден сопернику, определяется арбитром.

*Очень трудно дать общие рекомендации для применения данной Статьи, но если арбитру приходится предупреждать игрока в третий или четвертый раз, это достаточное основание для того, чтобы объявить о поражении игрока. Необходимо, чтобы игрок был проинформирован, что при следующем нарушении будет применяться Статья 11.7.*

11.8 Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

11.9 Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил игры в шахматы.

*Например, игроки часто спрашивают, могут ли они рокировать или взять на проходе в позиции на своей доске. Арбитр не должен отвечать «да» или «нет», но должен сообщить им значение соответствующего Правила. Кроме того, обычно игрок спрашивает, как заявить о ничьей (см. комментарий к статье 9.2.2.2).*

11.10 Если положение о соревновании не устанавливает иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7).

*Необходимо сообщить игроку о его праве на апелляцию, если он не согласен с решением арбитра. Если апелляция не может быть рассмотрена немедленно, партия продолжается в порядке, установленном арбитром. Если игрок отказывается продолжать играть, то его часы пускаются, и соответственно в дальнейшем, он проиграет по времени. Всегда должен быть установлен крайний срок для подачи апелляции. Детали процедуры обжалования должны быть частью положения о соревновании.*

11.11 Оба игрока должны помогать арбитру в любой ситуации, требующей восстановления партии, включая требования ничьей.

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

*Оба игрока должны провести восстановление партии под наблюдением арбитра. Процесс восстановления должен приостановиться, когда считается, что у нас есть первое повторение, а затем второе. Это позволяет как игрокам, так и арбитру подтвердить каждый случай повторения. Если игрок отказывается от участия, то применяется Статья 12.9.*

## **Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие)**

12.1 Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы соблюдались.

*Арбитр должен присутствовать на игровой площадке и контролировать партии. В случае, если арбитр обнаруживает какое-либо нарушение, он должен вмешаться. Он не должен ждать заявления от соперника. Например: игрок касается одной фигуры, а делает ход другой. Арбитр должен потребовать от игрока сделать ход тронутой фигурой, если такой ход возможен.*

12.2 Арбитр должен:

12.2.1 обеспечить честную игру;

12.2.2 действовать наилучшим образом в интересах соревнования;

12.2.3 обеспечить поддержание хороших условий для игры;

12.2.4 следить, чтобы игрокам не мешали;

12.2.5 контролировать ход соревнования;

12.2.6 принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;

12.2.7 следовать античитерским правилам или рекомендациям.

*Арбитр должен позаботиться о том, чтобы исключить любой способ читерства со стороны игроков.*

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

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

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

12.6 Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число завершенных ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.

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

*Если зритель видит падение флажка или какое-либо другое нарушение, он должен сообщить об этом арбитру. Зрители не должны объявлять об этом.*

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

*Как правило, никому не разрешается пользоваться мобильными телефонами в игровом зале или в сопредельной зоне во время игр.*

12.9 Арбитр может применять следующие виды наказаний:

12.9.1 предупреждение;

12.9.2 увеличение оставшегося времени у соперника;

12.9.3 уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;

12.9.4 увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;

12.9.5 уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;

12.9.6 присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);

12.9.7 назначение штрафа, объявленного заранее;

12.9.8 исключение из одного или нескольких туров;

12.9.9 исключение из соревнования.

*Эти наказания определяют ориентировочный уровень строгости. Например, Статья 12.9.8 может использоваться для игрока, который пребывает в состоянии алкогольного опьянения, но не устраивает беспорядок. Статья 12.9.9 может потребовать согласования с организатором соревнования.*

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение А. Быстрые шахматы

А.1 «Быстрые шахматы» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут.

*Пример 1:* В соответствии с регламентом турнира контроль времени 30 минут на всю партию плюс 30 секунд дополнительно на каждый ход. То есть, для 60 ходов получим  $30' + (30'' \times 60) = 30' + 30' = 60'$ . Так как в соответствии со Статьей А.1 «Быстрые шахматы» - это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком менее чем за 60 минут, то данная игра считается классическими шахматами.

*Пример 2:* В соответствии с регламентом турнира контроль времени 10 минут на всю партию плюс 5 секунд дополнительно на каждый ход. То есть, для 60 ходов получим  $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$ . Таким образом, в соответствии со Статьей А.1 данная игра считается быстрыми шахматами.

*Расчеты для игр с использованием задержки времени выполняются точно так же.*

А.2 Игроки не обязаны записывать ходы, но не теряют своих прав на заявления, основанные, как правило, на записи партии. Игрок может в любой момент попросить арбитра обеспечить его бланком для записи партии, чтобы записывать ходы.

*Игроки могут записывать ходы, но могут и прекратить запись по желанию в любое время.*

*При игре на электронных досках игроки могут заявить о ничье без записи партии на бланке. Арбитр также имеет право принять или отклонить такое заявление без записи партии на основании своих наблюдений.*

А.3.1 Правила соревнований должны применяться, если:

А.3.1.1 один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и

А.3.1.2 каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

А.3.2 Игрок может в любое время, при своем ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в течение игры. Больше число запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

*В случае, когда игрок просит арбитра показать ему бланк записи партии, часы не должны останавливаться.*

*Если используются Правила соревнований, они должны применяться в каждом туре. Они не могут вводиться, например, только для финала.*

А.4 В противном случае применяются следующие правила:

А.4.1 Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,

А.4.1.1 не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если только это не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования;

А.4.1.2 не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.

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

А.4.2 Если арбитр видит действие, описанное в Статье 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, он должен действовать в соответствии со Статьей 7.5.5, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о невозможном ходе, если он не сделал свой следующий ход. Если соперник не делает соответствующего заявления о победе, и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

*Это означает, что игроку присуждается поражение не после первого невозможного хода, а только после второго, как это бывает в классических шахматах. Наказание такое же, как и в классических шахматах.*

А.4.3 Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель может остановить часы и уведомить арбитра. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

*В случае, когда часы обоих соперников показывают 0.00, заявления о победе по времени от игроков не принимаются, но арбитр принимает решение о результате игры по показанию «флажка», которое появляется только на одних часах. Игрок, часы которого показывают этот значок, проигрывает партию.*

А.4.4 Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка находится на самой дальней от начального положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске все ещё сохраняется невозможная позиция, он должен объявить, что партия закончилась вничью.

*Арбитр подходит к доске, на которой оба короля находятся под шахом. Если после следующего хода такое положение сохраняется, арбитр объявляет, что партия закончилась вничью. Если этим ходом игрока его король избавляется от шаха, а король соперника всё ещё находится под шахом, то партия продолжается, поскольку это положение уже не является невозможным. Если после завершения вторым игроком своего следующего хода его король остаётся под шахом, арбитр должен объявить о невозможном ходе этого игрока.*

А.4.5 Если арбитр наблюдал падение флажка, он также должен объявить об этом.

А.5 В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: А.3 или А.4 будут применяться в течение всего соревнования.

## Приложение В. Блиц

В.1 «Блиц» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.

*В соответствии с регламентом турнира контроль времени 5 минут на всю партию плюс 5 секунд дополнительно на каждый ход.*

*То есть, для 60 ходов получим  $5' + (5'' \times 60) = 5' + 5' = 10'$ .*

*Таким образом, в соответствии со Статьёй В.1 данная игра считается блицем.*

В.2 Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, должны быть равны одной минуте вместо двух.

В.3.1 Правила соревнований должны применяться, если:

В.3.1.1 один арбитр наблюдает за одной игрой и

В.3.1.2 каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

В.3.2 Игрок может в любое время, при своем ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в течение игры. Больше число запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

*Если используются Правила соревнований, они должны применяться в каждом туре. Они не могут вводиться, например, только для финала.*

*В блице, как и быстрых шахматах, если игрок просит у арбитра посмотреть бланк записи партии, часы не должны останавливаться.*

В.4 В противном случае должны применяться Правила быстрых шахмат, описанные в Статьях А.2 и А.4.

В.5 В Положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: В.3 или В.4 будут применяться в течение всего соревнования.

### **Приложение С. Алгебраическая нотация**

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей только одну систему нотации, алгебраическую систему, и рекомендует использовать эту единую шахматную нотацию также для шахматной литературы и в периодической печати. Бланки записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

#### **Описание алгебраической системы**

- С.1 В данном описании термин “фигура” означает все фигуры, за исключением пешки.
- С.2 Каждая фигура обозначается сокращенно. В английском языке это, как правило, первая, заглавная буква ее названия. Например: К – король, Q – ферзь, R – ладья, В – слон, N – конь. (N используется для обозначения коня, чтобы исключить двусмысленность).
- С.3 Для сокращенного наименования фигур каждый игрок может использовать сокращение названия, общепринятое в его стране. Примеры: Обозначение слона F соответствует французскому, а L- голландскому языку. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.
- С.4 Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5, а не pe5, pd4, pa5.
- С.5 Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.
- С.6 Восемь горизонталей (снизу-вверх для белых и сверху-вниз для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.
- С.7 Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры.

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

- С.8 Каждый ход фигуры записывается сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура перемещена. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Be5, Nf3, Rd1. В случае пешек записывается только поле, на которое она перемещена. Например: e5, d4, a5.

Допускается и более длинная форма записи, включающая поле, с которого был сделан ход. Например: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, аба5.

- C.9 Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ “х” между:
  - C.9.1 сокращённым названием рассматриваемой фигуры и
  - C.9.2 полем, на которое фигура перемещена. Например: Vxe5, Nxf3, Rxd1, см. также Статью C.10.
  - C.9.3 Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ “х”, а затем поле, на которое она перемещается. Например: dxe5, gxf3, axb5. В случае “взятия на проходе” к нотации может быть добавлено “e.p.” Например: exd6 e.p.
- C.10 Если две одноимённые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:
  - C.10.1 Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, записывается:
    - C.10.1.1 сокращённое название фигуры,
    - C.10.1.2 вертикаль, которую фигура покидает, и
    - C.10.1.3 полем, на которое фигура перемещена.
  - C.10.2 Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, записывается:
    - C.10.2.1 сокращённое название фигуры,
    - C.10.2.2 номер покидаемой горизонтали, и
    - C.10.2.3 полем, на которое фигура перемещена.
  - C.10.3 Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1. Например:
    - C.10.3.1 Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Ngf3, либо Nef3.
    - C.10.3.2 Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или N5f3, либо N1f3.
    - C.10.3.3 Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Nhf3, либо Ndf3.
    - C.10.3.4 Если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ “х”: 1) либо Ngxf3, либо Nexf3, 2) либо N5xf3, либо N1xf3, 3) Nhxf3 или Ndx3, в зависимости от хода.
- C.11 В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Q, exf8N, b1B, g1R.
- C.12 Предложение ничьей должно быть отмечено символом “=”.
- C.13 Сокращения:

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

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

x - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

e.p. - взятие “на проходе”. Использование последних четырёх сокращений не обязательно.

Пример записи партии: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

или 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

или 1. e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

## **Приложение D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением**

D.1 Организатор соревнований после консультации с арбитром должен иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от конкретных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически считающиеся слепыми), любой игрок может потребовать использования двух досок, причем зрячий игрок использует обычную доску, а игрок с ослабленным зрением - доску специальной конструкции. Эта доска специальной конструкции должна удовлетворять следующим требованиям:

D.1.1 размер - не менее 20x20 сантиметров;

D.1.2 черные поля должны быть слегка приподнятые;

D.1.3 в каждом поле должно быть предусмотрено отверстие.

D.1.4 Требования к фигурам следующие:

D.1.4.1 все фигуры должны иметь штифт, с помощью которого фигуру можно вставлять в отверстие в доске;

D.1.4.2 все фигуры должны быть типа “Стаунтон”, причем чёрные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2 Игра подчиняется следующим правилам:

D.2.1 Ходы должны объявляться отчётливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При превращении пешки игрок должен объявить, какая фигура выбрана. Для того чтобы объявление хода было по возможности более отчетливым, предлагается вместо соответствующих букв использовать следующие имена:

- A - Анна
- B - Белла
- C - Цезарь
- D - Давид
- E - Ева
- F - Феликс
- G - Густав
- H - Хектор

Если арбитр не решит иначе, номера горизонталей, считая от белых до черных, называются по-немецки:

- 1 - “айнс”
- 2 - “цвай”
- 3 - “драй”
- 4 - “фир”
- 5 - “фюнф”
- 6 - “зекс”
- 7 - “зибен”
- 8 - “ахт”

Рокировка объявляется по-немецки “Lange Rochade (“Ланге Рошаде” - длинная рокировка) и “Kurze Rochade” (“Кюрце Рошаде”, короткая рокировка).

Фигуры получают названия: Koenig “кёниг” - король, Dame “даме” - ферзь, Turm “турм” - ладья, Laeufer “лойфер” слон, Springer “Шпрингер” - конь, Bauer “бауэр” - пешка.

D.2.2 Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура “тронута”, тогда когда она вынута из фиксирующего отверстия.

D.2.3 Ход считается “сделанным”, когда:

D.2.3.1 в случае взятия взятая фигура снята с доски игроком, выполняющим ход;

D.2.3.2 фигура вставлена в другое отверстие;

D.2.3.3 ход объявлен.

D.2.4 Только после этого должны быть включены часы соперника.

D.2.5 Что касается Статей D.2.2 и D.2.3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.

D.2.6.1 Для игрока с ослабленным зрением должны использоваться шахматные часы специальной конструкции, которые должны иметь возможность сообщать ему о времени и количестве сделанных ходов.

D.6.2.2 В качестве альтернативы могут рассматриваться аналоговые часы со следующими особенностями:

D.2.6.2.1 циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут, которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и

D.2.6.2.2 легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа.

D.2.7 Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.

D.2.8 Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.

D.2.9 Если во время партии на двух досках возникли различные позиции, они должны быть приведены в соответствие с помощью арбитра и записей партии обоих игроков. Если обе записи партии соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший его неправильно, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партии отличаются, позиция должна быть возвращена к той, в которой две записи совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.

D.2.10 Игрок с ослабленным зрением имеет право иметь помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:

D.2.10.1 выполнять ход того или другого игрока на доске соперника,

D.2.10.2 объявлять ходы обоих игроков,

D.2.10.3 вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника,

D.2.10.4 только по запросу игрока с ослабленным зрением информировать его о количестве завершенных ходов и времени, затраченном обоими игроками,

D.2.10.5 заявлять об окончании партии в случаях, когда превышен лимит времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,

D.2.10.6 выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.

D.2.11 Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в Статьях D.2.10.1 и D.2.10.2. В случае игры игрока с ослабленным зрением с игроком с нарушением слуха должен использоваться помощник.

## Рекомендации

### Рекомендация I: Отложенные партии

- I.1.1 Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, “запечатать” свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своём бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок делает его на доске, он должен записать этот ход на своем бланке как тайный ход.
- I.1.2 Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, также должно быть записано его оставшееся время.
- I.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
- I.2.1 фамилии игроков,
- I.2.2 позиция непосредственно перед откладыванием,
- I.2.3 время, использованное каждым игроком,
- I.2.4 фамилия игрока, запечатавшего ход,
- I.2.5 номер тайного хода,
- I.2.6 предложение ничьей, если оно действующее,
- I.2.7 дата, время и место возобновления игры.
- I.3 Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра.
- I.4 Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отклонит его в соответствии со Статьёй 9.1.
- I.5 Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии.
- I.6 Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.
- I.7 Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход.
- I.8 За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9, 9.6 и 9.7, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход:
- I.8.1 неоднозначный, или
- I.8.2 записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или
- I.8.3 невозможен.

- I.9 Если в назначенное время для возобновления игры:
- I.9.1 игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока.
  - I.9.2 игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.
  - I.9.3 игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.
  - I.10 Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, такой её результат остаётся в силе.
  - I.11 Если в положении о соревновании указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
  - I.12.1 Если конверт, содержащий тайный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске тайный, как он утверждает, ход.
  - I.12.2 Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
  - I.13 Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.
  - I.14 Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

## **Рекомендация II: Правила игры в шахматы 960**

II.1 Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определённых правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.

II.2 Требования к начальной позиции

Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями:

II.2.1 король должен находиться между двумя ладьями, и

II.2.2 слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и

II.2.3 чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых.

Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.

II.3 Правила рокировки в шахматах 960

II.3.1 В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.

II.3.2 Как рокировать. В зависимости от расположения до рокировки короля и ладьи, участвующей в рокировке, в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырёх способов:

II.3.2.1 двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или

II.3.2.2 рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или

II.3.2.3 рокировка только ходом короля: перемещается только король, или

II.3.2.4 рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья.

II.3.2.5 Рекомендации:

II.3.2.5.1 Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала вывести короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король ставится на своё конечное поле.

II.3.2.5.2 Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.

II.3.2.6 Разъяснение

Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной в классических шахматах как длинная рокировка) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для чёрных), а ладья

находится на d-поле (d1 для белых и d8 для чёрных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной в классических шахматах как короткая рокировка) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для чёрных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для чёрных).

- П.3.2.7 Примечания
- П.3.2.7.1 Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой предупредить соперника: “Я собираюсь рокировать”.
- П.3.2.7.2 В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
- П.3.2.7.3 В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.
- П.3.2.7.4 Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи.
- П.3.2.7.5 В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на c-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.

### **Рекомендации III. Игра без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии**

III.1 “Быстрая игра до конца партии” это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время.

*Пример 1: согласно регламенту турнира, контроль времени 2 часа на 30 ходов и далее 1 час до окончания партии. Последний час будет сыгран в соответствии с правилами быстрой игры до окончания партии.*

*Пример 2: согласно регламенту турнира, контроль времени 2 часа на всю партию. Это означает, что вся партия будет проходить по правилам быстрой игры до окончания партии.*

III.2.1 Приведённые ниже правила, касающиеся заключительного периода игры, включая быструю игру до конца партии, должны применяться только в том случае, если об этом было объявлено заранее.

III.2.2 Эти правила применяются только для классических шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица.

III.3.1 Если упали оба флажка и невозможно установить, какой флажок упал первым, то:

III.3.1.1 если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться,

III.3.1.2 если это произошло в период игры, в котором должны быть завершены все оставшиеся ходы, партия заканчивается вничью.

III.4 Если на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может попросить, чтобы для обоих игроков был введён режим добавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.

III.5 Если Статья III.4 не применяется, и на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. Статью 6.12.2). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

III.5.1 Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить своё решение или отклонить заявление.

III.5.2 Если арбитр откладывает своё решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позже в течение игры или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра

закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

*Это означает, что арбитр может принять решение об объявлении партии закончившейся вничью даже после падения флажка.  
Для этого требуется использовать цифровые часы. Игра с контролем времени с добавлением — гораздо лучший способ завершения партии.*

III.5.3 Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты.

III.6 Если соревнование проводится не под наблюдением арбитра, должны применяться следующие правила:

III.6.1 Если на часах игрока при его ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Это заявление заканчивает игру. Такое требование может быть предъявлено, исходя из того, что

III.6.1.1 его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или

III.6.1.2 его соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В случае III.6.1.1. игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен удостоверить её.

В случае III.6.1.2. игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен удостоверить как запись партии, так и конечную позицию.

III.6.2 Заявление направляется назначенному арбитру.

## Словарь терминов, используемых в Правилах игры в шахматы

Число после наименования термина – номер Статьи Правил, в которой впервые появляется этот термин.

**арбитр:** предисловие. Лицо (лица), ответственное (ответственные) за обеспечение соблюдения правил соревнования.

**алгебраическая нотация:** 8.1. Запись ходов с использованием обозначения фигур и символов от a до h и цифр от 1 до 8 для обозначения полей на доске 8x8.

**анализ:** 11.3. Выполнение одним или несколькими игроками ходов на доске с целью определения наилучшего продолжения.

**апелляция:** 11.10. Обычно игрок имеет право обжаловать решение арбитра или организатора.

**белые:** 2.2. **1.** Белыми называются 16 фигур и 32 поля светлого цвета. Или **2.** При написании с заглавной буквы термин также относится к игроку, играющему белыми фигурами.

**бланк для записи партии:** 8.1. Лист бумаги, разграфлённый для записи ходов. Бланк также может быть электронным.

**блиц:** В. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание 10 минут или меньше.

**быстрая игра до конца партии:** G. Заключительный период игры, в котором игрок должен завершить неограниченное количество ходов за ограниченное время.

**быстрые шахматы (рапид):** А. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание больше 10 минут, но меньше 60 минут.

**вертикаль:** 2.4. Восемь вертикальных колонок квадратов называются “вертикалями”.

**взятие на проходе:** См. объяснение в Статье 3.7.4. Обозначается символом «e.p.».

**взятие:** 3.1. Перемещение фигуры игрока с занимаемого ею поля на поле, занятое фигурой соперника, которая при этом снимается с доски. См. также Статьи 3.7.4.1-3.7.4.2. Обозначается символом “x”.

**вмешаться:** 12.7. Вовлекаться в происходящее, чтобы повлиять на результат.

**возможный ход:** См. Статью 3.10а.

**время опоздания:** 6.7. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа..

**выиграть обычными средствами:** G.5. Играть в позитивном ключе, пытаться выиграть партию; или иметь положение, дающее реальные шансы на победу в партии, а не победить просто из-за падения флажка.

**горизонталь:** 2.4. Горизонтальный ряд из восьми квадратов на шахматной доске.

**демонстрационная доска:** 6.13. Доска для отображения позиции на шахматной доске, на которой фигуры перемещаются вручную.

**диагональ:** 2.4. Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к смежному краю.

**добавка:** 6.1. Количество времени (от 2 до 60 секунд), добавляемое с самого начала периода перед каждым ходом игрока. Это может быть реализовано либо в режиме задержки, либо в накопительном режиме.

**доска:** 2.4. Краткое название шахматной доски.

**завершенный ход:** 6.2.1. Ход считается завершённым, когда игрок сделал свой ход, а затем нажал свои часы.

**запечатанный ход:** Е. В случае, если игра откладывается, игрок должен запечатать свой бланк со следующим ходом в конверт.

**заявление:** 6.8. При определенных обстоятельствах игрок может сделать заявление арбитру.

**зрители:** 11.4. Наблюдающие за игрою лица, не являющиеся арбитрами или игроками. Сюда включаются и игроки, закончившие свои партии.

**игра за доской:** Введение. Данные Правила игры в шахматы распространяются только на этот вид шахматной игры и не включают в себя игру по интернету, по переписке и т.п.

**игровая зона:** 11.2. Единственное место, к которому игроки имеют доступ во время игры.

**игровая площадка:** 11.2. Место, где играют партии соревнования.

**инвалидность:** См. ограниченные возможности.

**классические шахматы:** G3. Игра, в которой время на обдумывание каждого игрока составляет, по крайней мере, 60 минут.

**комнаты отдыха:** 11.2. Туалеты, а также выделяемое на чемпионатах мира отдельное помещение, в котором игроки могут отдохнуть.

**контроль времени:** 1. Регламент времени, предоставляемого игроку на обдумывание. Например, 90 минут на 40 ходов, 30 минут на все оставшиеся ходы плюс 30 накапливаемых секунд, начиная с первого хода. Или 2. Считается, что игрок «прошёл контроль времени», если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.

**королевский фланг:** 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит король.

**лёгкая фигура:** Слон или конь.

**мат:** Сокращенное название мата в игре в шахматы.

**мертвая позиция:** 5.2.2 Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

**мобильный телефон:** 11.3.2. Телефон сотовой связи

*Это устройство, которое может не только принимать устные и письменные сообщения, но и может иметь установленные шахматные движки, позволяющие игрокам анализировать партии. Другие устройства, которые могут быть использованы для читерства, включают в себя смарт-часы, фитнес-мониторинговые браслеты (например, марки Fitbit) и даже некоторые ручки.*

**монитор:** 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

**на усмотрение арбитра:** В Правилах описано приблизительно 39 случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.

**наблюдать:** 12.2.5 проверять или контролировать.

**нажать часы:** 6.2.1 Нажать на кнопку или рычаг шахматных часов, останавливая свои часы и пуская часы соперника.

**нападение:** 3.1. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

**нарушение:** См. ограниченные возможности.

**невозможный:** 3.10.1. Позиция или ход, который не возможен по правилам игры в шахматы.

**ничья:** 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.

**нулевое время опоздания:** 6.7.1. Игрок должен появиться за шахматной доской перед началом тура.

**объяснение:** 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.

**ограниченные возможности:** 6.2.6 Физические или умственные недостатки, которые приводят к частичной или полной потере способности человека выполнять определенные действия при игре в шахматы.

**организатор:** 8.3. Лицо, ответственное за игровую зону, даты соревнования, денежные призы, приглашения, формат соревнования и так далее.

**откладывать:** 8.1. Вместо завершения игры за один сеанс партия временно прерывается, а затем продолжается в более позднее время.

**очки:** 10. Обычно игрок получает 1 очко за победу,  $\frac{1}{2}$  очка за ничью, 0 за поражение. Встречается следующий подсчет очков: 3 за победу, 1 за ничью, 0 за поражение.

**падение флажка:** 6.1. Истечение времени, отведенного игроку.

**патовая позиция** 5.2.1 Положение, в котором игрок не имеет возможного хода, и его король не находится под шахом.

**период времени:** 8.6. Часть игры, в которой игроки должны сделать заданное количество ходов или все ходы в течение определенного времени.

**повторение:** 5.3.1. **1.** Игрок может заявить о признании партии ничьей, если одна и та же позиция возникла три раза. **2.** Игра признаётся ничьей, если одна и та же позиция возникла пять раз.

**поле превращения:** 3.7.5.1 Поле, на которое перемещается пешка, когда она достигает последней от своего начального положения горизонтали.

**положение о соревновании:** 6.7.1 В некоторых Статьях этих Правил приведены различные варианты проведения соревнований. В положении о соревновании должно быть указано, что из них было выбрано.

**помощник:** 8.1. Лицо, которое может помочь спокойному ходу соревнования различными способами.

**потеря 4.8.1.** Потеря права делать заявление или ход. Или **2.** Проигрыш партии из-за нарушения Правил игры в шахматы.

**правило 50 ходов:** 5.3.2 Игрок может заявить о признании партии ничьей, если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**правило 75 ходов:** 9.6.2. Партия признаётся ничьей, если последние 75 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**превращение:** 3.7.5.3 Происходит, когда пешка достигает последней от своей исходной позиции горизонтали и заменяется новой фигурой: ферзём, ладьёй, слоном или конём того же цвета.

**предложение ничьей:** 9.1.2 Порядок, в соответствии с которым игрок может предложить ничью сопернику. В бланке записи партии указывается символом “=”.

**размен 1.** 3.7.5.3 Превращение пешки в другую фигуру. Или **2.** Положение, при котором игрок взял фигуру той же ценности, что и его собственная фигура, и эта фигура возвращена. Или **3.** Положение, при котором один игрок потерял ладью, а другой потерял слона или коня.

**режим Бронштейна:** 6.3.2 См. режим задержки.

**режим задержки (режим Бронштейна):** 6.3.2 Оба игрока получают определенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок также получает «фиксированное дополнительное время» за каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

**режим накопленного времени (режим Фишера):** Режим, при котором игрок получает дополнительное количество времени (часто 30 секунд) перед каждым ходом.

**режим Фишера:** См. режим накопленного времени.

**результат партии:** 8.7. Обычно результат партии 1-0, 0-1 или ½-½. В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит ½ очка, а другой - 0. Для не сыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили по принуждению), -/+ (черные победили по принуждению), -/- (проиграли по принуждению оба игрока).

**рокировка:** 3.8.2 Перемещение короля к ладье. См. статью. Рокировка на королевский фланг обозначается 0-0, на ферзевый фланг - 0-0-0.

**сдаётся:** 5.1.2 Уведомление о том, что игрок отказывается от дальнейшей игры и не играет до получения мата.

**сделанный ход:** 1.1. Считается, что ход «сделан», когда фигура была передвинута на новое поле, рука игрока отпустила фигуру и взятая фигура соперника, если таковая имелась, снята с доски.

**смещение:** 7.4.1 Изменение положения фигур от их привычного места. Например, пешка перемещена с a2 на a4.5; ладья стоит на половине полей d1 и e1; фигура лежит на боку; фигура упала на пол.

**сопредельная зона:** 12.8. Зона, прилегающая к игровой зоне, но фактически не являющаяся её частью. Например, места, отведенные для зрителей.

**счетчик ходов:** 6.10.2. Устройство в шахматных часах, которое может использоваться для регистрации количества нажатий на часы каждого игрока.

**телефон сотовой связи:** См. мобильный телефон.

**тронул, ходи:** 4.3. Если игрок при своём ходе тронул фигуру с намерением ее передвинуть, то он обязан сделать ход этой фигурой.

**ферзевый фланг:** 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит ферзь.

**ферзь:** выражение “из пешки в ферзи” означает превращение пешки в ферзя.

**фигура:** 2. 1. Одна из 32 фигур на шахматной доске. Или 2. ферзь, ладья, слон или конь.

**флажок:** 6.1. Устройство, которое отображает, что период времени закончился.

**ход:** 1.1.1. Выражение «90 минут на 40 ходов» относится к 40 ходам каждого игрока. Или 2. Выражение «при своём ходе» относится к праву этого игрока сделать следующий ход. Или 3. Выражение «лучший ход белых» относится к единственному ходу за белых.

*Согласно Статье 1.2 Положения о рейтинге ФИДЕ: Для партий, в которых задаётся определённое количество ходов до первого контроля времени, это количество ходов должно быть не менее 30.*

**часы:** 6.1. Одно из двух устройств для регистрации и отображения времени.

**чёрные:** 2.1. 1. Чёрными называются 16 фигур и 32 поля темного цвета. Или 2. При написании с заглавной буквы это также относится к игроку, играющими чёрными фигурами.

**честная игра:** 12.2.1 Иногда, когда арбитр обнаруживает, что положений Правил недостаточно, он должен принимать решения основываясь на принципе справедливости.

**шах и мат:** 1.2. Нападение на короля, при котором угроза не может отражена. Обозначается символом «++» или «#».

**шах:** 3.9. Нападение на короля одной или несколькими фигурами соперника. Обозначается символом «+».

**шахматная доска:** 1.1. Доска размером 8x8 квадратов, как в Статье 2.1.

**шахматные часы:** 6.1. Часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, связанными друг с другом.

**шахматы:** Комплект из 32 фигур на шахматной доске.

**шахматы960:** Вариант шахмат, при котором расстановка фигур на первой и последней горизонталях создаётся одним из 960 различных возможных вариантов.

**штрафные санкции:** 12.3. Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

**экран:** 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

**электронная сигарета:** устройство, содержащее жидкость, которая испаряется и вдыхается через рот, имитируя действие курения табака.

## ГЛАВА 3: АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Утверждены на 1-м заседании Совета ФИДЕ в Абу-Даби в 2022 году.

### 1. Цель, руководящие принципы, определения

1. Эти правила касаются расследования предполагаемых случаев читерства и других нарушений честной игры. Они дополняют и разъясняют положения Устава ФИДЕ, Кодекса этики и дисциплины ФИДЕ, а также Регламента Комиссии по честной игре.

2. «Читерство» в настоящих правилах означает:

а) умышленное использование электронных устройств (ст. 11.3.2 Правила игры в шахматы ФИДЕ) или другие источники информации или советов (ст. 11.3.1 Правила шахмат ФИДЕ) во время игры; или б) манипулирование шахматными соревнованиями, включая, помимо прочего, манипулирование результатами, сдача рейтинга, договорные матчи, мошенничество с рейтингами, подделку личности и преднамеренное участие в фиктивных турнирах или играх.

*В Правила игры в шахматы ФИДЕ введены положения против читерства, а именно:*

*12.2 Арбитр должен:*

*12.2.1 обеспечивать честную игру.*

*12.2.7 следовать античитерским правилам или рекомендациям.*

*Это означает, что в обязанность арбитра входит исключение читерства со стороны игроков.*

*Правила игры в шахматы ФИДЕ также прямо запрещают использование электронных устройств:*

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

*11.3.2.1. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра. Однако в положении о соревновании может быть разрешено хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть согласовано с арбитром.*

*Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра.*

*11.3.2.2. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьезное наказание.*

*11.3.3. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9. Организаторы турнира также могут ввести свои собственные правила и условия для соревнований, если они соответствуют Правилам игры в шахматы ФИДЕ.*

3. Онлайн-читерство также может считаться имевшим место, когда статистических данных недостаточно для обоснования предполагаемого мошенничества, но есть дополнительные доказательства того, что человек мог жульничать, например, видео доказательства, мнение GM и другие ситуационные факторы (подозрение на нарушение честной игры).

#### 4. Другими нарушениями честной игры являются:

а) Нарушение правил за доской: Нарушения правил игры за доской включают в себя различные нарушения, которые происходят в ходе турнира. Это включает в себя пронос телефона в игровой зал, пронос в игровой зал других запрещенных гаджетов (например, кошельков, смарт-очков, ручек, часов), отказ от сотрудничества с арбитром, отказ от осмотра или сканирования. Список нарушений правил игры за доской не является исчерпывающим.

б) Нарушение технических правил онлайн: Технические нарушения, связанные с системой видеоконференцсвязи, используемой для наблюдения за соревнованиями, например, отключения, игра без включенной камеры, игра без общего экрана с панелью задач, игра без микрофона (если это требуется регламентом соревнований) как таковые не приводят к предположению о совершении мошеннического правонарушения, однако игрок может быть соответствующим образом наказан.

#### 5. Предполагаемый обман:

Предполагается мошенничество, если статистический анализ с использованием проверенного и одобренного ФИДЕ алгоритма и/или другой методологии, примененной к результатам игрока в одной игре, или серии игр или турниров в соревновательной игре, показывает Z-оценку (отражающую отклонение между фактической игрой игрока и прогнозируемой честной игрой для игрока с сопоставимым рейтингом Эло) выше официального порога Z-оценки. В таком случае, если ФИДЕ возбуждает дисциплинарное производство в отношении рассматриваемого игрока, бремя опровержения презумпции мошенничества и демонстрации своей невиновности лежит на игроке.

#### 6. Пороги

Z-показатель маловероятности обычно используется в науке и может быть составлен из нескольких результатов. В настоящее время только методология Д-ра Кеннета В. Регана одобрена. Чтобы дать статистическую оценку, в модели Д-ра Регана используются три отдельных статистических теста, каждый из которых дает z-оценку, указывающую на отклонение от прогнозируемой производительности: Совпадение ходов (MM), ходы с равными значениями (EV) и средняя пересчитанная разница (ASD). Результаты тестов MM, EV и ASD далее объединяются в единую общую Z-оценку. Понятие Z-оценки не ограничивается методологией Д-ра Кеннет В. Регана. Результаты других одобренных методологий могут быть представлены как Z-оценки, а затем в равной степени попадают под следующие предлагаемые пороговые значения:

а) Для онлайн-шахмат, порог 4.25. Это представляет собой естественную частоту 0.000011, один из почти 100 000. Принимая во внимание наблюдаемый уровень читерства в онлайн-шахматах, это дает оценочные шансы примерно 1000 к 1 против нулевой гипотезы честной игры, ближе к верхнему пределу доверительного интервала от 99% до 99.9%, который рассматривается как удовлетворяющий критерию CAS «комфортное удовлетворение» в контексте шахмат.

б) Для игры в шахматы за доской порог 5.00. Это представляет собой естественную частоту один к почти 3.5 миллионам и аналогично соответствует частоте мошенничества, наблюдаемой лично. Эти положения

применяются, если нет других доказательств. Если такие доказательства доступны, в поддержку можно использовать Z-оценку 2.50 или выше.

7. Ложное обвинение: Безрассудное или явно необоснованное обвинение в шахматном читерстве является серьезным нарушением требования честной игры. Ложное обвинение в шахматах — это злоупотребление свободой слова, что запрещено Кодексом этики и дисциплины ФИДЕ.

8. Для целей настоящего регламента попытки читерства будут считаться читерством.

## **II. Сфера полномочий**

1. Комиссия по честной игре (FPL) обладает юрисдикцией во всех вопросах, связанных с читерством, включая ложные обвинения. К лицам, подпадающим под юрисдикцию Комиссии по честной игре, относятся игроки, вспомогательные лица и капитаны команд. Вспомогательные лица включают, но не ограничиваются ими, глав делегаций, секундантов, тренеров, менеджеров, психологов, организаторов, зрителей, родственников, журналистов, официальных лиц шахмат, арбитров, когда они вовлечены в мошенничество.

2. Все партии, сыгранные за доской с обчетом рейтинга ФИДЕ, попадают под юрисдикцию Комиссии по честной игре .

3. Онлайн-шахматы подпадают под юрисдикцию Комиссии по честной игре для официальных соревнований ФИДЕ. Для таких турниров дополнительно должны применяться положения Приложения 1 к Положению ФИДЕ для игры онлайн.

4. Обо всех читерствах, происходящих на турнирах, требующих максимального и повышенного уровня защиты (согласно определению в Стандартах Мер Защиты), необходимо сообщать в Комиссию по честной игре. Тем не менее, Комиссия по честной игре может принять решение о передаче инцидента с читерством, который произошел на таких турнирах, в национальную федерацию (НФ).

5. Случаи читерства, происходящие на турнирах, требующих стандартных уровней защиты (как определено в Стандартах Мер Защиты), должны передаваться в национальную федерацию, за исключением случаев, когда инцидент с читерством влияет на присвоение звания WFM/FM и/или затрагивает лицо, либо в качестве истца, либо ответчика, обладающего званием WFM/FM, WIM/IM или WGM/GM. О таких случаях также необходимо сообщать в Комиссию по честной игре.

6. Когда расследование передается в национальную федерацию, национальная федерация расследует дело и применяет те санкции, которые она сочтет надлежащими. Национальные федерации обязаны уведомлять Комиссию по честной игре о своих решениях вместе с доказательствами, рассмотренными в ходе разбирательства. Комиссия по честной игре может принять это решение Национальной федерации и/или передать дело в Этико-дисциплинарную комиссию. Если Комиссия по честной игре не примет решение национальной федерации, то санкция будет применяться только на национальном уровне.

7. В то время как Комиссия по честной игре имеет юрисдикцию, как указано в Разделе II, ожидается, что национальные федерации создадут свои собственные античитерские рекомендации и системы.

### III. Жалобы и расследования

#### A. НАЧАЛО РАССЛЕДОВАНИЯ

1. Расследование может быть начато на основании жалобы:
  - а) претензии, подаваемой во время турнира («ПВТ»);
  - б) претензии, подаваемой после турнира («ППТ»).
2. Следствие также может быть инициировано:
  - а) после отчета главного судьи турнира;
  - б) по инициативе Комиссии по честной игре;
  - в) по запросу Этико-дисциплинарной комиссии или любого другого органа ФИДЕ, уполномоченного Уставом ФИДЕ.

#### B. ЖАЛОБЫ

1. Любое лицо, имеющее идентификационный номер ФИДЕ, может подать жалобу.
2. Все жалобы должны подаваться в письменной форме и направляться в Комиссию по честной игре через Офис ФИДЕ.
3. Жалобы во время и после турнира должны подаваться с помощью соответствующей формы («Претензии, подаваемые во время и после турнира» (Приложения А-В)). Если жалоба не соответствует этому требованию, заявителю будет предложено подать форму в течение определенного периода времени. Если этого не происходит, председатель Комиссии по честной игре отклоняет жалобу как неприемлемую.
4. Заявитель должен предоставить всю информацию, требуемую в форме претензии, и должен указать причины, по которым подается жалоба, с перечислением всех оснований, доступных на момент подачи.
5. Устные или неофициальные жалобы не принимаются.
6. Жалобы во время турнира должны быть переданы главному арбитру. По получении жалобы во время турнира главный арбитр должен:
  - а) сообщить заявителю о наказании за подачу заведомо необоснованной «претензии во время турнира»;
  - б) принять меры для расследования дела в обычном порядке, со ссылкой на Статью 12.9 для возможного наказания;
  - в) направить жалобу и свой отчет, включая все выводы, в Комиссию по честной игре через офис ФИДЕ. Если главный арбитр придет к выводу, что претензия во время турнира является необоснованной, он может отклонить жалобу во время турнира, в соответствии со своими обязанностями в соответствии с III.В.6.с выше. Игрок сохраняет за собой право подать претензию после турнира по тому же инциденту.
7. При подаче «претензии после турнира» жалоба должна содержать объяснение того, почему «претензия во время турнира» не была подана ранее.
8. Во всех жалобах должны быть перечислены все основания, доступные на момент подачи.

9. Все жалобы, основанные исключительно на предположении, что человек играет сильнее, чем ожидалось, из-за своего рейтинга, будут считаться заведомо необоснованными.

10. Комиссия по честной игре может инициировать расследование на основании любой информации, которая может стать известной в отношении возможного случая мошенничества, включая ложное обвинение.

11. Когда расследование инициировано по запросу Этико-дисциплинарной комиссии или любого другого органа ФИДЕ, уполномоченного Уставом ФИДЕ, Комиссия по честной игре действует как Комитет по установлению фактов инициирующего органа.

12. Вся информация о жалобах и расследованиях должна оставаться конфиденциальной до завершения расследования Комиссией по честной игре. В случае нарушения требований конфиденциальности заявителями или главным арбитром или любым другим лицом, которому известно о жалобе или расследовании до его завершения, Комиссия по честной игре может направить всех правонарушителей в Этико-дисциплинарную комиссию.

#### **IV. Процедура расследования**

1. Когда инцидент с мошенничеством доводится до сведения Комиссии по честной игре, для его расследования может быть назначена Следственная комиссия (IP) или следователь.

2. Комиссия по честной игре имеет право проводить предварительные расследования в отношении любого предполагаемого или возможного случая нарушения, связанного с мошенничеством.

3. Если жалоба является неприемлемой или явно необоснованной на первый взгляд, Комиссия по честной игре может отклонить ее большинством голосов. III.B.3 остается неизменным.

4. Следственная комиссия (СК) будет состоять из трех членов Комиссии по честной игре. Затем назначенные члены СК выбирают Председателя СК.

5. СК должна рассмотреть представленные вещественные доказательства и свидетельства наблюдений. Она также рассмотрит статистические данные, собранные в рамках расследования. Она также может собирать дополнительные доказательства в ходе расследования.

6. Игроки, организаторы, арбитры, национальные федерации и другие стороны обязаны сотрудничать с СК. Невыполнение этого требования может привести к направлению в Этико-дисциплинарную комиссию.

7. СК должна расследовать каждый случай в разумные сроки.

8. Бремя и стандарт доказывания регулируются Ст. 16.13 - 16.16 Кодекса этики и дисциплины.

9. Если СК приходит к единодушному выводу об отсутствии мошенничества или недостаточности доказательств, соответствующих стандарту доказывания, он отклоняет жалобу и информирует об этом Председателя и Секретаря Комиссии по честной игре, заявителя и обвиняемого с кратким изложением. Если национальная федерация обвиняемого была вовлечена, она также будет проинформирована. Если назначен следователь, тогда применяется IV.10.

10. Если достигнуто решение, отличное от единогласного отклонения, в конце расследования СК должна:

а) подготовить отчет с указанием: действия, послужившего основанием для расследования, фактических обстоятельств происшествия, результатов расследования и предлагаемой санкции. Отчет может охватывать любое другое нарушение правил ФИДЕ, обнаруженное СК и

б) представить решение и сообщить в Комиссию по честной игре для рассмотрения. Комиссия по честной игре может попросить СК рассмотреть дополнительные факты и/или провести дополнительные расследования.

11. После того как СК признает отчет окончательным, Комиссия по честной игре большинством голосов принимает решение о том, будет ли дело передано в Этико-дисциплинарную комиссию для вынесения решения. Если дело не передано в Этико-дисциплинарную комиссию, оно считается прекращенным. Комиссия по честной игре направляет свои выводы заявителю и обвиняемому. Если национальная федерация обвиняемого была вовлечена, она также будет проинформирована.

12. Когда СК действует от имени Этико-дисциплинарной комиссии, он должен представить на рассмотрение Комиссии по честной игре предварительный отчет. Комиссия по честной игре может попросить СК рассмотреть дополнительные факты и/или провести дополнительные расследования. Как только отчет будет признан СК окончательным, Комиссия по честной игре передает его в Этико-дисциплинарную комиссию.

13. В случае нарушения правил честной игры, отличного от мошенничества, и в случае предполагаемого мошенничества применяются правила «ускоренной процедуры» (см. Ст. 9.3, 9.4, 9.5 и 9.7 Кодекса этики и дисциплины и Ст. 32 – 36 Регламента Комиссии по честной игре).

## **V. Явно необоснованные обвинения**

1. Заведомо необоснованное обвинение в мошенничестве, т.е. основанное только на эмоциях и/или недостаточном количестве данных, является ложным обвинением. Заведомо необоснованным обвинением не считается обвинение в мошенничестве, основанное на фактических обстоятельствах, которые заставили бы разумного человека полагать, что существует разумная вероятность мошенничества.

2. Когда Комиссия по честной игре определяет, что ПВТ или ППТ явно необоснованны, заявитель может получить предупреждение от Комиссии по честной игре.

3. В особо серьезных случаях необоснованных обвинений Комиссия по честной игре направляет дело в Этико-дисциплинарную комиссию.

## **VI. Положения о процедуре**

1. Срок исковой давности составляет восемь лет, в онлайн-турнирах — через год после последнего тура рассматриваемого турнира.

2. Рабочий язык СК – английский. СК может по запросу любой стороны разрешить использование участвующими сторонами языка, отличного от английского. В этом

случае СК может обязать любую или все стороны взять на себя все или часть расходов на письменный и устный перевод. СК может распорядиться, чтобы все документы, представленные на языках, отличных от английского, были поданы вместе с заверенным переводом на язык процедуры.

3. Если СК не отклоняет дело единогласно, обвиняемый должен быть проинформирован в письменной форме (письмом, электронной почтой или иным образом) о рассматриваемом деле и ему должно быть предоставлено право представлять СК любые заявления и документы в поддержку своей позиции.

4. Заявитель и обвиняемый имеют право на то, чтобы их представляли или им помогали лица по их выбору.

5. Документы, касающиеся судебного разбирательства, должны быть представлены в письменной форме, предпочтительно по электронной почте.

6. Каждая сторона, участвующая в расследовании, несет ответственность за свои расходы, прямо или косвенно связанные с делом.

7. Когда лицо, подпадающее под дисциплинарную юрисдикцию другой Комиссии ФИДЕ, является стороной расследования, Комиссия по честной игре может предоставить соответствующую информацию этой Комиссии ФИДЕ.

*Некоторые указания для арбитров:*

*В соответствии со статьей 11.3.3 Правил игры в шахматы ФИДЕ арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок.*

*Такие осмотры в некоторых странах являются незаконными. Арбитры не должны участвовать в какой-либо процедуре проверки честной игры, которая идёт вразрез с законами страны.*

*Обычно арбитр проверяет игрока, как описано в Статье 11.3.3 Правил игры в шахматы, только в случае подозрения на нарушение Античитерских рекомендаций или после получения официальной претензии, подаваемой во время турнира, но только после того, как придет к выводу, что жалоба не является явно необоснованной. Арбитру и любому другому лицу, проводящему осмотр, следует быть спокойным, вежливым и тактичным. Осмотр игрока должен проводиться в отдельном помещении, опять же лицом того же пола. Во время осмотра доступ в эту комнату могут иметь только этот человек, игрок и один свидетель (также того же пола). Игрок имеет право выбрать второго свидетеля по своему выбору (любого пола). Если нет срочности, то осмотр игрока и его/её вещей, как правило, должен быть выполнен до начала партии или сразу после её окончания. Тем не менее, арбитр должен иметь в виду, что электронные устройства можно спрятать где-то в игровой зоне или рядом с ней или передать их третьему лицу незадолго до окончания партии. Арбитр также имеет право проверить игрока, который покинул игровую зону во время партии или по просьбе игрока, подавшего претензию во время турнира, но только один раз в течение тура. Осмотр игрока во время игры необходимо проводить только в том случае, если подозрение в читерстве является подавляющим и/или есть веская причина полагать, что доказательства будут уничтожены ещё до окончания партии. Если игрок невиновен, то причинённое беспокойство выбьет его из колеи и может повлиять на его игру в оставшейся части партии.*

*К любому обвинению следует относиться серьезно и тщательно расследовать его. Игрока, подающего жалобу, следует предупредить, чтобы он никому не рассказывал о*

*своих подозрениях, поскольку это может испортить любое доказательство, например, до подозреваемого могут дойти слова, что за ним следят.*

*Вполне приемлемо, если арбитр спросит игроков, видели ли они что-то, что касается их. Недопустимо, чтобы арбитр спрашивал игроков, не видели ли они, чтобы игрок X делал что-либо подозрительное. Любые вопросы, задаваемые другим игрокам, не должны идентифицировать подозреваемого.*

*Если у игрока есть реальные опасения по поводу другого участника, и он не делится своим мнением с другими участниками, то никакие действия против игрока, предъявляющего обвинение, не должны предприниматься. Если обвинение является злонамеренным или передается другим игрокам, особенно, когда начинается месть, игрок, выдвигающий обвинения, должен быть сурово наказан, о чём должно быть доложено в ФИДЕ.*

## **АНТИЧИТЕРСКИЕ МЕРЫ ЗАЩИТЫ**

Утверждены на Конгрессе ФИДЕ в Батуми в 2018 г.

*Текст был немного изменен в начале 2020 года, чтобы отразить изменения в Уставе ФИДЕ. Следовательно, Комиссия по борьбе с читерством (АСС) теперь называется Комиссией по честной игре (FPL).*

### **Раздел 1 – Уровни защиты**

На всех соревнованиях с обчетом рейтинга ФИДЕ должны быть приняты меры защиты от читерства для борьбы с попытками читерства (АЧ меры защиты), основанные на следующем различии:

(А) Соревнования, требующие максимального уровня защиты: Соревнования ФИДЕ уровня 1 (официальные соревнования ФИДЕ, определенные Комиссией ФИДЕ по турнирам или Комиссией ФИДЕ по Чемпионатам мира и Олимпиадам); Круговые турниры со средним рейтингом 2600 и выше (2400 для женских соревнований); Соревнования с призовым фондом свыше 100 000 евро.

(В) Соревнования, требующие повышенного уровня защиты: Соревнования ФИДЕ Уровня 2 (соревнования, в которых можно заработать звания и нормы ФИДЕ (W)GM и (W)IM); Соревнования с призовым фондом свыше 20 000 евро; Круговые турниры со средним рейтингом 2400 и выше (2200 для женских соревнований);

(С) Соревнования, для которых могут быть достаточными стандартные уровни защиты: Соревнования ФИДЕ уровня 3 (Рейтинговые соревнования ФИДЕ), на которых можно заработать оставшиеся за доской звания и нормы ФИДЕ.

Для национальных чемпионатов, национальных командных чемпионатов и национальных юношеских/юношеских чемпионатов организаторы должны принять уровень защиты на один уровень выше, чем требуется для эквивалентного мероприятия, не относящегося к чемпионату. Меры по борьбе с читерством будут различаться в зависимости от категории, чтобы учитывать различные экономические последствия таких мер.

Перечень мер указан в разделе «Профилактика» ниже. Организаторы несут ответственность за выполнение АЧ Мер Защиты, изложенных в настоящем документе. Главный арбитр обязан проверить, соответствует ли турнир АЧ Мерам Защиты.

Отчет главного арбитра о турнире должен раскрывать любые и все нарушения требований АЧ Мер Защиты.

Несоблюдение АЧ мер защиты и/или отсутствие проверки и отчета о таком соблюдении будут считаться серьезным нарушением и могут быть переданы в соответствующую комиссию.

## **Раздел 2 – Профилактика**

Организаторы турнира должны принять один из трех уровней АЧ мер защиты: стандартная защита, повышенная защита или максимальная защита. Эти уровни защиты должны соответствовать трем типам турниров, указанным в Разделе 1.

Соблюдение АЧ Мер Защиты является обязательным. Все организаторы должны проинформировать Квалификационную комиссию ФИДЕ (КК) и/или свою национальную федерацию о том, что они соблюдают АЧ Меры Защиты, указав это в форме заявки на участие в турнире.

По запросу от организатора турнира и при наличии уважительной причины Национальная федерация и/или КК ФИДЕ могут освободить от некоторых требований, перечисленных ниже, для турниров со Стандартным или Повышенным уровнем защиты. Запрос на отказ должен быть подан заранее и должен содержать описание адекватных мер по борьбе с мошенничеством, адаптированных к размеру и бюджету турнира. Организаторы не ограничены количеством отказов, которые они могут подать.

Турниры, в отношении которых будет установлено, что они существенно не соответствуют АЧ Мерам Защиты не подлежат обсчету рейтинга.

В турнирах, предназначенных для повышенного или максимального уровня защиты, может быть задействован специальный Арбитр по борьбе с читерством (АЧ Арбитр). АЧ Арбитр — это арбитр, на которого возложены задачи по борьбе с читерством (и который может пройти специальное обучение по борьбе с читерством), и он должен быть оснащен как минимум одним ручным сканером. Задействование АЧ Арбитра обязательно на турнирах, требующих максимального уровня защиты.

*Арбитр должен знать, как распознать поведение и устройства, связанные со случаями читерства в прошлом. Определение читерства в соответствии со статьей 11.3.1 Правил игры в шахматы включает в себя:*

- 1) приём информации от другого человека (зрителя, капитана, другого игрока и т.д.); и 2) получение информации из любого источника информации или связи (например, книг, заметок и т. д. или любого электронного устройства). Использование спрятанного в кармане мобильного телефона запрещено в соответствии со Ст. 11.3.2.1 и 11.3.2.2 Правил игры в шахматы, поэтому арбитр должен знать, как найти спрятанные мобильные телефоны и другие электронные устройства.*

Организаторам мероприятий, предназначенных для повышенной и максимальной защиты, настоятельно рекомендуется проконсультироваться с Комиссией по честной игре по поиску адекватных АЧ Мер Защиты, адаптированных к размеру и бюджету турнира. Решение Комиссии по честной игре после контакта с организаторами и последующей консультации с Комиссией ФИДЕ по Чемпионатам мира и Олимпиадами/или любой другой соответствующей комиссией ФИДЕ является окончательным.

*Согласно Статье 11 Правил игры в шахматы арбитр должен осуществлять ненавязчивый контроль за игроками, которые очень часто покидают игровую площадку для контакта с другими игроками, зрителями и другими лицами. Арбитр должен знать, что в некоторых случаях игрок может получить информацию от третьей стороны. Арбитр должен предотвращать любые контакты между игроками и зрителями, такие как разговоры и/или подача/приём сигналов.*

*Арбитр никогда не должен допускать использование шахматных программ в игровой зоне. Обнаружение использования шахматной программы в игровой зоне игроком или зрителем требует немедленного действия совместно с главным арбитром.*

*Во время турнира арбитру рекомендуется использовать программу скрининга партий ФИДЕ в формате PGN, поскольку эта программа может идентифицировать случаи, требующие дальнейшего внимания, или, что более вероятно, показать, что игрок не должен считаться подозрительным на основании его или её партий.*

*Предполагается, что этот инструмент скрининга будет доступен всем Главным Арбитрам. Эта ещё не произошло, но любой главный арбитр, подозревающий какого-либо игрока должен немедленно связаться с Комиссией по честной игре.*

*Были примеры, когда игрока обвиняли в получении совета от внешнего источника. В некоторых таких случаях выяснялось, что это не обвиняемый игрок играет на более высоком, чем от него ожидалось уровне, а его соперник играет ниже своего лучшего уровня. Загрузив партию в обычный шахматный движок, можно определить, необходимо ли дальнейшее расследование, однако это не может быть использовано в качестве окончательного вывода о читерстве.*

### **Раздел 3 – Различные стандарты АЧ Мер Защиты**

#### **1) Стандартная защита – применяется к турнирам, указанным в Разделе 1 (С).**

i) Организаторы должны четко и тщательно обозначить зоны для игроков («Игровую площадку») и для зрителей. Организаторы и арбитры не должны допускать получения какой-либо шахматной информации из-за пределов «Игровой площадки». Организаторы должны стараться, насколько это возможно и разумно, избегать контактов между игроками и зрителями. Если возможно, предусмотреть отдельные места для отдыха/туалета/курения для игроков и зрителей (в командных соревнованиях это должно быть расширено, чтобы включить капитанов в отдельную категорию);

ii) Принять хотя бы одну меру безопасности из Приложения А;

iii) Рекомендовано отправлять все имеющиеся партии в формате PGN для проверки Инструментом скрининга партий ФИДЕ. Обязательно отправлять партии с турниров с нормой, в формате PGN для проверки с помощью Интернет-Инструмента ФИДЕ для скрининга партий;

iv) При регистрации турнира в КК ФИДЕ организаторы должны подтвердить, что они соблюдают АЧ Меры Защиты. Отказы могут предоставляться исключительно

национальными федерациями и должны быть запрошены не менее чем за 4 недели до начала турнира;

v) Главному арбитру рекомендуется разработать систему случайных проверок во время игры.

## **2) Повышенная защита - распространяется на турниры, указанные в Разделе 1 (B).**

i) Организаторы должны четко и тщательно обозначить зоны для игроков («Игровую площадку») и для зрителей. Организаторы и арбитры не должны допускать получения какой-либо шахматной информации из-за пределов «Игровой площадки». Организаторы должны стараться, насколько это возможно и разумно, избегать контактов между игроками и зрителями. Если возможно, предусмотрите отдельные зоны для питания/туалета/курения для игроков и зрителей (в командных соревнованиях это должно быть расширено, чтобы включить капитанов в отдельную категорию);

ii) На каждом турнире должны быть приняты как минимум две меры безопасности из Приложения А.

iii) Главный арбитр должен разработать систему регулярной проверки места проведения до, во время и после игры, в сотрудничестве с Главным АЧ арбитром (если таковой имеется).

iv) Рекомендовано направлять все партии в формате PGN на просмотр с помощью Интернет-Инструмента ФИДЕ для скрининга партий. Обязательно отправлять партии с турниров с нормой, в формате PGN для проверки с помощью Интернет-Инструмента ФИДЕ для скрининга партий;

v) Организаторы, подающие заявку на отказ, должны подать в КК ФИДЕ не менее чем за 4 недели до начала турнира. Отказы предоставляются только КК ФИДЕ;

vi) Организаторам настоятельно рекомендуется обеспечить безопасное хранение электронных устройств;

vii) Организаторам и арбитрам рекомендуется проводить отборочные тесты во время соревнований с помощью Интернет-инструмента ФИДЕ для скрининга партий.

viii) Главному арбитру рекомендуется разработать систему проведения выборочных проверок во время игры в сотрудничестве с Главным АЧ арбитром (если таковой имеется).

## **3) Максимальная защита – применяется к турнирам, указанным в Разделе 1 (A).**

i) Организаторы должны четко и тщательно обозначить зоны для игроков («Игровую площадку») и для зрителей. Организаторы и арбитры не должны допускать получения какой-либо шахматной информации из-за пределов «Игровой площадки». Организаторы должны стараться, насколько это возможно и разумно, избегать контактов между игроками и зрителями. Если возможно, предусмотрите отдельные места для отдыха/туалета/курения для игроков и зрителей (в командных

соревнованиях это должно быть расширено, чтобы включить капитанов в отдельную категорию);

ii) Часы, ручки и другие письменные принадлежности, содержащие металл, не допускаются на игровую площадку. Тем не менее, эти предметы можно хранить в помещениях, перечисленных ниже в разделе v). На каждом турнире должны быть приняты как минимум две меры безопасности из Приложения А. Настоятельно рекомендуется дополнительная безопасность в виде сертифицированных Комиссией по честной игре металлоискателей/рентгеновских аппаратов, сканеров, обслуживаемых квалифицированным персоналом службы безопасности, с учетом применимых ограничений в каждой отдельной юрисдикции;

iii) Главный арбитр должен разработать систему регулярной проверки места проведения до, во время и после игры, в сотрудничестве с Главным АЧ арбитром (если таковой имеется).

iv) Обязательно присылать все доступные турнирные партии в формате PGN для проверки Инструментом скрининга партий ФИДЕ. Для соревнований по быстрым шахматам и блицу уровень требования снижен до рекомендации;

v) Организаторы должны указать какие использованы АЧ Меры Защиты при регистрации турнира в КК ФИДЕ.

vi) Организаторы обязаны обеспечить безопасные места для хранения электронных устройств;

vii) Организаторам и арбитрам настоятельно рекомендуется проводить отборочные тесты во время соревнований с помощью Интернет-скрининга ФИДЕ для Проверки партий;

viii) Главный арбитр должен разработать систему проведения выборочных проверок во время игры в сотрудничестве с Главным АЧ арбитром (если таковой имеется). Эти требования применяются в тех случаях, когда Специфические Античитерские требования к турнирам (САЧТТ) не были разработаны Комиссией по честной игре и приняты Комиссией ФИДЕ по Чемпионатам мира и Олимпиадам. При наличии таких САЧТТ все положения настоящего документа заменяются положениями этого документа. Всякий раз, когда требуется САЧТТ, организаторам предлагается проконсультироваться с Комиссией по честной игре, чтобы определить наилучшие возможные меры.

## **Приложение А**

В соответствии с уровнем турнира и местным законодательством для предотвращения мошенничества рекомендуется следующее техническое оборудование:

- ручные охранные металлоискатели;
- один или несколько дополнительных АЧ арбитров;
- проходные металлоискатели;
- автоматические электромагнитные экранирующие устройства для металлических/неметаллических предметов;
- камеры замкнутого цикла.

*Арбитр должен знать, как пользоваться такими устройствами, как ручные металлоискатели и другое оборудование. Если металлоискатель дает сигнал, важно установить причину. На некоторых турнирах ФИДЕ это работа Офицеров Честной Игры.*

В большинстве случаев ручного металлодетектора будет достаточно, чтобы гарантировать, что электронные устройства не будут пронесены на игровую площадку, и поэтому его всегда следует рассматривать как устройство первого выбора для максимальной защиты. Когда требуются две меры, настоятельно рекомендуется назначить дополнительного АЧ арбитра.

ФИДЕ имеет право закупать чрезвычайно сложное античитерское оборудование для использования в выборочных проверках, характеристики которого она не раскрывает. Это оборудование может быть использовано членами комиссии, наделенными АЧ полномочиями, во время выездных проверок.

*На многих турнирах будут использоваться ручные сканеры для проверки игроков, возвращающихся из туалетов. Это даст возможность найти игроков, которые носят с собой телефоны, но не позволит поймать игрока, у которого телефон спрятан. Подозрительно, если игрок, уходя в туалет, посещает только одну и ту же кабинку. Такое поведение может рассматриваться как заслуживающее дальнейшего изучения. Если игрок часто отсутствует за доской, арбитр должен отметить номер хода. Если затем будет показано, что ходы, последовавшие после отсутствия, имеют высокую корреляцию с компьютерными рекомендациями, это может помочь в форсировании дела против игрока.*

## Примечания профессора Кена Регана о применении статистических данных

*Этот раздел не является частью Хэндбука ФИДЕ. Это относится как к турнирам за доской, так и к онлайн-турнирам.*

К этой части относится следующее:

Использование статистики

1. Частная подсказка арбитру
2. Поддержка вещественных доказательств
3. Применение санкций за необъяснимые отклонения (1 за 60 лет)

### **I. Цели статистических результатов**

Комитет предлагает, чтобы статистический анализ ходов в партиях применялся тремя различными способами:

1. Во время соревнований, когда тесты указывают на возможную аномалию, это может дать арбитрам подсказку, чтобы они более внимательно следили за некоторыми игроками.
2. Во время или после соревнований он может подтверждать физические или наблюдательные доказательства, сопровождающие жалобу.
3. Только при очень высоких результатах это может быть первичным доказательством --- для рассмотрения и возможного решения центральным офисом после турнира.

### **II. Статистические тесты**

Можно протестировать несколько количественных показателей: согласие с первым ходом компьютера (называемое ММ для совпадения ходов), среднюю ошибку на ход (АЕ) и варианты, которые подсчитывают лучшие ходы, которые совпадают (ТТ) или ходы в трех лучших ходах (ТЗ). Есть два вида тестов статистического анализа партий, и они дают разные результаты.

1. «Быстрый тест» запускает весь файл партий для поиска потенциальных аномалий. Для этого теста можно использовать любой мощный движок. По текущим процедурам стандартный 16-ядерный веб-сервер может обрабатывать в среднем 5-7 партий на одно процессорное ядро в час. Таким образом, используя 2 ядра (сервера или ноутбука), можно обрабатывать 100-140 партий за 10 часов. Однако результаты экспресс-теста можно использовать только для целей I.1, то есть для подсказок.
2. «Полный тест» использует режим Multi-PV для получения надежных значений для всех доступных ходов в позиции, и его результаты можно использовать для любых целей. Однако в настоящее время это занимает 4–8 часов на одно ядро на 1 партию. Комитет оценивает возможности, которые могут сделать это возможным в режиме реального времени, по крайней мере, для первых досок, пока продолжается соревнование. Однако для цели I.3 комитет считает, что второй независимый тест должен быть проведен после соревнований.

Результат полного теста выражается в виде z-оценки, которая кратна стандартному «нормальному» отклонению. Были предложены некоторые

более простые пороговые значения для шахмат, такие как «совпадение 70%», но они не работают. z-оценка соответствует шансам на отклонение этой или более высокой величины, возникающее «случайно». По общему гражданскому соглашению минимальная z-оценка, считающаяся «значимой», составляет 2.00, что соответствует шансам 43:1.

### **III. Типы действий арбитра**

Статистические результаты могут помочь арбитрам решить, какие действия предпринимать, а какие не предпринимать до подачи официальной жалобы.

1. *Ненавязчивые действия* — это те, которые в идеале не замечаются ни игроками, ни каким-либо конкретным игроком. Они могут включать усиленное наблюдение (где не очевидно, что за конкретным игроком наблюдают), использование бесшумного оборудования для обнаружения электрического поля, слежение за камерой и так далее. Консультация в частном порядке и направление партий на полное тестирование также считаются ненавязчивыми.
2. *Действия «Оранжевая тревога»* по-прежнему не выявляют конкретного игрока в качестве цели, но переводят весь турнир в состояние повышенной готовности. Они могут включать в себя введение проверки на входе для определенного тура, задержку трансляции для этого тура, усиление «случайных» выборочных проверок, ограничение передвижения зрителей и игроков и общее усиленное наблюдение, что очевидно.
3. К *навязчивым действиям* относятся требования задать несколько вопросов или личный осмотр конкретных игроков, либо слежка, явно выделяющая их, либо действия в отношении конкретных зрителей.

### **IV. Инструкции по использованию статистических данных**

Если есть официальная претензия (жалоба) к конкретному игроку, то это уже «навязчивая» ситуация. И если уже есть физические или наблюдательные доказательства того, что кто-то читерит, то это такая же ситуация. Таким образом, в этом разделе рассматриваются случаи, когда единственная информация является статистической. Основные принципы:

1. Любое навязчивое действие требует наличия полного теста с z-оценкой.
2. Если бы все игроки были равны перед турниром, то z-оценка должна быть не менее 3.00, чтобы гарантировать навязчивые действия.
3. Если игрок был заведомо выделен перед турниром, то может применяться стандартный порог гражданской значимости 2.00, только для этого игрока.
4. Результаты экспресс-теста могут быть использованы для ненавязчивых и «оранжевых» действий.
5. Ни в коем случае 3.00 не используются в качестве единственного основания для суждения в отношении игрока --- как подробно описано ниже, для этого требуется как минимум 4.50, возможно, более безопасные 4.75 или 5.00. И это не «судебное преследование» — это просто «ордер» на дальнейшие действия в игровой зоне.

У нас нет количественного правила для результатов быстрых тестов; приведенные ниже примеры и общее понимание отклонений («Закон Литлвуда») могут помочь здравому смыслу арбитра. Разумная идея состоит в том, чтобы использовать 70% соответствия для 2800 и вычесть 1,5% для каждых 100 Эло, так что, например, 64% совпадение может считаться необычным для 2400 игроков, 61% для 2200 и так далее. (Эти числа добавляют 12% к линейной подгонке фактических процентов

совпадений, показанных в статье Реган-Хауорт на конференции AAAI 2011.) Однако партии игрока могут различаться по качеству «форсирования», так что истинный характер отклонения показывает только полная проверка.

Порог  $z = 3.00$  подходит для турниров с участием примерно 50–150 игроков, что соответствует большинству опенов. Для большего количества игроков должен быть несколько более высокий порог, например 3.30 для до 400 игроков (что соответствует 2000 к 1) в, чтобы шанс был не менее чем в 5 раз больше числа игроков.

Пример того, как может разворачиваться эта процедура:

1. Быстрый тест указывает на потенциальную аномалию после 2 или 3 туров.
2. Полный тест дает  $z$ -оценку выше 2.00 с 4-го тура, поднимаясь до 3.00 к 6-му или 7-му туру.
3. Более высокие действия выполняются ненавязчиво с 4-го тура, затем навязчиво в 6-м или 7-м туре.
4. Навязчивое действие может привести к физическим доказательствам или свидетельствам наблюдений, что, в свою очередь, делает  $z = 3.00$  достаточным, чтобы считаться веским подтверждающим доказательством для суждения.

#### **V. Процесс помимо данных наблюдения**

При отсутствии данных наблюдения, даже после навязчивых действий, Комитет рекомендует следующее:

1.  $Z$ -показатель ниже 4.00 следует игнорировать. Ожидается, что такое отклонение произойдет естественным образом чаще, чем раз в шесть месяцев. Вы можете предположить, что это турнир, на котором это произошло.
2. Оценка выше 4.00 может быть основанием для дополнительных запросов и возможного частного расследования.
3. Оценка выше 4.50, которая ожидается лишь раз в шесть лет, может стать основанием для публичного процесса. Этот порог может быть более консервативно установлен на уровне 4.75 (один раз в 20 лет) или 5.00 (один раз в 70 лет).

Пункт 3 все еще обсуждается. В более широком смысле Комитет признает, что никакая система не идеальна, и получение 99 процентов может повлечь за собой ошибку в 1 проценте, но высокая цена человеческого достоинства является более важным фактором, когда единственным доказательством является статистика. Однако в прошлом с такими высокими  $z$ -оценками и даже более низкими другие игроки или третьи лица неизменно замечали и публично озвучивали комментарии, поэтому ситуация становится равносильной жалобе.

#### **VI. Инструкция по рассмотрению жалоб**

Позиция состоит в том, что установление высоких стандартов для потенциального заявителя будет одновременно информировать общественность о «нормальных» отклонениях и предотвратит случаи охоты на ведьм.

1. Арбитр не должен рассматривать жалобу до тех пор, пока она не будет составлена в письменной форме, подписана заявителем и не будет соответствовать следующему пункту, если он применим.
2. Если в жалобе упоминается сопоставление ходов с движком, то к заявителю предъявляется еще несколько требований.
  - a. Заявитель должен указать процедуру, используемую для получения результатов совпадения ходов, включая используемую версию движка, настройки движка, включая размер хэш-таблицы, количество кликов (PV), а также используемый графический интерфейс и платформу.
  - b. Процедура анализа ходов должна быть *регулярной*, чтобы другие могли проводить такие же тесты.
  - c. Заявитель должен указать диапазоны проверенных ходов для каждой игры, обоснование диапазона (например, ходы от новизны до подавляющего преимущества или критической фазы в партии) и количество полученных совпадений. Утверждение, такое как «совпадение 10 ходов подряд», должно указывать, какие ходы.

Если арбитр получает жалобу, поданную в частном порядке, которая не соответствует этим требованиям, то арбитр может сообщить лицу об этих требованиях и предложить пересмотр и повторную подачу. Это не считается нарушением со стороны лица, подающего жалобу. Однако публичное обнародование жалобы, не отвечающей этим требованиям, считается нарушением.

## **VII. Инструкция по оценке жалоб**

Жалоба оценивается одинаково независимо от того,

- подается противником обвиняемого игрока, скажем, после тестирования его игры;
- Подается третьей стороной: другим игроком или наблюдателем;
- Подается арбитром (или Комиссией) на основании вышеуказанных процедур.

Третий пункт поясняет, что критерии принятия мер по жалобе и ее оценки должны быть такими же, как указано выше:

- Если в жалобе есть доказательства только анализа ходов, то это может быть основанием для проведения полной проверки партий. Однако в связи с такой жалобой не следует предпринимать никаких навязчивых действий без z-оценки полного теста. Как и выше, z-оценка должна быть не менее 3.00, если обвиняемый игрок не был выделен до начала события, и не менее 2.00 во всех случаях.
- Если он включает в себя данные наблюдений, то он может быть основанием для навязчивых действий с учетом статистических данных.

Жалоба должна быть *отклонена*, если она не соответствует вышеуказанным критериям. Есть также два способа отклонения жалобы, *даже* если она включает данные наблюдения:

- Z-показатели всех тестов ниже 2.00.
- «Внутренний рейтинг перформанс» (ВРП), рассчитанный в ходе полного теста, ненамного выше рейтинга игрока.

Последнее сыграло важную роль в нескольких «статистических оправданиях», которые привели к вручению задержанных призов. В другом случае ВРП человека, занявшего первое место, был на 70 Эло *ниже* его рейтинга, а ВРП ходов его противников был на несколько сотен пунктов ниже. Логика заключается в том, что даже если бы такой игрок мошенничал (скажем) в 2-3 ходах за партию получая Эло 3000+ на этих ходах, ВРП на всех остальных ходах должен был бы быть *еще на сто очков ниже*, что не имеет смысла. В таком случае арбитр должен более критично относиться к заявлениям о поведении, сделанным в жалобе — например, игрок мог просто выйти покурить.

### **VIII. Суждения на месте и дальнейшие шаги**

1. *Ни при каких обстоятельствах нельзя дисквалифицировать на месте только на основании статистических данных.* Как отмечалось выше, экстремальные z-оценки при отсутствии данных наблюдений должны быть переданы в центральный комитет для независимого тестирования; это также отражает принцип отделения приговора от судебного преследования.
2. Целью навязчивых действий на месте является *определение того, были ли нарушены правила шахмат.* Это и только это может быть основанием для дисквалификации во время турнира.
3. Если нарушение установлено во время *или после* турнира, дело может быть передано в Комиссию по этике для дальнейшего рассмотрения и возможных санкций.

[Это все еще оставляет некоторые «серые», такие как заслуживающие доверия жалобы, которые не решаются на месте, но эти вещи могут быть просто «серыми».]

## ГЛАВА 4: ТИПЫ ТУРНИРОВ

*Эта глава не является частью Хэндбука ФИДЕ.*

Для проведения жеребьёвки шахматного турнира могут использоваться следующие системы:

### 1. Круговая система

В круговом турнире все игроки играют друг с другом. Поэтому в случае чётного числа игроков количество туров равно количеству участников минус один. Если число участников нечётное, количество туров равно количеству игроков.

Обычно для определения состава пар и цвета фигур игроков в каждом туре используются таблицы Бергера.

Если количество игроков нечётное, то в каждом туре у игрока, который должен играть против последнего игрока, будет свободный день.

*Например: в турнире с участием 9 игроков используется таблица Бергера для 10 игроков с отсутствующим 10-ым игроком. Игроки, которые должны будут играть с 10-ым игроком, фактически получают в этом туре 0 очков. Таблицы Бергера построены таким образом, чтобы гарантировать, что игроки будут иметь равное количество партий, сыгранных белыми и чёрными. При чётном числе игроков верхняя половина таблицы (в данном случае игроки с 1-ого по 5-ый) получает дополнительный белый цвет по отношению к игрокам нижней половины таблицы (с 6-ого по 10-ый). Это одна из причин, по которой в круговом турнире НЕЛЬЗЯ располагать игроков в порядке их рейтинга.*

Лучшей системой для игроков является двухкруговой турнир, потому что в таком турнире все игроки должны играть две игры против каждого соперника, одну - белыми фигурами, а другую - чёрными. Но в основном для проведения такого турнира нет достаточного времени, и должны использоваться другие системы.

Пример итоговой таблицы рейтингового турнира по круговой системе:

### Шахматный Турнир “Жемчужная Весна 2009”, Нанкин (Китай)

#### Итоговая таблица после 10 туров

№		Фамилия	Рейтинг	Фед.	1	2	3	4	5	6	Очки	ТВ1	ТВ2	ТВ3
1	GM	КАРЛСЕН МАГНУС	2772	NOR	***	1 ½	½ 1	1 1	1 ½	1 ½	8	6	0	35
2	GM	ТОПАЛОВ ВЕСЕЛИН	2813	BUL	0 ½	***	½½	½ 1	½½	½ 1	5½	2	0	24,5
3	GM	ВАН ЮИ	2736	CHN	½ 0	½½	***	½½	½½	½½	4½	0	0	21,5
4	GM	ЯКОВЕНКО ДМИТРИЙ	2742	RUS	0 0	½ 0	½½	***	½ 1	½½	4	1	0	17,3
5	GM	РАДЖАБОВ ТЕЙМУР	2757	AZE	0 ½	½½	½½	½ 0	***	½½	4	0	1	20
6	GM	ЛЕКО ПЕТЕР	2762	HUN	0 ½	½ 0	½½	½½	½½	***	4	0	1	19,3

## 2. Швейцарские системы

В ФИДЕ для жеребьёвки используются пять различных швейцарских систем:

### a. Голландская) Система ФИДЕ

Это хорошо известная игрокам и организаторам обычная швейцарская система для открытых турниров, которая будет подробно описана ниже (см. Ст. 8: «Правила ФИДЕ (голландской) швейцарской системы с комментариями»).

*Использование перечисленных ниже систем не рекомендуется, если только для системы не существует одобренная ФИДЕ программа (см. Приложение С.04.А, приложение 3 "Список одобренных ФИДЕ программ") с бесплатной проверкой жеребьёвки, способной выверить турниры, проводимые с использованием этой системы.*

### b. Система Лима

В системе Лима жеребьёвка выполняется сначала от верхней очковой группы до средней группы, затем от нижней очковой группы до средней и, наконец, для средней группы.

### c. Система Дубова

Целью этой системы является выравнивание среднего рейтинга соперников (СРС) для всех игроков. Таким образом, в очковой группе игроки, ищущие соперников, которые должны играть белыми, сортируются в соответствии с их СРС, игроки, ищущие соперников, которые должны играть чёрными, сортируются в соответствии с их рейтингом. Затем ищущий “белых” соперников игрок с самым высоким СРС составляет пару с ищущим “чёрных” игроком с самым низким рейтингом;

### d. Система Бурштейна

Игроки в очковой группе сортируются в соответствии с их коэффициентом Зоннеборна-Бергера (затем коэффициента Бухгольца, затем срединного коэффициента Бухгольца), после чего игрок с самым высоким рейтингом образует пару с игроком с самым низким рейтингом, второй по ранжиру игрок с предпоследним, и так далее, со спуском-подъёмом игроков из середины.

До 2006 г. эта система использовалась для жеребьёвки команд на Олимпиадах;

### e. Система жеребьёвки Олимпиад, используемая с 2006 года

Она подобна системе Лима для индивидуальных турниров, только с небольшими поправками (пониженные требования к преимуществу цвета и спуску-подъёму) для жеребьёвки команд.



### **3. Схевенингенская система**

Схевенингенская система в основном используется для командных соревнований.

В таком командном соревновании каждый игрок одной команды встречается с каждым игроком команды-соперника. Поэтому количество туров равно количеству игроков в команде.

В полусхевенингенской системе первая половина игроков одной команды встречается с каждым игроком первой половины команды-соперника, вторая половина одной команды играет против второй половины другой команды. Например: Команды А и В имеют восемь игроков каждая. А1, А2, А3 и А4 играют против В1, В2, В3 и В4. В то же время А5, А6, А7 и А8 играют против В5, В6, В7 и В8. Всего необходимо четыре тура.

#### **Стандартные таблицы**

Матч на 2 досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2

Тур 2 В2-А1; В1-А2

Матч на 3 досках

Тур 1 А1-В1 А2-В2 В3-А3

Тур 2 В2-А1 А2-В3 В1-А3

Тур 3 А1-В3 В1-А2 А3-В2

Матч на 4 досках

Тур 1 А1-В1 А2-В2 В3-А3 В4-А4

Тур 2 В2-А1 В1-А2 А3-В4 А4-В3

Тур 3 А1-В3 А2-В4 В1-А3 В2-А4

Тур 4 В4-А1 В3-А2 А3-В2 А4-В1

Матч на 5 досках

Тур 1 А1-В1 А2-В2 А3-В3 В4-А4 В5-А5

Тур 2 В2-А1 В3-А2 В4-А3 А4-В5 А5-В1

Тур 3 А1-В3 А2-В4 В5-А3 В1-А4 А5-В2

Тур 4 В4-А1 В5-А2 А3-В1 А4-В2 В3-А5

Тур 5 А1-В5 В1-А2 В2-А3 А4-В3 А5-В4

Матч на 6 досках

Тип 1 В1-А1 В5-А2 А3-В4 А4-В2 А5-В3 В6-А6

Тип 2 В2-А1 А2-В1 В3-А3 В4-А4 А5-В6 А6-В5

Тип 3 А1-В3 А2-В2 В1-А3 В6-А4 В5-А5 А6-В4

Тип 4 А1-В4 В6-А2 А3-В5 А4-В1 В2-А5 В3-А6

Тип 5 В5-А1 В4-А2 А3-В6 В3-А4 А5-В1 А6-В2

Тип 6 А1-В6 А2-В3 В2-А3 А4-В5 В4-А5 В1-А6

Матч на 7 досках

Тип 1 А1-В1 А2-В2 А3-В3 А4-В4 В5-А5 В6-А6 В7-А7

Тип 2 В2-А1 В3-А2 В4-А3 А4-В5 А5-В6 А6-В7 В1-А7

Тип 3 А1-В3 А2-В4 А3-В5 В6-А4 В7-А5 В1-А6 А7-В2

Тип 4 В4-А1 В5-А2 А3-В6 А4-В7 А5-В1 В2-А6 В3-А7

Тип 5 А1-В5 А2-В6 В7-А3 В1-А4 В2-А5 А6-В3 А7-В4

Тип 6 В6-А1 А2-В7 А3-В1 А4-В2 В3-А5 В4-А6 В5-А7

Тип 7 А1-В7 В1-А2 В2-А3 В3-А4 А5-В4 А6-В5 А7-В6

Матч на 8 досках

Тип 1 А1-В1 А2-В2 А3-В3 А4-В4 В5-А5 В6-А6 В7-А7 В8-А8

Тип 2 В2-А1 В3-А2 В4-А3 В1-А4 А5-В6 А6-В7 А7-В8 А8-В5

Тип 3 А1-В3 А2-В4 А3-В1 А4-В2 В7-А5 В8-А6 В5-А7 В6-А8

Тип 4 В4-А1 В1-А2 В2-А3 В3-А4 А5-В8 А6-В5 А7-В6 А8-В7

Тип 5 А1-В5 А2-В6 А3-В7 А4-В8 В1-А5 В2-А6 В3-А7 В4-А8

Тип 6 В6-А1 В7-А2 В8-А3 В5-А4 А5-В2 А6-В3 А7-В4 А8-В1

Тип 7 А1-В7 А2-В8 А3-В5 А4-В6 В3-А5 В4-А6 В1-А7 В2-А8

Тип 8 В8-А1 В5-А2 В6-А3 В7-А4 А5-В4 А6-В1 А7-В2 А8-В3

Матч на 9 досках

Тур 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 A5-B5 B6-A6 B7-A7 B8-A8 B9-A9

Тур 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 B5-A4 A5-B6 A6-B7 A7-B8 A8-B9 B1-A9

Тур 3 A1-B3 A2-B4 A3-B5 A4-B6 B7-A5 B8-A6 B9-A7 B1-A8 A9-B2

Тур 4 B4-A1 B5-A2 B6-A3 A4-B7 A5-B8 A6-B9 A7-B1 B2-A8 B3-A9

Тур 5 A1-B5 A2-B6 A3-B7 B8-A4 B9-A5 B1-A6 B2-A7 A8-B3 A9-B4

Тур 6 B6-A1 B7-A2 A3-B8 A4-B9 A5-B1 A6-B2 B3-A7 B4-A8 B5-A9

Тур 7 A1-B7 A2-B8 B9-A3 B1-A4 B2-A5 B3-A6 A7-B4 A8-B5 A9-B6

Тур 8 B8-A1 A2-B9 A3-B1 A4-B2 A5-B3 B4-A6 B5-A7 B6-A8 B7-A9

Тур 9 A1-B9 B1-A2 B2-A3 B3-A4 B4-A5 A6-B5 A7-B6 A8-B7 A9-B8

Матч на 10 досках

Тур 1 A1-B1 A2-B2 A3-B8 B9-A4 B5-A5 A6-B3 A7-B4 B6-A8 B7-A9 B10-A10

Тур 2 B2-A1 B1-A2 B4-A3 A4-B7 A5-B10 B8-A6 B3-A7 A8-B5 A9-B6 A10-B9

Тур 3 A1-B3 A2-B8 A3-B1 B2-A4 B6-A5 A6-B4 A7-B10 B7-A8 B9-A9 B5-A10

Тур 4 B4-A1 B3-A2 A3-B9 B1-A4 A5-B7 B10-A6 A7-B6 B8-A8 A9-B5 A10-B2

Тур 5 A1-B5 A2-B4 B2-A3 A4-B3 B1-A5 B9-A6 B7-A7 A8-B10 B8-A9 A10-B6

Тур 6 B6-A1 A2-B7 B5-A3 B4-A4 A5-B8 A6-B1 A7-B9 A8-B2 B10-A9 B3-A10

Тур 7 A1-B7 B5-A2 A3-B10 A4-B6 B4-A5 B2-A6 B1-A7 B9-A8 A9-B3 A10-B8

Тур 8 B8-A1 B6-A2 B3-A3 B10-A4 A5-B9 A6-B5 A7-B2 A8-B1 A9-B4 B7-A10

Тур 9 A1-B9 A2-B10 A3-B6 A4-B8 B2-A5 A6-B7 B5-A7 B3-A8 B1-A9 B4-A10

Тур 10 B10-A1 B9-A2 B7-A3 A4-B5 A5-B3 B6-A6 B8-A7 A8-B4 A9-B2 A10-B1

## **5. Система Шиллера**

Командный турнир, в котором каждый член команды играет с каждым членом противоположной команды, но не со своими товарищами по команде. Это эквивалент Схевенингена для нескольких команд.

Здесь есть возможность выполнения норм. Например, для норм WGM или WIM, если есть четыре команды, состоящие из трех игроков, и одна команда состоит только из WGM, а остальные команды имеют по одному WFM, то каждая не-WGM может встретить комбинацию игроков (при условии удовлетворения требования к количеству иностранных игроков), необходимые для выполнения нормативных требований в девяти играх, в которые они будут играть. (При необходимости можно заменить на более высокие звания.)

## **6. Система Скалицкой**

При использовании круговой системы для трёх команд необходимо организовать три тура, и в каждом туре одна команда остаётся без соперника.

Система Скалицкой даёт возможность разыграть первенство среди трёх команд, играя только два тура, и избежать отсутствия соперника у одной из команд.

Каждая команда должна состоять из чётного количества игроков, которые распределяются в фиксированном порядке досок. Перед жеребьёвкой одна команда помечается заглавными буквами, вторая - строчными буквами и третья – цифрами.

Тогда пары такие:

Тур 1	Тур 2
A - a	1 - A
b - 1	a - 2
2 - B	B - b
C - c	3 - C
d - 3	c - 4
4 - D	D - d
E - e	5 - E
f - 5	e - 6
6 - F	F - f

*Недостатком этой системы является 6 партий чёрными против одной команды и 6 партий белыми против другой. С 6-ю игроками невозможно сбалансировать цвета и спуски-подъёмы, но с количеством, кратным 4, это возможно путём повторения досок 1-6 с переменной цвета.*

1	A1 - B1	B1 - C1
2	C1 - A2	C2 - A1
3	B2 - C2	A2 - B2
4	B3 - A3	C3 - B3
5	A4 - C3	A3 - C4
6	C4 - B4	B4 - A4
7	A5 - B5	B5 - C5
8	C5 - A6	C6 - A5
9	B6 - C6	A6 - B6

## **7. Другие системы**

### **7.1 Матчи**

Большинство матчей между двумя игроками играют в пределах ограниченного количества партий. По результатам матча могут быть рассчитаны рейтинги ФИДЕ, если матч был зарегистрирован в ФИДЕ заранее и если оба игрока имели рейтинг до начала матча. После того как один из игроков выиграл матч, все последующие партии остаются без подсчёта рейтинга.

*Обычно матч заканчивается, когда победитель известен, и остальные партии не играют или иногда играют в другом формате. Однако если матч продолжается, партии, сыгранные после того, как победитель стал известен, не обсчитываются.*

### **7.2 Нокаут-система**

Главное преимущество нокаут-системы — это создание большого финального матча. Всё расписание игр известно заранее.

По большей части матч в нокаут-системе состоит из двух партий. Так как в каждом туре необходимо иметь явного победителя, должен быть предусмотрен ещё один день для проведения тай-брейка. Партии тай-брейка обычно включают в себя две партии в быстрые шахматы, после чего проводятся две или четыре блиц-партии. Если и после этих партий ещё сохраняется ничейный счёт, должен быть проведён один финальный матч "внезапной смерти". Время игры для белых должно быть 5 минут, для чёрных - 4 минуты или аналогичное время игры. Для того чтобы выиграть матч, белые должны победить в этой партии, а чёрным достаточно сыграть вничью. См. главу «Системы тай-брейка».

*В настоящее время более привычно для матча внезапной смерти использовать предложенный контроль времени, но с двухсекундным добавлением, начинающимся после 60-го хода.*

## ГЛАВА 5: ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ (С.04)

### Основные Правила Швейцарских Систем (С.04.1)

Следующие правила действительны для каждой швейцарской системы, если прямо не указано иное.

- a. Количество туров должно быть объявлено заранее.
- b. Два игрока не должны играть друг с другом более одного раза.
- c. Если количество игроков в жеребьёвке нечётное, один игрок остаётся без пары, и при жеребьёвке он получает освобождение от игры (bye), в соответствии с которым у него нет соперника, нет цвета фигур, и он получает столько очков, сколько даётся за победу, если в регламенте турнира не указано иное.
- d. Игрок, который уже получал освобождение от игры при жеребьёвке или уже получал победу из-за неявки или опоздания соперника, не должен получить ещё одно освобождение от игры.
- e. Как правило, жеребьёвка проводится среди игроков, набравших одинаковое количество очков.
- f. Для каждого игрока разность между количеством партий чёрными и количеством партий белыми не должна быть больше 2 или меньше -2.  
  
Каждая система может иметь исключения из этого правила в последнем туре турнира.
- g. Ни один игрок не должен получить игру фигурами одного и того же цвета три раза подряд.  
  
Каждая система может иметь исключения из этого правила в последнем туре турнира.
- h.
  1. Как правило, игроку даётся цвет, которым он играл меньше партий.
  2. Если количество партий, сыгранных разными цветами, одинаково, то, как правило, игроку даётся цвет, противоположный последнему цвету, которым он играл.
- i. Правила жеребьёвки должны быть настолько прозрачными, чтобы лицо, ответственное за жеребьёвку, могло их объяснить.

## Общие Правила Проведения Турниров По Швейцарской Системе (С.04.2)

### А. Системы жеребьёвки

1. Система жеребьёвки, используемая в рейтинговом турнире ФИДЕ по швейцарской системе, должна быть одной из опубликованных швейцарских систем ФИДЕ.

Допускается использование ускоренных способов жеребьёвки, если они были заранее объявлены организатором и опубликованы в разделе С.04.5.

2. В отступление от предыдущего правила допускается использование неопубликованных систем или ускоренных способов жеребьёвки при условии, что подробное письменное описание этих правил:

- a. было заранее представлено в Квалификационную Комиссию (КК) и одобрено их временное использование; и
- b. было открыто представлено участникам до начала турнира.

3. В направляемом ФИДЕ отчёте о турнире арбитр должен указать, какая официальная швейцарская система ФИДЕ и способ ускорения жеребьёвки (если таковой применялся) были использованы, или предоставить временное разрешение(-я), выданное КК в соответствии с предыдущим правилом.

4. Определённые ФИДЕ не устаревшие (см. раздел С.04.4) швейцарские системы жеребьёвки спаривают игроков объективным, беспристрастным и воспроизводимым образом.

В любом турнире, где используются такие системы, различные арбитры или различные одобренные программы должны иметь возможность получить идентичные пары.

5. Не разрешается изменять правильно полученные жеребьёвкой пары в пользу какого-либо игрока.

В тех случаях, когда может быть доказано, что изменения первоначальных пар были сделаны для того, чтобы помочь игроку выполнить норму или получить звание напрямую, в Квалификационную Комиссию может быть представлен отчёт для возбуждения дисциплинарных мер через Комиссию по этике.

## **В. Стартовый список**

1. Перед началом турнира каждому игроку присваивается мера силы игрока. Сила обычно представлена рейтинговыми списками игроков. Если все участвующие игроки включены в один рейтинговый список, то следует использовать этот список.

Рекомендуется проверить все рейтинги, представленные игроками. Если достоверный рейтинг игрока неизвестен, арбитры должны его оценить максимально точно.

2. Перед первым туром составляется стартовый список игроков в порядке, соответственно

- a. сила (рейтинг)
- b. звание ФИДЕ (GM-IM- WGM-FM-WIM-СМ-WFM-WСМ-без звания)
- c. по алфавиту (если ранее не было указано, что этот критерий заменён другим)

3. Этот стартовый список используется для определения номеров игроков при жеребьёвке; самый верхний в списке игрок получает № 1 и т.д.

Если по какой-либо причине данные, использованные для определения стартового номера, были неверными, они могут быть исправлены в любое время. Номера стартового списка могут быть переназначены в соответствии с исправлениями. Изменение номера стартового списка после четвёртого тура не допускается.

### **С. Позднее включение в турнир**

1. В соответствии с Правилами Соревнований ФИДЕ любой потенциальный участник, который не прибыл на место проведения соревнования ФИДЕ до назначенного времени жеребьёвки, должен быть исключён из турнира, если он вовремя не появится на месте до начала жеребьёвки следующего тура.

Исключение может быть сделано для зарегистрированного участника, который заранее дал письменное уведомление, что он прибудет неизбежно поздно.

2. В тех случаях, когда Главный Арбитр решает принять опоздавшего,
  - если игрок сообщил, что он прибудет вовремя до начала первого тура, ему даётся стартовый номер, и жеребьёвка проводится обычным образом.
  - если игрок сообщил, что он прибудет только перед началом второго (или третьего) тура ("позднее включение в турнир"), то игрок не включается в жеребьёвку в турах, в которых он не может играть. При этом он не получает очков за несыгранные туры (если в правилах турнира не сказано иное), и получает соответствующий стартовый номер и пару только тогда, когда он действительно прибудет.
3. Если произошло позднее включение в турнир, стартовые номера, которые были даны в начале турнира, считаются предварительными. Окончательные стартовые номера даются только после закрытия списка участников и внесения соответствующих исправлений в таблицы результатов.

## **Д. Жеребьёвка, цвета фигур и правила опубликования**

1. Отложенные партии считаются сыгранными вничью только для целей жеребьёвки.
2. Игрок, отсутствующий без уведомления арбитра, будет считаться выбывшим из турнира, пока его отсутствие не будет объяснено приемлемыми аргументами до опубликования следующей жеребьёвки.
3. Игроки, выбывшие из турнира, больше не включаются в жеребьёвку.
4. Игроки, о которых заранее известно, что они не играют в определённом туре, не включаются в жеребьёвку этого тура и получают ноль очков (если в правилах турнира не сказано иное).
5. В ситуациях, когда имеет значение последовательность цветов, учитываются только сыгранные партии. Так, например, игрок с историей цвета ЧБЧ=Б (т.е., в 4-ом туре не было реальной игры) будет рассматриваться, как если бы его история цвета была =ЧБЧБ. БЧ=БЧ будет считаться как =БЧБЧ, ЧББ=Ч=Б как ==ЧББЧБ и так далее.
6. Два спаренных игрока, которые не сыграли свою партию, могут быть спарены вместе в будущем туре.
7. Результаты тура должны публиковаться в обычном месте для информации в объявленное время в соответствии с расписанием турнира.
8. Если
  - результат был записан неправильно, или
  - игра была сыграна с неправильным цветом фигур, или
  - рейтинг игрока должен быть исправлен (и, возможно, должны быть переназначены стартовые номера, как указано в Статье С.04.2.С.3),и игрок сообщает об этом арбитру не позднее заданного срока после опубликования результатов, новая информация должна быть внесена в турнирную таблицу и использована при жеребьёвке следующего тура. Крайний срок устанавливается заранее согласно расписанию турнира. Если уведомление об ошибке будет сделано после жеребьёвки, но до окончания следующего тура, это повлияет на следующую жеребьёвку. Если уведомление об ошибке будет сделано после окончания следующего тура, то исправление будет произведено после турнира только для подачи на подсчёт рейтинга.
9. После завершения жеребьёвки и перед её опубликованием пары сортируются в соответствии со следующими критериями (с нисходящим приоритетом):
  - очки, набранные вышестоящим игроком рассматриваемой пары;
  - сумма очков обоих игроков рассматриваемой пары;
  - стартовый номер (Статья С.04.2.В) вышестоящего игрока рассматриваемой пары.
10. После опубликования жеребьёвки пары не могут быть изменены, если не будет установлено нарушение Статьи С.04.1.b (два игрока не должны играть друг с другом более одного раза).

## **(Голландская) Система ФИДЕ (С.04.3)**

*Версия, утвержденная на 87-м конгрессе ФИДЕ в Баку, 2016 г.*

*Термины и определения, а также рекомендации по жеребьевке для программистов, добавлены на 88-й сессии Конгресса ФИДЕ в Гейнюке 2017 г.*

### **А. Вступительные замечания и определения**

#### **А.1 Стартовый список**

См. Статью С.04.2.В (Правила проведения турниров по швейцарской системе. Стартовый список)

#### **А.2 Порядок**

Только для целей жеребьевки игроки располагаются в порядке, соответственно:

- a. набранным очкам;
- b. номерам жеребьевки, присвоенным игрокам в соответствии со стартовым списком и последующими изменениями, связанными с возможным поздним включением в турнир или исправлением рейтинга.

#### **А.3 Очковые группы и их жеребьевка**

Обычно очковая группа состоит из (всех) игроков с одинаковым количеством набранных очков. Единственное исключение - специальная "свёрнутая" очковая группа, определённая в Статье А.9.

Группа спаривания представляет собой группу игроков, которые должны быть разбиты на пары. Она состоит из игроков очковой группы с одинаковым количеством очков (называемых резидентами) и игроков, которые остались без пары после жеребьевки предыдущей группы.

Группа спаривания однородная, если все её игроки имеют одинаковое количество очков; в противном случае она неоднородная.

Остаток группы спаривания является подгруппой неоднородной группы, содержащей некоторых из её резидентов (для получения дополнительной информации см. Статью В.3).

#### **А.4 Спуски и подъёмы**

- a. Игрок, который остаётся в группе без пары и поэтому перемещается в следующую группу, называется спущенным игроком. В этой группе он называется "перемещённым вниз игроком" (сокращенно ПВИ).
- b. После того как два игрока с разным количеством очков сыграли друг с другом в туре, игрок с большим количеством очков получает отметку "спуск", игрок с меньшим количеством очков – отметку "подъём".

Игрок, который по каким-то причинам не играет в туре, также получает отметку "спуск".

## **A.5 Освобождение от игры (bye)**

См. Статью С.04.1.с (*Если количество игроков в жеребьёвке нечётное, один игрок остаётся без пары, и он получает освобождение от игры при жеребьёвке (bye), в соответствии с которым у него нет соперника, нет цвета фигур, и он получает столько очков, сколько даётся за победу, если в регламенте турнира не указано иное*).

## **A.6 Разность цветов и предпочтение цвета**

Разность цветов игрока — это количество партий, сыгранных белыми, минус количество партий, сыгранных чёрными.

Предпочтение цвета — это цвет, который игрок должен получить в идеале в следующей партии. Оно может быть определено для каждого игрока, сыгравшего хотя бы одну партию.

- a. Абсолютное предпочтение цвета возникает, когда разность цветов игрока больше +1 или меньше -1, или когда игрок имел тот же цвет в двух последних сыгранных партиях. Предпочтение отдается белому цвету, если разность цветов меньше -1 или если последние две партии были сыграны чёрным цветом. Предпочтение отдается чёрному цвету, если разность цветов больше +1, или если последние две партии были сыграны белым цветом.
- b. Сильное предпочтение цвета возникает, когда разность цветов игрока +1 (предпочтение чёрного цвета) или -1 (предпочтение белого цвета).
- c. Слабое предпочтение цвета возникает, когда разность цветов игрока равна нулю, предпочтение состоит в том, чтобы изменить цвет по сравнению с предыдущей партией, которую он играл.
- d. Игроки, не сыгравшие ни одной партии, не имеют предпочтения цвета (предпочтение отдается соперникам).

## **A.7 Успешные игроки**

Успешные игроки — это игроки, которые перед жеребьёвкой последнего тура имеют более чем 50% от максимально возможного количества очков.

## **A.8 Разность очков спариваемых игроков (РО)**

Жеребьёвка группы спаривания состоит из пар и спущенных игроков.

Разность очков спариваемых игроков группы — это список разностей очков (РО, см. ниже), отсортированный от самого высшего до самого низшего значения.

Для каждой пары при спаривании РО определяется как абсолютное значение разности очков двух составляющих пару игроков.

Для каждого спущенного игрока РО определяется как разность между очками спущенного игрока и искусственным значением, которое на одно очко меньше, чем очки самого низшего игрока в текущей группе (даже если это даёт отрицательное значение).

*Примечание: Определённое выше искусственное значение выбрано для того, чтобы оно было строго меньше самых низких очков в группе и достаточно общим для работы с различными системами подсчёта очков и при наличии*

*несуществующих, пустых или малочисленных групп, которые могут следовать за текущей группой.*

Разности очков спариваемых игроков сравниваются лексикографически (т.е. их соответствующие РО сравниваются по одному от первого до последнего, в первых соответствующих различающихся РО наименьшая РО определяет нижний уровень разности очков спариваемых игроков).

## **A.9 Обзор жеребьёвки тура**

Жеребьёвка тура завершена, если для всех игроков (за исключением максимум одного, получившего при жеребьёвке освобождение от игры) составлены пары и соблюдены абсолютные критерии C1-C3.

Если жеребьёвку тура завершить невозможно, арбитр должен решить, что делать. Иначе процесс жеребьёвки начинается с верхней очковой группы и продолжается группа за группой в порядке убывания до тех пор, пока не будут использованы все очковые группы, после чего жеребьёвка заканчивается.

Однако, если во время этого процесса спущенные игроки (возможные, но не обязательные), созданные только что спаренной группой, вместе со всеми остальными игроками, не позволяют завершить жеребьёвку тура, следует выбрать другой порядок жеребьёвки. Последняя спаренная группа называется предпоследней группой спаривания (ПГС). Очки её игроков-резидентов называются "свёрнутыми" очками. Все игроки с очками ниже, чем свёрнутые очки, составляют специальную "свёрнутую" очковую группу, упомянутую в Статье А.3.

Процесс образования пар возобновляется повторным спариванием ПГС. Её спущенные игроки вместе с игроками свёрнутой очковой группы составляют последнюю свёрнутую группу (ПСГ), спаривание которой завершает жеребьёвку.

*Примечание: Независимо от используемого порядка жеребьёвки назначение освобождения от игры (см. Статью С.2) является частью жеребьёвки последней группы.*

В разделе В описывается процесс образования пар в одной группе.

В разделе С описаны все критерии, которым должно удовлетворять спаривание группы.

В разделе Е описываются правила назначения цвета фигур, определяющие, какие игроки будут играть белыми.

## **В Процесс образования пар в группе**

### **В.1 Определения параметров**

- a. M0 – количество спущенных игроков, пришедших из предыдущей группы. Оно может быть равно нулю.
- b. МаксПар - максимальное количество пар, которое может быть создано в рассматриваемой группе (см. Статью С.5).

*Примечание: МаксПар обычно равно количеству игроков, делённому на два и округлённому вниз. Однако, если, например, M0 превышает количество игроков-резидентов, МаксПар будет равно количеству игроков-резидентов.*

- с.  $M_1$  - максимальное количество спущенных игроков, которое может быть спарено в группе (см. Статью С.6).

*Примечание:  $M_1$  обычно равно количеству спущенных игроков, пришедших из предыдущей группы, которое может быть нулём. Однако, если, например,  $M_0$  превышает количество игроков-резидентов,  $M_1$  в лучшем случае равно количеству игроков-резидентов.*

*Конечно,  $M_1$  никогда не может быть больше МаксПар.*

## **В.2 Подгруппы (начальный состав)**

Для спаривания каждая группа обычно делится на две подгруппы  $S_1$  и  $S_2$ .

В подгруппе  $S_1$  сначала содержатся  $N_1$  игроков из верхней части списка (отсортированного в соответствии со Статьёй А.2), где  $N_1$  это либо  $M_1$  (в неоднородной группе), либо МаксПар (в противном случае).

В подгруппе  $S_2$  сначала содержатся все оставшиеся игроки-резиденты.

Когда  $M_1$  меньше  $M_0$ , некоторые спущенные игроки не включаются в подгруппу  $S_1$ . Про исключённых спущенных игроков (в количестве  $M_0 - M_1$ ), которых нет ни в  $S_1$ , ни в  $S_2$ , говорят, что они находятся в подвешенном состоянии.

*Примечание: Игроки в подвешенном состоянии не могут быть спарены в группе, и, таким образом, связаны с двойным спуском.*

## **В.3 Подготовка возможного варианта образования пар**

Предварительно игроки подгруппы  $S_1$  спариваются с игроками подгруппы  $S_2$ , первый из  $S_1$  с первым из  $S_2$ , второй из  $S_1$  со вторым из  $S_2$  и так далее.

В однородной группе: пары, сформированные вышеуказанным способом, и все игроки, которые остаются без пары (связанные со спущенными), составляют возможный вариант спаривания.

В неоднородной группе: в парах, сформированных вышеуказанным способом,  $M_1$  спущенных игроков подгруппы  $S_1$  сопоставляются с  $M_1$  резидентами подгруппы  $S_2$ . Это называется спариванием спущенных игроков. Оставшиеся игроки-резиденты (если таковые имеются) дают начало остатку (см. Статью А.3), который затем спаривается по тем же правилам, которые используются для однородной группы.

*Примечание:  $M_1$  иногда может быть нулём. В этом случае подгруппа  $S_1$  будет пустой, и все спущенные игроки будут в подвешенном состоянии. Поэтому спаривание неоднородной группы непосредственно приведёт к остатку.*

Возможный вариант спаривания в неоднородной группе состоит из спаренных спущенных игроков и возможного варианта спаривания последующего остатка. Все игроки в подвешенном состоянии обязаны быть спущенными.

## **В.4 Оценка возможного варианта образования пар**

Если возможный вариант спаривания создан, как показано в Статье В.3, в соответствии с абсолютными и завершающими критериями (Статьи С.1 – С.4), и все критерии качества из Статей С.5 – С.19 выполнены, вариант

называется "идеальным" и (тут же) принимается. В противном случае, чтобы найти идеальный вариант, применяется Статья В.5; а если такого варианта не существует, применяется Статья В.8.

#### **В.5 Действия при неидеальном варианте образования пар**

Состав подгруппы S1, подвешенных игроков и подгруппы S2 должен быть изменён таким образом, чтобы можно было получить другой возможный вариант.

В Статьях В.6 (для однородных групп и остатков) и В.7 (для неоднородных групп) определена точная последовательность, в которой должны осуществляться изменения.

После каждого изменения составляется (см. Статью В.3) и оценивается (см. Статью В.4) новый вариант спаривания.

#### **В.6 Изменения в однородных группах или остатках**

Изменение порядка игроков в подгруппе S2 осуществляется перестановкой (см. Статью D.1). Если для текущей подгруппы S1 в подгруппе S2 перестановок больше нет, начальные подгруппы S1 и S2 (см. Статью В.2) изменяются путём обмена игроков-резидентов между подгруппами S1 и S2 (см. Статью D.2), и новообразованные подгруппы S1 и S2 заново упорядочиваются в соответствии со Статьёй А.2.

#### **В.7 Изменения в неоднородных группах**

Остатки обрабатываются по тем же правилам, которые использовались для однородных групп (см. Статью В.6).

*Примечание: Исходные подгруппы остатка, которые будут использоваться на протяжении всего процесса спаривания остатков, являются подгруппами, сформированными сразу после спаривания спущенных игроков. Они называются S1R и S2R (чтобы избежать путаницы с подгруппами S1 и S2 полной неоднородной группы).*

Если для подгрупп S1R и S2R больше нет перестановок и обменов, надо изменить порядок игроков в подгруппе S2 перестановкой (см. Статью D.1), образуя новое спаривание спущенных игроков и, возможно, новый остаток (обрабатывать, как написано выше).

Если для текущей подгруппы S1 больше нет перестановок, надо изменить, если это возможно (т.е., если есть игроки в подвешенном состоянии), начальную подгруппу S1 и список подвешенных игроков (см. Статью В.2), используя обмен спущенных игроков между подгруппой S1 и подвешенными игроками (см. Статью D.3), после чего заново упорядочить вновь образованную подгруппу S1 в соответствии со Статьёй А.2 и восстановить подгруппу S2 в начальном составе.

#### **В.8 Действия при отсутствии идеального варианта**

При выборе лучшего имеющегося варианта следует учитывать, что один вариант лучше другого, если он лучше удовлетворяет критерию качества (C5 - C19) более высокого приоритета; или, если все критерии качества удовлетворяются одинаково, он образовался раньше, чем другой вариант в последовательности вариантов (см. Статью В.6 или В.7).

## **С Критерии жеребьёвки**

### **Абсолютные критерии**

Никакая жеребьёвка не должна нарушать следующие абсолютные критерии:

- С.1 См. Статью С.04.1.b (*Два игрока не должны играть друг против друга более одного раза*)
- С.2 См. Статью. С.04.1.d (*Игрок, который уже получил освобождение от игры при жеребьёвке, или уже получил очко в связи с наказанием (штрафом) соперника из-за несвоевременного прибытия на игру, не должен получать новое освобождение от игры при жеребьёвке*).
- С.3 Игроки, не являющиеся успешными игроками (см. Статью А.7), с одинаковым абсолютным преимуществом цвета (см. Статью А 6.a) не должны играть друг с другом (см. Статьи С.04.1.f и С.04.1.g).

### **Критерий завершения**

- С.4 Если текущая группа является предпоследней группой образования пар (см. Статью А.9), для завершения жеребьёвки тура выберите ряд спущенных игроков.

### **Критерии качества**

Для получения наилучшего возможного спаривания для группы надо в максимально возможной степени выполнить следующие критерии, приведённые в порядке убывания приоритета:

- С.5 Увеличьте до максимума количество пар (что эквивалентно сведению к минимуму количества спущенных игроков).
- С.6 Сведите к минимуму разность очков при спаривании (в основном это означает: максимально увеличьте количество спаренных спущенных игроков; и, насколько это возможно, соедините их с игроками с самыми большими очками).
- С.7 Если текущая группа не является ни предпоследней группой спаривания, ни свёрнутой последней группой (см. Статью А.9), выберите ряд спущенных игроков для того, чтобы при спаривании следующей группы (именно следующей группы) сначала довести до максимума количество пар, а затем свести к минимуму разность очков (см. Статьи С.5 и С.6).
- С.8 Сведите к минимуму количество успешных игроков или их соперников, у которых разность цветов выше, чем +2, или ниже, чем -2.
- С.9 Сведите к минимуму количество успешных игроков или их соперников, которые получили один и тот же цвет три раза подряд.
- С.10 Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё предпочтение цвета.
- С.11 Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё сильное предпочтение цвета.
- С.12 Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же спуск, как и в предыдущем туре.

- C.13 Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же подъём, как и в предыдущем туре.
- C.14 Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же спуск, как и двумя турами ранее.
- C.15 Сведите к минимуму количество игроков, которые получают такой же подъём, как и двумя турами ранее.
- C.16 Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый спуск, что и в предыдущем туре.
- C.17 Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый подъём, что и в предыдущем туре.
- C.18 Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый спуск, как и двумя турами ранее.
- C.19 Сведите к минимуму разность очков игроков, которые получают одинаковый подъём, как и двумя турами ранее.

## **D Правила последовательного образования пар**

Перед любой перестановкой или обменом все игроки в группе должны быть помечены последовательными порядковыми номерами в группе (сокращенно ПНГ), представляющими их соответствующий порядок ранжирования (согласно Статье А.2) в группе (т.е., 1, 2, 3, 4,...).

### **D.1 Перестановки в подгруппе S2**

Перестановка — это изменение порядка ПНГ (представляющих всех игроков-резидентов) в подгруппе S2.

Все возможные перестановки сортируются в зависимости от лексикографического значения их первого N1 ПНГ, где N1 - количество ПНГ в подгруппе S1 [в этом контексте остальные ПНГ подгруппы S2 игнорируются, потому что они представляют игроков, которые должны составлять остаток в случае неоднородной группы; или должны спускаться в случае однородной группы - например, в однородной группе из 11 игроков это 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11,..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10,..., 11-10-9-8-7 (720 перестановок); если группа неоднородная с двумя спущенными игроками, то это: 3-4, 3-5, 3-6,..., 3-11, 4-3, 4-5,..., 11-10 (72 перестановки)].

### **D.2 Обмены в однородных группах или остатках (начальная подгруппа S1 ↔ начальная подгруппа S2)**

Обмен в однородных группах (также называемый обмен резидентами) — это обмен двух групп ПНГ одинакового размера (представляющих всех игроков-резидентов), между начальными подгруппами S1 и S2.

Чтобы отсортировать все возможные обмены резидентами, применяйте следующие правила сравнения двух обменов резидентами в указанном порядке (т.е., если правило не различает два обмена, переходите к следующему обмену).

Приоритет отдается обмену, имеющему:

- a. наименьшее количество обмениваемых ПНГ (например, обмен только одного ПНГ лучше, чем обмен двух).
- b. самую маленькую разность между суммой ПНГ, перемещаемых из начальной подгруппы S2 в подгруппу S1, и суммой ПНГ, перемещаемых из начальной подгруппы S1 в подгруппу S2 (например, в группе из одиннадцати игроков, обмен 6-ого с 4-ым лучше, чем обмен 8-ого с 5-ым; аналогично обмен 8+6 с 4+3 лучше, чем обмен 9+8 с 5+4; и так далее).
- c. самую большую разность ПНГ среди перемещаемых из начальной подгруппы S1 в подгруппу S2 (например, перемещение 5-ого из S1 в S2 лучше, чем перемещение 4-ого; аналогично, 5-2 лучше, чем 4-3; 5-4-1 лучше, чем 5-3-2; и так далее).
- d. самую маленькую разность ПНГ среди перемещаемых из начальной подгруппы S2 в подгруппу S1 (например, перемещение 6-ого из S2 в S1 лучше, чем перемещение 7-ого; аналогично, 6-9 лучше, чем 7-8; 6-7-10 лучше, чем 6-8-9; и так далее).

### **D.3 Обмены в неоднородных группах (начальная подгруппа S1 ↔ начальные подвешенные игроки)**

Обмен в неоднородной группе (также называемый обменом спущенных игроков) представляет собой обмен двух групп ПНГ одинакового размера (все они представляют спущенных игроков) между начальной подгруппой S1 и начальными подвешенными игроками.

Чтобы отсортировать все возможные обмены спущенных игроков, применяйте следующие правила сравнения двух обменов спущенных игроков в указанном порядке (т.е. если правило не различает два обмена, переходите к следующему) к игрокам, которые находятся в новой после обмена подгруппе S1.

Приоритет отдаётся обмену, который даёт подгруппу S1, имеющую:

- a. самую высокую разность очков среди игроков, представленных их ПНГ (это происходит автоматически в соответствии с критерием С.6, который говорит о сведении к минимуму разности очков в группе).
- b. самое низкое лексикографическое (отсортированное по возрастанию) значение ПНГ.

Каждый раз, когда сортировка будет создана, любое применение соответствующих правил D.1, D.2 или D.3 будет выбирать новый объект в порядке сортировки.

### **Е Правила распределения цвета**

#### *Начальный цвет*

Это цвет, определяемый жребием перед первым туром.

Для каждой пары (с нисходящим приоритетом):

- E.1 Предоставьте оба предпочтения цвета.
- E.2 Предоставьте более сильное предпочтение цвета. Если оба показателя являются абсолютными (лучшие игроки, см. Статью А.7), предоставьте более широкую разность цветов (см. Статью А.6).
- E.3 Принимая во внимание Статью С.04.2.D.5, чередуйте цвета с самым последним случаем, когда один игрок имел белый цвет, а другой чёрный.
- E.4 Предоставьте предпочтение цвета игроку более высокого ранга.
- E.5 Если игрок более высокого ранга имеет нечётное число партий, дайте ему начальный цвет; в противном случае дайте ему противоположный цвет.

*Примечание: Для правильного управления номерами жеребьёвки всегда рассматривайте разделы С.04.2.B/C (стартовый список/позднее включение в турнир).*

## Одобрённые ФИДЕ Ускоренные Системы (С04.5)

В турнирах по швейцарской системе с широким диапазоном (большой частью достоверной) силы игроков результаты первых туров обычно довольно предсказуемы. В первом туре только несколько процентов партий имеют результат, отличающийся от "победы сильнеешего". То же самое может повториться во втором туре. Можно показать, что в турнирах с нормой для присвоения звания, это может помешать игрокам выполнить норму.

Ускоренная жеребьёвка — это разновидность швейцарской жеребьёвки, в которой пары первых туров изменяются таким образом, чтобы преодолеть вышеупомянутые недостатки швейцарской системы, не ставя под угрозу надёжность окончательного распределения мест.

Нецелесообразно создавать для ускорения полностью новую систему жеребьёвки, а скорее надо создать систему, которая бы работала вместе с существующими определёнными ФИДЕ системами жеребьёвки. Этот результат, как правило, достигается путём перестройки очковых групп некоторым образом, который зависит не только от набранных очков. Например, одним из возможных методов является добавление к очкам некоторых игроков с более высоким рейтингом (которые предположительно сильнее) так называемых "виртуальных очков" и с этого момента построение очковых групп на основе суммарных очков (реальные очки + виртуальные очки).

В следующих главах будут описаны статистически доказанные методы, достигающие вышеупомянутых целей. Первым представлен бакинский метод ускорения, потому что статистическим анализом было доказано, что это первый, хороший и стабильный (а также легко объяснимый) метод.

Могут быть добавлены и другие ускоренные методы, как только статистическим анализом будет доказано, что можно получить лучшие результаты, чем уже описанные методы, или что они проще, если их эффективность сопоставима.

Если не оговорено особо, каждый описанный метод ускорения применим к любой швейцарской системе жеребьёвки.

### **Бакинский ускоренный метод**

#### **1. Исходное условие**

В своем нынешнем описании бакинский ускоренный метод применим для турниров, в которых используется стандартная система очков (одно очко за победу, половина очка за ничью).

#### **2. Начальное разделение на группы**

Перед первым туром правильно отсортированный список игроков должен быть разделён на две группы, GA и GB. Первая группа (GA) должна содержать первую половину игроков, округлённую вверх до ближайшего чётного числа. Вторая группа (GB) должна содержать всех оставшихся игроков.

*Примечание: Например, если в турнире участвует 161 игрок, то ближайшим чётным числом, составляющим первую половину игроков (то есть 80,5), является 82. Формула  $2 * Q (2 \times Q)$ , где  $Q$  - количество игроков, делённое на 4 и округлённое вверх, может быть полезно при вычислении*

такого числа, которое, помимо количества игроков группы GA, также является номером жеребьёвки последнего игрока группы GA.

### **3. Позднее включение в турнир**

Если есть включение в турнир после первого тура, эти игроки должны быть вставлены в список для жеребьёвки в соответствии со Статьёй С.04.2.В/С (Стартовый список/ Позднее включение в турнир).

Последний игрок группы GA должен быть тем же, как и в предыдущем туре.

*Примечание 1: В таких случаях номер жеребьёвки последнего игрока группы GA может отличаться от номера, заданного в соответствии с Правилom 2.*

*Примечание 2: После первого тура в группе GA может быть нечётное количество игроков.*

### **4. Виртуальные очки**

Перед жеребьёвкой первых трёх туров всем игрокам в группе GA присваивается количество очков (так называемые виртуальные очки), равное 1.

Перед жеребьёвкой четвертого и пятого тура эти виртуальные очки уменьшаются до 0,5.

*Примечание: следовательно, после того как сыгран пятый тур, ни игрокам группы GA, ни никакому другому игроку никакие виртуальные очки не присваиваются.*

### **5. Очки, используемые в жеребьёвке**

Очки игрока, используемые в жеребьёвке, (т.е. значение, используемое для создания очковых групп и их внутренней сортировки) определяются суммой его очков в турнирной таблице и присвоенных ему виртуальных очков.

## **ГЛАВА 6: ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ (B02)**

### **Положение о Рейтинге ФИДЕ (B02)**

Применяется с 1 января 2022 г.

#### **0. Введение**

0.1 Следующие положения могут быть изменены Советом ФИДЕ по рекомендации Квалификационной комиссии (КК). Что касается турниров, изменения будут применяться к тем, которые начинаются с даты вступления их в силу или после нее.

0.2 Турниры, подлежащие обчёту рейтинга, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговые сборы. Совет может дополнительно передать эти права и обязанности Аффилированным организациям, которые представляют автономную территорию, входящую не более чем в одну Федерацию.

Турнир и расписание его игр должны быть зарегистрированы за три дня до начала турнира. Председатель Квалификационной Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он может также разрешить провести подсчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за три дня до начала турнира.

Все турниры, проводимые в гибридном формате, как описано в Ст. 2.1, должны быть одобрены председателем КК в индивидуальном порядке.

0.3 Обо всех официальных соревнованиях ФИДЕ и континентальных соревнованиях должны представляться турнирные отчёты, которые будут обсчитываться. Главный арбитр отвечает за представление файла рейтингового отчета Рейтинговому администратору ФИДЕ.

0.4 ФИДЕ оставляет за собой право не обсчитывать конкретный турнир. Организатор соревнования имеет право обратиться в Квалификационную Комиссию с апелляцией. Такая апелляция должна быть подана в течение семи дней с момента сообщения решения.

#### **1. Скорость игры**

1.1 Для того, чтобы партия была обсчитана, каждый игрок должен иметь следующее минимальное время на выполнение всех ходов, при этом предполагается, что игра длится 60 ходов.

Если, по крайней мере, один из игроков в партии имеет рейтинг 2400 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 120 минут.

Если, по крайней мере, один из игроков в партии имеет рейтинг 1800 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 90 минут.

Если оба игрока в партии имеют рейтинг ниже 1800, это время для каждого игрока должно быть минимум 60 минут.

1.2 Для партий, в которых задаётся определённое количество ходов до первого контроля времени, это количество ходов должно быть не менее 30.

#### **2. Применяемые правила**

2.1 Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ или в соответствии с Положениями о соревнованиях по

гибридным шахматам (Часть III Положения ФИДЕ по онлайн-шахматам).

### **3. Продолжительность игры**

- 3.1 В любой день общее игровое время не должно превышать 12 часов. Это установлено из расчёта, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с дополнительным временем на ход могут продолжаться дольше.

### **4. Частота отчетности**

- 4.1 Для соревнований продолжительностью более 30 дней ежемесячно должны представляться промежуточные результаты.

### **5. Несыгранные партии**

- 5.1 Независимо от того, произошло ли это из-за наказания соперника или по любой другой причине, несыгранные партии не учитываются. За исключением форс-мажорных обстоятельств, любая партия, в которой оба игрока сделали, по крайней мере, один ход, будет обсчитываться, если иное не предусмотрено правилами честной игры.

### **6. Матчи**

- 6.1 Матчи, в которых один игрок не имеет рейтинг, не будут обсчитываться.
- 6.2 В случае, когда матч заканчивается после заранее определённого количества партий, партии, сыгранные после того, как один игрок выиграл матч, не будут обсчитываться. Это требование может быть отменено по предварительному запросу.

### **7. Официальный рейтинг-лист ФИДЕ**

- 7.1 В первый день каждого месяца ФИДЕ подготавливает списки рейтинговых партий, сыгранных в течение рейтингового периода, которые включают в предыдущие списки. Это осуществляется с использованием формулы рейтинговой системы.

- 7.1.1 Рейтинговый период (для новых игроков см. Статью 7.1.4) это период, в течение которого имеет силу текущий рейтинг-лист.

*Теперь рейтинг-лист появляется в последний день предыдущего месяца. Однако он не вступают в силу до указанной даты, например, для турнира, начинающегося 31 января, нельзя использовать февральский рейтинг-лист.*

- 7.1.2 В текущем рейтинг-листе для каждого игрока, рейтинг которого превышает минимум 1000, указываются следующие данные: Звание ФИДЕ, федерация, текущий рейтинг, идентификационный номер ID, количество рейтинговых партий, сыгранных в рейтинговом периоде, дата рождения, пол и текущее значение коэффициента K игрока.

- 7.1.3 Для попадания в рейтинг-лист дата закрытия турнира должна быть не позже трёх дней до даты рейтинг-листа; турниры, закончившиеся до этого, или в этот день могут быть обсчитаны в рейтинг-листе. Официальные соревнования ФИДЕ обсчитываются для рейтинг-листа, даже если они заканчиваются в последний день перед датой выпуска рейтинг-листа.

- 7.1.4 Рейтинг нового игрока в рейтинг-листе будет опубликован только в том случае, если он сыграл 5 партий с рейтинговыми

игроками. Это не обязательно должно быть выполнено в одном турнире. Для получения первоначального рейтинга объединяются результаты других турниров, сыгранных в последовательные рейтинговые периоды продолжительностью не более 26 месяцев. Рейтинг должен быть, по крайней мере, не ниже 1000.

7.2 Игроки, которые не включаются в рейтинг-лист или отображены как неактивные:

7.2.1 Игроки, рейтинг которых падает ниже 1000, отмечаются в следующем рейтинг-листе, как нерейтинговые. После этого их результаты обрабатываются таким же образом, как результаты любого другого игрока без рейтинга.

7.2.2 Игроки указаны как активные:

а) Игрок начинает считаться неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года.

б) Игрок восстанавливает свою активность, если он сыграет, по крайней мере, одну рейтинговую партию в течение рейтингового периода, и тогда он попадёт в список следующего рейтинг-листа, как активный.

## **8. Применение рейтинговой системы ФИДЕ**

Рейтинговая система ФИДЕ — это числовая система, в которой результаты соревнования преобразовываются в разности рейтингов, и наоборот. Её функция заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества.

8.1 Рейтинговая шкала является произвольной шкалой с интервалом класса игрока, установленным на уровне 200 пунктов. Приведённые ниже таблицы показывают преобразование относительного результата соревнования  $p$  в разность рейтингов  $dp$ . Для нулевого или 1.0 результата разность рейтингов неизбежно будет неопределённой, но она принята условно равной 800. Вторая таблица показывает преобразование разницы в рейтинге  $D$  в вероятность выигрыша  $P_D$  для игроков с более высоким  $H$  и более низким  $L$  рейтингом соответственно. Таким образом, две таблицы фактически являются зеркальным отображением друг друга.

8.1.1 Таблица преобразования полученного результата  $p$  в разность рейтингов  $dp$

$p$	$dp$	$p$	$dp$	$p$	$dp$	$p$	$dp$	$p$	$dp$	$p$	$dp$
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470

.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

### 8.1.2 Таблица преобразования разности рейтингов **D** в вероятность выигрыша **PD** для игроков с более высоким **H** и более низким **L** рейтингом соответственно

Разница Рейт	D		PD		D		PD		D		PD	
	H	L	Разница Рейт	H	L	Разница Рейт	H	L	Разница Рейт	H	L	
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11	
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10	
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09	
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08	
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07	
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06	
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05	
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04	
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03	
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02	
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01	
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00	
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12				

## 8.2 Определение рейтинга игрока, ранее не имевшего рейтинг, **Ru** в данном турнире.

8.2.1 Если в своём первом рейтинговом турнире результат игрока без рейтинга ноль очков, его результаты не учитываются. В противном случае их рейтинг рассчитывается с использованием всех их результатов, как в 7.1.4.

8.2.2 **Ra** — средний рейтинг рейтинговых противников игрока.

8.2.3 Если игрок набирает 50% очков, то **Ru = Ra**.

Если игрок набрал больше 50% очков, тогда **Ru = Ra + 20** за каждые пол-очка свыше 50%.

Если игрок набирает менее 50% очков, то **Ru = Ra + dp**

**Ru** округляется до ближайшего целого числа.

8.2.4 Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до обсчета конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обсчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.

## 8.3 Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.

8.3.1 Для каждой партии, сыгранной против рейтингового игрока, определяется разность рейтингов игрока и его соперника **D**.

При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 400 пунктов считается как будто она равна 400 пунктам. В любом турнире игрок может воспользоваться только одним

повышением по этому правилу для игры, в которой разница в рейтинге наибольшая.

8.3.2 Для определения вероятности выигрыша игрока **PD** используется таблица 8.1.2.

b)  $\Delta R = \text{результат} - PD$  Для каждой игры результат может быть 1,  $\frac{1}{2}$  или 0.

Сигма Дельта R = сумма Дельта Rs для данного турнира или рейтингового периода.

$\Sigma \Delta R \times K$  = изменение рейтинга для данного турнира или рейтингового периода.

8.3.3 **K** – коэффициент развития.

**K** = 40 используется для нового игрока в рейтинг-листе до тех пор, пока он не сыграет в турнирах, по крайней мере, 30 партий.

**K** = 20 используется до тех пор, пока рейтинг игрока не превышает 2400.

**K** = 10 используется после того, как опубликованный рейтинг игрока достигнет 2400, и впоследствии **K** остаётся на этом уровне, даже если рейтинг упадёт ниже 2400.

**K** = 40 используется для всех игроков до их 18-летия, при условии, что их рейтинг остается ниже 2300.

Если количество партий игрока **n** в любом списке за рейтинговый период, умноженное на **K** (как определено выше), превышает 700, тогда **K** будет таким наибольшим целым числом, чтобы **K x n** не превышало 700.

8.3.4 Изменение рейтинга за рейтинговый период округляется до ближайшего целого числа. 0,5 округляется от нуля.

## **9. Порядок отчётности**

9.1 Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира не позднее 7 дней после окончания турнира представляет отчёт о турнире (TRF файл) рейтинг-офицеру федерации, проводившей турнир.

Убедившись, что турнир был проведен в соответствии со всеми применимыми Положениями ФИДЕ, рейтинговый офицер несет ответственность за выгрузку TRF файла на рейтинг-сервер ФИДЕ. Это должно быть сделано заблаговременно, чтобы турнир попал в месячный список, в котором зарегистрирован турнир, или, если с последнего дня турнира до конца месяца осталось пять дней или менее, в следующий список.

Если отчет о турнире не будет представлен вовремя для включения в третий рейтинговый список после его окончания, турнир не будет обсчитываться.

9.2 В Положении рейтингового турнира должно быть четко указано, что он будет рейтинговым.

- 9.3 Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и подсчёта рейтинга. Его фамилия и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.
- 9.4 Для гибридных турниров полные файлы pgn должны быть отправлены вместе с отчетом о турнире.

#### **10. Включение в рейтинг-лист**

- 10.1 Чтобы быть включённым в рейтинг-лист ФИДЕ, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ, если иное не одобрено Советом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключённой из членов ФИДЕ.
- 10.2 В обязанность национальных федераций входит информирование ФИДЕ об игроках, которые умерли.

*Представленный в ФИДЕ турнир, в котором участвовал игрок без идентификационного номера ФИДЕ, не будет обсчитан ФИДЕ.*

# ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГАХ ФИДЕ ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ И БЛИЦУ (В02)

Применяется с 1 января 2022 г.

## **0. Введение**

- 0.1 Следующие положения могут быть изменены Советом ФИДЕ по рекомендации Квалификационной комиссии (КК). Что касается турниров, изменения будут применяться к тем, которые начинаются с даты вступления их в силу или после нее.
- 0.2 Турниры, подлежащие обчёту рейтинга, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговые сборы. Совет может дополнительно передать эти права и обязанности Аффилированным организациям, которые представляют автономную территорию, входящую не более чем в одну Федерацию.

Турнир и расписание его игр должны быть зарегистрированы за три дня до начала турнира. Председатель Квалификационной Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он может также разрешить провести подсчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за три дня до начала турнира.

Все турниры, проводимые в гибридном формате, как описано в 2.1, должны быть одобрены председателем КК в индивидуальном порядке.
- 0.3 Обо всех официальных соревнованиях ФИДЕ и континентальных соревнованиях должны представляться турнирные отчёты, которые будут обсчитываться. Главный арбитр отвечает за представление файла рейтингового отчета Рейтинговому администратору ФИДЕ.
- 0.4 ФИДЕ оставляет за собой право не обсчитывать конкретный турнир. Организатор соревнования имеет право обратиться в Квалификационную Комиссию с апелляцией. Такая апелляция должна быть подана в течение семи дней с момента сообщения решения.

## **1. Скорость игры**

- 1.1 Для того, чтобы партия была оценена, каждому игроку для завершения всех ходов должно быть предоставлено следующее минимальное время:
  - 1.1.1 для быстрой игры все ходы каждого игрока должны быть сделаны в течение фиксированного времени больше 10 минут, но меньше 60 минут; или сумма выделенного каждому игроку времени с умноженным на 60 любым добавлением должна быть более 10 минут, но менее 60 минут;
  - 1.1.2 для блиц-игры все ходы каждого игрока должны быть сделаны в течение фиксированного времени больше 3 минут, но не более 10 минут; или сумма выделенного каждому игроку времени с умноженным на 60 любым добавлением должна быть более 3 минут, но не более 10 минут;

*Игра, в которую играют с фиксированным временем 6 мин и добавлением 5 сек, является быстрой игрой ( $6 \text{ мин} + 60 \times 5 \text{ сек} = 6 + 5 \text{ мин} = 11 \text{ мин}$ ) так как это больше 10 мин, но меньше 60 мин.*

*Игра, в которую играют с фиксированным временем 25 мин и добавлением 10 сек, это быстрая игра ( $25 + 10 = 35$ ), так как это больше 10 мин, но меньше 60 мин.*

*Игра, в которую играют с фиксированным временем 40 мин и добавлением 20 сек, это классическая игра ( $40 + 20 = 60$ ), так как это 60 мин, что слишком длительно для быстрой игры.*

*Игра, в которую играют с фиксированным временем 7 мин и добавлением в 3 сек, это блиц игра ( $7 + 3 = 10$ ), так как 10 мин это максимально допустимое время для блица.*

- 1.2 Партии, в которых оба игрока имеют разное время игры, не обсчитываются.

*Партия "Армагеддон не может быть обсчитана, так как у каждого игрока своё время для игры. Партии с гандикапом по времени для одного из игроков также не могут быть обсчитаны.*

## **2. Применяемые правила**

- 2.1 Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ или в соответствии с Положениями о соревнованиях по гибридным шахматам (Часть III Положения ФИДЕ по онлайн-шахматам).

## **3. Количество туров в день**

- 3.1 Максимальное количество туров в день:

3.1.1 Для быстрых шахмат - 15 туров в день.

3.1.2 Для блица - 30 туров в день.

## **4. Несыгранные партии**

- 4.1 Независимо от того, произошло ли это из-за наказания соперника или по любой другой причине, несыгранные партии не учитываются. За исключением форс-мажорных обстоятельств, любая партия, в которой оба игрока сделали, по крайней мере, один ход, будет обсчитываться, если иное не предусмотрено правилами честной игры.

## **5. Матчи**

- 5.1 Матчи, в которых один игрок не имеет рейтинг, не будут обсчитываться.
- 5.2 В случае, когда матч заканчивается после заранее определённого количества партий, партии, сыгранные после того, как один игрок выиграл матч, не будут обсчитываться. Это требование может быть отменено по предварительному запросу.

## **6. Официальные рейтинг-листы ФИДЕ по быстрым шахматам и блицу**

- 6.1 В первый день каждого месяца ФИДЕ подготавливает списки рейтинговых партий, сыгранных в течение рейтингового периода, которые включают в предыдущие списки. Это осуществляется с использованием формулы рейтинговой системы.

6.1.1 Рейтинговый период (для новых игроков см. Статью 6.1.4) это период, в течение которого имеет силу текущий рейтинг-лист.

- 6.1.2 В текущем рейтинг-листе для каждого игрока, рейтинг которого превышает минимум 1000, указываются следующие данные: звание ФИДЕ, федерация, текущий рейтинг, идентификационный номер ID, количество рейтинговых партий, сыгранных в рейтинговом периоде, дата рождения, пол и текущее значение коэффициента K игрока.
- 6.1.3 Для попадания в рейтинг-лист дата закрытия турнира должна быть не позже трёх дней до даты рейтинг-листа; турниры, закончившиеся до этого или в этот день могут быть обчислены в рейтинг-листе. Официальные соревнования ФИДЕ обчисляются для рейтинг-листа, даже если они заканчиваются в последний день перед датой выпуска рейтинг-листа.
- 6.1.4 Рейтинг нового игрока в рейтинг-листе будет опубликован только в том случае, если он сыграл 5 партий с рейтинговыми игроками. Это не обязательно должно быть выполнено в одном турнире. Для получения первоначального рейтинга объединяются результаты других турниров, сыгранных в последовательные рейтинговые периоды продолжительностью не более 26 месяцев. Рейтинг должен быть, по крайней мере, не ниже 1000.
- 6.2 Игроки, которые не включаются в рейтинг-лист:
- 6.2.1 Игроки, рейтинг которых падает ниже 1000, отмечаются в следующем рейтинг-листе, как нерейтинговые. После этого их результаты обрабатываются таким же образом, как результаты любого другого игрока без рейтинга.
- 6.2.2 Игроки указаны как активные:
- a) Игрок начинает считаться неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года.
  - b) Игрок восстанавливает свою активность, если он сыграет, по крайней мере, одну рейтинговую партию в течение рейтингового периода, и тогда он попадёт в список следующего рейтинг-листа, как активный.

## **7. Применение рейтинговой системы ФИДЕ**

Рейтинговая система ФИДЕ — это числовая система, в которой результаты соревнования преобразовываются в разности рейтингов, и наоборот. Её функция заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества.

- 7.1 Рейтинговая шкала является произвольной шкалой с интервалом класса игрока, установленным на уровне 200 пунктов. Приведённые ниже таблицы показывают преобразование относительного результата соревнования  $r$  в разность рейтингов  $dr$ . Для нулевого или 1.0 результата разность рейтингов неизбежно будет неопределённой, но она принята условно равной 800. Вторая таблица показывает преобразование разницы в рейтинге  $D$  в вероятность выигрыша  $PD$  для игроков с более высоким  $H$  и более низким  $L$  рейтингом соответственно. Таким образом,

две таблицы фактически являются зеркальным отображением друг друга.

7.1.1 Таблица преобразования полученного результата **p** в разность рейтингов **dp**

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

7.1.2 Таблица преобразования разности рейтингов **D** в вероятность выигрыша **PD** для игроков с более высоким **H** и более низким **L** рейтингом соответственно

D	PD	D	PD	D	PD	D	PD
Разница Рейт	H L						
0-3	.50 .50	92-98	.63 .37	198-206	.76 .24	345-357	.89 .11
4-10	.51 .49	99-106	.64 .36	207-215	.77 .23	358-374	.90 .10
11-17	.52 .48	107-113	.65 .35	216-225	.78 .22	375-391	.91 .09
18-25	.53 .47	114-121	.66 .34	226-235	.79 .21	392-411	.92 .08
26-32	.54 .46	122-129	.67 .33	236-245	.80 .20	412-432	.93 .07
33-39	.55 .45	130-137	.68 .32	246-256	.81 .19	433-456	.94 .06
40-46	.56 .44	138-145	.69 .31	257-267	.82 .18	457-484	.95 .05
47-53	.57 .43	146-153	.70 .30	268-278	.83 .17	485-517	.96 .04
54-61	.58 .42	154-162	.71 .29	279-290	.84 .16	518-559	.97 .03
62-68	.59 .41	163-170	.72 .28	291-302	.85 .15	560-619	.98 .02
69-76	.60 .40	171-179	.73 .27	303-315	.86 .14	620-735	.99 .01
77-83	.61 .39	180-188	.74 .26	316-328	.87 .13	> 735	1.0 .00
84-91	.62 .38	189-197	.75 .25	329-344	.88 .12		

7.2 **Определение рейтинга игрока, ранее не имевшего рейтинг, **Ru** в данном турнире.**

7.2.1 Если в начале турнира по быстрым шахматам или блицтурнира игрок без рейтинга имеет рейтинг по классическим шахматам, то для расчёта рейтинга используется этот рейтинг. Такой игрок считается рейтинговым, и пункты 7.2.2–7.2.5 ниже не применяются.

7.2.2 Если в своём первом рейтинговом турнире результат игрока без рейтинга ноль очков, его результаты не учитываются. В

противном случае их рейтинг рассчитывается с использованием всех их результатов, как в 6.1.4.

7.2.3 **Ra** — средний рейтинг рейтинговых противников игрока.

7.2.4 Если игрок набирает 50% очков, то **Ru = Ra**.

Если игрок набрал больше 50% очков, тогда **Ru = Ra + 20** за каждые пол-очка свыше 50%.

Если игрок набирает менее 50%, то **Ru = Ra + dp**

Ru округляется до ближайшего целого числа.

7.2.5 Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до обсчета конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обсчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.

7.3 Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.

7.3.1 Для каждой партии, сыгранной против рейтингового игрока, определяется разность рейтингов игрока и его соперника **D**.

При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 400 пунктов считается, как будто она равна 400 пунктам. В любом турнире игрок может воспользоваться только одним повышением по этому правилу для игры, в которой разница в рейтинге наибольшая.

7.3.2 Для определения вероятности выигрыша игрока **PD** используется таблица 8.1.2.

б)  $\Delta R = \text{результат} - PD$  Для каждой игры результат может быть 1,  $\frac{1}{2}$  или 0.

Сигма Дельта R = сумма Дельта Rs для данного турнира или рейтингового периода.

$\Sigma \Delta R \times K$  = изменение рейтинга для данного турнира или рейтингового периода.

7.3.3 **K** – коэффициент развития.

**K** = 40 используется для нового игрока в рейтинг-листе до тех пор, пока он не сыграет в турнирах, по крайней мере, 30 партий.

**K** = 20 используется до тех пор, пока рейтинг игрока не превышает 2400.

**K** = 10 используется после того, как опубликованный рейтинг игрока достигнет 2400,

и впоследствии **K** остаётся на этом уровне, даже если рейтинг упадёт ниже 2400.

**K** = 40 используется для всех игроков до их 18-летия, при условии, что их рейтинг остается ниже 2300.

Если количество партий игрока **n** в любом списке за рейтинговый период, умноженное на **K** (как определено выше), превышает 700, тогда

**K** будет таким наибольшим целым числом, чтобы **K x n** не превышало 700.

- 7.3.4 Изменение рейтинга за рейтинговый период округляется до ближайшего целого числа. 0,5 округляется от нуля.

## **8. Порядок отчётности**

- 8.1 Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира не позднее 7 дней после окончания турнира представляет отчёт о турнире (TRF файл) рейтинг-офицеру федерации, проводившей турнир.

Убедившись, что турнир был проведен в соответствии со всеми применимыми Положениями ФИДЕ, рейтингový офицер несет ответственность за выгрузку TRF файла на рейтинг-сервер ФИДЕ. Это должно быть сделано заблаговременно, чтобы турнир попал в месячный список, в котором зарегистрирован турнир, или, если с последнего дня турнира до конца месяца осталось пять дней или менее, в следующий список.

Если отчет о турнире не будет представлен вовремя для включения в третий рейтинговый список после его окончания, турнир не будет обсчитываться.

- 8.2 В Положении рейтингового турнира должно быть четко указано, что он будет рейтинговым.
- 8.3 Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и обчёта рейтинга. Его фамилия и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.
- 8.4 Для гибридных турниров полные файлы рgn должны быть отправлены вместе с отчетом о турнире.

## **9. Включение в рейтинг-лист**

- 9.1 Чтобы быть включённым в рейтинг-лист ФИДЕ, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ, если иное не одобрено Советом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключённой из членов ФИДЕ.
- 9.2 В обязанность национальных федераций входит информирование ФИДЕ об игроках, которые умерли.

*ФИДЕ решила, что 1 октября, если рейтинг по классическим шахматам более чем на 100 пунктов выше, чем один из других рейтингов, то этот рейтинг повышается до рейтинга по классическим шахматам минус 100 пунктов.*

# ГЛАВА 7: ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ (В01)

Применяется с 1 января 2022 г.

## 0. Введение

- 0.1 ФИДЕ признаёт только звания, указанные в Ст. 0.3.
- 0.2 Следующие положения могут быть изменены только Советом ФИДЕ в соответствии с рекомендацией Квалификационной Комиссии (КК). Что касается турниров, изменения будут применяться к тем, которые начинаются с даты вступления их в силу или после нее.
- 0.3 Международные звания ФИДЕ присваиваются Квалификационной Комиссией, которая является окончательной юридической инстанцией. Звания для шахматистов, играющих в классические шахматы за доской (как определено в Правилах игры в шахматы).

Гроссмейстер (GM), Международный Мастер (IM), Мастер ФИДЕ (FM), Кандидат в Мастера (CM), Женский Гроссмейстер (WGM), Женский Международный Мастер (WIM), Женский Мастер ФИДЕ (WFM), Женский Кандидат в Мастера (WCM).

- 0.4 Звания вступают в силу с даты их подтверждения и действительны пожизненно.
- 0.4.1 Звание лица, использующего звание или рейтинг ФИДЕ в нарушение этических принципов званий или рейтинговой системы, может быть аннулировано по рекомендации Квалификационной Комиссии или Комиссии по Этике и окончательному решению Генеральной Ассамблеи.
- 0.4.2 Для оценки результатов соперников звание может быть использовано только в турнирах, начатых после подтверждения звания (за исключением: см. ниже Статью 1.1.4).
- 0.4.3 С точки зрения возраста достижения звания считается, что звание было достигнуто тогда, когда был достигнут последний результат и выполнены рейтинговые требования, в зависимости от того, какая из этих дат более поздняя.
- 0.4.4 В случае, если после присуждения звания будет установлено, что игрок нарушил Правила Честной Игры в одном или нескольких турнирах, на которых была основана заявка на звание, то звание может быть отменено Квалификационной комиссией. Игрок или его федерация могут обжаловать это решение в Совете ФИДЕ в течение 30 дней после того, как они были проинформированы в письменной форме.
- 0.5 Определения

В следующем тексте используются некоторые специальные термины.

Рейтинг-перфоманс основывается на результате игрока и среднем рейтинге его соперников (см. Ст. 1.4.6- 1.4.8).

Перфоманс звания является результатом, который даёт рейтинг-перфоманс, определённый в соответствии со Статьями 1.46 -1.49, в сравнении с минимальным средним рейтингом соперников для этого звания.

Перфоманс GM должен быть  $\geq 2600$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2380$ .

Перфоманс IM должен быть  $\geq 2450$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2230$ .

Перфоманс WGM должен быть  $\geq 2400$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2180$ .

Перфоманс WIM должен быть  $\geq 2250$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2030$ .

Нормой для получения звания является перфоманс звания при выполнении дополнительных требований, относящихся к сочетанию игроков со званием и национальностью игроков, как указано в Статьях 1.42 - 1.45.

Прямым званием (автоматическим званием) называется звание, полученное при достижении определённого места или результата в турнире. Такие звания присваиваются ФИДЕ автоматически по представлению федерации игрока и подтверждению Квалификационной Комиссии.

## 0.6 Присвоение званий

0.6.1 Звания могут быть присвоены за конкретные результаты в конкретных чемпионатах или присвоены при достижении рейтинга, как изложено в данном Положении. Такие звания подтверждаются Председателем Квалификационной Комиссии по рекомендации офиса ФИДЕ. Затем они присваиваются ФИДЕ.

0.6.2 Для получения прямого звания, которое должно присваиваться незамедлительно, претендент должен достичь в определённый момент следующего минимального значения рейтинга:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Если рейтинг претендента ниже минимального значения, ему присуждается условное звание, и как только будет достигнут минимальный рейтинг, по запросу соответствующей федерации звание будет присвоено ему окончательно. Любой игрок с условным званием может получить более низкое звание, когда он достигнет рейтинга, необходимого для этого более низкого звания.

- 0.6.3 Звания также присваиваются на основе заявлений о выполнении норм в достаточном количестве партий. Эти звания присваиваются Советом ФИДЕ по рекомендации КК.

## **1.0 Требования для званий, описанных в Ст. 0.3**

### 1.1 Требования к соревнованиям

- 1.1.1 Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ или в соответствии с Положениями о соревнованиях по гибридным шахматам (Часть III Положения ФИДЕ для игры онлайн). Любое изменение формата турнира после его начала требует одобрения председателя КК. Турниры, в которых игроки имеют различные условия с точки зрения количества туров и жеребьёвки, считаются недействительными. Если нет предварительного согласия Председателя Квалификационной Комиссии, турнир должен быть заранее, по крайней мере, за 30 дней до начала зарегистрирован на сервере ФИДЕ.
- 1.1.2 Время игры в течение одного дня не должно превышать 12 часов. Это установлено из расчёта, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с дополнительным временем на ход могут продолжаться дольше.
- 1.1.3 В любой из дней нельзя играть больше двух туров.
- У каждого игрока должно быть не менее двух часов, чтобы выполнить все ходы, при условии, что игра длится 60 ходов.
- а) В заявке на присвоение звания GM на основе норм, по крайней мере, одна норма должна быть выполнена в турнире, проводившемся только с одним туром в день в течение как минимум 3 дней.
- б) В любом турнире с нормой на присвоение звания контроль времени и настройки часов должны быть одинаковыми для всех игроков, за исключением случаев, описанных в Приложении III Правил игры в шахматы или в случае повторной жеребьёвки в случае неявки, с согласия обоих игроков. Если контроль основан на добавлении времени на ход, то все игроки должны использовать добавление времени; если контроль основан на задержке времени, то все игроки должны использовать задержку времени; если не предусмотрено добавление или задержка времени, то все игроки должны соревноваться без добавления и без задержки времени. Нельзя использовать смешанную настройку часов (добавление, задержка, вообще ни того, ни другого).
- 1.1.4 В соревнованиях продолжительностью более 30 дней должны использоваться рейтинги и звания соперников, которые они имеют в день игры.
- 1.1.5 Главным арбитром турнира с нормой для получения звания должен быть Международный арбитр или арбитр ФИДЕ.

Международный арбитр или арбитр ФИДЕ всегда должен находиться в игровой зоне.

- 1.1.6 Никто из назначенных арбитров не может играть в турнире с нормой на получение звания даже просто для заполнения состава.

*Также не рекомендуется назначенному арбитру играть в рейтинговом турнире ФИДЕ даже просто для заполнения состава.*

## 1.2 Звания, получаемые на международных чемпионатах:

- 1.2.1 Как показано ниже, игрок может получить звание в таком турнире или добиться индивидуального результата, требуемого для получения звания (норма). Требования 1.4.2 - 1.4.9 не применяются.
- 1.2.2 Минимальный результат для всех званий и норм 35%. Результат должен соответствовать минимально требуемому.
- 1.2.3 В континентальных, субконтинентальных или одобренных соревнованиях международных филиалов ФИДЕ звание или результат могут быть достигнуты только тогда, когда в соревновании принимали участие, по крайней мере, 1/3 или пять соответствующих федераций-членов ФИДЕ, в зависимости от того, какая цифра меньше.

Минимальное количество участников соревнования – десять.  
Минимальное количество туров – девять.

На чемпионаты мира (включая U20) ИВСА (Международная Ассоциация Шахмат Брайля), ICSC (Международный Комитет по Тихим Шахматам) и ИРСА (Международная ассоциация шахматистов с ограниченными возможностями) это правило не распространяется.

- а) Если группы объединяются в более крупную группу, то к этой объединённой группе применяются требования (не менее десяти участников из не менее пяти федераций), указанные в Статье 1.2.3. Звания могут быть присуждены лучшему(им) игроку(ам) из подгрупп, при условии, что подгруппа имеет по крайней мере шесть участников не менее, чем из трёх федераций и игрок набирает минимум 50% за полное количество туров.

- 1.2.4 Термины, использованные в табл. для Прямых Званий:

Золото – победитель тай-брейка;

Приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка;

норма = 9 партий

Континентальные и региональные соревнования = континентальный и максимум три региональных турнира на

один континент, включая молодежные соревнования арабских стран.

Как указано выше, каждый континент имеет право назначить максимум три региональных молодежных/школьных соревнования для получения прямых званий. До начала каждого года континент должен информировать Квалификационную Комиссию о составе этих регионов.

Субконтинентальные - включают зональные, субзональные и чемпионат арабских стран.

Зональные и субзональные соревнования принимаются для получения прямых званий только в том случае, если они являются отборочными соревнованиями к Кубку Мира или Чемпионату Мира.

1.3 Эти звания получают по достижении в какое-либо время опубликованного или промежуточного рейтинга (см. Ст. 1.5.3а). Для рейтингов, достигнутых после 1 июля 2017 года, игрок должен на тот момент сыграть не менее 30 рейтинговых партий:

1.3.1 Мастер ФИДЕ  $\geq 2300$

1.3.2 Кандидат в мастера  $\geq 2200$

1.3.3 Женский мастер ФИДЕ  $\geq 2100$

1.3.4 Женский кандидат в мастера  $\geq 2000$

1.4 Звания GM, IM, WGM, WIM также могут быть получены при выполнении норм в международных рейтинговых турнирах, сыгранных в соответствии со следующими правилами.

1.4.1 Количество партий

а) Игрок должен сыграть, по крайней мере, девять партий, однако,

б) для Командного или Клубного Чемпионатов Мира или континента, проводимого в семь туров, требуется только семь партий;

для Командного или Клубного Чемпионатов Мира или континента, проводимого в восемь или девять туров, требуется только семь партий;

для Кубка Мира или Женского Чемпионата Мира требуется только восемь партий, для которых эта норма в восемь партий учитывается, как будто было девять партий.

с) Если в турнире, проводимом в девять туров, игрок сыграл всего восемь партий из-за штрафа, наложенного на его соперника, или пропуска тура, но сочетание его соперников в этих партиях соответствует предъявляемым требованиям, то, если он выполнил в восьми партиях норму для получения звания, восемь

партий считаются нормой. В любой заявке на звание допускается только одна такая норма.

*Эта льгота не применяется, если игрок сам был оштрафован или сам просил об освобождении от тура.*

- d) Если игрок превышает нормативные требования на одно или несколько полных очков, то при расчёте общего количества партий для выполнения нормы эти полные очки учитываются как дополнительное количество партий.
- e) В турнирах с заранее определенными парами норма должна основываться на всех запланированных турах.

*Это очень важная статья. Это означает, что в соревнованиях с заранее определенными жеребьевками, например, в круговой, Схвенингине, Шиллере, игрок НЕ МОЖЕТ достичь нормы звания до завершения всех запланированных туров. В отличие от турниров по швейцарской системе, нормы званий не могут быть достигнуты промежуточно, а основываются на всех партиях. Однако при расчете нормы допустимо, если это целесообразно, игнорировать победы, например, у игроков с низким рейтингом или те, которые дали бы слишком много соперников из той же федерации. Командные турниры, такие как национальные лиги, в которых состав команды или порядок досок могут меняться между турами, не считаются заранее определенными парами. Следовательно, после достижения нормы результатами будущих партий можно пренебречь.*

Игрок, который достиг результата, требуемого для присвоения звания, ранее последнего тура, может игнорировать все партии, сыгранные впоследствии, при условии, что:

- (1) у него имеется необходимое сочетание соперников, и
  - (2) у него остаётся, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемое в 1.4.1,
- f) Игрок может отвергнуть свою(и) партию(и) против любых соперников, которых он победил, если оставшиеся партии соответствуют необходимому сочетанию соперников, и если это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в 1.4.1, при необходимом сочетании соперников. Тем не менее, должна быть представлена полная таблица турнира.

#### 1.4.2 Не учитываются следующие партии:

- a) Партии против соперников, не являющихся членами федераций ФИДЕ. Игроки, у которых в качестве федерации указано «FID», принимаются, но не считаются иностранными игроками.
- b) Партии против игроков без рейтинга, которые в круговом турнире не набрали очков против соперников, имеющих рейтинг.

- с) Партии, результат которых получен наложением штрафа, решением арбитра или любыми другими способами, отличающимися от игры за доской. Другие партии, которые были начаты, должны быть включены. В случае партии последнего тура, в которой соперник был оштрафован, норма должна всё-таки учитываться, если игрок должен был играть эту партию, чтобы иметь необходимое количество партий, но мог позволить себе её проиграть.
- д) Турниры, в которых были сделаны изменения в пользу одного или нескольких игроков (например, путём увеличения количества или порядка туров, или назначения конкретных соперников, в остальном не участвующих в турнире), должны исключаться из рассмотрения.
- е) Следующие системы могут использоваться для турниров с нормами, будь то индивидуальные или командные.

Швейцарская;  
Круговая;  
Круговая в два круга;  
Схевенинген;  
Шиллер;  
Нокаут-система;  
Другие форматы требуют предварительного одобрения председателя КК.

#### 1.4.3 Федерации соперников

В состав турнира должны быть включены участники, по крайней мере, из двух других федераций, кроме федерации претендента на звание, за исключением турниров, указанных в Статьях 1.4.3а-1.4.3д. Тем не менее, должна применяться Ст. 1.4.3е.

- а) Заключительная стадия мужского (или открытого) и женского национальных чемпионатов. В тот год, когда проводится субзональный турнир отдельной федерации, для такой федерации национальный чемпионат не является исключением. Это исключение распространяется только на игроков из федерации, которая регистрирует соревнование.
- б) Командные национальные чемпионаты. Это исключение распространяется только на игроков из федерации, которая регистрирует соревнование. Нельзя объединять результаты разных подгрупп.
- с) Зональные и субзональные турниры.
- д) Турниры по швейцарской системе, участниками которых в каждом туре являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из

трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из этих игроков имеют звания GM, IM, WGM или WIM.

Для этой цели игроки будут засчитаны только в том случае, если они пропустят не более одного тура (исключая полученное освобождение от игры (bye) по жеребьёвке). В противном случае применяется Ст. 1.4.4.

*Чтобы это исключение применялось, эти условия должны выполняться в каждом туре. Например, если в одном туре действительно играют только 19 рейтинговых игроков не из принимающей федерации, это исключение НЕ будет применяться, независимо от того, сколько таких игроков зарегистрировано на турнир.*

е) Для иностранного участника при нормальных условиях должна быть достижима, по крайней мере, одна из норм (См. 1.4.3 и 1.4.4)

1.4.4 От федерации претендента должно быть максимум 3/5 от общего количества участников и от одной федерации не более 2/3 от общего количества. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.2.

При расчёте минимального количества соперников используется округление вверх до ближайшего целого числа, при расчёте максимального количества соперников – до ближайшего меньшего числа.

1.4.5 Звания соперников

а) По крайней мере, 50% соперников должны иметь звания (СЗ), указанные в Статье 0.31, за исключением званий SM и WSM.

б) Для нормы GM по крайней мере 1/3 соперников, минимум 3, должны быть GM.

с) Для нормы IM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум 3, должны быть IM или GM.

д) Для нормы WGM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум 3, должны иметь звание WGM, IM или GM.

е) Для нормы WIM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум 3, должны иметь звание WIM, WGM, IM или GM.

ф) Для двухкруговых турниров требуется минимум шесть участников. Звание соперника, требуемое в Статьях 1.4.5b-e, засчитывается только один раз.

1.4.6 Рейтинг соперников

а) Должен использоваться рейтинг-лист, действующий на начало турнира, см. исключение в Статье 1.1.4. Рейтинг игроков, принадлежащих к федерациям, которые временно исключены, может быть определён на начало турнира по заявкам в офис ФИДЕ.

b) С целью установления норм минимальный рейтинг (минимально установленный уровень рейтинга) соперников должен быть следующим:

Гроссмейстер	2200
Международный мастер	2050
Женский гроссмейстер	2000
Женский международный мастер	1850

c) Повышение рейтинга до минимально установленного уровня рейтинга допускается только для одного соперника. Если рейтинг ниже минимального уровня имеется у нескольких соперников, должен быть повышен рейтинг соперника с самым низким рейтингом.

d) Для соперников без рейтинга, на которых не распространяется Статья 1.4.6b, рейтинг считается равным 1000.

#### 1.4.7 Средний рейтинг соперников

a) Это сумма рейтингов соперников с учётом Статьи 1.4.6, делённая на количество соперников.

b) Округление среднего рейтинга осуществляется до ближайшего целого числа. Доля 0.5 округляется вверх.

#### 1.4.8 Рейтинг-перфоманс (Rp)

Для того чтобы выполнить норму, игрок должен достичь, по крайней мере, показанного ниже минимального уровня:

	Минимальный уровень до округления	Минимальный уровень после округления
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Расчёт рейтинг-перфоманса **Rp**:

Ra = средний рейтинг соперников (см. 1.4.7)

dp = разница в рейтинге см таблицу 1.4.9 ниже

$Rp = Ra + dp$

a) Минимальные средние рейтинги Ra соперников следующие:

GM 2380; IM 2230; WGM 2180; WIM 2030

b) Минимальный результат для всех званий и норм 35%.

1.4.9 Таблица

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Все проценты округляются до ближайшего целого числа. 0,5% округляется в большую сторону.

### 1.5 Требования для присуждения звания при выполнении нормы

1.5.1 Нормы в соревнованиях, включающих, по крайней мере, 27 партий.

1.5.2 Если выполненная норма достаточна для более чем одного звания, тогда она может быть использована как часть заявки на оба звания.

1.5.3 Достижение в то или иное время следующего рейтинга:

$$GM \geq 2500$$

$$IM \geq 2400$$

$$WGM \geq 2300$$

$$WIM \geq 2200$$

а) Такой рейтинг не требуется публиковать. Он может быть получен в середине рейтингового периода или даже в середине турнира. Тогда, исходя из намерения получить своё звание, игрок может не придавать значения последующим результатам. Однако затем бремя доказывания ложится на федерацию претендента на звание. Заявки на звание, основанные на неопубликованных рейтингах, будут приниматься

ФИДЕ только после согласования с рейтинг-администратором и Квалификационной Комиссией. Рейтинги в середине периода могут быть подтверждены только после получения результатов всех турниров за этот период и оценки их ФИДЕ.

- 1.5.4 Результат выполнения нормы на звание считается действительным, если он был получен в соответствии с Положением о международных званиях ФИДЕ, действующим во время проведения турнира, в котором норма была выполнена.
- 1.5.5 Нормы, выполненные до 01.07.2005, но незарегистрированные в ФИДЕ до 31.07.2013, считаются потерявшими силу.
- 1.5.6 Любая заявка на звание, содержащая норму, не достигнутую до 30.06.2022, должна включать как минимум одну норму из личного турнира по швейцарской системе, в каждом туре которого участвуют не менее сорока участников со средним рейтингом не менее 2000.

Для этой цели игроки будут засчитаны только в том случае, если они пропустят не более одного тура (исключая полученное освобождение от игры (bye) по жеребьёвке).

#### 1.6 Конспект требований к турнирам с нормой для получения звания

В случае каких-либо расхождений приоритет имеют вышеприведённые требования.

		Примечания
Количество партий в день	Не более 2	1.1.3
Скорость игры	Минимальные требования	1.1.3
Длительность соревнования	всего в пределах 90 дней, с исключениями	1.1.4
Руководитель турнира	Международный арбитр или арбитр ФИДЕ	1.1.5
Количество партий	Минимум 9 (7 в командных мировых или континентальных турнирах с 7-9 турами)	1.4.1a-d
Вид соревнования		1.4.2e

		Примечания
Число GM, для нормы GM	1/3 от числа соперников, минимум 3 GM	1.4.5b
Число IM, для нормы IM	1/3 от числа соперников, минимум 3 IM	1.4.5c
Число WGM, для нормы WGM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WGM	1.4.5d
Число WIM, для нормы WIM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WIM	1.4.5e
Минимальный рейтинг-перфоманс	GM 2600; IM 2450; WGM 2400; WIM 2250	1.4.8

Минимальный рейтинг соперников	средний	2380 для GM; 2230 для IM; 2180 для WGM; 2030 для WIM	1.4.8a
Минимальный результат		35%	1.4.8b 1.2.2

### 1.7 Конспект требований к количеству соперников

Решение о том, является ли результат достаточным для нормы, зависит от среднего рейтинга соперников. В таблицах в Приложении показан диапазон рейтингов для турниров вплоть до 19 туров. Нормы, выполненные в турнирах продолжительностью более 13 туров, учитываются только как 13 партий.

### 1.8 Сертификаты турниров с нормой на получение звания

Главный арбитр должен подготовить и подписать сертификат о достигнутых результатах и направить его рейтинговому офицеру федерации-организатора. Рейтинговый офицер или Президент, убедившись, что вся информация в сертификате верна, должны подписать сертификат от имени Федерации-организатора и отправить полностью подписанные копии в Федерацию игрока, в офис ФИДЕ и главному арбитру.

### 1.9 Представление отчётов о турнирах с нормой на получение звания

Такие турниры должны быть зарегистрированы в соответствии с Положением о рейтинге (Ст. 0.2.)

#### 1.9.1 Отчеты должны включать файл PGN, содержащий:

- для швейцарских и командных турниров, по крайней мере, те партии, которые сыграли игроки, выполнившие норму для присвоения звания.
- для других турниров, все партии.

### 1.10 Процедура подачи заявки на присвоение званий игрокам

#### 1.10.1 Регистрация прямых званий

Главный арбитр отправляет отчет в офис ФИДЕ, содержащий список выполненных званий. Включаются все условные звания, зависящие от рейтинга. После рассмотрения КК заинтересованные федерации информируются офисом ФИДЕ.

#### 1.10.2 Оформление званий по рейтингу

Рейтинговый офицер федерации игрока отправляет запрос в офис ФИДЕ, который подтверждает, может ли быть присвоено звание.

#### 1.10.3 Заявки на присвоение званий

Заявка должна быть отправлена и подписана рейтинговым офицером или президентом федерации игрока.

Все сертификаты должны быть подписаны главным арбитром турнира и рейтинговым офицером или президентом федерации, ответственной за турнир.

- 1.10.4 Если федерация игрока отказывается подавать заявку, игрок может обратиться к ФИДЕ и подать заявку (и заплатить) на звание сам.

## 2. Формы заявок на присвоение званий приведены в Приложении к этому документу

- 2.1 Заявки на звания должны быть подготовлены по этим формам. Вместе с заявкой представляется вся необходимая информация.

GM; IM; WGM; WIM - IT2, IT1

- 2.2 Заявки должны быть представлены в ФИДЕ федерацией заявителя. Национальная федерация несёт ответственность за оплату сбора.

- 2.3 Заявки на звания должны быть поданы не менее чем за 30 дней до собрания, на котором они должны рассматриваться. Возможно рассмотрение заявок в более короткие сроки при условии доплаты 50% к стоимости сбора.

- 2.4 Все заявки вместе с полной информацией должны быть размещены на веб-сайте ФИДЕ не менее чем за 30 дней до окончательной обработки. Это делается для того, чтобы можно было подать любые возражения.

## 3. Формы заявок:

[Сертификат турнира с нормой на получение звания IT1.](#)

[Форма заявки на присвоение звания IT2.](#)

## Приложение

В случае каких-либо расхождений приоритет имеют вышеприведённые требования.

*Обрати внимание: для строк «Минимум соперников, имеющих звания» (согласно ст. 1.4.5 выше):*

*Колонка IM: соперники могут быть GM или IM*

*Колонка WGM: соперники могут быть GM, IM или WGM*

*Колонка WIM: соперники могут быть GM, IM, WGM или WIM*

**Данная таблица применима только для мирового и континентальных командных чемпионатов, проводимых в 7 – 9 туров**

<b>7 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет
Максимум игроков от собственной федерации	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет
Минимум игроков от других федераций	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет

5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Данная таблица применима только для мирового и континентальных командных чемпионатов, проводимых в 8 или 9 туров; или после 8 партий в Кубке Мира или в Женском Чемпионате Мира. При расчете по 27 партиям последние два соревнования считаются за 9 туров.

<b>8 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет
Максимум игроков от собственной федерации	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет
Минимум игроков от других федераций	нормы нет	нормы нет	нормы нет	нормы нет
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Следующие таблицы относятся к турнирам, проводимым в 9-19 туров:  
Применяются исключения, описанные в 1.4.3.

<b>9 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	5	5	5	5
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
Максимум игроков	6	6	6	6

от одной федерации				
Максимум игроков от собственной федерации	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

**Возможно, что для 10 или более туров может быть выгодно исключение выигранной партии.**

**SR** относится к круговому турниру в один круг, а **DR** в два круга.

<b>10 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM		4 IM		4 WGM		4 WIM	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	5	3	5	3	5	3	5	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
Максимум игроков от одной федерации	6	3	6	3	6	3	6	3
Максимум игроков от собственной федерации	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

<b>11 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM		4 IM		4 WGM		4 WIM	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	

Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	6	6	6	6
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
Максимум игроков от одной федерации	7	7	7	7
Максимум игроков от собственной федерации	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

<b>12 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM		4 IM		4 WGM		4 WIM	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	6	3	6	3	6	3	6	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
Максимум игроков от одной федерации	8	4	8	4	8	4	8	4
Максимум игроков от собственной федерации	7	3#	7	3#	7	3#	7	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

<b>13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	7	7	7	7
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
Максимум игроков от одной федерации	8	8	8	8
Максимум игроков от собственной федерации	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

<b>14 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM		5 IM		5 WGM		5 WIM	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	7	4	7	4	7	4	7	4
Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
Максимум игроков от одной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
Максимум игроков от собственной федерации	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	

8	2550-2570	2400-2420	2350-2370	2200-2220
7½	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
7	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6½	2629-2649	2479-2499	2429-2449	2279-2299
6	2650-2679	2500-2529	2450-2479	2300-2329
5½	2680-2701	2530-2551	2480-2501	2330-2351
5	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

<b>15 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	8	8	8	8
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3
Максимум игроков от одной федерации	10	10	10	10
Максимум игроков от собственной федерации	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

<b>16 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM	6 IM	6 WGM	6 WIM
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Минимум соперников, имеющих	8	4	8	4

звания (СЗ)								
Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
Максимум игроков от одной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
Максимум игроков от собственной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

<b>17 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>				
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM	6 IM	6 WGM	6 WIM				
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2				
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850				
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	9	9	9	9				
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3				
Максимум игроков от одной федерации	11	11	11	11				
Максимум игроков от собственной федерации	10	10	10	10				
13½	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
13	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
12½	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
12	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
11½	2467-2489		2317-2339		2267-2289		2117-2139	
11	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
10½	2513-2534		2363-2384		2313-2334		2163-2184	
10	2535-2556		2385 2406		2335-2356		2185-2206	
9½	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7½	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
7	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	

6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337
<b>19 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>

<b>18 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	6 GM		6 IM		6 WGM		6 WIM	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	9	5	9	5	9	5	9	5
Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
Максимум игроков от одной федерации	12	6	12	6	12	6	12	6
Максимум игроков от собственной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	7 GM	7 IM	7 WGM	7 WIM
Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	10	10	10	10
Максимум игроков без рейтинга	4	4	4	4
Максимум игроков от одной федерации	12	12	12	12
Максимум игроков от собственной федерации	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

## **ГЛАВА 8: СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ (С01)**

Одобрено Советом ФИДЕ 08.04.2022

Применяется с 1 сентября 2022 г.

### **1. Шахматное оборудование**

- 1.1 Оборудование, соответствующее требованиям ФИДЕ, должно использоваться на всех соревнованиях, организованных под эгидой Комиссии по турнирам (EVE) и Комиссии по глобальной стратегии (GSC).
- 1.2 Производители Оборудования, соответствующего требованиям ФИДЕ, могут написать в Правление ФИДЕ запрос на получение статуса Оборудования, одобренного ФИДЕ. После подписания контракта этот статус даёт производителю право размещать логотип ФИДЕ и заявлять, что его продукт является «Оборудованием, одобренным ФИДЕ».

### **2. Шахматные фигуры**

- 2.1 Шахматные фигуры должны быть в стиле Стаунтона; и быть изготовлены из дерева, пластика или имитации этих материалов.
- 2.2 Размер фигур должен быть пропорционален их высоте и форме; необходимо также принимать во внимание такие элементы как устойчивость, эстетические соображения и т.д. Вес фигур должен соответствовать удобству их перемещения и обеспечивать устойчивость.
- 2.3 Рекомендуемая высота фигур в порядке убывания высоты: король - 9,5 см, ферзь - 8,5 см, слон - 7 см, конь - 6 см, ладья - 5,5 см и пешка - 5 см. Эти размеры могут отличаться до 10% от рекомендованных выше, но пропорции между фигурами (например, король выше ферзя и т.д.) должны сохраняться.
- 2.4 Диаметр основания фигур должен составлять 40-50% их высоты.
- 2.5 Форма фигур должна явно отличать их друг от друга. В частности, верхняя часть короля должна заметно отличаться от верхней части ферзя. Верхняя часть слона может иметь прорезь или быть специального цвета, явно отличающего его от пешки.
- 2.6 "Белые" фигуры могут быть белого или кремового цвета, или других светлых тонов. "Чёрные" фигуры должны быть коричневыми или чёрными, или других тёмных оттенков этих цветов. Для этой цели также может использоваться натуральный цвет древесины (грецкий орех, клён, и т.д.). Фигуры не должны быть блестящими и должны радовать глаз.

### **3. Шахматные доски**

- 3.1 Для соревнований, организованных под эгидой Комиссии по глобальной стратегии (KGS) следует использовать деревянные доски. Во всех случаях доски должны быть жёсткими. Для досок может также использоваться естественная древесина достаточно контрастной расцветки, такая как берёза, клён или европейский ясень против ореха, тика, бука и др. Покрытие должно быть тусклым или нейтральным, но совершенно не блестящим. Комбинация цветов, таких как коричневый или светло-коричневый и белый, кремовый, не совсем белый цвет

слоновой кости или желтовато-коричневый, может использоваться для шахматных клеток в дополнение к естественным цветам.

- 3.2 Для соревнований под эгидой Комиссии по турнирам и Комиссии по глобальной стратегии, если используются электронные шахматные доски, они должны быть электронными шахматными досками, соответствующими ФИДЕ.
- 3.3 Сторона квадратного поля должна быть от 5 до 6 см. Четыре пешки должны поместиться на одной клетке.

#### **4. Шахматные столы и стулья**

- 4.1 Для всех соревнований, организованных под эгидой Комиссии по турнирам и Комиссии по глобальной стратегии:
  - 4.1.1 Длина стола 110 см +/- 15%
  - 4.1.2 Ширина стола 85 см +/- 15%
  - 4.1.3 Высота стола 74 см.
- 4.2 Для всех юниорских, юношеских, кадетских и школьных соревнований, организованных под эгидой Комиссии по турнирам, длина, ширина и высота столов могут варьироваться в зависимости от возраста участников по согласованию с Комиссии по турнирам.
- 4.3 Стулья должны быть удобными для игроков. Любой шум при перемещении стульев должен быть сведен к минимуму.

#### **5. Шахматные часы**

- 5.1 Для соревнований под эгидой Комиссии по турнирам и Комиссии по глобальной стратегии должны использоваться электронные шахматные часы, соответствующие требованиям ФИДЕ.
- 5.2 Для турниров с обчетом рейтинга ФИДЕ могут использоваться как электронные, так и механические шахматные часы. Механические шахматные часы должны иметь устройство ("флажок"), точно сигнализирующее, когда часовая стрелка показывает окончание каждого часа. Флажок должен быть установлен так, чтобы можно было ясно видеть его падение, помогающее арбитрам и игрокам контролировать время. Часы не должны отражать свет, так как это может затруднить наблюдение. Они должны работать по возможности бесшумно, чтобы не беспокоить игроков во время игры.
- 5.3 На протяжении всего турнира должны использоваться шахматные часы одного и того же типа, за исключением:
  - 5.3.1 Игроков с нарушениями зрения, использующие специально разработанные для них шахматные часы.
  - 5.3.2 Там, где используются электронные доски и требуются шахматные часы другого типа, чем на стандартных досках.

#### **6. Бланки для записи партий**

- 6.1 Для соревнований под эгидой Комиссии по турнирам и Комиссии по глобальной стратегии могут использоваться либо бумажные бланки для записи партий, либо электронные бланки за записи партий, соответствующие требованиям ФИДЕ.

- 6.2 Бумажные бланки для записи партий должны включать:
- 6.2.1 Название соревнования
  - 6.2.2 Номер тура
  - 6.2.3 Номер стола (доски)
  - 6.2.4 Дата тура
  - 6.2.5 Белые - фамилия игрока
  - 6.2.6 Черные - фамилия игрока
  - 6.2.7 Результат игры
  - 6.2.8 Подписи обоих игроков и арбитра
  - 6.2.9 Количество ходов и место для записи ходов белых и черных.

# ЭЛЕКТРОННОЕ ШАХМАТНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ТРЕБОВАНИЯМ ФИДЕ (С02)

Одобрено Советом ФИДЕ 04.08.2022

Применяется с 1 сентября 2022 г.

## 1. Процедура одобрения

- 1.1 Техническая комиссия ФИДЕ (ТК) несет ответственность за управление процессом определения того, соответствует ли электронное шахматное оборудование требованиям.
- 1.2 Изготовитель или уполномоченный представитель производителя (далее «производитель») электронной шахматной доски предоставляет ее в полностью рабочем состоянии (далее «оборудование»). Производителю предлагается заполнить документ «Информация о продукте и технические характеристики» перед отправкой продукта на тестирование в ФИДЕ.
- 1.3 ФИДЕ принимает оборудование для тестирования, если «Документ с информацией о продукте и спецификациях» содержит все функции, отмеченные как «Требуемые» для оборудования.
- 1.4 Изготовитель должен предоставить не менее 6 комплектов оборудования для проведения испытаний одновременно.
- 1.5 Оборудование для испытаний должно быть снабжено работающим программным обеспечением для контроля и управления оборудованием.
- 1.6 Оборудование для испытаний должно быть снабжено полной инструкцией по эксплуатации на английском языке в печатном или электронном виде.
- 1.7 Изготовитель берет на себя ответственность и финансовые обязательства по транспортировке испытуемого оборудования в конкретное место испытаний и его возврату изготовителю после испытаний независимо от результатов испытаний.
- 1.8 Производитель несет ответственность за все финансовые затраты, необходимые для завершения процедуры тестирования.

## 2. Требования к тесту

- 2.1 Электронное оборудование должно соответствовать Правилам игры в шахматы ФИДЕ и, где применимо, Стандартам шахматного оборудования.
- 2.2 Оборудование должно обеспечивать стабильную работоспособность, указанную производителем оборудования в документации, на протяжении всего периода испытаний.

## 3. Процедура тестирования

- 3.1 ТК назначит, по крайней мере, одного человека для проверки продукта на соответствие требованиям.
- 3.2 Процедура тестирования состоит из проверки документа «Информация о продукте» и «Технические характеристики» на наличие

задокументированной функциональности и фактической функциональности оборудования.

- 3.3 Функциональность проверяется проверкой работоспособности либо в условиях теста, либо в условиях реального шахматного турнира. Процедура тестирования может быть остановлена, если сбой в работе одной из функций препятствует дальнейшему тестированию заявленных функций.
- 3.4 Производитель может участвовать в процедурах тестирования и предоставлять необходимую техническую и информационную поддержку по запросу ФИДЕ.

#### **4. Завершение теста**

- 4.1 Тестирование считается завершенным после проверки всех заявленных функциональных возможностей оборудования и заполнения Акта тестирования с указанием результатов и комментариев, подписанного лицом, проводящим тестирование.
- 4.2 Техническая комиссия определит, будет ли продукт соответствовать требованиям.

#### **5. Отчеты о тестировании**

- 5.1 Отчет об испытаниях электронных часов.
- 5.2 Отчет о тестировании электронных бланков для записи партии.
- 5.3 Отчет о тестировании электронных шахматных досок.

*Формы отчетов о тестировании доступны в Хэндбуке ФИДЕ.*

## ГЛАВА 9: ОБЩИЕ ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ФИДЕ (С.05)

Утверждены Генеральной Ассамблеей 1986 г., Президентским Советом 2007 г. с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014, 2018 гг. и Исполнительным Советом 2011 г.

### Предисловие

Все шахматные соревнования должны проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ (E.I.01A). Правила соревнований ФИДЕ должны применяться в сочетании с Правилами игры в шахматы во всех официальных соревнованиях ФИДЕ. Эти Правила также должны применяться во всех рейтинговых турнирах ФИДЕ, с внесением изменений в случае необходимости. Ожидается, что организаторы, участники и арбитры, участвующие в любом соревновании, будут ознакомлены с этими Правилами перед началом соревнований. В этих Правилах слова “он” “ему” и “его” могут означать также “она”, “ей” и “её”.

Национальное законодательство имеет преимущество перед правилами ФИДЕ.

*Арбитры, работающие в другой стране, должны знать, что они могут, например, совершить преступное деяние в этой стране, если они обыскивают игрока. Организаторы должны предупреждать арбитров, в каких случаях определённые Правила не могут быть исполнены.*

### **1. Область применения**

1.1 В случае, если соревнование сталкивается с ситуацией, не предусмотренной внутренними правилами, настоящие Правила считаются окончательными.

1.2 Настоящие Правила распространяются на соревнования следующих уровней:

L1: официальные мероприятия ФИДЕ - см. Хэндбук ФИДЕ, раздел D, Положение о конкретных соревнованиях (Чемпионат Мира, Шахматная Олимпиада, континентальные первенства и т. д);

L2: соревнования, на которых можно завоевать звания и выполнить нормы для получения звания ФИДЕ, в соответствии с Хэндбуком ФИДЕ В.01 (Положение о званиях ФИДЕ);

L3: рейтинговые соревнования ФИДЕ, в соответствии с Хэндбуком ФИДЕ В.02 (Положение о рейтинге ФИДЕ).

1.3 Эти правила соревнований могут содержать рекомендации других комиссий ФИДЕ, перечисленных в Справочнике ФИДЕ. По возможности должны указываться ссылки на эти внешние рекомендации.

### **2. Главный организатор (ГО)**

2.1 Федерация или административный орган, ответственный за организацию соревнования, может поручить техническую организацию Главному Организатору. Главный Организатор вместе с федерацией или организационным органом может назначить Организационный комитет, который будет отвечать за все финансовые, технические и организационные вопросы.

К функциям Главного Организатора могут также относиться другие нижеприведённые положения. Для обеспечения бесперебойного течения соревнования Главный Организатор и Главный Арбитр (см. Статью 3) должны работать в тесном контакте друг с другом.

2.2 В частности, Главный Организатор несёт ответственность за:

(1) подготовку регламента соревнования - см. Руководство для организаторов, опубликованное на сайте Комиссии по правилам ([rules.fide.com](http://rules.fide.com));

(2) персонал и оборудование для борьбы с читерством — см. Хэндбук ФИДЕ А.10 — Античитерские рекомендации;

(3) правила дресс-кода соревнования - см. Хэндбук ФИДЕ А.08 - Кодекс этики;

(4) заблаговременную соответствующую регистрацию турнира - см. Хэндбук ФИДЕ В.02 Положение о рейтинге;

(5) Регламент работы СМИ – см. Хэндбук ФИДЕ С.09 – Положение о СМИ;

(6) надзор за работой технического персонала соревнований.

### **3. Главный арбитр (ГА)**

3.1 Обязанности главного арбитра точно определены Правилами игры в шахматы, Общими правилами соревнований, Античитерскими рекомендациями и т.д.

В ходе соревнования он также должен:

(1) вести учёт каждого тура,

(2) наблюдать за надлежащим ходом соревнования,

(3) обеспечивать порядок на игровой площадке,

(4) обеспечить игрокам комфорт во время игры.

3.2 До начала соревнований главный арбитр:

(1) может ввести после консультации с главным организатором дополнительные правила;

(2) должен проверить все условия для игры, включая игровую площадку, игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, уровень шума, безопасность и т.д.;

(3) должен приобрести через главного организатора всё необходимое оборудование, обеспечить привлечение достаточного количества арбитров, вспомогательного технического персонала и помощников и обеспечить удовлетворительные условия для арбитров. Он должен принять окончательное решение о соответствии условий игры требованиям настоящих правил ФИДЕ.

3.3 В случае разногласий между главным арбитром и главным организатором относительно толкования Правил игры в шахматы, предполагается, что приоритет имеет мнение главного арбитра.

3.4 По окончании соревнования главный арбитр должен направить соответствующий отчёт.

#### **4. Подготовка игровой площадки и шахматного оборудования**

Согласно Хэндбуку ФИДЕ С.02 Стандарты шахматного оборудования и место проведения турниров ФИДЕ.

4.1 По возможности, за пределами игровой площадки должна быть предусмотрена отдельная зона, где разрешено курение. Она должна быть легкодоступна из игровой площадки. Если курение на территории полностью запрещено местными постановлениями, игрокам и должностным лицам должен быть предоставлен лёгкий доступ на улицу.

*Если возможно, должна быть выделена дополнительная зона для пользователей электронных сигарет. Это даст возможность тем, кто пытается бросить курить, не пользоваться зоной для курильщиков.*

4.2 Если курение полностью запрещено, об этом должно быть заранее объявлено в регламенте соревнования.

4.3 Все игры должны проводиться на игровой площадке в заранее оговоренное организаторами время, если иное не будет решено главным арбитром (по согласованию с главным организатором).

4.4 Для проведения соревнований ФИДЕ уровня L1 с участием 30 и более игроков на любом этапе в игровом зале должен быть установлен большой цифровой таймер или часы. Для соревнований ФИДЕ с участием менее 30 игроков за пять минут до начала игры и ещё раз за одну минуту до начала тура должно быть сделано соответствующее объявление.

#### **5. Жеребьевка**

5.1 Жеребьевка для кругового турнира должна выполняться в соответствии с таблицами Бергера (См. Приложение 1), скорректированными в случае необходимости для двухкругового турнира.

5.2 Если жеребьевка должна быть ограничена каким-либо образом, например, игроки из одной и той же федерации не должны, по возможности, встречаться в последних турах, тогда это должно быть доведено до сведения игроков как можно скорее, но не позднее начала первого тура.

5.3 Для круговых турниров такая ограниченная жеребьевка может быть сделана с помощью таблиц Варма (См. Приложение 2), которые могут использоваться для турниров от 9 до 24 игроков.

5.4 Для турниров по швейцарской системе применяется заранее объявленная система жеребьевки (С.04).

#### **6. Условия жеребьевки и выхода из турнира**

6.1 Ответственность за вытягивание номерков и фактическую жеребьевку игроков лежит на главном арбитре.

6.2 Вытягивание номерков для жеребьевки первого тура кругового турнира должно быть организовано главным организатором и быть открытым для

игроков. Жеребьёвка первого тура кругового турнира должна быть проведена Главным Организатором и быть открытой для игроков.

- 6.3 В круговых турнирах уровня L1, L2 и желательно в турнирах по швейцарской системе жеребьёвка должна проводиться не менее чем за 12 часов до начала первого тура. В турнирах уровня L1 на церемонии жеребьёвки (вытягивания номерков) должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьёвку (вытягивание номерков), может быть включён в турнир по усмотрению главного арбитра. Пары первого тура должны быть объявлены как можно скорее после жеребьёвки (вытягивания номерков).

*См. также 6.7 и таблицы Бергера и Вармы в этом разделе, а также [Типы турниров](#)*

- 6.4 Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьёвки до начала первого тура или в турнир включаются дополнительные участники, то объявленные пары остаются неизменными. Дополнительная жеребьёвка или изменения могут быть сделаны по усмотрению Главного Арбитра после консультации с вовлечёнными участниками турнира, но только в том случае, если это сведёт к минимуму изменения в составе уже объявленных пар.

- 6.5 Игрок, отсутствующий без уведомления арбитра, считается выбывшим (должен выбыть), если его отсутствие не будет объяснено приемлемыми причинами до публикации следующей жеребьёвки. В правилах соревнования может быть указано иное.

#### 6.6 Круговые турниры

(1) С каждым игроком заключён контракт на участие в турнире.

(2) Если игрок выходит из турнира или исключается из него, то это происходит следующим образом:

1. Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для рейтинга и истории), но они не учитываются в итоговом зачёте. В турнирной таблице несыгранные партии игрока обозначаются “-“, а его соперников “+”. Отсутствие обоих игроков обозначается двумя “-“.

2. Если игрок завершил не менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и учитываются в итоговом зачёте. Несыгранные партии игрока обозначаются, как показано выше.

*Примечание: Статья 6.6 также должна применяться к командным соревнованиям.*

#### 6.7 Турниры по швейцарской системе

(1) Если игрок выбывает из турнира, его результаты остаются в итоговой таблице для рейтинга. Однако обсчитываются только действительно сыгранные партии.

(2) Если игрок не может играть в определённом туре, необходимо сообщить об этом (главному) секретарю и главному арбитру до начала жеребьёвки.

Если в правилах соревнования не указано иное:

Если после начала тура в турнирах уровня L2 или L3 у двух игроков нет соперников, то они могут сыграть друг с другом. Это разрешено только при согласии арбитра и обоих игроков, при условии, что они ещё не играли в этом турнире. Арбитр должен скорректировать показания часов справедливым образом.

(4) В турнирах уровня L2 или L3 правила могут позволить игроку получить  $\frac{1}{2}$  очка и пропустить определённый тур. Это разрешается только один раз во время турнира в случае, если соответствующее уведомление было дано арбитру и согласовано с ним.

Такое разрешение может не быть предоставлено игроку, получившему обеспечение или бесплатное участие в турнире.

*Обычно такие  $\frac{1}{2}$  очка могут быть отданы игрокам, которые не могут присутствовать в первом и во втором турах турнира. Желательно не давать их в более поздних турах, особенно в последнем туре, потому что это может повлиять на итоговый зачёт и тем самым на распределение призов. В любом случае, возможность получения  $\frac{1}{2}$  очка за освобождение от игры в туре должно быть чётко описано и разрекламировано в регламенте турнира.*

*Примечание. Статья 6.7 также должна применяться к командным соревнованиям.*

## **7. Командные соревнования и роль капитана команды**

Командное соревнование — это соревнование, в котором результаты отдельных игр в равной степени влияют на окончательный результат определенной группы игроков.

- 7.1 В зависимости от конкретного положения о соревновании от капитана требуется представить в определённое время письменный список игроков своей команды, участвующих в каждом туре. Если список не будет предоставлен к назначенному времени, в этом туре должен использоваться список команды, представленный к требуемому времени до начала соревнования, начиная с первого, поименованного в списке игрока. Капитан должен сообщить своим игрокам результаты жеребьёвки.
- 7.2 В турнирах уровня L1 в начале любого тура в команде-участнице должно присутствовать более 50% игроков. Если в начале любого тура присутствует 50% или менее игроков, присутствующим игрокам не разрешается начинать свои партии. Для турниров других уровней это правило не обязательно, но рекомендуется.
- 7.3 В конце игры капитан должен подписать протокол с указанием результатов матча.
- 7.4 Капитану разрешается покинуть или возвращаться в игровую зону только с разрешения арбитра.
- 7.5 Во время игры капитан команды (как и игроки) не должен стоять за спиной команды соперника.
- 7.6 Если капитан команды желает поговорить с одним из своих игроков, он должен сначала обратиться к арбитру. Затем капитан команды должен поговорить с игроком в присутствии арбитра, используя язык, понятный

арбитру. Такая же процедура применяется, если игроку необходимо поговорить с капитаном.

- 7.7 Капитан имеет право советовать игрокам своей команды сделать или принять предложение о ничьей, если положением о соревновании не предусмотрено иное. Он не должен вмешиваться в игру каким-либо иным образом. Во время игры он не должен обсуждать какую-либо позицию на любой доске. Игрок также может спросить своего капитана, может ли он предложить или принять ничью.
- 7.8 Капитан команды может делегировать свои функции другому лицу при условии, что он заранее письменно проинформирует об этом Главного Арбитра.

*В положение о командном турнире должны быть включены подробные условия по составу команд.*

*Обычно применяется:*

*Фиксированный порядок досок (он может быть установлен в соответствии с рейтингом игроков; игрок с самым высоким рейтингом получает № 1). В некоторых соревнованиях капитану предоставляется полная свобода действий, в других не разрешается игроку играть за доской, которая выше доски товарища по команде, имеющего на 100 рейтинговых очков больше. Список команд должен быть представлен до первого тура в сроки, предусмотренные положением. Порядок досок не меняется в течение всего турнира.*

*Если команда имеет запасного(ых) игрока(ов), тогда перед каждым туром каждая команда должна представить в установленный срок свой состав (например, если команда состоит из 4 основных игроков и одного запасного, состав команды может быть: 1, 2, 3, 4, или 1, 2, 4, 5, или 1, 3, 4, 5, или 1, 2, 3, 5, или 2, 3, 4, 5).*

*Если капитан не представляет никакого состава к установленному сроку, его состав должен быть: 1, 2, 3, 4. Ни один игрок с большим номером в фиксированном порядке досок не может играть выше игрока с меньшим номером. Запасный игрок всегда должен играть на доске 4. Другие перестановки не допускаются.*

*Если команда играла с неправильным порядком досок, результаты отдельных партий будут засчитаны при подсчёте рейтинга, но на окончательный результат матча они не влияют. Партии с неправильным порядком досок будут оштрафованы (+/- или -/+).*

*Например:*

Команда А	-	команда В			
1А	1-0	2В: правильно			
2А	0-1	4В: неправильно (должно быть 3В)	+	-	: исправлен
3А	½	3В: неправильно (должно быть 4В)	+	-	: исправлен
5А	0-1	5В: правильно			

*Первоначальный результат матча: 1,5-2,5 (действителен только для рейтинга). Скорректированный результат матча: 3.0-1.0 (действителен для результата тура и следующей жеребьёвки).*

*Каждый капитан команды несёт ответственность за представление состава*

*своей команды соответствующему арбитру.*

*Чтобы избежать неправильного порядка досок, арбитры командного турнира в сотрудничестве с капитанами команд ДОЛЖНЫ ПРОВЕРЯТЬ состав команд перед каждым туром.*

**С. Общие правила и технические рекомендации при проведении турниров / 10. Капитаны и главы делегаций / КАПИТАНЫ И ГЛАВЫ ДЕЛЕГАЦИИ (Утверждено 1-м Советом ФИДЕ 28.04.2022 г.).  
Применяется с 01.07.2022 г.**

**1. Роль национальной федерации**

Национальная федерация несет ответственность за:

- 1.1 Участие отдельных игроков в соревнованиях под эгидой Комиссии по турнирам при поддержке одного назначенного Главы Делегации.
- 1.2 Участие команд игроков в соревнованиях под эгидой Комиссии по турнирам и Комиссии по глобальной стратегии: при поддержке одного назначенного капитана на команду.

**2. Роль главы делегации**

2.1 Для командных соревнований, если нет главы делегации, назначенного Федерацией, или конкретный регламент турнира не предусматривает его, функции, перечисленные ниже, возлагаются на капитана.

2.2 Глава делегации является представителем национальной федерации. Ожидается, что они будут поддерживать высокие стандарты поведения как лично, так и среди своих игроков.

2.3 Глава делегации является единственным контактным лицом, используемым организаторами после того, как национальная федерация подала заявку в соответствии со Статьей 1.

2.4 Любая информация, переданная организаторами главе делегации, автоматически считается переданной капитану и всем их игрокам.

**3. Роль капитана (командные соревнования)**

3.1 Капитан несет единоличную ответственность за все административные функции, связанные с турниром, для игроков, находящихся под его управлением. Примеры включают, но не ограничиваются:

3.1.1 Выбор фиксированного порядка досок в командных соревнованиях.

3.1.2 Выбор игроков, которые будут играть в каждом туре командных соревнований.

3.1.3 Подача апелляций или протестов от имени своих игроков на решения арбитра в соответствии с другими положениями ФИДЕ или другими регламентами конкретного турнира.

3.1.4 Выступать в качестве представителя игрока по всем вопросам, связанным с

апелляцией.

3.1.5 Посещение технических совещаний от имени их игроков.

3.2 Следующие правила применяются к капитану во время игры:

3.2.1 Капитан подписывает протокол с указанием результатов матча по окончании игры.

3.2.2 Капитану разрешается покидать или возвращаться в игровую зону только с разрешения арбитра.

3.2.3 Капитан не должен стоять позади команды соперника во время игры.

3.2.4 Если капитан команды желает поговорить с одним из своих игроков, он должен сначала обратиться к арбитру. Затем капитан команды должен поговорить с игроком в присутствии арбитра, используя язык, понятный арбитру. Такая же процедура применяется, если игроку необходимо поговорить с капитаном.

3.2.5 Капитан не имеет права советовать игрокам своей команды делать или принимать предложение о ничьей. Во время игры он не должен обсуждать какую-либо позицию на любой доске.

3.3 Любая информация, переданная арбитром капитану, автоматически считается переданной всем игрокам.

3.4 Капитан будет иметь другие права и обязанности, возложенные на него в соответствии с регламентом конкретного турнира.

#### **4. Требования для работы капитаном или главой делегации**

4.1 Капитан или глава делегации должен иметь идентификационный номер ФИДЕ. Идентификационный номер ФИДЕ не обязательно должен принадлежать федерации, капитаном или главой делегации которой они являются.

4.2 Капитан или глава делегации должны указать свой адрес электронной почты и номер телефона и убедиться, что они отвечают на сообщения. Адрес электронной почты не должен быть общим адресом электронной почты федерации. В частности, для онлайн-мероприятий организаторы, вероятно, организуют общение через приложения для обмена мгновенными сообщениями, и было бы полезно ознакомиться с их работой.

4.3 Наличие какой-либо лицензии ФИДЕ (например, игрока, арбитра или тренера) не является обязательным требованием.

#### **5. Удаление или замена капитана или главы делегации**

5.1 Капитан или глава делегации могут быть смещены или заменены любым из следующих способов:

5.1.1 Национальная федерация может заменить капитана или главу делегации в случае непредвиденных обстоятельств. Примеры включают, но не ограничиваются:

плохое здоровье или невозможность путешествовать.

5.1.2 Организаторы могут рекомендовать Комиссии, под эгидой которой проводится соревнование, отстранить или заменить капитана или главу делегации в связи с отсутствием ответа. Комиссия попытается связаться с национальной федерацией и дать им ограниченное количество дней для решения вопроса. В случае, если вопрос не будет решен, организаторы могут отклонить заявку или заявки.

5.1.3 Главный арбитр может отстранить капитана или главу делегации в случае, если они систематически не выполняют свои обязанности в соответствии со Статьей 2 или Статьей 3. Национальная федерация будет иметь право назначить замену.

5.2 Комиссия, под эгидой которой организуются соревнование, имеет право отказать в заявке или заявках, если капитан или глава делегации отбывает дисквалификацию Комиссией по честной игре, Этико-дисциплинарной комиссией или Дисциплинарной комиссией арбитров, или на испытательном сроке (см. Статью 15 Кодекса этики и дисциплины).

## **8. Тай-брейки и несыгранные партии**

См. Хэндбук ФИДЕ С.02 - Стандарты шахматного оборудования и место проведения турниров ФИДЕ.

## **9. Поведение игроков**

9.1 После того как игрок официально принял приглашение, он должен участвовать в соревновании, за исключением форс-мажорных обстоятельств, таких как болезнь или недееспособность. Принятие другого приглашения не считается уважительной причиной для отказа от участия или выхода из турнира.

9.2 Все участники должны быть одеты соответствующим образом. В случае нарушения правил дресс-кода они могут быть наказаны (см. Хэндбук ФИДЕ А.09 Кодекс этики, Статья 3.2).

*Главный Арбитр несёт ответственность за соблюдение дресс-кода. Линейный арбитр, обнаруживший нарушение дресс-кода, должен сообщить об этом старшему арбитру.*

9.3 Поведение игрока, который не хочет продолжать игру и покидает игровую площадку без подписи бланка или уведомления арбитра, считается невежливым. По усмотрению главного арбитра он может быть оштрафован за неспортивное поведение (см. Хэндбук ФИДЕ Е.01 Правила игры в шахматы, Статья 12.9).

9.4 Если станет понятно, что результат партии был договорным (см. Хэндбук ФИДЕ Е.01.1 Правила игры в шахматы, Статья 11.1), то главный арбитр должен наложить соответствующие штрафы (см. Хэндбук ФИДЕ Е.01 Правила игры в шахматы Статья 12.9).

9.5 Во время игры игроки не должны есть за шахматной доской.

## **10. Процедура апелляции**

- 10.1 При наличии разногласий главный арбитр или по мере необходимости главный организатор должны приложить все усилия для решения вопросов путём примирения. Вполне возможно, что такие усилия потерпят неудачу, и разногласия будут таковы, что будет уместно наложить штраф, размер которого конкретно не определён ни Правилами игры в шахматы, ни Правилами соревнований. В этом случае главный арбитр (по согласованию с главным организатором) имеет полномочия налагать штрафы по собственному усмотрению. Главный арбитр должен стремиться поддерживать дисциплину и предлагать такие решения, которые могут успокоить задетые стороны.
- 10.2 На всех соревнованиях должен быть апелляционный комитет. Главный организатор должен обеспечить избрание или назначение апелляционного комитета до начала первого тура, как правило, на жеребьёвке (вытягивании номерков) или на собрании участников. Рекомендуются, чтобы апелляционный комитет состоял из председателя, не менее двух членов и, при необходимости, двух запасных членов. Председатель, члены и запасные члены должны, по возможности, быть из разных федераций, если это международное соревнование. Ни один из членов апелляционного комитета, вовлечённый в разногласия, не должен участвовать в принятии решения по апелляции. Такой комитет должен иметь нечетное число членов с правом голоса. Члены апелляционного комитета не должны быть моложе 21 года.
- 10.3 Игрок или зарегистрированный официальный представитель игрока или команды может опротестовать любое решение, принятое главным арбитром или главным организатором, или одним из их помощников. В качестве официального представителя может выступать капитан команды игрока, глава делегации или другое лицо, определённое в правилах соревнования.
- 10.4 Апелляция должна сопровождаться оплатой и подаваться в письменной форме не позднее установленного срока. Размер оплаты и предельный срок подачи должны быть установлены заранее. Решения апелляционного комитета являются окончательными. В случае успешного обжалования плата подлежит возврату. Плата (или её часть) также может быть возвращена, если апелляция была отклонена, но с точки зрения комитета была сочтена резонной.

## **11. Средства массовой информации**

- 11.1 С одобрения главного организатора и главного арбитра на игровой площадке и в прилегающих помещениях разрешается ненавязчивое использование бесшумных телевизионных камер. Главный Арбитр должен обеспечить, чтобы присутствие телевидения, видеокамер или другого оборудования не мешало игрокам и никоим образом не отвлекало их.
- 11.2 Фотографировать на игровой площадке могут только авторизованные фотографы. Использование вспышек на игровой площадке ограничено первыми десятью минутами первого тура и первыми пятью минутами каждого последующего тура, если главный арбитр не решит иначе.

Правила соревнования могут включать другие положения, обусловленные особенностями мероприятия. В остальное время тура авторизованные фотографы могут фотографировать на игровой площадке без вспышки только с разрешения главного арбитра.

## **12. Приглашение, регистрация и функции для турниров уровня L1**

12.1 Приглашения на соревнования ФИДЕ должны быть направлены как можно раньше.

12.2 Главный организатор должен отправить через соответствующие национальные федерации приглашения всем участникам, отобранным для этого соревнования. Для Чемпионатов Мира письмо с приглашением должно быть сначала одобрено Президентом ФИДЕ, а для континентальных чемпионатов - президентом континентальной федерации.

12.3 Приглашение должно быть как можно более полным, с чётким указанием ожидаемых условий и всех подробностей, которые могут быть полезны для игрока. В пригласительное письмо и/или брошюру, которые также должны быть размещены на веб-сайте ФИДЕ, должно быть включено следующее:

1. Сроки и место проведения соревнования.
2. Ссылка на Положение ФИДЕ.
3. Отель(и), в котором(ых) будут проживать игроки с подробными контактными данными.
4. Расписание соревнования: даты, время и места прибытия, церемония открытия, техническое совещание, жеребьёвка, туры, специальные мероприятия, церемония закрытия, отъезд.
5. Скорость игры и тип часов, которые будут использоваться в соревнованиях.
6. Система жеребьёвки соревнования и система тай-брейка.
7. Допустимое время опоздания на тур.
8. Конкретные правила соглашения на ничью, если имеются какие-либо ограничения.
9. Какая статья Правил игры в шахматы применяется для соревнований по быстрым шахматам и блицу: А3 либо А4, или В3 либо В4.
10. Транспортные расходы; проживание; продолжительность предоставления питания и проживания или стоимость такого размещения, в том числе для лиц, сопровождающих игрока; организация питания.
11. Стартовый взнос; полная информация о призовом фонде, включая специальные призы; карманные деньги; возможность обмена денег; валюта, в которой должны быть выплачены деньги; способ и условия оплаты; налоговые обязательства.
12. Информация о визах и способах их получения.
13. Как добраться до места проведения соревнования и организация транспортировки.
14. Вероятное число участников, фамилии приглашенных игроков и главного арбитра.
15. Сайт соревнования, контактные данные организаторов, включая ФИО главного организатора.

16. Ответственность игроков перед средствами массовой информации, широкой общественностью, спонсорами, представителями правительства и другие аналогичные соображения.
  17. Дресс-код, если он принят.
  18. Существующие ограничения на курение.
  19. Меры обеспечения безопасности.
  20. Специальные медицинские соображения, такие как рекомендуемая или требуемая предварительная вакцинация.
  21. Организация: туризм, специальные мероприятия, доступ в интернет и так далее.
  22. Дата, к которой игрок должен дать определённый ответ на приглашение, где и когда он должен сообщить о своем прибытии.
  23. В своём ответе на приглашение игрок может упомянуть о существующих у него заболеваниях и специальных диетических и/или религиозных требованиях.
  24. Если организатор должен принять специальные меры в связи с ограниченными возможностями игрока, игрок должен уведомить об этом организатора в своём ответе.
- 12.4 После того, как приглашение было отправлено игроку, оно не может быть отозвано, при условии, что на дату ответа игрок принял приглашение. При отмене или переносе соревнования организаторы обязаны выплатить компенсацию.
  - 12.5 Главный Организатор должен гарантировать всем участникам, официальным секундантам, арбитрам и должностным лицам официального соревнования ФИДЕ медицинское лечение и медикаменты, а также застраховать указанных лиц от несчастных случаев и необходимости оплаты медицинских услуг, включая медикаменты, хирургические процедуры и т.д., но не несёт ответственности в случае хронического заболевания. На время проведения соревнований должен быть назначен официальный медицинский персонал.
  - 12.6 Протокол, описанный в Статьях 12.3 – 12.5, должен соблюдаться на соревнованиях уровня L2 или L3 с соответствующими изменениями.

### **13. Назначение главного арбитра для турниров уровня L1**

- 13.1 (1) Главный арбитр официального всемирного соревнования назначается Президентом ФИДЕ после консультации с главным организатором. Главный арбитр континентального чемпионата назначается президентом континентальной федерации после консультации с главным организатором. Главный арбитр должен иметь звание Международного арбитра категории А или В (см. Хэндбук ФИДЕ В.06, Приложение 2, Положение о классификации шахматных арбитров) и достаточный опыт работы на соревнованиях ФИДЕ, знать официальные языки ФИДЕ и соответствующие Положения ФИДЕ.

(2) Другие арбитры и остальной персонал назначаются ФИДЕ и/или организационным комитетом по согласованию с главным арбитром.

## Приложение 1: Подробные таблицы Бергера

Таблицы Бергера для круговых турниров.

Если количество участников нечётное, то в каждом туре будет свободным игрок, который должен играть с последним игроком.

### **3 или 4 игрока:**

**Тур 1:** 1-4, 2-3.

**Тур 2:** 4-3, 1-2.

**Тур 3:** 2-4, 3-1.

### **5 или 6 игроков:**

**Тур 1:** 1-6, 2-5, 3-4.

**Тур 2:** 6-4, 5-3, 1-2.

**Тур 3:** 2-6, 3-1, 4-5.

**Тур 4:** 6-5, 1-4, 2-3.

**Тур 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

### **7 или 8 игроков:**

**Тур 1:** 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

**Тур 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2.

**Тур 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

**Тур 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

**Тур 5:** 3-8, 4-2, 5-1, 6-7.

**Тур 6:** 8-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**Тур 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

### **9 или 10 игроков:**

**Тур 1:** 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

**Тур 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

**Тур 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

**Тур 4:** 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

**Тур 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

**Тур 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**Тур 7:** 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

**Тур 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

**Тур 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

### **11 или 12 игроков:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**13 или 14 игроков:**

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

**15 или 16 игроков:**

**Тур 1:** 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.  
**Тур 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.  
**Тур 3:** 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.  
**Тур 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.  
**Тур 5:** 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.  
**Тур 6:** 16-11, 12-10, 13-9, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.  
**Тур 7:** 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.  
**Тур 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.  
**Тур 9:** 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.  
**Тур 10:** 16-13, 14-12, 15-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.  
**Тур 11:** 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.  
**Тур 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.  
**Тур 13:** 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.  
**Тур 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.  
**Тур 15:** 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

Для двухкругового турнира рекомендуется изменить порядок двух последних туров первого круга. Это позволит избежать игры одним и тем же цветом в трёх партиях подряд.

## Приложение 2: Подробные таблицы Варма

### Таблицы Варма

Указания для "ограниченного" розыгрыша стартовых номеров турнира:

1. Арбитр должен заранее подготовить конверты без опознавательных знаков, каждый из которых содержит один из наборов чисел А, В, С и D, как указано ниже в пункте 5. Эти конверты затем соответственно помещаются в конверты большего размера, на каждом из которых указывается количество номеров игроков, содержащихся в малых конвертах.
2. Заранее составляется следующий список порядка, в котором игроки тянут жребий: в первую очередь тянут жребий игроки из федерации с наибольшим числом представителей. Если две или более федераций имеют одинаковое количество представителей, очередность определяется в алфавитном порядке по коду страны в ФИДЕ. Среди игроков одной федерации очередность определяется в алфавитном порядке их фамилий.
3. Например, первый игрок федерации с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий, по крайней мере, достаточно номеров для представителей своей федерации, а затем вытянуть из этого конверта один из номеров. Остальные игроки из той же федерации также вытягивают свои номера из того же конверта. Оставшиеся номера будут выбраны другими игроками.
4. Затем выбирают конверт игроки следующей федерации, и процедура повторяется до тех пор, пока все игроки не выберут свои номера.
5. Следующие таблицы Варма могут быть использованы для количества игроков от 9 до 24.
  - **9/10 игроков:** А: (3, 4, 8); В: (5, 7, 9); С: (1, 6); D: (2, 10)
  - **11/12 игроков:** А: (4, 5, 9, 10); В: (1, 2, 7); С: (6, 8, 12); D: (3, 11)
  - **13/14 игроков:** А: (4, 5, 6, 11, 12); В: (1, 2, 8, 9); С: (7, 10, 13); D: (3, 14)
  - **15/16 игроков:** А: (5, 6, 7, 12, 13, 14); В: (1, 2, 3, 9, 10); С: (8, 11, 15); D: (4, 16)
  - **17/18 игроков:** А: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); В: (1, 2, 3, 10, 11, 12); С: (9, 13, 17); D: (4, 18)
  - **19/20 игроков:** А: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); В: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); С: (5, 10, 19); D: (4, 20)
  - **21/22 игроков:** А: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); В: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); С: (11, 16, 21); D: (5, 22)
  - **23/24 игрока:** А: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); В: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); С: (12, 18, 23); D: (5, 24)

## Приложение 3: Правила тай-брейка

### Выбор системы тай-брейка

Выбор системы тай-брейка, которая будет использоваться в турнире, осуществляется заранее и объявляется до начала турнира. Если все системы тай-брейка не дают результат, то распределение мест определяется жребием.

Плей-офф - лучшая система, но она не всегда уместна. Например, из-за недостатка времени.

Список всех других часто используемых систем тай-брейка приведён в алфавитном порядке. Игроки распределяются в итоговой таблице в убывающем порядке соответствующей системы.

### Плей-офф

*В принципе это самый справедливый способ определить окончательное распределение мест игроков, имеющих одинаковое количество очков по окончании турнира. Проблема лишь в том, что времени на организацию тай-брейков с таким же игровым временем, как и в основном турнире, не хватает. Поэтому организуются тай-брейки с очень коротким временем игры, в основном это быстрые шахматы или блиц, а это турниры совсем другого вида. Это одна из причин, почему некоторые игроки не довольны системой плей-офф.*

Для завершения турнира должно быть отведено достаточно времени.

Система жеребьёвки и скорость игры должны быть определены до начала соревнования.

В правилах должны быть учтены все возможные варианты.

Рекомендуется организовывать плей-офф только для определения первого места, чемпиона или квалификационных мест.

Если дополнительные места также определяются через плей-офф, то каждое место распределяется в соответствии с результатами плей-офф. Например, у трёх игроков одинаковое количество очков: номер 1 выигрывает плей-офф, номер 2 становится вторым и номер 3 третьим. Номер 2 получает второй приз.

Если после того, как первое место определено, два игрока находятся в равном положении, они должны разделить любой призовой фонд, на который они имеют право. Например: для четырёх игроков с одинаковым количеством очков проведены матчи по нокаут-системе. Игроки 3 и 4, выбывшие в полуфинале, должны разделить 3-ий и 4-ый денежные призы поровну.

Если между ожидаемым окончанием последнего тура и церемонией закрытия турнира мало времени, партии последнего тура между игроками, потенциально вовлечёнными в деление мест, могут начинаться раньше, чем другие партии тура.

Если предусмотрен плей-офф, он начинается после перерыва не менее 30 мин после завершения последней основной партии с участием игроков, попавших в плей-офф. В случае последующих этапов перерыв между

этапами должен составлять не менее 10 мин.

Каждая игра контролируется арбитром. В случае возникновения спора дело передается на рассмотрение главного арбитра. Его решение будет окончательным.

Во всех указанных ниже случаях начальный цвет фигур определяется жребием.

Ниже приведены примеры организации плей-офф при ограниченном времени.

- (1) Если в тай-брейке должны играть два игрока, они играют мини-матч из двух партий с контролем времени 3 мин на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если матч заканчивается вничью, проводится новая жеребьёвка цвета фигур. Победителем становится тот, кто первым выиграет партию. После каждой нечётной игры цвет фигур должен меняться.
- (2) Если в плей-офф должны принять участие три игрока, они играют по одно-круговой системе с контролем времени 2 мин на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если у всех трёх игроков снова равенство, используется следующий тай-брейк (из списка тай-брейков), и игрок, занявший последнее место, исключается. Далее процедура выполняется так, как описано в случае 1.
- (3) Если в плей-офф должны принять участие четыре игрока, они играют по нокаут-системе. Пары определяются жребием. Матчи должны проходить из двух партий с контролем времени, указанным в случае 1.
- (4) Если в плей-офф принимают участие пять или более игроков, они ранжируются следующим тай-брейком (из списка тай-брейков), и все, кроме первых четырёх, выбывают.

Право на внесение необходимых изменений сохраняется.

Если в плей-офф участвуют только два игрока и если позволяет время, то по договоренности с главным арбитром и главным организатором они могут играть с более медленной скоростью.

### **Средний рейтинг соперников**

Средний рейтинг соперников (СРС) это сумма рейтингов соперников игрока, делённая на количество сыгранных партий.

Усечённый средний рейтинг (СРСУ) это средний рейтинг соперников, за исключением рейтинга(ов) одного или нескольких соперников, начиная с соперника с самым низким рейтингом. Из расчёта СРСУ должны быть исключены все освобождения от игры и штрафы.

Усечённый средний рейтинг соперников 1 (СРСУ 1) это средний рейтинг соперников, за исключением соперника с самым низким рейтингом.

Из расчёта СРСУ 1 должны быть исключены все освобождения от игры и штрафы. Если игрок имеет один или несколько штрафов или освобождений от игры, тогда никакие дополнительные результаты не будут исключены из расчёта СРСУ 1.

### **Коэффициент Бухгольца**

Коэффициент Бухгольца — это сумма очков каждого из соперников игрока.

Срединный коэффициент Бухгольца это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперников с лучшим и самым худшим результатами.

Срединный коэффициент Бухгольца 2 — это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми лучшими и двух соперников с самыми худшими результатами.

Усечённый коэффициент Бухгольца 1 — это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперника с самым худшим результатом.

Усечённый коэффициент Бухгольца 2 — это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми худшими результатами.

### **Прямая (личная) встреча**

Если все игроки с одинаковым количеством очков встречались друг с другом, используется сумма очков этих встреч. Игрок с наибольшим количеством очков занимает первое место и так далее.

### **Система Койя для круговых турниров**

Это количество очков, полученных против всех соперников, которые набрали 50 % очков или больше (в том числе за счёт штрафа).

Продолженная система Койя

Система Койя может быть постепенно расширена за счёт включения очковых групп с менее 50 % очков (в том числе за счёт штрафа) или постепенно сужена путём исключения игроков, набравших 50 % (в том числе за счёт штрафа), а затем и больший процент очков.

### **Количество партий, выигранных чёрными фигурами**

### **Количество партий, сыгранных чёрными фигурами**

Большее количество партий, сыгранных чёрными фигурами (несыгранные партии считаются сыгранными белыми фигурами).

### **Система Зоннеборна-Бергера (расчет)**

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для индивидуальных турниров является суммой очков соперников, которых игрок победил (в том числе за счёт штрафа), и половины очков игроков, с которыми он сыграл вничью.

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для двухкругового индивидуального турнира является суммой произведений очков в двух партиях (в том числе за счёт штрафа) против соперника на количество очков, полученных этим соперником.

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров является суммой произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперников, на количество игровых очков, полученных в матче против этой команды. Например: на шахматных Олимпиадах коэффициент Зоннеборна-

Бергера рассчитывается как сумма произведений матчевых очков каждого соперника, кроме соперника, который набрал наименьшее количество матчевых очков, на количество игровых очков, полученных в игре против этого соперника.

### **Накопительная система**

Сумма прогрессивных очков: после каждого тура игрок набирает определённое количество очков. Эти очки суммируются для определения общей суммы прогрессивных очков.

Усечённая сумма прогрессивных очков: сумма прогрессивных очков уменьшается за счёт исключения одного или нескольких туров, начиная с первого тура.

### **Тай-брейки в командных соревнованиях**

В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется игровыми очками, тай-брейк основан на матчевых очках. Например: 2 очка за победу в матче, в котором команда набрала больше игровых очков, чем команда соперника, 1 очко за ничью, 0 очков за проигранный матч.

В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется матчевыми очками, тай-брейк основан на игровых очках. При равенстве матчевых очков определяется общее количество набранных игровых очков.

### **Системы тай-брейков, использующие результаты, как игрока, так и соперника.**

Коэффициент Зоннеборна-Бергера

Система Койя для круговых турниров

Продолженная система Койя

Количество выигранных партий (в том числе за счёт штрафа)

Количество партий, выигранных чёрными фигурами

Прямая (личная) встреча

### **Системы тай-брейка, использующие собственные результаты команды**

Матчевые очки в командных соревнованиях

В командных соревнованиях, в которых распределение мест определяется матчевыми очками, тай-брейк основан на игровых очках. При равенстве матчевых очков определяется общее количество набранных игровых очков.

Прямая (личная) встреча

### **Системы тай-брейков, использующие результаты соперника**

Обратите внимание, что в каждом случае все эти системы используются после применения правила учёта несыгранных партий

Коэффициент Бухгольца

(2.1) срединный коэффициент Бухгольца

- (2.2) срединный коэффициент Бухгольца 2
- (2.3) усечённый коэффициент Бухгольца 1
- (2.4) усечённый коэффициент Бухгольца 2
- (2.5) сумма Бухгольца: сумма очков Бухгольца соперников

#### Система Зоннеборна-Бергера

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для индивидуальных турниров

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров А: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров В: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, или

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров С: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров D: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды.

Усечённый коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 А: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество матчевых очков, или

Усечённый коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 В: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество матчевых очков, или

Усечённый коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 С: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество игровых очков, или

Усечённый коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 D: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, за исключением команды соперника, набравшей наименьшее количество игровых очков.

#### **Системы тай-брейка с использованием рейтинга в индивидуальных турнирах (в которых все игроки имеют рейтинг)**

Если игрок пропустил больше двух партий в турнире, его СРС или СРСУ

считается ниже, чем СРС или СРСУ любого игрока, который сыграл больше партий в турнире.

СРС

СРСУ

*Это применяется, когда игрок пропустил более двух партий из-за освобождений от игры и партий, на которые он не явился.*

Для целей тай-брейка игрок, у которого не было соперника, будет считаться сыгравшим против виртуального соперника, который имел такое же количество очков в начале тура и который сыграет вничью во всех последующих турах. Для самого тура результат, полученный вследствие наказания соперника, будет считаться нормальным результатом.

Это дает формулу:

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

где для игрока Р, который не играл в туре **R**:

n - количество сыгранных туров,

S<sub>von</sub> - очки виртуального соперника после n-ого тура

SPR – очки, набранные игроком Р перед туром R

SfPR – штрафные очки, начисленные игроку Р в туре **R**.

### Пример 1:

В 3-ем туре девятитурового турнира игрок Р не появился.

После двух туров игрок Р набрал 1.5 очка. Очки виртуального соперника

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

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

### Пример 2:

В 6-м туре девятитурового турнира соперник игрока Р не появился.

После пяти туров игрок Р набрал 3.5 очка. Очки виртуального соперника

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

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

**Примеры, объясняющие использование виртуального соперника: 5-ый тур кругового турнира из 11 туров**

**a) в случае освобождения от игры 1 очко (bye) или "+/-"**

	Игрок «А»	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	1	0
очки после тура	3	2
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5

**b) в случае освобождения от игры 1/2 очка (bye)**

	Игрок «А»	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	0,5	0,5
очки после тура	2,5	2,5
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5,5

**(с) в случае «-/+»**

	Игрок «А»	виртуальный соперник
очки перед туром	2	2
результат тура	0	1
очки после тура	2	3
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	6

*Если система тай-брейка не зафиксирована в действующем положении о турнире, то систему выбирает организатор. При этом необходимо принимать во внимание вид турнира (круговая система, швейцарская система, командный турнир и т. д.) и состав ожидаемых участников (таких как юниоры, ветераны, рейтинговые или нерейтинговые игроки). Какая бы система ни использовалась, она должна быть объявлена заранее организатором или Главным Арбитром до начала первого тура.*

### **Рекомендуемые системы тай-брейка**

13.16.1. Ниже приведены правила тай-брейка для турниров различных видов, которые **рекомендуется применять в указанном порядке.**

#### **Индивидуальные круговые турниры:**

Прямая (личная) встреча

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Система Зоннеборна-Бергера

Система Койя

**Примечание:** не используйте системы Бухгольца для круговых турниров

#### **Командные круговые турниры:**

Матчевые очки (если место в таблице определяется игровыми очками), или

Игровые очки (если место в таблице определяется матчевыми очками)

Прямая (личная) встреча

Система Зоннеборна-Бергера

**Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых не все игроки имеют рейтинг:**

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Система Зоннеборна-Бергера

Накопительная система: сумма прогрессивных очков

Прямая (личная) встреча

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Большее количество побед чёрными фигурами

**Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых все игроки имеют рейтинг:**

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Прямая (личная) встреча

СРСУ

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Большее количество побед чёрными фигурами

Большее количество партий чёрными (несыгранные партии считаются сыгранными белыми)

Система Зоннеборна-Бергера

**Командные турниры по швейцарской системе:**

Матчевые очки (если место в таблице определяется игровыми очками), или

Игровые очки (если место в таблице определяется матчевыми очками)

Прямая (личная) встреча

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Система Зоннеборна-Бергера

## ГЛАВА 10: ПОЛОЖЕНИЯ ФИДЕ ДЛЯ АРБИТРОВ (В06)

### В06.1 – Положения ФИДЕ о званиях арбитров

#### 1. Общие положения

- 1.1 Присуждаются следующие звания:
  - 1.1.1 Арбитр ФИДЕ (FA): начальный уровень международного звания для арбитров.
  - 1.1.2 Международный арбитр (IA): продвинутый уровень международного звания для арбитров.
- 1.2 В данных положениях описаны необходимые квалификационные нормативы и процедура присвоения звания.
- 1.3 Звания вступают в силу со дня присвоения или регистрации и действительны пожизненно.
- 1.4 Органом, принимающим решение о присуждении званий, является Комиссия арбитров ФИДЕ.
- 1.5 Совет может подтвердить звания в соответствии с пунктом 1.1 после консультации с председателем Комиссии арбитров.
- 1.6 Комиссия может рекомендовать звание заочно или путем онлайн-голосования.

#### 2. Нормы арбитров

- 2.1 Сертификат с оценкой результатов работы арбитра можно получить по результатам соревнования с обчетом рейтинга ФИДЕ. Такой документ называется “Норма арбитра”.

*Сертификат с оценкой результатов работы арбитра можно получить по результатам соревнования с обчетом рейтинга ФИДЕ. Такой документ называется “Норма арбитра”. В принципе, арбитр, желающий получить норму, должен присутствовать на протяжении всего турнира, если иное прямо не указано в регламенте.*

- 2.1.1 Оформляются следующие официальные сертификаты о выполнении норм арбитра:
  - Форма отчета о выполнении нормы арбитра ФИДЕ (FA1)
  - Форма отчета о выполнении нормы международного арбитра (IA1)
- 2.2 В заявку на звание FA и IA должно входить 4 нормы.

В Статьях 3 и 4 описаны требования к таким нормам и критерии, которые необходимо соблюдать в отношении соответствующих соревнований.

Начиная с 1 июля 2024 г., в заявках на звание IA необходимо указывать 5 норм (1 - по результатам семинара).
- 2.3 Для выполнения нормы учитываются следующие типы соревнований:
  - 2.3.1 Соревнования с обчетом рейтинга ФИДЕ:

Соревнования, которые зарегистрированы на сервере рейтингов ФИДЕ в рамках следующих “Систем”, можно использовать для выполнения норм арбитра:

- Швейцарская;
- Круговая;
- Круговая в два круга;
- Командные (лига)
- Нокаут-система;
- Другие – при условии согласования с Комиссией арбитров

2.3.2 Гибридные шахматные соревнования с обчетом рейтинга ФИДЕ:

Для выполнения нормы можно использовать только те соревнования, которые предварительно одобрены Квалификационной комиссией ФИДЕ и Комиссией арбитров ФИДЕ.

2.3.3 Семинары в соответствии со Ст. 3.7 и 4.7.

2.4 Нормы, которые указываются в заявлениях как на получение звания FA, так и звания IA, должны включать в себя соревнования двух (2) различных систем.

2.5 Может быть принята заявка, в которой указаны соревнования только по швейцарской системе, если как минимум одно (1) из соревнований является международным шахматным соревнованием с обчетом рейтинга ФИДЕ с участием как минимум 100 игроков, из которых как минимум 30% игроков с рейтингом ФИДЕ, и которое проводится как минимум в 7 туров.

2.5.1 Данное исключение также может быть применено к шахматным фестивалям, в рамках которых объединяются несколько турниров, при условии, что они соответствуют требованиям к количеству, указанным в пункте 2.5.

2.6 Соревнования в соответствии с пунктами 2.3.1 и 2.3.2 могут быть соревнованиями разного уровня:

2.6.1 Мировые или континентальные

Соревнования, организованные ФИДЕ или одной из четырех континентальных шахматных ассоциаций.

2.6.2 Международные

- а) Чтобы международное шахматное соревнование с обчетом рейтинга ФИДЕ можно было использовать в качестве нормы для звания FA, в нем должны участвовать представители как минимум от двух (2) федераций
- б) Чтобы шахматное соревнование с международным рейтингом ФИДЕ считалось нормой для титула IA, в нем должны быть участники как минимум из трех (3) федераций.

2.6.3 Национальные

Соревнования любого уровня, в которых принимают участие представители только от федерации-организатора.

- 2.7 Существует ограничение по количеству сертификатов о выполнении нормы, которые могут быть выданы в рамках одного соревнования, в случае 2.6.2 и 2.6.3.
- 2.7.1 Для всех соревнований по швейцарской системе: один (1) сертификат на 25 игроков и так далее.
- 2.7.2 Для всех соревнований по круговой системе: максимум два (2) сертификата всего.

*В случае 2.6.1 нет ограничений на количество сертификатов нормы, которые могут быть выданы в одном мероприятии.*

- 2.8 Все нормы должны быть подписаны главным арбитром и федерацией, ответственной за соревнование.
- 2.8.1 Если заявитель является главным арбитром соревнования, сертификат может подписать супервайзер, который может быть организатором или официальным представителем федерации и имеет звание IA, FA или IO, после того, как он проверит результаты работы заявителя.
- 2.8.2 Если главный арбитр не является IA или FA, он не может подписывать сертификаты для FA или IA и является единственным арбитром на соревновании, которому разрешается получить норму согласно пункту 2.8.1.
- 2.9 Следующие критерии должны быть соблюдены:
- 2.9.1 Арбитры, подающие запрос на нормы FA, должны быть должным образом зарегистрированы как национальные арбитры Комиссией арбитров ФИДЕ.
- 2.9.2 Арбитры, подающие запрос на нормы IA, должны быть должным образом зарегистрированы как арбитры ФИДЕ Комиссией арбитров ФИДЕ и должны быть активными, как определено в Положениях о классификации арбитров.
- 2.9.3 Подавать запрос на нормы FA могут только арбитры, которым уже исполнилось 18 лет.
- 2.9.4 Арбитры, подающие запрос на нормы IA, должны иметь звание FA.

### **3. Требования для получения звания арбитр ФИДЕ**

Требуется все, что перечислено ниже:

- 3.1 Доскональное знание Правил игры в шахматы и античитерских рекомендаций, турнирных правил ФИДЕ, систем составления пар по швейцарской системе, Положений ФИДЕ, относящихся к выполнению норм для получения званий и к рейтинговой системе ФИДЕ.
- 3.2 Абсолютная объективность, которую арбитр демонстрирует на протяжении всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 3.3 Знание на достаточном уровне как минимум одного из следующих языков: арабский, английский, французский, немецкий, португальский,

- русский, испанский; плюс знание шахматной терминологии на английском языке.
- 3.4 Минимальные навыки работы на ПК на уровне пользователя, знание программ для составления пар, одобренных ФИДЕ, обработки текстов, работы с электронными таблицами и электронной почтой.
- 3.5 Умение работать с электронными часами различных типов и в различных режимах.
- 3.6 Национальные федерации несут ответственность за оценку общего соответствия кандидатов на основании Ст. 3.1–3.5 и любых других доступных фактов по имеющимся у них сведениям по факту подачи заявки.
- 3.7 Посещение одного (1) семинара для арбитров ФИДЕ и успешная сдача (как минимум 80%) экзамена, организованного Комиссией арбитров.
- 3.8 Опыт работы в качестве арбитра в трех (3) соревнованиях в соответствии со Ст. 2.3 – 2.8, которые допускаются для получения нормы, учитывается, если выполнены следующие условия:
- 3.8.1 Соревнование по швейцарской системе с участием как минимум 20 игроков с рейтингом.
- 3.8.2 Соревнование по круговой системе, в котором соблюдены условия для того, чтобы по его завершении был обчислен рейтинг для всех игроков или в котором участвует как минимум 10 игроков с рейтингом.
- 3.8.3 Соревнование по круговой системе в два круга, в котором участвует как минимум 6 игроков с рейтингом.
- 3.9 Любая из приведенных ниже опций может быть использована в заявлении на получение звания FA не более одного (1) раза:
- 3.9.1 Участие в качестве арбитра как минимум в пяти (5) турах высшего дивизиона национального командного чемпионата; при этом выполнены следующие требования:
- а) в команде минимум четыре доски;
  - б) минимум 10 команд (6 в случае с круговым турниром в два круга);
  - с) как минимум 60% игроков имеют рейтинг ФИДЕ.
- 3.9.2 Участие в качестве арбитра в любом соревновании с обчетом рейтинга ФИДЕ по быстрым шахматам или блицу, в котором участвует как минимум 30 игроков с рейтингом, и которое проводится в девять (9) туров.
- 3.9.3 Участие в качестве арбитра в любых гибридных шахматных соревнованиях с обчетом ФИДЕ уровня, соответствующего норме FA “за доской”, одобренных Комиссией арбитров ФИДЕ.
- 3.9.4 Участие в качестве арбитра матча в Олимпиаде.
- 3.9.5 Наличие звания международного арбитра для каждой из ассоциаций: IBСА (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPСА

(Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками)

- 3.10 В нормы должны быть включены соревнования в соответствии со Ст. 3.8 и 3.9, которые проводятся как минимум в семь (7) туров.
- 3.10.1 Может быть принято только одно (1) соревнование, которое проводится в пять (5) или шесть (6) туров.
- 3.11 Нет ограничений на количество норм соревнований национального уровня, представленных в заявке FA.
- 3.12 Заявители из тех федераций, которые не могут организовать какие-либо соревнования, учитывающиеся для нормы или рейтинга, могут получить звание после прохождения экзамена, организованного Комиссией арбитров.

#### **4. Требования для получения звания международного арбитра**

Требуются всё, что перечислено ниже:

- 4.1 Доскональное знание Правил игры в шахматы и античитерских рекомендаций, турнирных правил ФИДЕ, систем составления пар по швейцарской системе, Положений ФИДЕ, относящихся к выполнению норм для получения званий и к рейтинговой системе ФИДЕ.
- 4.2 Абсолютная объективность, которую арбитр демонстрирует на протяжении всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 4.3 Обязательное знание английского языка как минимум на уровне способности поддержать разговор.
- 4.4 Минимальные навыки работы на ПК на уровне пользователя, знание программ для составления пар, одобренных ФИДЕ, обработки текстов, работы с электронными таблицами и электронной почтой.
- 4.5 Умение работать с электронными часами различных типов и в различных режимах.
- 4.6 Национальные федерации несут ответственность за оценку общего соответствия кандидатов на основании Ст. 4.1–4.5 и любых других доступных фактов по имеющимся у них сведениям по факту подачи заявки.
- 4.7 Начиная с 1 июля 2022 года: посещение одного (1) Семинара по сертификации международных арбитров с положительной оценкой готовности.
- 4.8 Опыт в качестве арбитра в четырех (4) соревнованиях в соответствии с Ст. 2.3 – 2.8., которые соответствуют любому из следующих требований:
- 4.8.1 Финал национального индивидуального (среди взрослых, открытого или женского) чемпионата (максимум две (2) нормы).
- 4.8.2 Все официальные соревнования ФИДЕ и матчи.
- 4.8.3 Международные соревнования с таким составом игроков, что игрок может теоретически получить норму согласно определению в разделе B01 Хэндбука ФИДЕ.
- 4.8.4 Все официальные мировые и континентальные чемпионаты по быстрым шахматам и блицу (максимум одна (1) норма).

- 4.9 Любая из приведенных ниже опций может быть использована в заявлении на получение звания IA не более одного (1) раза:
- 4.9.1 Участие в качестве арбитра в международном шахматном соревновании с обчетом рейтинга ФИДЕ, в котором участвуют как минимум 100 игроков из как минимум трех (3) федераций, с участием как минимум 30% игроков с рейтингом ФИДЕ, и которое проводится минимум в семь (7) туров.
  - 4.9.2 Участие в качестве арбитра как минимум в семи (7) турах высшего дивизиона Национального командного чемпионата; при этом выполнены следующие требования:
    - a) в команде минимум четыре доски;
    - b) минимум 10 команд (6 в случае с круговым турниром в два круга);
    - c) как минимум 60% игроков имеют рейтинг ФИДЕ.
  - 4.9.3 Участие в качестве арбитра в любых гибридных шахматных соревнованиях с обчетом ФИДЕ уровня, соответствующего норме IA “за доской”, одобренных Комиссией арбитров ФИДЕ.
  - 4.9.4 Участие в качестве арбитра матча в Олимпиаде.
  - 4.9.5 Наличие звания международного арбитра для каждой из ассоциаций: IBСА (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPСА (Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками)
- 4.10 Нормы должны включать соревнования в соответствии со Ст. 4.8 и 4.9, которые проводятся как минимум в девять (9) туров.
- 4.10.1 Может быть принято только одно (1) соревнование, которое проводится в семь (7) или восемь (8) туров.
- 4.11 Звание международного арбитра может быть присвоено только тем заявителям, которым уже было присвоено звание арбитра ФИДЕ.
- 4.12 Все нормы для получения звания IA должны отличаться от тех норм, которые уже использовались для получения звания FA и должны быть получены после того, как было присвоено звание FA.
- 4.13 Представленные нормы должны быть подписаны главным арбитром.
- 4.13.1 Они не могут быть от одного и того же главного арбитра.

## **5. Процедура подачи заявки**

- 5.1 Национальные федерации могут регистрировать своих арбитров национального уровня (-ей) в ФИДЕ после утверждения Комиссией арбитров ФИДЕ.
  - 5.1.1 Арбитры национального уровня должны быть не моложе 16 лет.
- 5.2 Заявки на звание арбитра ФИДЕ или международного арбитра подает в Секретариат ФИДЕ федерация заявителя.
  - 5.2.1 Если федерация заявителя отказывается подавать заявку, заявитель может представить свой случай на рассмотрение Комиссии арбитров, которая займется его анализом.

- 5.2.2 Если выяснится, что достаточное основание для отказа отсутствует, заявитель может подать апелляцию в ФИДЕ и подать заявку на звание самостоятельно.
- 5.3 В заявках необходимо учитывать следующие сроки действия:
- 5.3.1 Норма за турнир должна быть получена не более чем за шесть (6) лет до дня подачи заявки.
- 5.3.2 Норма за семинар должна быть получена не более чем за четыре (4) года до дня подачи заявки.
- 5.3.3 Заявка должна быть подана не позднее чем через один (1) год после даты самого позднего из указанных соревнований.
- 5.4 Чтобы заявка на звание FA была принята к рассмотрению, должны быть выполнены следующие условия:
- 5.4.1 Форма заявки для звания арбитра ФИДЕ (FA2) должна быть подана с соответствующей датой и подписью официального представителя федерации.
- 5.4.2 Заявители, подающие заявку на звание арбитра ФИДЕ, должны быть не моложе 19 лет.
- 5.4.3 Заявка должна быть подана с указанием точного количества необходимых норм для FA, как описано в Разделе 3:
- Одна (1) норма с семинара FA.
  - Три (3) сертификата о получении нормы FA с турниров.
- 5.5 Чтобы заявка на звание IA была принята к рассмотрению, должны быть выполнены следующие условия:
- 5.5.1 Форма заявки для звания международного арбитра (IA2) должна быть подана с соответствующей датой и подписью официального представителя федерации.
- 5.5.2 Заявители, подающие заявку на звание международного арбитра, должны быть не моложе 21 года.
- 5.5.3 Заявка должна быть подана с указанием точного количества необходимых норм для IA, как описано в разделе 4:
- Четыре (4) сертификата о получении нормы IA с турниров.
- 5.6 Взносы за звание оплачиваются в соответствии с финансовыми положениями ФИДЕ.
- 5.6.1 Национальная федерация несёт ответственность за взнос.
- 5.6.2 В случаях, которые описаны в пункте 5.2.2, ответственность за взнос несёт заявитель.
- 5.7 Предусмотрен срок 45 дней, который позволяет должным образом рассмотреть заявки.
- 5.8 Все заявки со всей подробной информацией публикуются на веб сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до окончательного согласования. Таким образом, обеспечивается возможность подать возражение.

## **6. Финансовые и нормативные положения**

- 6.1 Все арбитры на соревнованиях с обчетом рейтинга ФИДЕ должны соблюдать финансовые положения ФИДЕ. Это включает оплату регистрационного взноса ФИДЕ (раньше назывался “Лицензионный взнос”).
- 6.2 Если Ст. 6.1 не выполнена, не может быть обсчитан рейтинг соревнования и нормы арбитра не должны быть приняты.
- 6.3 Арбитры должны соблюдать нормативные положения ФИДЕ, что включает в себя соблюдение правил Общего регламента по защите данных (GDPR).

## **В06.2 – Положения ФИДЕ по обучению шахматных арбитров**

### **1. Общие положения**

Данные положения охватывают все аспекты обучения арбитров, сертификации лекторов и организации семинаров под эгидой ФИДЕ.

Независимо от требований настоящего документа предполагается, что все арбитры будут поддерживать свои навыки на уровне современных требований.

#### **1.1 Образовательная Команда Комиссии арбитров ФИДЕ**

Образовательная Команда Комиссии арбитров ФИДЕ — это группа членов Комиссии, которые отвечают за сектор обучения. В рамках Комиссии арбитров они отвечают за данные положения.

Председатель комиссии соответствующим образом назначает руководителя и членов команды.

#### **1.2 Рабочие языки**

Основным языком для обучения арбитров является английский язык, при наличии возможности. Однако во время семинаров ФИДЕ и курсов повышения квалификации (практикумов) , для лекций и оценки результатов могут использоваться языки из следующего перечня: арабский, английский, французский, немецкий, португальский, русский и испанский.

##### **1.2.1 Обучение только для международных арбитров**

Для любого курса или семинара, который предназначен только для международных арбитров, единственным разрешенным языком является английский язык, однако сессии могут быть переведены на один из упомянутых выше языков.

### **2. Аккредитация лекторов ФИДЕ**

#### **2.1 Определения**

##### **2.1.1 Аккредитация**

Аккредитация — это право, предоставляемое Комиссией арбитров ФИДЕ, которое покрывает определенные обязанности. Аккредитация отличается от звания тем, что она предоставляется на ограниченный период времени, который определяется заранее.

##### **2.1.2 Лектор ФИДЕ**

Лектор ФИДЕ — международный арбитр категории А или В, который аккредитован Комиссией арбитров ФИДЕ для проведения лекций на официальных семинарах по обучению арбитров.

Аккредитация лектора ФИДЕ присуждается после утверждения кандидатов Комиссией арбитров на Совете ФИДЕ.

Аккредитация лектора ФИДЕ действительна в течение четырех (4) лет. Далее может быть предоставлена аккредитация на последующие периоды, которая не продлевается автоматически.

## 2.2 Список лекторов

Комиссия арбитров ФИДЕ ведет список аккредитованных лекторов.

Этот список будет регулярно обновляться и отражает потребности в обучении в рамках сообщества арбитров. Такое обновление может включать в себя как добавление новых лекторов из Программы подготовки лекторов ФИДЕ (LTP, см. Статью 3), так и удаление лекторов.

На тех, кто проводит обучение от имени Комиссии арбитров, распространяется действие всех стандартных дисциплинарных процедур, и ожидается, что они будут выполнять свои обязанности на таком же высоком уровне. Тех, кто не сможет соответствовать ожидаемому уровню качества, будут удалять из списка.

### 2.2.1 Требования для аккредитации

Чтобы получить аккредитацию лектора ФИДЕ, необходимо соответствовать следующим минимальным требованиям:

- быть активным международным арбитром категории А или В,
- быть принятым в Программу подготовки лекторов,
- продемонстрировать педагогические способности группе экспертов из Комиссии арбитров,
- иметь опыт в качестве ассистента лектора как минимум на 3 семинарах арбитров и Отчет об активном участии FL (APR) с удовлетворительными результатами по каждому из них.

Не допускается, чтобы все предоставленные отчеты FL APR были подписаны одним и тем же лектором.

Все отчеты FL APR должны быть получены после классификации в качестве международного арбитра категории А или В.

### 2.2.2 Отсутствие активности

Лекторы, которые не провели ни одного одобренного ФИДЕ семинара в течение четырех (4) лет подряд, считаются “неактивными”.

Предполагается, что лекторы ведут минимальную активность в качестве арбитров в соревнованиях с обчетом рейтинга ФИДЕ. Это должно быть как минимум одно соревнование в год.

Лекторы, которые отмечены как неактивные в качестве арбитров, также будут отмечаться как неактивные в качестве лекторов.

Неактивные лекторы будут исключаться из списка лекторов решением Комиссии арбитров.

### 2.2.3 Продление

Те, у кого заканчивается период аккредитации, имеют право на повторный отбор.

Комиссия арбитров ФИДЕ должна подтвердить продление.

Комиссия арбитров ФИДЕ должна уведомить аккредитованных лекторов, у которых осталось последние 6 месяцев аккредитации и чья аккредитация не может быть возобновлена по каким-либо причинам (отсутствие активности или другие причины). Они должны подтвердить свое намерение сохранить аккредитацию и определить план действий совместно с комиссией и пересмотреть продление. В противном случае аккредитация прекращается по истечении 4 лет отсутствия активности.

### **3. Программа подготовки лекторов ФИДЕ**

Программа подготовки лекторов ФИДЕ (LTP) представляет собой систему, разработанную Комиссией арбитров ФИДЕ с целью поддержки сертификации будущих лекторов ФИДЕ и постоянного повышения квалификации аккредитованных лекторов.

#### **3.1 Первичная сертификация лекторов ФИДЕ**

Кандидаты, отобранные для Программы подготовки лекторов, могут подготовиться к своей сертификации, чтобы стать лекторами ФИДЕ. Только те, кто принят в эту программу, могут получить необходимые подписи с семинаров FA.

Сертификация лекторов ФИДЕ включает в себя 2 компонента: практический опыт и педагогическая сертификация.

##### **3.1.1 Практический опыт**

Каждый кандидат в лекторы ФИДЕ должен посетить как минимум 3 семинара в качестве ассистента лектора и присутствовать на протяжении всего времени прохождения этих семинаров. Практический опыт должен охватывать все аспекты деятельности лектора:

- Кандидат должен активно участвовать в презентации семинаров под руководством лектора и должен прочитать лекцию в течение как минимум 3 часов на каждом семинаре, который он посещает в качестве ассистента лектора.
- Кандидат должен подготовить материалы для лекции. Такие материалы должны быть предоставлены Комиссии арбитров для оценки перед семинаром.
- Кандидат должен подготовить для каждого семинара набор потенциальных экзаменационных вопросов с подробной схемой оценок. Такие материалы должны быть предоставлены Комиссии арбитров для оценки перед семинаром.

В конце семинара лектор должен оценить кандидата с использованием бланка Отчета об активном участии FL и передать бланк вместе со своим отчетом о семинаре в Комиссию арбитров ФИДЕ

### 3.1.2 Педагогическая сертификация

В дополнение к практическому опыту на семинарах кандидаты в лекторы должны продемонстрировать свои педагогические навыки Комиссии арбитров. Это можно сделать, предоставив доступ к лекции, подготовленной для одного из семинаров, или любым другим способом, утвержденным Комиссией арбитров.

## 3.2 Непрерывное повышение квалификации лекторов

Частью деятельности аккредитованных лекторов является также участие в Программе подготовки лекторов.

### 3.2.1 Вебинары программы подготовки лекторов

Образовательная Команда Комиссии арбитров ФИДЕ регулярно организует вебинары, во время которых:

- Лекторы могут обмениваться положительной практикой.
- Комиссия может продвигать методы обучения, доступные материалы и делиться стратегиями и процессами.

### 3.2.2 Программа наставничества в рамках Программы подготовки лекторов

Опытные лекторы и члены Образовательной Команды могут привлекаться в качестве наставников и поддерживать прогресс кандидатов в лекторы.

Подобное индивидуальное наставничество должно быть сфокусировано на таких областях, как подготовка темы и презентационные навыки.

## 3.3 Набор кадров

### 3.3.1 Основные принципы

Количество активных лекторов должно соответствовать фактическим потребностям для всех уровней обучения арбитров.

Комиссия арбитров определяет кандидатов, прежде чем им будет разрешено выполнять обязанности на семинарах в качестве лекторов на практике в рамках Программы подготовки лекторов.

Набранные арбитры должны продемонстрировать соответствующий опыт, прежде чем их добавят в список лекторов. Кандидаты, которые не смогут продемонстрировать опыт соответствующего уровня после значительного периода обучения, не могут быть добавлены в список и будут исключены из Программы подготовки лекторов.

### 3.3.2 Поиск заинтересованных кандидатов

Если необходимо, Комиссия арбитров может перейти к поиску заинтересованных кандидатов, чтобы определить потенциальных кандидатов на включение в Программу подготовки лекторов.

Кандидаты должны через свою национальную федерацию направить резюме и описание мотивирующих факторов, а также в итоге пройти интервью, перед тем как комиссия примет собственное решение.

Те, кто получил нормы лектора в рамках предыдущей системы, должны до 30 июня 2021 года подать заявку для Программы подготовки лекторов и предоставить любую норму FL1 (которая в текущих положениях заменена на отчеты APR), которую они получили. Отчеты, полученные после этой даты, рассматриваться не будут. Отчеты должны быть представлены в Комиссию арбитров через национальную федерацию.

### 3.3.3 Заявка

Если кандидат из Программы подготовки лекторов выполняет все требования, необходимые для того, чтобы быть добавленным в список лекторов, национальная федерация заявителя имеет право подать официальный запрос на включение в список.

## **4. Обучение арбитров**

Обучение арбитров делится на 3 категории:

- начальное обучение;
- курсы повышения квалификации; и
- подготовка к соревнованиям мирового уровня.

Дополнительно, при получении запроса, Комиссия арбитров ФИДЕ помогает федерациям с их программами обучения национальных арбитров.

### 4.1 Начальное обучение

Начальное обучение позволяет арбитру получить норму, которая используется в заявке на получение звания.

Начальное обучение является обязательным, как часть процесса проверки на соответствие званию.

Предусмотрено два (2) уровня начального обучения для арбитров:

- Семинар арбитров ФИДЕ (FA)
- Сертификационный семинар международных арбитров (IA)

#### 4.1.1 Семинар арбитров ФИДЕ

Семинар арбитров ФИДЕ представляет собой обучающую сессию для арбитров национального уровня (NA), которые были ранее зарегистрированы в этом статусе своими национальными федерациями.

Целью этого первого уровня является изучение технических тем и навыков поведения, которые являются основой для арбитров международного уровня.

Сессию завершает экзамен, который регулируется централизованно, с получением обратной связи от лектора.

Участники, которые сдали экзамен, получают норму арбитра ФИДЕ с семинара. Необязательно, но настоятельно

рекомендуется пройти семинар арбитров ФИДЕ перед тем, как запрашивать нормы с турниров.

#### 4.1.1.1 Содержание семинара FA

На семинарах FA рассматриваются следующие темы:

- a) правила шахмат;
- b) работа с электронными часами;
- c) система игр, дополнительные показатели;
- d) швейцарская система и правила составления пар;
- e) античитерское руководство для арбитров;
- f) Положение о званиях арбитров;
- g) Правила соревнований ФИДЕ и стандарты шахматного оборудования;
- h) рейтинг и звания для «игры за доской».

Если семинар проводится на каком-либо другом языке, кроме английского, в лекции должны быть включены базовые шахматные термины на английском языке.

Лекции также будут сфокусированы на поведении арбитра в различных ситуациях во время шахматных соревнований, включая организационные способности, отношения с участниками и аудиторией, решение конфликтов и т.д.

#### 4.1.1.2 Длительность семинара арбитров ФИДЕ

Длительность семинара арбитров ФИДЕ может варьироваться в зависимости от интенсивности курса обучения арбитра национального уровня в принимающей федерации:

- i) Если в курс обучения на национального арбитра (NA) уже входило глубокое изучение всех тем, то он должен длиться как минимум шестнадцать (16) часов в течение как минимум двух (2) дней, сопоставимо с курсом повышения квалификации, включая экзамен.
- j) Если в курсе обучения NA ранее не изучались все темы, перечисленные в пунктах 4.1.1.1 a)-f), минимальная длительность должна быть такой, как в пункте a) и включать дополнительно 3 часа на каждую “новую” тему в течение как минимум трех (3) дней, в общем.
- k) Для семинаров, которые проводятся на каком-либо другом языке, кроме английского, необходимо добавить дополнительный час для введения шахматной терминологии на английском языке.

#### 4.1.1.3 Экзамен арбитров ФИДЕ

В конце семинара участники могут принять участие в письменном экзамене, экзамене арбитров ФИДЕ.

Экзамен проводится, чтобы проверить то, что участник знает различные положения ФИДЕ, может их применять и принимать надлежащие решения в стандартных ситуациях во время шахматных соревнований.

Экзамен арбитров ФИДЕ длится 4 часа.

Экзамен арбитров ФИДЕ и схему оценок готовит лектор в соответствии с указаниями, опубликованными Комиссией арбитров ФИДЕ. Их должна проверить Образовательная Команда Комиссии арбитров ФИДЕ перед проведением семинара, чтобы везде обеспечить единообразие тестирования.

Оценку за экзамен арбитров ФИДЕ ставит лектор ФИДЕ, назначенный Образовательной Командой Комиссии арбитров ФИДЕ.

Участникам, которые получили 80% и выше, присваивается одна (1) норма для звания арбитра ФИДЕ. Только одна (1) такая норма используется при присвоении звания арбитра ФИДЕ.

#### 4.1.2 Сертификационный семинар международных арбитров

Сертификационный семинар международных арбитров представляет собой обучающую сессию для активных арбитров ФИДЕ.

Целью этого второго уровня обучения арбитров является обеспечение того, что кандидаты, подающие заявки на звание международного арбитра, готовы с точки зрения технических навыков и практического опыта. Рекомендуются, но не являются обязательными, чтобы у участников уже были как минимум две (2) действующие нормы международного арбитра.

Лекции и оценки семинара международных арбитров должны соответствовать Статье 1.2.1.

Сессию проводят два (2) лектора ФИДЕ, один из которых является ведущим лектором.

Сессия завершается оценкой готовности. Участники, которые объявлены готовыми к работе посредством оценки, получают норму международного арбитра с семинара.

##### 4.1.2.1 Содержание сертификационного семинара международных арбитров

На сертификационных семинарах международных арбитров рассматриваются следующие темы:

- a) повторение всех необходимых положений Комиссии арбитров, Комиссии по правилам, Квалификационной комиссии, Комиссии по составлению пар, Комиссии по честной игре и Технической комиссии;
- b) умение правильно работать с шахматными часами;
- c) умение грамотно пользоваться одобренной версией ПО для составления пар;
- d) умение проводить шахматные соревнования;
- e) умение общаться на английском языке во время шахматного соревнования.

##### 4.1.2.2 Длительность семинара международных арбитров

Сертификационный семинар международных арбитров должен длиться как минимум шестнадцать (16) часов в течение как

минимум двух (2) дней. Оценивание будет являться частью семинара, но не будет официальным экзаменом.

#### 4.1.2.3 Оценка готовности международных арбитров

Во время сертификационного семинара международных арбитров проводится оценка профессиональных умений кандидатов, необходимых международному арбитру, для этого используется оценочная таблица, предоставленная Комиссией арбитров ФИДЕ.

Оценка включает несколько составляющих:

- a) короткая письменная оценка по положениям (темы повышения квалификации/практикума);
- b) оценка английского языка;
- c) технические навыки (часы, ПО по составлению пар);
- d) обзор опыта кандидата в организации шахматных соревнований.

В качестве заключения к оценке кандидату предоставляется письменный отзыв, в котором указаны сильные стороны кандидата и направления для улучшения для того, чтобы создать прочный фундамент будущей карьеры международного арбитра.

#### 4.2 Курсы повышения квалификации (практикумы)

Большинство положений ФИДЕ изменяются каждые 4 года. Курс повышения квалификации проводится для того, чтобы держать арбитров в курсе новейших версий положений ФИДЕ и турнирных практик.

Курс повышения квалификации представляет собой обучающую сессию для активных и неактивных арбитров ФИДЕ или международных арбитров и используется для того, чтобы подтвердить или вернуть статус активного арбитра. Обязательно проходить курсы повышения квалификации не реже одного раза в четыре (4) года.

Чтобы облегчить доступ к более широкому кругу арбитров, такие курсы в основном должны быть организованы онлайн или во время официальных мероприятий ФИДЕ, на которые собирается большое количество арбитров.

Такие курсы повышения квалификации проводит непосредственно Комиссия арбитров ФИДЕ.

Если арбитр не посещает курс повышения квалификации в течение периода, равного четырем (4) годам, то индикатор активности такого арбитра меняется на “неактивный”.

##### 4.2.1 Содержание курса повышения квалификации

На курсах повышения квалификации рассматриваются следующие темы:

- a) новейшие положения Комиссии арбитров, Комиссии по правилам, Квалификационной комиссии, Комиссии по составлению пар, Комиссии по честной игре и Технической комиссии;
- b) вопросы и ответы от участников;

- с) факультативно: ознакомление с новейшим шахматным инвентарем (включая шахматные часы, электронные доски и античитерские устройства).

#### 4.2.2 Длительность курса повышения квалификации

Курс повышения квалификации должен длиться как минимум двенадцать (12) часов.

#### 4.2.3 Диагностическая оценка на семинаре по повышению квалификации

Курс повышения квалификации завершается письменной оценкой.

Целью такой оценки является предоставление кандидатам обратной связи по их текущим сильным и слабым сторонам. За исключением тех случаев, когда арбитр показывает очень слабый результат и необходим индивидуальный план действий, для подтверждения активного статуса арбитра фиксируется только присутствие.

### 4.3 Подготовка к соревнованиям мирового уровня

Обучение при подготовке к соревнованиям мирового уровня представляет собой сессию, посвященную арбитрам ФИДЕ и международным арбитрам, которые выбраны для работы на предстоящем соревновании мирового уровня.

Целью обучения является глобальное повышение уровня арбитров на мировых соревнованиях и обеспечение единообразной подготовки для больших команд арбитров. Также оно играет определенную роль в процессе формирования команды.

Лектора ФИДЕ, который отвечает за обучение, выбирает Комиссия арбитров ФИДЕ.

Подготовка к обучению при подготовке к соревнованиям мирового уровня проводится совместно Комиссией арбитров ФИДЕ, главным арбитром соревнования и лектором ФИДЕ, назначенным проводить обучение, включая консультации с организационным комитетом соревнования.

#### 4.3.1 Программа обучения

План обучения должен включать в себя важные аспекты соревнований ФИДЕ, такие как технические навыки и практический опыт для успешного проведения высокоуровневого соревнования мирового масштаба:

- а) командная работа;
- б) взаимодействие с игроками, капитанами, официальными лицами и зрителями;
- с) роль каждого арбитра в команде;
- д) положение о соревновании;
- е) необходимые Правила и Положения ФИДЕ;
- ф) практические упражнения (настройка часов, запись ходов, проверка требований ничьей и т.д.).

#### 4.3.2 Структура обучения

В идеале обучение разбивается на 3 этапа:

- a) Первичная сессия: проводится на максимально ранней стадии после того, как выбраны арбитры, чтобы инициировать процессы обучения и формирования команды, определить индивидуальные рабочие области. Может включать в себя онлайн-сессии и личные интервью.
- b) Подготовительная работа: индивидуальная или командная работа под руководством лектора по закреплению тем, которые были определены.
- c) Финальная сессия на площадке: на месте проведения соревнований, минимум четыре (4) часа, перед началом соревнований, чтобы отработать турнирные моменты и окончательно проверить технические вопросы.

В зависимости от ограничений может не быть возможности реализовать все этапы для конкретного соревнования. Однако необходимо организовать как минимум финальную сессию на площадке для отобранных арбитров.

#### 4.4 Программа обучения национальных арбитров

Ответственность за разработку программы обучения национальных арбитров несет национальная федерация. Такие программы должны быть спланированы таким образом, чтобы отвечать потребностям национальной федерации и соответствовать данным Международным положениям.

Если национальной федерации необходима помощь, она может обратиться к Образовательной Команде Комиссии арбитров ФИДЕ за советом и поддержкой.

### **5. Семинары**

Семинары, которые организованы не в соответствии с данными Положениями, не будут признаны ФИДЕ. Результаты экзаменов с непризнанных семинаров не принимаются во внимание Комиссией арбитров ФИДЕ, и участники не могут использовать такие семинары в заявке на получение звания.

#### 5.1 Форматы и вместимость

##### 5.1.1 Стандартный формат

Семинар называют стандартным, когда все участники встречаются в одной аудитории и лекции проходят с присутствием лектора.

Стандартный формат рекомендуется в тех случаях, когда участникам проще посетить место проведения или когда семинар проводится во время крупного соревнования.

##### 5.1.2 Онлайн-формат (на базе Интернета)

Семинар называют онлайн-семинаром (или семинаром на базе Интернета), когда лектор читает лекции удаленно и участники

посещают виртуальные аудитории с использованием компьютера по сети.

Онлайн-формат рекомендуется для курсов повышения квалификации или семинаров, которые предназначены для аудитории, рассредоточенной по обширной территории.

#### 5.1.3 Смешанный формат

Семинар называют смешанным, когда часть лекции читается через Интернет, а часть — в аудитории со всеми участниками. На таких семинарах экзамены или оценочные сессии должны происходить в присутствии лектора со всеми кандидатами, собравшимися на центральной площадке.

Смешанный формат рекомендуется, когда длительность лекции превышает 2 полных дня и для участников будет более экономно и практично посетить семинар в таком формате, чем в стандартном.

#### 5.1.4 Вместимость семинаров

Семинары по начальному обучению должны быть ориентированы на максимальную посещаемость двадцать (20) участников, а курсы повышения квалификации — на максимум двадцать пять (25) участников.

Комиссия арбитров может утвердить семинар большей вместимости в исключительных случаях, если организационный комитет надлежащим образом проинформирует об этом до начала семинара.

### 5.2 Организация

Семинары для арбитров организуются одной из следующих организаций:

- a) Комиссия арбитров ФИДЕ;
- b) аффилированные организации ФИДЕ из каталога ФИДЕ;
- c) национальные шахматные федерации — либо напрямую, либо посредством делегирования одной из своих аффилированных шахматных организаций,

после утверждения Комиссией арбитров ФИДЕ.

#### 5.2.1 Организационный комитет

Необходим организационный комитет семинара, который должен включать следующих трех (3) представителей:

- a) представитель, назначенный Комиссией арбитров ФИДЕ.
- b) представитель, назначенный принимающей федерацией.
- c) представитель, назначенный Комиссией арбитров принимающей федерации.

Как минимум один представитель, назначенный в соответствии с подпунктом b) и c), должен иметь звание IA, FA или IO.

#### 5.2.1.1 Наблюдатель

Представитель организационного комитета, которого предлагает Комиссия арбитров ФИДЕ, выступает в качестве наблюдателя. Наблюдатель должен обеспечить надлежащее применение данных Положений во время семинара. После окончания семинара наблюдатель должен представить полный отчет Комиссии арбитров ФИДЕ в течение семи дней после окончания семинара.

#### 5.2.1.2 Лектор ФИДЕ и ассистент

Предлагаемый лектор семинара должен быть утвержден Комиссией арбитров ФИДЕ, и к участию в семинаре могут быть привлечены максимум два (2) ассистента.

Один местный ассистент лектора должен быть из одной или более чем из одной из следующих категорий:

- a) Арбитр из принимающей федерации, чтобы помогать с коммуникацией и/или технической организацией онлайн-семинара.
- b) Арбитр из принимающей федерации, который принимает участие в обучении местных арбитров.

Может быть назначен один дополнительный ассистент, который соответствует любому из следующих условий:

- a) является международным арбитром из Программы подготовки лекторов ФИДЕ;
- b) является текущим лектором, который хочет поддерживать или улучшить свои навыки лектора.

Только в случае онлайн-семинаров он может делить обязанности технического организатора с лектором.

#### 5.2.1.3 Технический организатор

В случае онлайн-семинара или семинара в смешанном формате необходима роль технического организатора.

Технический организатор является лицом со следующими обязанностями:

- a) рассылка приглашений из системы интернет-конференций;
- b) проверка присутствия участников семинара;
- c) решение всех вопросов с системой интернет-конференций;
- d) мониторинг вопросов от участников и их передача лектору и ассистентам;
- e) отчеты о посещаемости, технических и нетехнических вопросах в Комиссию арбитров.

Технический организатор несет ответственность за управление системой интернет-конференций (аудио и видео демонстрации экрана).

### 5.2.2 Процедура подачи заявки

Чтобы организовать семинар, принимающая федерация или аффилированная организация ФИДЕ из каталога ФИДЕ должна направить заявку в Комиссию арбитров ФИДЕ как минимум за один (1) месяц до планируемого начала семинара.

Если организация делегирована аффилированной организации национальной шахматной федерации, это должно быть указано на бланке заявки.

В заявке должна быть указана следующая подробная информация:

- a) Организатор, даты, подходящее место проведения, тип семинара и полное расписание.
- b) Ожидаемое количество участников.
- c) Темы, которые будут обсуждаться во время курса (с длительностью лекций).
- d) Представители организационного комитета семинара.
- e) Планируемый лектор для семинара (который должен быть утвержден Комиссией арбитров ФИДЕ) и ассистент (-ы).
- f) Планируемый технический организатор (который должен быть утвержден Комиссией арбитров ФИДЕ)– в случае с онлайн-семинарами или смешанными семинарами.
- g) Другие вопросы, относящиеся к семинару, такие как язык лекций, взносы для участников, условия проживания, контактная информация и т.д.

### 5.2.3 Взносы

Если семинар или экзамен подлежит оплате, с каждого участника соответственно взимается плата.

За исключением семинаров, которыми управляет напрямую Комиссия арбитров ФИДЕ, взносы должны оплачиваться ФИДЕ принимающей федерацией или аффилированной организацией ФИДЕ.

#### 5.2.3.1 Суммы, начиная с 1 января 2021 года

Взносы должны соответствовать Финансовым положениям ФИДЕ.

Начиная с 1 января 2021 года, взносы, определенные Комиссией арбитров, являются следующими:

- a) Взнос за экзамен FA: принимающей стороне выставляется счет 20 Евро за каждого участника экзамена FA.
- b) Взнос за сертификацию IA: принимающей стороне выставляется счет 30 Евро за каждого участника сертификационного семинара IA.
- c) Взнос за курс повышения квалификации: с каждого участника взимается 40 Евро за семинар непосредственно ФИДЕ.

#### 5.2.3.2 Исключения

Взносы должны быть одинаковыми в любой точке мира без каких-либо исключений. Однако в сотрудничестве с Комиссией планирования и развития ФИДЕ могут быть разработаны специальные программы развития с целью оказания финансовой поддержки участникам из определенных групп населения.

#### 5.2.4 Рассмотрение и публикация

Комиссия арбитров рассматривает заявки в максимально короткие возможные сроки после того, как они были получены.

Если необходимы пояснения или выдвигаются возражения, организационный комитет должен предоставить дополнительную информацию по запросу Комиссии.

Если заявка соответствует положениям, Комиссия подтверждает действительность и публикует информацию о семинаре в официальном календаре. В противном случае Комиссия может ответить отказом.

#### 5.2.5 Обучающие материалы

Всем участникам семинара должны быть предоставлены материалы для курса, включая подробное описание всех тем, которые будут обсуждаться.

#### 5.2.6 Отчетность и обработка результатов

- a) В течение одной недели после окончания семинара лектор должен предоставить результаты экзаменов и подать полный отчет в Комиссию арбитров ФИДЕ в соответствии с инструкциями, выданными Образовательной Командой Комиссии арбитров ФИДЕ. При необходимости в отчет также должны быть включены элементы оценки ассистента лектора из Программы подготовки лекторов ФИДЕ.
- b) В течение одной недели после окончания семинара наблюдатель должен представить полный отчет в Комиссию арбитров ФИДЕ.
- c) После окончания семинара все участники получают сертификаты об участии, которые предоставляют организаторы.

По получении отчетов согласно пунктам a) и b), Комиссия арбитров ФИДЕ проверяет отчет лектора и объявляет результаты. Затем национальной федерации или аффилированной организации ФИДЕ выставляется счет по оплате семинара или экзамена, если это применимо в соответствии с финансовыми положениями ФИДЕ.

Отчеты по результатам всех семинаров направляются в ФИДЕ на окончательное утверждение (Совет ФИДЕ, Конгресс, Генеральная ассамблея).

## **В06.3 – Положения ФИДЕ по классификации арбитров**

### **1. Общие положения**

Это Положение включает в себя все аспекты, связанные с классификацией шахматных арбитров международного уровня (международный арбитр (IA) и арбитр ФИДЕ (FA)).

#### 1.1 Статус арбитров

У шахматных арбитров (IA и FA) может быть два (2) разных статуса:

- активный (a);
- неактивный (i).

Статус используется для того, чтобы определять, допускается ли арбитр к судейству соревнований с обчетом рейтинга ФИДЕ или нет.

#### 1.2 Категории арбитров

Категории арбитров используются для того, чтобы классифицировать арбитров (IA и FA), исходя из имеющегося у них опыта, и определять, допускается ли назначение арбитра на мировые и континентальные соревнования.

1.2.1 Классификация международных арбитров (IA) включает в себя следующие категории:

- категория A;
- категория B;
- категория C;
- категория D.

1.2.2 Арбитры ФИДЕ (FA) классифицируются как категория D.

#### 1.3 Категории турниров

В данных положениях шахматные соревнования разделены на различные категории с указанием требований к назначению арбитров.

##### 1.3.1 Турниры категории A

Турниры категории A включают в себя только основные мировые соревнования, перечисленные ниже.

##### 1.3.1.1 Основные мировые соревнования

Следующие соревнования из официального календаря ФИДЕ считаются “основными мировыми соревнованиями” для классификации арбитров:

- а) Всемирная шахматная олимпиада среди мужчин и женщин (Open и Women).
- б) Цикл турниров за звание Чемпиона мира среди мужчин и женщин (Open и Women).
  - Матч за звание чемпиона мира ФИДЕ.
  - Турнир претендентов ФИДЕ.
  - Кубок мира ФИДЕ.
  - Гран-при ФИДЕ.

- Гранд Свисс ФИДЕ.

- c) Чемпионат мира по быстрым шахматам и блицу среди мужчин и женщин (Open и Women).
- d) Командный чемпионат мира среди мужчин и женщин (Open и Women).
- e) Юниорский чемпионат мира среди юношей и девушек (Open и Girls).

### 1.3.2 Турниры категории В

Турниры категории В включают в себя другие мировые соревнования, крупные континентальные соревнования и специальные турниры высшего уровня, перечисленные ниже.

#### 1.3.2.1 Другие мировые соревнования

Следующие соревнования из официального календаря ФИДЕ считаются “другими мировыми соревнованиями” для классификации арбитров:

- a) Чемпионат мира по шахматам среди ветеранов среди мужчин и женщин (Open и Women).
- b) Командный чемпионат мира по шахматам среди ветеранов среди мужчин и женщин (Open и Women).
- c) Всемирная юношеская олимпиада до 16-ти лет.
- d) Детско-юношеские первенства мира среди мальчиков и девочек и среди юношей и девушек (Open и Girls).
- e) Чемпионат мира среди школьников и студентов среди юношей и девушек (Open и Girls).
- f) Чемпионат мира среди любителей.
- g) Первенство мира по быстрым шахматам и блицу, юниорское и детско-юношеское среди мальчиков и девочек, юношей и девушек (Open и Girls).
- h) Чемпионат мира для игроков с ограниченными возможностями.
- i) Чемпионат мира среди юниоров для игроков с ограниченными возможностями.
- j) Другие новые соревнования, учрежденные ФИДЕ.

#### 1.3.2.2 Основные континентальные соревнования

Следующие соревнования из официального календаря ФИДЕ считаются “основными континентальными соревнованиями” для классификации арбитров:

- a) Личный континентальный чемпионат среди мужчин и женщин (Open и Women).
- b) Командный континентальный чемпионат среди мужчин и женщин (Open и Women).
- c) Чемпионат континента среди юниоров среди юношей и девушек (Open и Girls).
- d) Континентальный кубок клубов среди мужчин и женщин (Open и Women).
- e) Континентальный чемпионат по быстрым шахматам и блицу среди мужчин и женщин (Open и Women).

### 1.3.2.3 Соревнования высшего уровня

Следующие типы соревнований считаются “соревнованиями высшего уровня” для классификации арбитров:

- a) Открытые круговые турниры как минимум с десятью (10) участниками (6 в круговом турнире в два круга) со средним рейтингом выше 2600.
- b) Круговые турниры среди женщин как минимум с десятью (10) участницами (6 в круговом турнире в два круга) со средним рейтингом выше 2400.

Такие соревнования могут обсчитываться для классических шахмат, быстрых шахмат или блица.

### 1.3.3 Турниры категории С

Турниры категории С включают в себя другие континентальные соревнования и сильные по составу международные турниры, перечисленные ниже.

#### 1.3.3.1 Другие континентальные соревнования

Следующие соревнования из официального календаря ФИДЕ считаются “другими континентальными соревнованиями” для классификации арбитров:

- a) Континентальный чемпионат среди ветеранов среди мужчин и женщин (Open и Women).
- b) Континентальный командный чемпионат среди ветеранов среди мужчин и женщин (Open и Women).
- c) Детско-юношеское первенство континента среди мальчиков и девочек, юношей и девушек (Open и Girls).
- d) Континентальный чемпионат среди школьников и студентов среди юношей и девушек (Open и Girls).
- e) Континентальный чемпионат среди любителей.
- f) Первенство континента по быстрым шахматам и блицу, юниорское и детско-юношеское среди мальчиков и девочек, юношей и девушек (Open и Girls).
- g) Другие новые соревнования, учрежденные континентальными шахматными организациями.

#### 1.3.3.2 Сильные по составу международные соревнования

Следующие соревнования считаются “сильными по составу международными соревнованиями” для классификации арбитров:

- a) Открытые круговые турниры как минимум с десятью (10) участниками (6 в круговом турнире в два круга) со средним рейтингом выше 2500.
- b) Круговые турниры среди женщин как минимум с десятью (10) участницами (6 в круговом турнире в два круга) со средним рейтингом выше 2300.
- c) Шахматные соревнования, проводящиеся как минимум в 9 туров с участием более 150 игроков, командные или личные, включая минимум 75% игроков с рейтингом и

20 титулованных игроков (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) как минимум из трех (3) федераций.

- Как отдельный турнир или
- Как шахматный фестиваль (шахматное соревнование, которое охватывает несколько проходящих одновременно турниров).

Такие соревнования должны быть обсчитаны по рейтингу ФИДЕ для классических шахмат.

#### 1.3.4 Турниры категории D

У турниров категории D должны быть те же минимальные требования, что и у нормы для звания международного арбитра (IA).

## **2. Активные и неактивные международные арбитры и арбитры ФИДЕ**

2.1 Международный арбитр (IA) или арбитр ФИДЕ (FA) считается “неактивным”, если в течение периода, равного четырем (4) годам, он не прошел успешно курс повышения квалификации, организованный Комиссией арбитров ФИДЕ. Когда наступает дата “окончания активности” арбитра, его статус изменяется на “неактивный”.

2.1.1 Неактивный арбитр не может выполнять обязанности главного арбитра в каком-либо турнире с обсчетом рейтинга ФИДЕ, за исключением тех, в которых нет возможности получения норм для игроков.

2.1.2 Неактивный арбитр не может быть отобран для судейства в каком-либо официальном соревновании ФИДЕ или континентальном соревновании.

2.2 Дата “окончания активности” рассчитывается и обновляется путем добавления четырех (4) лет к:

2.2.1 дате присвоения звания арбитра ФИДЕ (FA), в случае недавно присвоенного звания FA;

2.2.2 последнему дню последнего курса повышения квалификации или сертификационного семинара международных арбитров (IA), который арбитр успешно прошел.

2.3 Получение нового звания или категории не влияет на дату окончания активности.

2.4 Неактивные международные арбитры (IA) и арбитры ФИДЕ (FA) отмечены как неактивные в своих профилях на сервере рейтингов ФИДЕ.

2.5 Неактивные международные арбитры (IA) и арбитры ФИДЕ (FA) могут снова считаться активными только после успешного прохождения курса повышения квалификации и после утверждения Комиссией арбитров.

2.6 Переход 2021 – для постепенного внедрения новых положений. Первоначальная дата окончания активности будет рассчитываться следующим образом, когда вступят в силу новые положения:

- 2.6.1 Активные арбитры с последним турниром в 2016 году или ранее: 31/12/2020, установлен неактивный статус.
- 2.6.2 Активные арбитры с последним турниром в 2017 году: IA 31/12/2021 – FA 31/12/2022.
- 2.6.3 Активные арбитры с последним турниром в 2018 году: 31/12/2022.
- 2.6.4 Активные арбитры с последним турниром в 2019 году: 31/12/2023.
- 2.6.5 Активные арбитры с последним турниром в 2020 году: 31/12/2024.

### **3. Категория А**

Категория А представляет собой самый высокий уровень классификации международных арбитров.

Чтобы пройти классификацию в категории А, арбитры должны соответствовать всем следующим критериям:

- 3.1 Обладают званием международного арбитра как минимум на протяжении пяти (5) лет.
- 3.2 Имеют “активный” статус арбитра.
- 3.3 Они показали превосходное знание Правил игры в шахматы и турнирных правил, и во время их деятельности в качестве арбитров на них не было наложено никаких взысканий.
- 3.4 Были классифицированы в категории В как минимум в течение двух (2) лет.
- 3.5 Работали в качестве главного арбитра или заместителя главного арбитра категории В за последние пять (5) лет с положительной оценкой:
  - а) как минимум в двух (2) турнирах категории А, которые перечислены в пункте 1.3.1, или
  - б) как минимум в одном (1) турнире категории А, которые перечислены в пункте 1.3.1, и трех (3) турнирах категории В, которые перечислены в пункте 1.3.2.

### **4. Категория В**

Категория В представляет собой второй по значимости уровень классификации Международных арбитров.

Чтобы пройти классификацию в категории В, арбитры должны соответствовать всем следующим критериям:

- 4.1 Обладают званием международного арбитра как минимум на протяжении трех (3) лет.
- 4.2 Имеют “активный” статус арбитра.
- 4.3 Они показали превосходное знание Правил игры в шахматы и турнирных правил, и во время их деятельности в качестве арбитров на них не было наложено никаких взысканий.

- 4.4 Были классифицированы в категории С как минимум в течение двух (2) лет
- 4.5 Работали в качестве главного арбитра или заместителя главного арбитра категории С за последние пять (5) лет с положительной оценкой:
  - а) как минимум в двух (2) турнирах категории В, которые перечислены в пункте 1.3.2, или
  - б) как минимум в одном (1) турнире категории В, которые перечислены в пункте 1.3.2, и трех (3) турнирах категории С, которые перечислены в пункте 1.3.3.

## **5. Категория С**

Категория С представляет собой третий по значимости уровень классификации международных арбитров.

Чтобы пройти классификацию в категории С, арбитры должны соответствовать всем следующим критериям:

- 5.1 Обладают званием международного арбитра как минимум на протяжении одного (1) года.
- 5.2 Имеют “активный” статус арбитра.
- 5.3 Они показали превосходное знание Правил игры в шахматы и турнирных правил, и во время их деятельности в качестве арбитров на них не было наложено никаких взысканий.
- 5.4 Работали в качестве главного арбитра или заместителя главного арбитра как международный арбитр категории D за последние пять (5) лет с положительной оценкой:
  - а) как минимум в двух (2) турнирах категории С, которые перечислены в пункте 1.3.3, или
  - б) как минимум в одном (1) турнире категории С, которые перечислены в пункте 1.3.3, и трех (3) турнирах категории D, которые перечислены в пункте 1.3.4.

## **6. Категория D**

Категория D присваивается по умолчанию всем арбитрам ФИДЕ или международным арбитрам.

## **7. Процедура подачи заявки для классификации международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA)**

- 7.1 Ответственность за классификацию международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA) по вышеупомянутым категориям несет Комиссия арбитров.
- 7.2 Заявки в Комиссию арбитров должна подавать федерация заявителя максимально быстро после последнего учитываемого соревнования при помощи бланка заявки на повышение классификации арбитра (IA3).
  - 7.2.1 В поданной заявке должно быть указано точное минимальное количество необходимых турниров, как описано в ст. 3.5, 4.5 и 5.4.
- 7.3 Все турниры, которые указаны для повышения категории, должны отличаться от турниров, которые уже использовались в предыдущей заявке на повышение категории или получение звания, и должны

начинаться после последнего повышения категории или присвоения звания.

7.4 Национальная федерация несет ответственность за регистрационный взнос.

7.4.1 Если федерация заявителя отказывается подавать заявку, заявитель может представить свой случай на рассмотрение Комиссии арбитров, которая займется его анализом.

7.4.2 Если выяснится, что достаточное основание для отказа отсутствует, заявитель может подать апелляцию в ФИДЕ и подать заявку (и оплатить) на категорию самостоятельно.

## **8. Назначение международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA) в соответствии с их категориями**

При назначении арбитров на мировые и континентальные соревнования необходимо учитывать соответствие между категориями арбитров и высоким уровнем таких турниров.

8.1 В качестве главных арбитров на мировые соревнования назначают только международных арбитров (IA) категории A или B.

8.2 Арбитры национального уровня не могут быть назначены на мировые соревнования без предварительного утверждения Комиссии арбитров ФИДЕ. Официальное назначение национальных арбитров может происходить только в исключительных обстоятельствах, однако главный арбитр может допустить нескольких из них в турнирный зал в качестве наблюдателей в учебных целях.

8.3 Далее в таблице приведены правила для назначения международных арбитров (IA) и арбитров ФИДЕ (FA) в зависимости от их категорий и самого соревнования.

<b>Роль/соревнование</b>	<b>Турнир категории A</b>	<b>Турнир категории B</b>	<b>Турнир категории C</b>	<b>Турнир Категории D</b>
Главный арбитр	A, B	A, B	A, B, C	Все IA и FA
Заместитель главного арбитра		A, B, C	Все IA и FA	
Сектор арбитр				
(Главный) секретарь				
Fair Play арбитр		Все IA и FA		
Арбитр	A, B, C			
Арбитр матча*	Все IA и FA	Все IA и FA		

\* в случае с командными соревнованиями арбитры, которые отвечают за контроль одного матча

## **В06.4 – Положение ФИДЕ по назначению арбитров на мировые соревнования**

### **1. Общие положения**

Эти положения регулируют назначение арбитров на турнирах ФИДЕ, организованных под эгидой Комиссии по глобальной стратегии, Комиссии по турнирам и Комиссии по Инвалидам.

Принцип заключается в структурированном управлении назначением арбитров:

- вовлечение различных заинтересованных сторон;
- соблюдение требований по количеству и качеству для каждой роли;
- рассмотрение всего календаря турниров;
- уравновешивание количества индивидуальных назначений за определенный период времени.

Основополагающим в этом процессе является Календарь ФИДЕ и количество должностей, которые должны быть назначены в:

Старшие роли: главный арбитр, заместитель главного арбитра, сектор арбитр, (главный) секретарь, античитерский судья \*.

Роли на площадке: арбитр, арбитр матча.

Для закрытия всех необходимых позиций создаются группы арбитров. Группа представляет собой список арбитров, имеющих право на назначение на определенный уровень роли, действительный в течение 2 лет.

*\* Ожидается, что античитерские роли (Fair Play) будут находиться под эгидой Комиссии ФИДЕ по Честной игре. Комиссия Арбитров может помочь в процессе отбора до тех пор, пока формальная система не будет завершена Комиссией ФИДЕ по Честной игре.*

### **2. Область применения**

#### **2.1 Турниры**

В соответствии с категориями турниров, определенными в Хэндбуке ФИДЕ В.06.3, Статья 1.3, сфера применения:

Все турниры категории А (Ст. 1.3.1)

Все турниры Категории В Мирового уровня (Ст. 1.3.2.1)

#### **2.2 Циклы назначений**

Правила назначения и квоты рассчитываются на основе 2-летнего цикла, чтобы охватить весь объем турниров, проводимых раз в два года.

Среднесрочная проверка групп может быть проведена Комиссией Арбитров ФИДЕ до 1 октября первого года текущего цикла. По результатам проверки может быть опубликован обновленный состав групп, действительный в течение второго года цикла.

#### **2.3 Позиции**

Все должности арбитров подпадают под действие настоящего положения.

### **3. Группы для выбора арбитров**

Четыре группы арбитров будут назначены Комиссией Арбитров ФИДЕ в соответствии с их Процессуальными правилами назначения арбитров:

- 1) Зеленая панель.
- 2) Синяя панель.
- 3) Красная панель.
- 4) Желтая панель.

Группы будут отобраны и опубликованы до 1 октября года, предшествующего Олимпиаде.

Группы будут отобраны сроком на 2 календарных года.

Арбитры, удаленные из группы во время цикла, могут быть заменены Комиссией арбитров на оставшуюся часть этого цикла.

Во время отбора арбитры, находящиеся под санкциями Дисциплинарного подкомитета Комиссии арбитров ФИДЕ, либо Этико-дисциплинарной комиссии, не подлежат отбору.

#### **3.1 Зеленая панель**

3.1.1 Арбитры, отобранные в Зеленую панель, могут быть назначены в качестве:

- 1) Главного арбитра турниров категории А.
- 2) Любая роль, на которую могут быть назначены члены синей, красной или желтой группы.

3.1.2 Зеленая панель будет состоять из 20 арбитров, все из которых должны быть категории А.

3.1.3 Зеленая панель будет использоваться для назначения:

- 1) Главных судьи всех турниров категории А.
- 2) Эквивалентное количество должностей главных судей в турнирах категории В.

#### **3.2 Синяя панель**

3.2.1 Арбитры, отобранные для синей панели, могут быть назначены в качестве:

- 1) Заместителя главного арбитра турниров категории А.
- 2) Главного арбитра турниров категории В.
- 3) Любая роль, на которую могут быть назначены члены Красной или Желтой группы.

3.2.2 Синяя панель будет состоять из 35 арбитров, все из которых должны быть категории А или В.

3.2.3 Синяя панель будет использоваться для назначения:

- 1) Главных судей всех турниров категории В, не входящих в Зеленую панель.
- 2) Заместителей главных арбитров
  - а) во всех турнирах категории А;
  - б) удвоенного эквивалентного количества позиций из пункта «а» в турнирах категории В.

### 3.3 Красная панель

- 3.3.1 Арбитры, отобранные для Красной панели, могут быть назначены в качестве:
  - 1) Сектор арбитра или (главного) секретаря турниров категории А.
  - 2) Заместителя главного арбитра турниров категории В.
  - 3) Любая роль, на которую могут быть назначены члены Желтой группы.
- 3.3.2 Красная панель будет состоять из 50 арбитров, все из которых должны быть категории А или В.
- 3.3.3 Красная панель будет использоваться для назначения:
  - 1) Заместителей главного арбитра всех турниров категории В, не входящие в синюю бригаду.
  - 2) Сектор арбитров и (главного) секретаря
    - а) во всех турнирах категории А;
    - б) удвоенного эквивалентного количества позиций из пункта «а» в турнирах категории В.

### 3.4 Желтая панель

- 3.4.1 Арбитры, отобранные для Желтой Панели, могут быть назначены на любые оставшиеся роли при условии, что их звание и категория арбитра соответствуют Таблице В06.3.8.3.
- 3.4.2 Для Желтой Панели нет заранее определенного размера, поскольку она содержит все оставшиеся заявки, оставленные в соответствии с Правилами процедуры назначения арбитров.

## **4. Ограничения на назначения**

- 4.1 Арбитры могут быть назначены главным арбитром не более чем на два (2) официальных мероприятия ФИДЕ в год.
- 4.2 Арбитры могут быть назначены заместителем главного арбитра не более чем на два (2) официальных мероприятия ФИДЕ в год.
- 4.3 Арбитры могут быть назначены не более чем на три (3) официальных соревнования ФИДЕ в год. Для данных целей «официальное соревнование ФИДЕ» определяется как отдельная запись в календаре

ФИДЕ. Например, чемпионат мира по рапиду и блицу — это один турнир.

4.3.1 Все стороны, ответственные за назначения, будут поддерживать связь с Комиссией Арбитров ФИДЕ, чтобы гарантировать, что эти максимумы не будут нарушены.

4.3.2 Все стороны, ответственные за назначение, будут оценивать количество номинаций потенциального кандидата на континентальных мероприятиях, чтобы обеспечить соответствующую ротацию на международном уровне.

## **5. Удаление из Панели**

5.1 Арбитры будут удалены из Панели, если применимо одно из следующих условий:

5.1.1 Они санкционированы Дисциплинарным подкомитетом Комиссии Арбитров ФИДЕ

5.1.2 Они санкционированы Этико-Дисциплинарной Комиссией

5.1.3 Они принимают назначения на турниры, которые нарушают ограничения, указанные в Статье 4. Такие арбитры не будут иметь права на назначение в Панель в следующем году.

5.2 Арбитры, в отношении которых проводится расследование либо Дисциплинарным подкомитетом Комиссии арбитров, либо Этико-Дисциплинарной Комиссией, будут временно лишены права на назначение до тех пор, пока вопрос не будет решен.

## **6. Назначение арбитров на турниры под эгидой Комиссии по Инвалидам и Комиссии по Турнирам**

6.1 Комиссия по Инвалидам и Комиссия по Турнирам несут ответственность за назначение главного арбитра, заместителей главного арбитра и античитерских арбитров на турниры под их эгидой, назначая только арбитров из соответствующих панелей. Эти кандидатуры должны быть одобрены Президентом ФИДЕ.

6.1.1 В исключительных обстоятельствах Президент ФИДЕ может принять решение о назначении арбитра из Панели ниже, чем ожидаемая (например, из Красной вместо Синей). В этом случае арбитр должен пройти специальный инструктаж со стороны Комиссии Арбитров ФИДЕ перед соревнованием.

6.2 Ожидается, что Комиссия по Инвалидам и Комиссия по Турнирам проконсультируются с Комиссией арбитров и с местным организатором турнира, если таковой имеется, прежде чем делать назначения.

6.3 Местный организатор турнира несет ответственность за назначение (главного) секретаря и сектор арбитров, которые должны исходить от соответствующей Панели. Не менее 50% арбитров матча или арбитров должны быть из соответствующей Панели. Остальные назначения могут быть арбитрами, не входящими в Панели, но только если они из принимающей федерации. Местный организатор турнира должен проконсультироваться с Комиссией арбитров, прежде чем делать назначения.

6.4 Не менее 25% от общего числа арбитров, назначенных на турнир, должны быть женщинами.

6.5 Не менее 25% от общего числа арбитров, назначенных на турнир, должны быть мужчинами.

## **7. Назначение арбитров на турниры под эгидой Комиссии по глобальной стратегии**

7.1 Комиссия по глобальной стратегии: будет нести ответственность за назначение арбитров на турниры под их эгидой, назначая только арбитров из соответствующей Панели. Эти кандидатуры должны быть одобрены Президентом ФИДЕ.

7.1.1 В исключительных обстоятельствах Президент ФИДЕ может принять решение о назначении арбитра из Панели ниже, чем ожидаемая (например, из Красной вместо Синей). В этом случае арбитр должен пройти специальный инструктаж со стороны Комиссии арбитров ФИДЕ перед соревнованием.

7.2 Ожидается, что Комиссия по глобальной стратегии проконсультируется с Комиссией Арбитров и с местным организатором турнира, если таковой имеется, прежде чем делать назначения.

7.3 В конкретном случае Олимпиады принимающая федерация может назначить до 25% от общего числа арбитров матча, которые не обязательно должны входить в состав Панелей, но должны соответствовать опубликованным правилам. Назначенные арбитры должны быть одобрены Комиссией по глобальной стратегии: с соблюдением следующих критериев:

Ни одна федерация не может иметь более 1 арбитра матча мужского пола и 1 арбитра матча женского пола.

Женщины должны составлять не менее 25% от общего числа назначенных арбитров.

Не менее 25% от общего числа назначенных арбитров должны быть мужчинами.

7.4 Не менее 25% от общего числа арбитров, назначаемых на календарный год турниров под эгидой Комиссии по глобальной стратегии должны быть женщинами.

7.5 Не менее 25% от общего числа арбитров, назначенных на календарный год турниров под эгидой Комиссии по глобальной стратегии должны быть мужчинами.

# ГЛАВА 11: ПОЛОЖЕНИЯ ФИДЕ ДЛЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ ОНЛАЙН

*Утверждено на заседании Совета ФИДЕ на Конгрессе ФИДЕ в декабре 2020 года.*

## **Введение**

Положения ФИДЕ для игры в шахматы онлайн предназначены для всех соревнований, в которых игроки играют на виртуальной шахматной доске и передают ходы через Интернет.

Везде, где это возможно, настоящие Положения должны быть идентичны Правилам игры в шахматы ФИДЕ и соответствовать правилам соревнований ФИДЕ. Они предназначены для использования игроками и арбитрами на официальных онлайн-соревнованиях ФИДЕ, а также в качестве технической спецификации для онлайн-шахматных платформ, на которых проводятся эти соревнования.

Настоящие Положения не могут охватывать все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время соревнований, но арбитр, обладающий необходимой компетентностью, здравым смыслом и объективностью, должен иметь возможность принять правильное решение на основе своего понимания настоящих Положений.

*Настоящие Положения составлены, насколько это возможно, с учетом существующих Правил игры в шахматы, признавая при этом процедуры, принятые основными игровыми онлайн-зонами, также известными под разными названиями, например, платформа. Комментарии, которые относятся к игре за доской, могут также применяться к этим правилам, когда это уместно.*

Перед судейством турнира арбитр обязан ознакомиться с тем, как эти правила будут применяться в игровой зоне, которая будет использоваться.

В этих правилах используется несколько терминов, которых нет в Правилах игры в шахматы. Они объясняются в Глоссарии. Арбитры, столкнувшиеся с незнакомым термином, должны в первую очередь обратиться к нему.

## **Часть I: Основные правила игры**

### **Статья 1: Применение Правил игры в шахматы ФИДЕ**

1.1 Статьи 1–3 Основных правил игры из Правил игры в шахматы ФИДЕ применяются полностью, за исключением Статьи 2.1.

1.2 Статья 2.1 Основных правил игры из Правил игры в шахматы ФИДЕ заменена Статьей 3.1 настоящего Положения.

1.3 Статьи 4 и 5 Основных правил игры из Правил игры в шахматы ФИДЕ заменены Статьями 3 и 5 настоящего Положения соответственно.

*Формат и стиль этого документа были разработаны таким образом, чтобы по возможности следовать всем Правилам игры в шахматы за доской.*

## **Часть II: Правила онлайн-шахмат**

### **Статья 2: Игровая зона**

2.1 Партии в онлайн-шахматы проводятся на виртуальной шахматной доске.

2.2 Виртуальная шахматная доска размещается в онлайн-игровой зоне, обычно в приложении или на веб-сайте.

*«Приложение» чаще называют «Платформой», а также «Шахматной программой» или «Порталом».*

2.3 Список ходов должен быть виден на экране арбитру и обоим игрокам на протяжении всей игры.

2.4 Каждый игрок несет ответственность за ознакомление с особенностями и функциями игровой зоны.

*Обратите внимание, что игрок обязан убедиться, что он знает, как работает платформа в отношении таких функций, как предварительный ход и т. д. (см. Статью 3.6). Арбитры могут указать на наличие (или отсутствие) некоторых функций используемой платформы, но не обязаны это делать. Арбитр не несет ответственности, если особенность не выделена и остается неизвестной игроку. Все игроки несут ответственность за ознакомление с функциями используемой платформы и за то, чтобы всё утвержденное программное обеспечение было актуальной версией.*

*Другие аспекты игровой зоны (платформы):*

#### **Жеребьевка**

*Системы жеребьевки, используемые платформами, могут отличаться от систем жеребьевки ФИДЕ. Арбитры должны знать об этой возможности. Арбитры должны узнать у организатора, будут ли пары создаваться автоматически платформой или создаваться (главным) секретарём, а также где будут публиковаться пары.*

*Большинство платформ могут создавать пары только на основе своей собственной рейтинговой системы. Такие платформы не могут использоваться для жеребьевки турниров, проводимых на основе рейтингов ФИДЕ.*

*На большинстве платформ учитываются только те игроки, которые вошли в систему на момент составления пар для тура. Если игрок опаздывает на игру или отключается (и не подключается повторно), некоторые платформы автоматически исключают игрока из всех будущих туров.*

#### **Тай-брейки**

*Если тай-брейки должны определяться платформой, арбитры должны попытаться проверить, как работают системы тай-брейков на этой платформе, сколько и какие типы тай-брейков доступны, а также правильно ли рассчитаны тай-брейки. Например, некоторые платформы не могут правильно обрабатывать несыгранные партии.*

*Если тай-брейк должен определяться главным арбитром отдельно, игроки должны быть проинформированы о том, что любой тай-брейк, отображаемый платформой, не имеет официального статуса и может не давать правильного результата.*

### **Статья 3: Перемещение фигур на виртуальной шахматной доске**

3.1 Виртуальная шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого (“белые” поля) и тёмного (“чёрные” поля) цвета. Поле правого нижнего угла шахматной доски белое.

3.2 Ходы делаются на виртуальной шахматной доске с помощью игрового устройства, например, компьютера с мышью или планшета.

*Обычно есть два способа переместить фигуры, в зависимости от предпочтений игроков. Они могут либо перетаскивать фигуры с помощью мыши, либо щелкать по фигуре, а затем снова щелкать по нужному квадрату.*

3.3 Игровая зона должна принимать только разрешенные ходы.

3.4 Игроку, имеющему ход, разрешается использовать любые технические средства, имеющиеся в игровой зоне, для выполнения своих ходов.

*Некоторые игровые зоны позволяют игрокам использовать электронную доску для ввода своих ходов на виртуальной шахматной доске. Это не разрешено в онлайн-шахматах, за исключением случаев, когда соревнование является гибридным, а контроль времени, используемый для соревнования, имеет добавление не менее 30 секунд на ход, начиная с хода 1. См. Статью 20.*

3.5 Как минимум, игровая зона должна давать возможность выбирать исходное и целевое поле, чтобы сделать свой ход.

3.6 Следующие дополнительные опции могут быть активированы и использованы игроком:

а) Умный ход: игрок может сделать свой ход, выбрав одно поле, когда можно сделать уникальный ход с использованием этого поля.

б) Предварительный ход: игрок делает свой ход до того, как его противник сделал свой ход. Ход автоматически выполняется на доске как немедленная реакция на ход противника.

*В большинстве игровых зон, если предварительный ход будет невозможным, он не будет сыгран автоматически, поэтому штрафа нет.*

с) Автоматическое превращение в ферзя: игрок может настроить игровую зону, чтобы принудительно превращать в ферзя без выбора фигуры.

*Арбитр в своем вступительном слове может указать, какие из этих функций доступны или недоступны игрокам, но не обязан это делать. Если игрок не знает о таких доступных вариантах, это его личная ответственность.*

3.7 Все ходы и показания часов после каждого хода автоматически записываются игровой зоной и видны обоим игрокам.

3.8 Если игрок не может передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром.

### **Статья 4: Виртуальные шахматные часы**

4.1 «Виртуальные шахматные часы» означают индикацию времени обоих игроков в игровой зоне.

4.2 Когда игрок сделал свой ход на шахматной доске, его часы автоматически остановятся, а часы противника запустятся.

4.3 Если игрок отключается от игровой зоны во время игры, то его часы продолжают идти.

*В некоторых игровых зонах есть функция «Вызов арбитра». Если это используется, часы могут быть приостановлены до тех пор, пока арбитр не возобновит игру.*

4.4 Каждый игрок должен выполнить минимальное количество ходов или все ходы за отведенный период времени, включая любое дополнительное количество времени на каждый ход. В положении о соревнованиях это будет указано заранее.

4.5 Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком. Однако игра автоматически заканчивается вничью, если позиция такова, что противник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешенных ходов.

### **Статья 5: Завершение игры**

5.1 Партию выигрывает игрок, поставивший мат королю соперника.

5.2 В игре побеждает игрок, чей противник объявляет о своей сдаче, нажав кнопку «сдаться» или другим способом, доступным в игровой зоне.

5.3 Игрок может предложить ничью любым способом, предусмотренным игровой зоной.

Предложение не может быть отозвано и остается в силе до тех пор, пока противник не примет его, не откажется от него, сделав ход, или игра не будет завершена иным образом.

*Некоторые игровые зоны позволяют игрокам договариваться о ничьей без совершения ходов, в то время как другие имеют ограничение на количество ходов для предложения ничьей.*

*В командных соревнованиях в положении турнира должно быть указано, разрешено ли капитанам команд участвовать в процессе подачи или принятия предложений о ничьей.*

5.4 Игра автоматически заканчивается ничьей, когда:

5.4.1 та же позиция появилась в третий раз (как описано в Статье 9.2.2 Правил игры в шахматы ФИДЕ);

5.4.2 у игрока, который должен сделать ход, нет возможного хода, и его / ее король не находится под шахом. Считается, что игра заканчивается «патом»;

5.4.3 возникла позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю противника любой серией возможных ходов;

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

*Некоторые игровые зоны могут автоматически присуждать ничьи в других позициях. Обычно это будут позиции, в которых мат крайне маловероятен, например Кр+К против Кр+К. Арбитр должен быть достаточно хорошо знаком с используемой платформой, чтобы знать, как платформа будет реагировать на такие ситуации, и при необходимости объяснять ситуацию игроку.*

## **Часть III: Правила онлайн-соревнований**

### **Статья 6: Типы соревнований**

6.1 Онлайн-соревнования могут проводиться в следующих форматах:

6.1.1 «Шахматное онлайн-соревнование» без специального наблюдения за игроками, возможно, автоматизированное игровой зоной без наблюдения арбитра. «Онлайн-шахматы» — наиболее общий термин для игры в шахматы в Интернете. Регламент такого рода соревнований определяется игровыми зонами.

6.1.2 Соревнование «Онлайн-шахматы под наблюдением» — это соревнование, в котором игроки находятся под дистанционным контролем арбитра (см. Часть III а).

6.1.3 Соревнование «Гибридные шахматы» — это соревнование, в котором все игроки физически контролируются арбитром, пока они играют онлайн (см. Часть III б).

6.2 В положении о соревновании должен быть указан вид соревнования, указанный в Статье 6.1.

*В гибридных шахматах игроки собираются в нескольких местах. На каждом объекте должен присутствовать, по крайней мере, один арбитр, физически присутствующий для наблюдения за ходом турнира, в частности, за соблюдением процедур честной игры.*

*Составление пар в таких турнирах может быть сделано удалённо и доступно для игроков и арбитров на различных площадках.*

### **Статья 7: Система очков**

7.1 Если положение о соревновании не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию, или выиграл присуждением получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл присуждением, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

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

*Некоторые игровые зоны предоставляют свободу для нестандартных систем подсчета очков.*

*Некоторые примеры:*

*Победа = 2 очка, Ничья = 1 очко, Проигрыш = 0 очков с дополнительными очками за последующие победы, например:*

- *2-я победа подряд = 3 очка, 3-я и все последующие победы в серии = 4 очка.*
- *После двух побед подряд игры набирают двойные очки: Победа = 4 очка, Ничья = 2 очка, Проигрыш = 0 очков (необязательно)*

*После ничьи последующие ничьи оцениваются в 0 очков (необязательно).*

## **Часть III а: Правила онлайн-соревнований с наблюдением**

### **Статья 8: Общие положения**

8.1 «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», а также туалеты или комнаты отдыха. Игровая зона определяется как комната, в которой игрок делает свои ходы. Положение о соревновании может включать, чтобы игровая площадка была под наблюдением камер.

8.2 Никому, кроме игрока, не разрешается находиться на игровой площадке без разрешения арбитра.

*Если игроку требуется помощник, арбитр должен дать соответствующее разрешение. Однако арбитр оставляет за собой право указать, что тот или иной ассистент неудовлетворителен.*

8.3 Контроль времени, и способ его реализации указываются в положении о соревновании.

*Некоторые игровые зоны предоставляют свободу для нестандартного контроля времени, такого как Берсерк. Когда игрок активирует опцию «Берсерк» в начале игры, он теряет половину своего времени, но выигрыш приносит одно дополнительное турнирное очко. Берсерк в контроле времени с добавлением также отменяет добавление.*

8.4 Если игровая зона позволяет игрокам перемещать фигуры в нарушение Статьи 3.3 (невозможные ходы), в регламенте соревнований должно быть указано, как поступать с такими нарушениями.

*Немногие игровые зоны допускают такую возможность, но обязанность арбитра установить это до начала игры.*

8.5 В положении о соревновании заранее должно быть указано время опоздания. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Если положение о соревновании устанавливает определённое, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе.

8.6 Игровая зона должна записывать предложение ничьей рядом с ходом игрока, когда предлагается ничья.

*Статья 8.6 не применяется к большинству игровых зон; однако они делают ничью очевидной для игрока другими способами.*

## **Статья 9: Поведение игроков**

9.1 Игроки не должны предпринимать никаких действий, наносящих ущерб репутации игры в шахматы, включая поведение игрока перед камерами.

9.2 Каждый игрок должен подключиться к игровой зоне с помощью авторизованного устройства, чтобы получить доступ к своим партиям.

9.3 Каждый игрок должен использовать свой личный кабинет при проведении партий соревнования в игровой зоне.

9.4 Игроки должны носить соответствующую одежду, когда их видно на камеру, и соблюдать дресс-код соревнований, если таковой имеется.

9.5 Во время игры игрок может покинуть игровую площадку или игровое помещение только с разрешения арбитра.

9.6 Во время игры игрокам запрещается пользоваться любыми электронными устройствами, заметками, источниками информации или советами, а также анализировать любую партию на другой шахматной доске.

9.7 Игрокам не разрешается носить наушники в ушах или над ушами во время игры.

9.8.1 Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства, не одобренные специально арбитром. Однако правила мероприятия могут разрешать хранить такие устройства очень близко к игровой площадке только в качестве помощи для обеспечения резервного интернета.

9.8.2 Если становится очевидным, что у игрока есть запрещенное устройство в игровой зоне, игрок проигрывает игру. Сопернику присуждается победа. Положение о соревновании может предусматривать другое, менее строгое наказание. Главный арбитр также может принять решение об исключении игрока из соревнований.

9.8.3 Арбитр может потребовать от игрока показать свою одежду, сумки, содержимое ящиков/шкафов или другие предметы. Тело игрока, включая уши, также может быть осмотрено. Эти проверки будут проводиться с помощью камеры. Если проверяется тело игрока, кроме ушей, это должно быть сделано наедине лицом того же пола. Эта проверка не должна быть записана.

9.9 Курение, в том числе электронных сигарет, запрещено, когда это видно на камеру.

*Известно, что игроки спрашивали, почему им нельзя курить в собственных домах. Игроку не запрещается курить, нельзя только курить на виду. Если игра идёт на камеру, то можно ожидать зрителей. Нельзя допускать пропаганды курения, особенно среди молодежи.*

9.10 Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Сюда входят необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей, отправка неуместных сообщений или введение источника шума в игровую зону.

9.11 Нарушение любой части Статей 9.1 – 9.10 влечет за собой санкции в соответствии со Статьей 10.9.

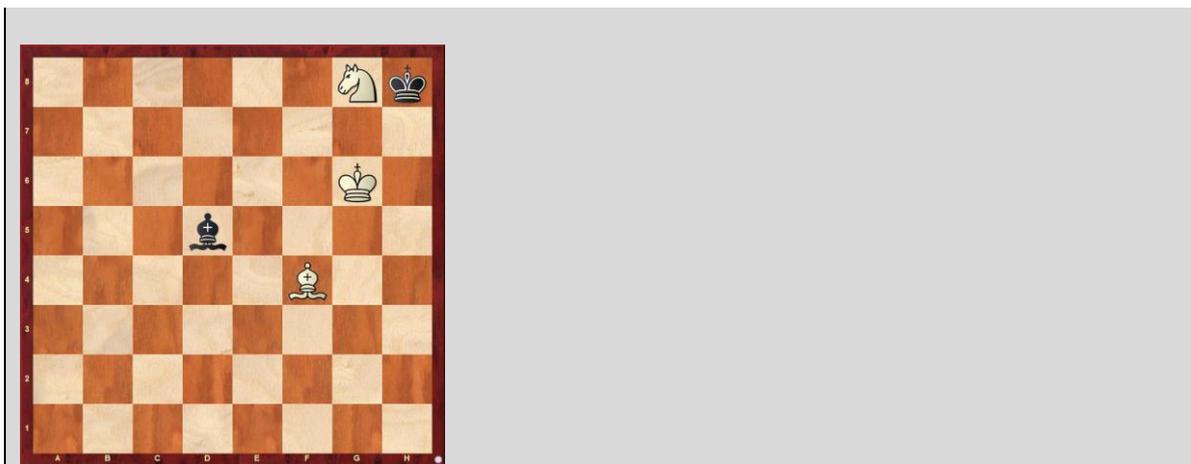
9.12 Игроки, завершившие свои партии, считаются зрителями и должны выполнять указания арбитра и регламент соревнований. Например: отключить их микрофоны, выключить их камеры и/или прекратить демонстрацию экрана.

*Правила турнира могут требовать от игроков, которые завершили свои игры, отключиться от Системы видеоконференцсвязи незадолго до начала следующего тура или оставить камеру включенной, пока они в видеоконференцсвязи.*

9.13 Игрок имеет право запросить у арбитра разъяснение отдельных пунктов Положения ФИДЕ для игры в шахматы онлайн.

9.14 Если регламентом соревнований не предусмотрено иное, игрок может обжаловать решение арбитра. Сюда входят апелляции на результат игры, даже если результат был установлен игровой зоной и одобрен арбитром.

*В этой позиции черные играют 1...Схg8 и игровая зона присуждает ничью. Белые апеллируют к тому, что 2. Се5 является матом. Есть надежда, что арбитр может исправить решение, в этом случае можно ожидать успешного обжалования. См. статью 15.4.*



9.15 Игроки могут наблюдать за другими партиями своего текущего соревнования при условии, что они соблюдают инструкции о разрешенном поведении во время игры и отображают только текущую позицию, время и/или результат. Игрокам запрещается доступ к любому анализу игры во время игры.

### **Статья 10: Роль арбитра**

10.1 Арбитр должен следить за соблюдением Положений ФИДЕ для игры в шахматы онлайн.

10.2 Арбитр должен:

10.2.1 обеспечить честную игру;

10.2.2 действовать наилучшим образом в интересах соревнования;

10.2.3 обеспечить поддержание хороших условий для игры;

10.2.4 следить, чтобы игрокам не мешали;

10.2.5 контролировать ход соревнования;

10.2.6 принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;

10.2.7 следовать античитерским правилам или Положениям ФИДЕ для игры в шахматы онлайн.

10.3 Арбитры должны наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых ими решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

10.3.1 Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями и игроками.

10.4 Арбитр должен надлежащим образом осмотреть игровую площадку перед началом игры.

*Игрок должен помогать арбитру в этом и, следовательно, должен выполнять любые требуемые движения камеры. Если игрок отказывается, арбитр должен соответствующим образом применить Статью 10.9.*

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

*Обратите внимание, что в некоторых игровых онлайн-зонах это может быть невозможно, а в других требуется определенный опыт. Арбитр должен заранее узнать, как действовать в таких ситуациях.*

10.6 Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Положениях ФИДЕ для игры в шахматы онлайн.

10.7 Участники соревнования, играющие другие партии, не должны разговаривать или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.

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

*Примером ситуации, когда арбитр может разрешить использование мобильного телефона, может быть проблема с обычным подключением к Интернету, и это является единственной альтернативой. См. Статью 11.1.1.*

10.9 Арбитр может применять следующие виды наказаний:

10.9.1 предупреждение;

10.9.2 увеличение оставшегося времени у соперника;

10.9.3 уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;

10.9.4 увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;

10.9.5 уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;

10.9.6 присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);

10.9.7 назначение штрафа, объявленного заранее;

10.9.8 исключение из одного или нескольких туров;

10.9.9 исключение из соревнования.

*См. также Статью 13.4.*

## **Статья 11: Отключения**

11.1 Ответственность за подключение к игровой зоне лежит на игроке. Это включает в себя обеспечение стабильного подключения к Интернету и работающее игровое устройство.

11.1.1 Игрок может поддерживать свое соединение через мобильное устройство только с предварительного разрешения арбитра.

11.2 Игрок должен следовать указаниям арбитра относительно своего присутствия в игровой зоне.

*Игрокам необходимо сообщить, как они могут связаться с арбитром во время игры в случае возникновения проблемы, например, временного отключения. Самая большая проблема с общением во время игры заключается в том, что облегчение общения одновременно вызывает проблемы честной игры. Арбитрам*

*необходимо найти баланс между наличием открытых каналов связи в случае возникновения проблем и поддержанием контроля честной игры. Это может варьироваться в зависимости от типа соревнования.*

11.3 В регламенте соревнований должны быть указаны последствия и возможные санкции в случае отключения от игровой зоны во время игровой сессии.

11.4 Если игрок отключается от игровой зоны во время игры, то его часы продолжают идти.

11.4.1 Если игрок может повторно подключиться к игре до того, как истечет его оставшееся время обдумывания, он/она должен продолжить игру с оставшимся временем обдумывания на его/ее часах. Арбитр должен решить, уместны ли дальнейшие санкции.

11.4.2 Если игрок не может повторно подключиться к игре до истечения оставшегося времени на обдумывание, то этот игрок должен проиграть игру, если в правилах соревнований не указано иное (включая количество времени, в течение которого отключившийся игрок должен повторно подключиться). Однако игра заканчивается вничью в ситуации, описанной в Статье 4.5.

*В правилах турнира может быть указано, что игроки должны повторно подключиться в течение фиксированного периода времени, например, 5 минут. Если игрок этого не сделает, то игра будет аннулирована. Однако в течение этого периода и с предварительного согласия арбитра игрок может использовать мобильное устройство для повторного установления соединения.*

11.5 Во время отключения оба игрока не должны покидать свои места без разрешения арбитра.

## **Статья 12: Игровое устройство**

12.1 Во время игры игрок должен использовать один экран и делить его с арбитром, если иное не указано в регламенте соревнований.

12.2 Во время игровой сессии арбитр должен иметь доступ по запросу к открытым приложениям на устройстве игрока.

12.3 Никакое приложение, кроме того, которое использовалось для игры, и система видеоконференцсвязи не должны быть открыты на устройстве игрока во время сеанса, если только это не разрешено арбитром.

## **Статья 13: Система видеоконференцсвязи**

13.1 При игре под видеонаблюдением на соревнованиях должна быть предусмотрена система видеоконференцсвязи (СВК) для использования игроками и арбитрами. Система должна иметь следующие особенности:

13.1.1 Полный вид игрока, отображающий как минимум его лицо и, при необходимости, его игровую площадку;

*При необходимости этого можно добиться, используя более одной камеры.*

13.1.2 Звук игрока и окружающего пространства (через микрофон);

13.1.3 Поддержка совместного использования экрана игроком (под управлением игрока и Арбитра).

13.2 Каждый игрок обязан подключиться к СВК в указанное арбитром время и оставаться на связи в течение всего сеанса.

*Указанное время может быть раньше времени начала игры, чтобы арбитр мог провести визуальный «обход» игровой площадки. Если это так, то ссылка должна оставаться активной с этого момента до конца игры.*

*Игрокам может быть разрешено покинуть СВК после завершения их собственных игр, но в турнирах с более чем одним туром в день они обязаны своевременно подключиться к следующему туру.*

13.3 Если игрок отключается от СВК, но остается подключенным к игровой зоне, то игроку запрещается перемещать фигуру на шахматной доске, пока он не подключится к СВК повторно.

13.4 В регламенте соревнований может быть указано, что система желтых (предупреждение) и красных (проигрыш) карточек применяется для поддержки обработки санкций в связи с отключением от СВК.

*В турнирах, проводимых под видеонаблюдением, арбитр в игровой зоне должен постоянно наблюдать за игроками или их демонстрацией экрана во время игры. Другие обязанности на турнире должны быть возложены на других арбитров или выполняться после тура.*

#### **Статья 14: Камеры и микрофоны**

14.1 При игре под видеонаблюдением игрок должен использовать веб-камеру, которая полностью показывает его лицо во время игры. Отображаемое изображение не должно скрывать окружение игрока, т.е. не допускается использование виртуального фона.

*Виртуальный фон можно использовать, чтобы скрыть источник помощи; следовательно, это не разрешено.*

14.2 Освещение помещения должно быть достаточным для того, чтобы арбитр мог следить за видеокартинкой и движением глаз игрока, и трансляцией.

*Игрок, который постоянно смотрит в фиксированную область, может получать анализ своей игры с устройства или человека, находящегося в той области.*

14.3 Микрофон игрока должен всегда передавать арбитру любые звуки, слышимые рядом с игроком.

*Это должно помочь обнаружить любого, кто вне поля зрения говорит ходы игроку.*

14.4 В регламенте соревнований может быть указано, что требуются дополнительные устройства наблюдения (например, камеры).

#### **Статья 15: Нарушения**

15.1 Каждый игрок имеет право обратиться за помощью к арбитру. Если игрок вызывает арбитра, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока уважительная причина для этого. Если у игрока нет уважительной причины для этого, он может быть оштрафован в соответствии со Статьей 10.9.

15.2 Если во время игры до того, как каждым игроком были сделаны 10 ходов, обнаруживается, что партия началась цветами, которые противоположны назначенным, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. После 10 или более ходов, игра должна быть продолжена.

15.3 Если партия не была автоматически завершена вничью, когда произошла одна из ситуаций, описанных в Статье 5.4 (автоматическая ничья), арбитр объявляет партию ничьей.

15.4 Если игровая зона автоматически объявляет ничью в нарушение Статьи 4.5 (возможность мата все ещё существует), арбитр имеет право изменить автоматический результат.

15.5 Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно настроить часы. Арбитр должен установить правильную настройку и скорректировать время, если это необходимо. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.

15.6 Если по какой-либо причине игра должна быть прервана, арбитр, если это возможно, останавливает шахматные часы. Если это невозможно, арбитр может добавить дополнительное время одному или обоим игрокам.

### **Часть III в: Правила соревнований по гибридным шахматам**

#### **Статья 16: Общие положения**

16.1. Главный организатор определяет игровые зоны для соревнований. Каждая игровая площадка находится под контролем местного организатора.

16.2 Каждый местный организатор обязан предоставить игровую зону, подходящую для проведения соревнований по гибридным шахматам. «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром. «Игровая площадка» определяется как место, где играют партии соревнования. Доступ в игровую зону разрешен только игрокам и арбитру.

16.3 Каждая игровая площадка должна контролироваться камерами.

*Ожидается, что арбитры будут следовать обычным процедурам наблюдения, а также правилам социального дистанцирования, если это применимо.*

16.4 В каждой игровой зоне должны применяться меры честной игры в соответствии с античитерскими рекомендациями и античитерскими мерами защиты. Никому без разрешения арбитра не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.

16.5 Каждый Местный организатор несет ответственность за обеспечение подключения к интернету в месте проведения соревнований. Игроки не несут ответственности за свое подключение к хостинговой интернет-платформе и к системе связи (если это требуется регламентом соревнований), если в регламенте соревнований не указано иное.

*Поскольку игроки не могут нести ответственность за какие-либо проблемы, вызванные хостинговой интернет-платформой, в правилах соревнований должно быть указано, что будет, если такой случай произойдет. Желательно, чтобы у местного организатора/арбитра был запасной вариант, такой как подключение к интернету через мобильный телефон любого из официальных лиц.*

16.6 В каждой игровой зоне электронные устройства, используемые для проведения онлайн-партий (игровые устройства), предоставляются местным организатором, если иное не предусмотрено регламентом соревнований.

*Если турнир проводится так, что игроки должны приносить свои собственные устройства (ноутбуки и т. д.), то должны применяться положения Статьи 12. В этих обстоятельствах арбитр может напомнить игрокам о том, какое программное обеспечение разрешено использовать. Разрешенное программное обеспечение должно соответствовать Статье 16.7.*

16.7 Во время игры каждый игрок должен иметь доступ на своём игровом устройстве к виртуальной шахматной доске и любому программному обеспечению, необходимому для этой цели. Никакой другой веб-сайт, приложение или программное обеспечение не могут быть открыты на игровом устройстве. Единственным исключением может быть система (видео) связи, если это требуется регламентом соревнований.

16.8 Для каждой игровой зоны будут назначены как минимум два арбитра: местный главный арбитр (МГА) и местный технический арбитр (МТА).

16.9 Общее количество арбитров, необходимое для каждой игровой зоны, будет варьироваться в зависимости от вида мероприятия, системы игр, количества участников и важности соревнования.

16.10 Если игровая зона позволяет игрокам перемещать фигуры в нарушение Статьи 3.3 (невозможные ходы), в регламенте соревнований должно быть указано, как поступать с такими нарушениями.

16.11 В положении о соревновании заранее должно быть указано время опоздания. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Если положение о соревновании устанавливает определённое, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе.

16.12 Игровая зона должна записывать предложение ничьей рядом с ходом игрока, когда предлагается ничья.

### **Статья 17: Поведение игроков**

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

17.2 Игрокам не разрешается использовать собственные игровые устройства в игровой зоне, если иное не предусмотрено регламентом соревнований.

17.3 Во время игры игрокам запрещается иметь при себе какие-либо электронные устройства, не одобренные специально арбитром. Арбитр может потребовать от игрока разрешить осмотр его/ее одежды, сумок, других предметов или тела наедине. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если становится очевидным, что у игрока есть запрещенное устройство в игровой зоне, игрок проигрывает игру. Сопернику присуждается победа. Положение о соревновании может предусматривать другое, менее строгое наказание. Главный арбитр также может принять решение об исключении игрока из соревнований.

17.4 Положением о соревновании может быть разрешено хранение личных электронных устройств в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Эта сумка должна быть размещена по согласованию с МГА.

17.5 Во время игры игрокам запрещено пользоваться какими-либо записками, источниками информации или получать советы.

17.6 Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Сюда входят необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей, отправка неуместных сообщений или введение источника шума в игровую зону.

17.7 Во время игры игрок может покинуть игровую площадку или игровое помещение только с разрешения арбитра.

17.8 Игроки должны соблюдать дресс-код соревнований, если таковой имеется.

17.9 Нарушение любой части Статей 17.1 – 17.8 влечет за собой санкции в соответствии со Статьей 18.4.

17.10 Игрок имеет право запросить у арбитра разъяснение отдельных пунктов Положения ФИДЕ для игры в шахматы онлайн.

17.11 Если регламентом соревнований не предусмотрено иное, игрок может обжаловать решение арбитра. Сюда входят апелляции на результат игры, даже если результат был установлен игровой зоной и одобрен арбитром.

*Некоторые игровые зоны могут не распознавать возникновение ситуации, описанной в Статье 5.4.3 или могут указать, что это произошло, хотя на самом деле это не так. В таких ситуациях арбитр должен вмешаться, если это возможно, и может изменить результат, если это возможно.*

*Ниже приведен пример:*

*Если черные сыграют ... h2, то это позволяет белым сыграть Kg3#. Однако, если черные позволят своему времени истечь, некоторые серверы платформы автоматически объявят эту партию ничьей. В таких маловероятных ситуациях и в зависимости от регламента турнира игроки могут попросить главного арбитра рассмотреть ситуацию в отношении отмены данной ничьей.*



## **Статья 18: Роль арбитра**

18.1. Арбитры должны следить за соблюдением настоящих Положений.

18.2 Арбитр должен:

18.2.1 обеспечить честную игру;

18.2.2 действовать наилучшим образом в интересах соревнования;

18.2.3 обеспечить поддержание хороших условий для игры;

18.2.4 следить, чтобы игрокам не мешали;

18.2.5 контролировать ход соревнования;

18.2.6 принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи;

18.2.7 следовать Античитерским рекомендациям ФИДЕ и Античитерским мерам защиты (см. Статью 16.4).

18.3 Арбитры должны наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых ими решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях.

18.4 Арбитр может применять следующие виды наказаний:

18.4.1 предупреждение;

18.4.2 увеличение оставшегося времени у соперника;

- 18.4.3 уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила;
- 18.4.4 увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии;
- 18.4.5 уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила;
- 18.4.6 присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
- 18.4.7 назначение штрафа, объявленного заранее;
- 18.4.8 исключение из одного или нескольких туров;
- 18.4.9 исключение из соревнования.
- 18.5 Перед началом каждой игры каждый МГА несет ответственность за проверку того, что все игровые устройства соответствуют требованиям Статьи 16.7.
- 18.6 Перед началом каждой игры каждый МГА несет ответственность за проведение проверки всех игроков на честность.
- 18.7 Каждый МГА отвечает за мониторинг записей камер объекта.
- 18.8 Каждый МГА несет ответственность за мониторинг подключения каждого игрока к хостинговой интернет платформе и к системе связи (если это требуется регламентом соревнований) до и во время каждой партии.
- 18.9 Каждый МГА должен немедленно сообщить главному арбитру о каждом случае отключения. После разрыва подсоединения, в зависимости от конкретных обстоятельств, главный арбитр принимает решение, включая, помимо прочего:
- a) возобновление игры с отложенной позиции,
  - b) уменьшение оставшегося времени отключенного игрока,
  - c) перезапуск игры с исходной позиции с тем же ограничением по времени,
  - d) возобновление игры с исходной позиции с меньшим контролем времени.

### **Статья 19: Нарушения**

19.1 Каждый игрок имеет право обратиться за помощью к арбитру. Если игрок вызывает арбитра, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока уважительная причина для этого. Если у игрока нет уважительной причины для этого, он может быть оштрафован в соответствии со Статьей 18.4.

19.2 Если во время игры до того, как каждым игроком были сделаны 10 ходов, обнаруживается, что партия началась цветами, которые противоположны назначенным, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. После 10 или более ходов, игра должна быть продолжена.

19.3 Если партия не была автоматически завершена вничью, когда произошла одна из ситуаций, описанных в Статье 5.4 (автоматическая ничья), арбитр объявляет партию ничьей.

19.4 Если игровая зона автоматически объявляет ничью в нарушение Статьи 4.5 (возможность мата все еще существует), арбитр имеет право изменить автоматический результат.

19.5 Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно настроить часы. Арбитр должен установить правильную настройку и скорректировать время, если это необходимо. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.

19.6 Если по какой-либо причине игра должна быть прервана, арбитр, если это возможно, останавливает шахматные часы. Если это невозможно, арбитр может добавить дополнительное время одному или обоим игрокам.

#### **Статья 20: Использование традиционных шахматных наборов на гибридных соревнованиях**

*Если используемый в соревновании контроль времени имеет добавку не менее 30 секунд на каждый ход, начиная с 1-го, в регламенте соревнований может быть указано, что игрокам для удобства во время игры разрешается использовать традиционные шахматные наборы (доски и фигуры). В этом случае применяются следующие положения:*

20.1. Виртуальная шахматная доска и виртуальные шахматные часы остаются окончательным отчетом об игре.

20.2. В конкретных регламентах соревнований должно быть указано необходимое количество арбитров.

20.3. Ходы, сыгранные на виртуальной шахматной доске, могут сопровождаться отчетливо слышимым звуковым сигналом (щелчком), чтобы каждый игрок мог без задержки узнать о последнем ходе, сделанном его противником. Это должно быть реализовано таким образом, чтобы не мешать другим партиям.

20.4. Каждый игрок несет ответственность за перемещение фигур на своей традиционной доске. Единственным разрешенным действием на традиционной доске является воспроизведение ходов, сделанных каждой стороной на виртуальной доске.

*Положения для игроков-инвалидов приведены в Приложении 2.*

20.5. Ни одному игроку не разрешается делать свой ход на виртуальной доске (кроме первого хода белых) до того, как он воспроизведет свой предыдущий ход на традиционной доске. Позиция на традиционной шахматной доске всегда должна оставаться такой же, как и на виртуальной; единственная допустимая разница - это задержка последнего хода.

20.6. В случае нарушения Статей 20.4-20.5 арбитр имеет право вмешаться, и применяются санкции, описанные в Статье 18.4.

20.7. Конкретный регламент соревнований могут предписывать игрокам обязательное использование бланков для записи партии.

*Гибридные соревнования могут быть представлены для рейтинга ФИДЕ при условии соблюдения следующих положений из Положения о Рейтинге ФИДЕ:*

*Игра должна проходить в соответствии с Правилами соревнований ФИДЕ по гибридным шахматам.*

*Рейтинговые турниры должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за предоставление результатов и рейтинговых сборов. Турнир и расписание его игр должны быть зарегистрированы за неделю до начала турнира. Председатель Квалификационной*

*Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он также может разрешить обсчет турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за неделю до начала турнира. Все турниры, проводимые в гибридном формате должны быть одобрены председателем КК в индивидуальном порядке. Турниры, в которых будет возможно выполнение норм, должны быть зарегистрированы заранее за 30 дней.*

## ПРИЛОЖЕНИЕ I. Античитерские рекомендации ФИДЕ для онлайн-соревнований с наблюдением

Следующие положения относятся к онлайн-шахматам. Они применяются ко всем официальным соревнованиям ФИДЕ. Для национальных и частных соревнований настоятельно рекомендуется принять эти правила с поправками, если это необходимо.

### А. Общие положения

1. Все игры соревнования должны контролироваться программой мониторинга (программой честной игры) во время и/или после игры.
2. Единственным программным обеспечением честной игры, одобренным ФИДЕ, является Инструмент ФИДЕ для скрининга партий (FIDE Game Screening Tool) Другое программное обеспечение требует явного одобрения Комиссией по честной игре ФИДЕ.

*Инструмент ФИДЕ для скрининга партий — это интернет-система, разработанная и управляемая Доктором Кеннет Реганом. Этот инструмент проверяет все доступные партии в турнире, как в процессе, так и после него. Отборочные тесты помогают арбитрам распределять ресурсы для наблюдения за некоторыми игроками более тщательно, но осторожно, а также действуют как быстрый фильтр для определения того, являются ли любые жалобы обоснованными или необоснованными.*

3. Большинство платформ автоматически обрабатывают партии соревнований с помощью собственных античитерских процедур. Эти процедуры на соревнованиях ФИДЕ не являются официальными. Они лишь дают указание, которое требует дальнейшего изучения.
4. Игроки должны играть под своими настоящими именами.
5. От игроков может потребоваться, чтобы они были видны на камеру, используя платформу для видеоконференций (между турами игрокам может быть разрешено выключать камеру). Изображения платформы видеоконференцсвязи могут быть записаны организатором. Необходимо обеспечить, чтобы только главный арбитр, экспертная комиссия, если таковая имеется, и члены Этического-дисциплинарной комиссии, и Комиссии по честной игре могли получить к ней доступ, если это необходимо, и чтобы запись была удалена через год после официального объявления результатов, за исключением случаев, когда в отношении участников данного турнира ранее были открыты дела Этического-дисциплинарной комиссией, и Комиссией по честной игре.
6. От игроков может потребоваться показать свое окружение, диспетчер задач своего компьютера, и это можно запросить в любое время. Арбитр может дать игрокам указание поделиться своим экраном и отключить функцию чата во время игры. Организатор должен убедиться, что были получены соответствующие юридические консультации по вопросам конфиденциальности и защиты детей, прежде чем требовать этого в правилах соревнований.

*От игроков может потребоваться включить микрофон. Это должно помочь обнаружить любого, кто вне поля зрения говорит ходы игроку.*

7. Другие соревнования должны проводиться в соответствии с вышеизложенными принципами и/или политиками национальных федераций в отношении честной онлайн-игры. Когда соревнование проводится на платформе,

которая применяет собственную политику честной игры, игроки должны знать, что арбитры не могут вмешиваться в решения, принимаемые платформой.

8. Арбитры должны быть знакомы с процедурами платформы:

- i) рассмотрение обвинений в читерстве,
- ii) получение метки или закрытие профиля,
- iii) рассмотрение апелляций.

9. В тех случаях, когда официальные результаты определяются главным арбитром, а не платформой, в регламенте соревнований должно быть указано, присуждаются ли очки, выигранные игроками, впоследствии исключенными или дисквалифицированными, их соперникам.

10. Призы не должны присуждаться игрокам до тех пор, пока не будут завершены проверки честной игры, проведенные платформой и с помощью Инструмента проверки партий ФИДЕ.

11. На некоторых соревнованиях, особенно на официальных соревнованиях ФИДЕ, регламент соревнований может предусматривать дисквалификацию и другие наказания, налагаемые без какого-либо определения того, что читерство было доказано. В таком случае санкции не будут распространяться на игру за доской при отсутствии дополнительных доказательств.

12. Положением о соревновании может быть предусмотрено, что решение главного арбитра или назначенной для этой цели группы экспертов о проигрыше в игре или исключении из соревнования по подозрению в читерстве является окончательным. Однако это не наносит ущерба праву заинтересованного лица на обжалование в случае применения к нему более строгих санкций.

13. Комиссия по честной игре может создать подкомиссию или рабочую группу, занимающуюся только онлайн-шахматами.

14. Регламент соревнования не может предусматривать, что все вопросы честной игры в рамках соревнования являются исключительной ответственностью платформы.

## **В. Читерство в Интернете**

1. Концептуально мошенничество в онлайн-шахматах определяется как любое поведение, которое игрок использует для получения преимущества над своим равноправным игроком или достижения цели в онлайн-игре, если, согласно правилам игры, преимущество или цель являются такими, которые он не должен быть достигать.

2. В частности, «читерство» означает:

- i) преднамеренное использование электронных устройств или других источников информации или советов во время игры; или же
- ii) манипулирование шахматными соревнованиями, что означает преднамеренную организацию, действие или бездействие, направленное на неправомерное изменение результата или хода шахматного соревнования с целью полного или частичного устранения непредсказуемого характера вышеупомянутого шахматного соревнования с целью к получению неправомерной выгоды для себя или других.

Манипулирование шахматными соревнованиями включает, помимо прочего, манипулирование результатами, подтасовку результатов, договорные матчи,

мошенничество с рейтингами и преднамеренное участие в фиктивных соревнованиях или играх.

3. Нарушениями, связанными с читерством, характерными для онлайн-шахмат, являются взлом и кража личных данных, т.е. когда кто-то другой играет за игрока. Способы рассмотрения нарушений этого типа аналогичны обращению с нарушениями, связанными с читерством, включая применение внутренних дисциплинарных мер ФИДЕ.

4. Статистические данные могут привести к предположению о том, что было совершено читерство, если только игрок не сможет доказать, исходя из баланса вероятностей, что он/она играл честно.

*Организатор и арбитры должны ясно дать понять, что в случае обвинения в читерстве об этом следует сообщать ответственно; т.е. используя заранее подготовленную форму, например, на веб-сайте Комиссии по честной игре ФИДЕ, а не через социальные сети или общедоступные группы WhatsApp, или отправляя игроку личные сообщения напрямую.*

### **С. Бремя и стандарты доказывания**

1. На Комиссию по честной игре возлагается бремя установления факта читерства в сети. Стандартом доказывания должно быть установление Комиссией по честной игре факта читерства в сети, удовлетворительное для слушания комиссии, принимая во внимание серьезность сделанного обвинения. Этот стандарт доказательства во всех случаях больше, чем просто баланс вероятностей, но меньше, чем доказательство вне разумных сомнений. Статья В.4 остается неизменной.

2. В тех случаях, когда настоящие Положения честной игры возлагают бремя доказывания на Игрока или другое Лицо, предположительно совершившее предполагаемое читерство в сети, для опровержения предположения или установления определенных фактов или обстоятельств, стандартом доказывания является баланс вероятности.

*В тех случаях, когда подозрение в читерстве в сети связано с выходными данными ФИДЕ Инструмента скрининга партий, главный арбитр должен следовать любым положениям Комиссии по честной игре в отношении того, что является достаточным доказательством.*

### **Д. Ложное обвинение**

1. Ложное обвинение является злоупотреблением свободой слова. Ложное обвинение в шахматах, как и в любой другой области, может нанести ущерб репутации. Право на защиту репутации охраняется как часть права на уважение частной жизни. При решении вопроса о том, является ли обвинение явно необоснованным и может ли оно считаться злоупотреблением свободой слова, учитываются следующие критерии: а) достаточность фактической основы обвинения; б) уровень соревнования; в) звание и рейтинг игрока, которого обвиняют в мошенничестве в сети; г) окончательный результат игрока в рассматриваемом соревновании; д) способ и масштаб распространения обвинения (социальные сети, публичное интервью, запись в блоге и т. д.) Список критериев не является исчерпывающим.

2. Ложное обвинение в онлайн-шахматах рассматривается с соответствующими изменениями, как в шахматах за доской.

*В регламенте турнира должно быть указано, что вопросы, связанные с честной игрой, должны быть представлены в официальной форме, предоставленной организаторами.*

*Обвинения не должны делаться никакими другими способами, в том числе в социальных сетях, но, не ограничиваясь этим. Игроки, в частности, должны быть предупреждены о том, что любое такое поведение может рассматриваться как ложное обвинение и повлечь за собой соответствующие санкции.*

## **Е. Санкции**

1. Санкции, наложенные за мошенничество в Интернете, могут быть распространены на шахматы за доской. Санкция, указанная в Кодексе этики ФИДЕ как дисквалификация на один год, может быть сокращена до 6 месяцев для шахмат за доской.

2. Другие аспекты санкций применяются к онлайн-шахматам с соответствующими изменениями так же, как и к шахматам за доской: всесторонне учитываются возраст игрока, частота и характер правонарушений, характер соревнования и другие обстоятельства.

## **Ф. Сфера полномочий**

Комиссия по честной игре обладает юрисдикцией во всех вопросах, связанных с читерством, включая ложные обвинения во всех официальных ФИДЕ соревнованиях. К лицам, подпадающим под юрисдикцию Комиссии по честной игре, относятся игроки, вспомогательные лица и капитаны команд. Вспомогательные лица включают, но не ограничиваются ими, глав делегаций, секундантов, тренеров, менеджеров, психологов, организаторов, зрителей, родственников, журналистов, официальных лиц шахмат, арбитров, когда они вовлечены в мошенничество.

## **Г. Жалобы и расследования**

### **1. НАЧАЛО РАССЛЕДОВАНИЯ**

1.1 Расследования могут быть начаты на основании Претензии после соревнования.

1.2. Следствие также может быть инициировано:

- i) отчетом главного арбитра соревнований;
- ii) по инициативе Комиссии по честной игре;
- iii) по запросу Этико-дисциплинарной комиссии или любого другого органа ФИДЕ, уполномоченного Уставом.

### **2. ЖАЛОБЫ**

2.1. Право подачи жалобы принадлежит участникам (игрокам, капитанам и официальным лицам) с идентификационным номером ФИДЕ соответствующего соревнования. Крайний срок подачи – 24 часа после окончания последнего тура.

2.2. Все жалобы должны подаваться в письменной форме и направляться в Комиссию по честной игре через Офис ФИДЕ. Заявитель должен предоставить всю информацию, требуемую в Форме претензии, и должен указать причины, по которым подается жалоба, с перечислением всех оснований, доступных на момент подачи.

2.3. Устные или неофициальные жалобы не принимаются.

2. 4. Во всех жалобах должны быть перечислены все основания, доступные на момент подачи.
2. 5. Все жалобы, основанные исключительно на предположении, что человек играет сильнее, чем ожидалось, из-за своего рейтинга, будут считаться заведомо необоснованными.
2. 6. Комиссия по честной игре может инициировать расследование на основании любой информации, которая может стать известной в отношении возможного случая мошенничества, включая ложное обвинение.
2. 7. Вся информация о жалобах и расследованиях должна оставаться конфиденциальной до завершения расследования Комиссией по честной игре. В случае нарушения требований конфиденциальности заявителями или главным арбитром или любым другим лицом, которому известно о жалобе или расследовании до его завершения, Комиссия по честной игре может направить всех правонарушителей в Этико-дисциплинарную комиссию.

## **Н. Процедура расследования**

1. Комиссия по честной игре имеет право проводить предварительные расследования в отношении предполагаемого или возможного случая нарушения, связанного с читерством в Интернете.
2. Если жалоба является неприемлемой или явно необоснованной, Комиссия по честной игре может отклонить ее большинством голосов.
3. Для расследования жалобы будет назначен один член Комиссии по честной игре (лицо, проводящее расследование – ЛПР), назначенное Председателем Комиссии по честной игре на основе системы ротации. Он или она является независимым органом и не подчиняется указаниям какой-либо другой стороны.
4. ЛПР должен рассмотреть представленные статистические данные. Он также рассмотрит физические и данные наблюдений как часть расследования, если таковые имеются. Она также может собирать дополнительные доказательства в ходе расследования.
5. Игроки, организаторы, арбитры, национальные федерации, хозяин онлайн-платформы, на которой проводятся игры, и другие стороны обязаны сотрудничать с ЛПР. Невыполнение этого требования может привести к направлению в ЭДК.
6. ЛПР расследует каждый случай в разумные сроки, обычно не более двух недель.
7. По окончании расследования ЛПР должен подготовить отчет для рассмотрения в Комиссию по честной игре с указанием: действия, послужившего поводом для расследования, фактических обстоятельств инцидента, результатов расследования и предлагаемой санкции. Отчет может охватывать любое другое нарушение правил ФИДЕ, обнаруженное ЛПР. Комиссия по честной игре может попросить СК рассмотреть дополнительные факты и/или провести дополнительные расследования.
8. После того как СК признает отчет окончательным, Комиссия по честной игре большинством голосов принимает решение о том, будет ли дело передано в Этико-дисциплинарную комиссию для вынесения решения. Если дело не передано в Этико-дисциплинарную комиссию, оно считается прекращенным. Комиссия по честной игре направляет свои выводы заявителю и обвиняемому. Если национальная федерация обвиняемого была вовлечена, она также будет проинформирована.

## **I. Процедурные правила**

1. Срок исковой давности составляет один год после последнего тура рассматриваемого онлайн-соревнования.
2. Рабочий язык СК – английский. ЛПР может по запросу любой стороны разрешить использование участвующими сторонами языка, отличного от английского. В этом случае ЛПР может обязать любую или все стороны взять на себя все или часть расходов на письменный и устный перевод. ЛПР может распорядиться, чтобы все документы, представленные на языках, отличных от английского, были поданы вместе с заверенным переводом на язык процедуры.
3. Если ЛПР не отклоняет дело, обвиняемый должен быть проинформирован в письменной форме (письмом, электронной почтой или иным образом) о рассматриваемом деле и ему должно быть предоставлено право представлять ЛПР любые заявления и документы в поддержку его /ее позиции.
4. Заявитель и обвиняемый имеют право на то, чтобы их представляли или им помогали лица по их выбору.
5. Документы, касающиеся разбирательства, должны быть представлены в письменной форме, предпочтительно по электронной почте.
6. Каждая сторона, участвующая в расследовании, несет ответственность за свои расходы, прямо или косвенно связанные с делом.
7. Когда лицо, подпадающее под дисциплинарную юрисдикцию другой Комиссии ФИДЕ, является стороной расследования, Комиссия по честной игре может предоставить соответствующую информацию этой Комиссии ФИДЕ.

## **J. Условия участия в онлайн-соревновании**

Принимая участие в соревновании, каждый игрок принимает вышеупомянутые меры в качестве условия участия и соглашается с тем, что его/ее участие регулируется этими мерами. В частности, игрок соглашается пройти проверку с помощью онлайн-инструмента проверки и соглашается с тем, что он/она могут быть подвергнуты дисциплинарным взысканиям.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ II. Правила для значительно/полностью слепых и неспособных к перемещению шахматистов-инвалидов на онлайн-соревнования под наблюдением**

1. Все онлайн-платформы, организующие шахматные соревнования, должны обеспечивать полную доступность для значительно/полностью слепых и неспособных к передвижению шахматистов.

Если это невозможно, организаторы должны предоставить онлайн-помощников, по одному на игрока, обученных и одобренных комиссией ФИДЕ по инвалидам.

2. Не позднее чем за 5 (пять) дней до начала соревнований, значительно/полностью слепые и неспособные к передвижению шахматисты с ограниченными физическими возможностями должны направить свои медицинские документы организаторам на согласование и должны быть зарегистрированы на момент начала соревнований в Списке шахматистов-инвалидов ФИДЕ: <https://dis.fide.com/wr0>

По предоставленным документам организаторы решат, относится ли игрок к категории «Значительно/полностью слепые и неспособные к передвижению шахматисты-инвалиды» и требуется ли ему помощник.

3. Онлайн-помощники отвечают за приглашение и подключение в Zoom со своими игроками за 15 мин. до начала игры.

4. Игроки, использующие помощников, должны иметь собственную шахматную доску, полностью видимую их помощнику.

5. В начале игры и в течение всего игрового периода только помощник отвечает за подключение к платформе, выполнение объявленных ходов и объявление ходов противника своему игроку.

6. Игрок должен быть уверен, что слышит помощника громко и четко.

Объявление ходов должно быть в полной нотации (например, пешка с e2 на e4) и на английском языке или на любом другом языке, согласованном между игроком и помощником.

7. Помощник может использовать:

- Новый профиль на платформе специально для этого турнира, или
- Существующий профиль игрока, с разрешения игрока.

8. Игрок имеет право запросить количество сыгранных ходов и оставшееся время на своих часах плюс время своего противника в любой момент игры.

9. Игрок через ассистента имеет право в любое время предложить ничью или принять предложение соперника. Дальнейшее общение между ассистентом и игроком не допускается, в любой непредвиденной ситуации ассистент получает указания от главного арбитра.

10. Во время игры игрок может покинуть игровую площадку или игровое помещение только с разрешения арбитра.

11. Все статьи Положений ФИДЕ для игры в шахматы онлайн действительны для значительно/полностью слепых и неспособных к передвижению игроков при замене слова «игрок» на слово «онлайн-помощник».

Дополнения к онлайн-правилам шахмат:

Статья 5.1. Значительно/полностью слепые и неспособные двигаться шахматисты могут использовать свою собственную шахматную доску в дополнение к виртуальной шахматной доске, используемой онлайн-помощником.

Статья 17.1.1 Назначенные онлайн-помощники должны иметь полный обзор игрока.

Статья 18.1 Назначенные онлайн-помощники должны иметь полный обзор лица игрока.

### **Приложение III. Положения для сильно/полностью слепых и неспособных двигаться шахматистов для гибридных соревнований**

1. Местному организатору рекомендуется предоставить помощника значительно/полностью слепым игрокам. В обязанности помощника входит:
  - 1.1 Делать онлайн ходы, объявленные его/ее игроком.
  - 1.2 Объявлять ходы соперника.
  - 1.3 Информировать значительно/полностью слепого игрока только по его/ее запросу о времени на часах.
  - 1.4 Информировать игрока о запросах на ничью от его соперника и делать предложения ничьей по сообщению игрока.
  - 1.5 Дальнейшее общение между помощником и игроком не допускается.
  - 1.6 Помощники контролируются главным арбитром, местным главным арбитром и другими арбитрами.
2. Все остальные правила применяются только при замене слова «игрок» словом «помощник».

## Глоссарий терминов Положений ФИДЕ по онлайн-шахматам

Этот глоссарий содержит определения только для терминов, которые являются уникальными для онлайн-шахмат. Номер после каждого термина относится к месту, где он впервые появляется в этом документе.

Автоматическое превращение: Статья 3.6.с. Пешка автоматически превращается в ферзя или другую фигуру в соответствии с настройками, выбранными игроком в программном обеспечении игровой зоны.

*Статья 3.6.с вводит автоматическое превращение в ферзя, но не в другие фигуры. В некоторых настройках игровой зоны может быть установлено автоматическое превращение в ферзя.*

Взлом: Приложение I, В.3. Происходит, когда другой человек играет от имени фактического игрока, чье имя, как предполагается, играет в партии.

Виртуальная шахматная доска: Статья 3. Относится к представлению шахматной доски и фигур, сгенерированных игровой зоной, на экране игрока и настроенных игроком с помощью программного обеспечения игровой зоны.

Виртуальные шахматные часы: Статья 4. Показывают оставшееся игровое время для каждого игрока, генерируемое игровой зоной и отображаемое на экране компьютера или игровом дисплее каждого игрока.

Гибридные шахматы: Статья 6.1.3. Соревнование «Гибридные шахматы» — это соревнование, в котором все игроки физически контролируются арбитром, пока они играют онлайн.

Главный организатор: Статья 16.1. Лицо, ответственное за определение и утверждение всех игровых площадок для онлайн-соревнований.

Игровая зона: Статья 2. Относится к хостинговой системе или игрового помещения для онлайн-игры в шахматы.

Игровое устройство: Статья 12. Относится к компьютеру, ноутбуку, настольному компьютеру или другому разрешенному оборудованию, которое игрок использует для совершения своих ходов в игровой зоне.

Комиссия по Честной игре: Приложение I, А.2. Относится к Комиссии ФИДЕ по честной игре.

Лицо, проводящее расследование (ЛПР): Приложение I, Н.3. Относится к члену Комиссии ФИДЕ по честной игре, на которого возложена ответственность за расследование случая предполагаемого читерства.

МГА: Статья 16.8. Местный главный арбитр.

Местный организатор: Статья 16.1. Лицо, ответственное за контролем одной игровой онлайн зоны. Местный организатор подчиняется непосредственно Главному организатору.

МТА: Статья 18.8. Местный технический арбитр.

Отключение: Статья 11: Происходит, когда по какой-либо причине теряется интернет-соединение или электронный сигнал между авторизованным игровым устройством игрока и игровой зоной.

Программное обеспечение для честной игры: Приложение I, А.1. Программные инструменты, используемые поставщиками игровых услуг и ФИДЕ для отслеживания партий ход за ходом всех игроков. Утвержденное ФИДЕ программное обеспечение для честной игры является Инструментом скрининга партий ФИДЕ.

СВК: Статья 13. Система видеоконференцсвязи.

Соревнования с наблюдением: Статья 6.1.2. Событие, в котором игроки удаленно контролируются одним или несколькими арбитрами.

Сэндбегин: Мошенничество с рейтингом. Приложение I, В.2. Умышленная игра ниже своей истинной игровой силы.

Фиксация матча: Приложение I, В.с. Объявление результатов соревнований до начала игр.

ХИП Статья 16.5. Хостинговая интернет платформа

Читерство: Приложение I, 8.i. Преднамеренное использование внешней помощи одним игроком для получения преимущества над противником (например, использование компьютера или другого игрока). Под читерством также понимается целенаправленное манипулирование шахматными соревнованиями, такое как, помимо прочего, манипулирование результатами, подтасовку результатов, договорные матчи, мошенничество с рейтингами и преднамеренное участие в фиктивных соревнованиях или играх.

Шахматное онлайн-соревнование: Статья 6.1.1. Соревнование без специального надзора игроков, возможно, автоматизированное игровой зоной без наблюдения арбитра.

## ГЛАВА 12: ПРИМЕРЫ ЭКЗАМЕНАЦИОННЫХ ВОПРОСОВ ДЛЯ АРБИТРОВ ФИДЕ

В этой главе мы даем несколько примеров вопросов, подобных тем, которые могут возникнуть на экзамене арбитра ФИДЕ. Обратите внимание, что вопросы находятся на разных уровнях, пытаюсь охватить все области. Этот набор вопросов не является примером реального экзамена. Одна из причин заключается в том, что распределение оценок не соответствует реальному экзамену. Например, 55% оценок должны быть отданы Правилам шахмат ФИДЕ. Мы надеемся, что эти примеры помогут участникам семинара почувствовать, насколько сложной может быть реальная оценка семинара. Как арбитр ФИДЕ, вы должны демонстрировать знания во многих других областях, помимо правил игры в шахматы ФИДЕ. Обязанность лектора — выбрать правильный набор простых и более сложных вопросов с правильным соотношением из каждой области.

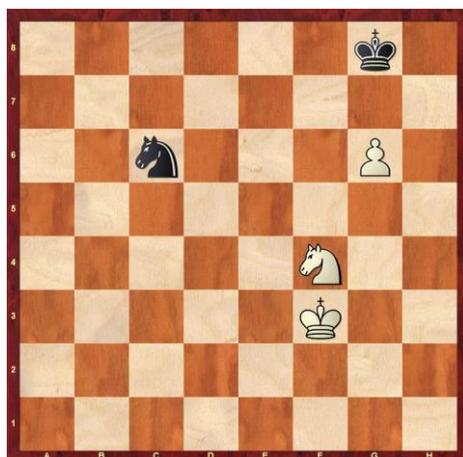
Фактический экзамен должен длиться четыре часа, хотя некоторые онлайн-экзамены длятся всего три часа.

Мы также даем решения и возможную оценку этих вопросов. Мы надеемся, что выставление оценок особенно полезно преподавателям. Мы стараемся давать краткие и актуальные ответы. Во всех случаях важно, чтобы были даны веские основания для ответа. Для некоторых вопросов мы также предлагаем выставление оценок за неправильные ответы, но при этом использовалась правильная методология. Например, в вопросах на нормы званий есть типичная ошибка, которая приводит к противоположному ответу на вопрос, т.е. что-то является нормой или нет. Но, тем не менее, мы предлагаем поставить 4 балла из 5, если все остальное верно. Кандидатам важно изучить ответы. Найдя правильный ответ, они должны научиться приводить правильные аргументы.

Возможно, этот сборник вопросов будет интересен всем и ФИДЕ, и международным арбитрам. Вы можете проверить свои знания правил, попробовав ответить на эти вопросы. Возможно, ваш последний экзамен был давно, и вы забыли, как составить жеребьевку или подсчитать новый рейтинг. Надеемся, что для опытных арбитров вопросы из Правил даются легко, но проверьте себя!

### Правила

1) В этой позиции, при ходе белых, белые просрочили время. Результат партии? Поясните свой ответ. (2 балла)



2) Через 20 минут после начала тура на одной из досок погасли электронные часы. Сделано 12 ходов. Один игрок заявляет, что они потратили только 5 минут. Другой игрок не соглашается, но отмечает, что он потратил времени чуть больше. Действия арбитра? (2 балла)

3) Согласно расписанию шахматного турнира, туры должны начинаться в 19.30. В регламент турнира было включено, что любой игрок, опоздавший более чем на 30 минут после запланированного начала тура, проигрывает партию. Однако произошла некоторая задержка, и тур фактически начался в 19.40. Один из игроков появился за шахматной доской в 20.05. Его соперник заявил о своей победе. Но игрок утверждает, что его часы показывают, что прошло только 25 минут, поэтому ему следует разрешить играть. Каково решение арбитра? Поясните свой ответ. (2 балла)

4) 60. В партии с контролем 90 минут на 30 ходов и 30 минут до конца партии, с добавлением 30 секунд на каждый ход, начиная с первого хода, в позиции на диаграмме черные сыграли 28...Фd3 и завершили ход переключением часов. Это первый невозможный ход.



Арбитр присутствовал, наблюдая за игрой. Действия арбитра? Поясните свой ответ! (4 балла)

5) В партии с контролем 60 минут на всю партию каждому с добавлением 30 секунд на ход, начиная с первого хода, еще не было сделано ни одного невозможного хода. В позиции на диаграмме белые подняли ладью на b8 одной рукой, а другой рукой взяли пешку на c7 и сыграли: 35... sxb8 и переключили часы, не превратив пешку ни в какую фигуру.



*Позиция взята из сеанса Э.Ласкера в США 1893г.*

Арбитр присутствовал, наблюдая за игрой. Действия арбитра? (4 балла)

6) В62. В этой позиции белые, у которых цейтнот, передвигают пешку с b7 на b8 и заменяют ее на перевернутую ладью. Объявляют «ферзь» и переключают часы. Черные играют Кс7 и объявляют мат. Белые пытаются съесть коня только что превращенной фигурой. Решение арбитра. Почему? (2 балла)



7) В партии с контролем времени 90 минут на 30 ходов и 30 минут до конца партии с добавлением 30 секунд на каждый ход, начиная с 1, в позиции на диаграмме, белые сыграли 50. Крс6 и нажали на часы. Его соперник сразу после хода белых заявил, что сдается.



Арбитр присутствовал, наблюдая за игрой. Действия арбитра?  
Каким должен быть результат игры? (2 балла)

8) После 26. ... с6 мы получили позицию на диаграмме. После этого произошли следующие ходы

27. Сf3 Фf5 28. Се4 Фg4 29. Cf3 Фf5 30. Се4.

Черные при своем ходе пишут 30. ... Qg4 в бланке, останавливают часы, вызывают арбитра и просят ничью. Игрок говорит, что после этого хода одинаковая позиция повторится в третий раз. Белые не принимают предложение о ничьей. Каковы действия арбитра, и каким должно быть его решение? (2 балла)



9) В партии с контролем времени 15 минут на всю партию каждому, с добавлением 10 секунд на каждый ход, начиная с 1, появилась позиция на диаграмме ниже. Арбитр издали наблюдал за позицией и увидел, как черный игрок сыграл 45...fxe1 и, не превращая пешку в новую фигуру, нажал на часы. Он направился к доске. Не дойдя до доски, белый игрок быстро ответил 46. с8Ф.



Как должен реагировать арбитр? Поясните свой ответ. (2 балла)

### Рейтинг и звания

10) В турнире из 9-ти туров, в последнем туре игрок из Австралии имеет следующие результаты:

GM	2700	ENG	½
IM	2393	NZL	½
GM	2592	USA	½
	2345	NED	1
FM	2380	AUS	1
GM	2450	NZL	½
GM	2685	GER	½
	2149	NED	1
GM	2559	ESP	½

Выполнил ли игрок норму GM? Поясните свой ответ. (5 баллов)

11) Игрок А из Турции, который принимает участие в турнире по швейцарской системе в 9 туров, имеет следующие результаты после 8 туров. Перед 9 туром он спрашивает арбитра, может ли он выполнить норму международного мастера (IM) и если да, то какой результат ему нужен в последней партии.

IM	(IND)	2416	½
	(USA)	2201	1
	(FRA)	1900	1
	(GER)	2256	½
IM	(RUS)	2495	½
FM	(GER)	2302	1
FM	(AUT)	2316	1
GM	(GER)	2634	0
IM	(ESP)	2426	??

Каков ответ арбитра? Объясните это расчетами. (5 баллов)

**12)** В турнире по швейцарской системе в 7 туров игрок А с рейтингом 2460 играл против следующих соперников и имеет следующие результаты:

A (2460) – S (2095): 1-0

T (2254) - A (2460): 0-1

A (2460) – U (2415): ½-½

V (2488) – A (2460): 1-0

W (2310) – A (2460): 0-1

A (2460) – X (2570): ½-½

Y (2673) - A (2460): ½-½

Рассчитайте изменение его рейтинга для этого турнира, предположив, что у него  $K=10$ . (4 балла)

**13)** Игрок без рейтинга играет со следующими участниками в своем первом рейтинговом турнире ФИДЕ по швейцарской системе. Исходя из полученных результатов, каким будет его первоначальный рейтинг ФИДЕ? (3 балла)

1. 1726	0
2. 1315	1
3. 1424	½
4. 1625	0
5. 1502	1
6. 1980	+
7. 1628	½
8. 1740	0

### Составление пар по швейцарской системе

**14)** В турнире по швейцарской системе в 7 туров, после 6<sup>-го</sup> тура имеем следующую очковую группу, в которую входят игроки с 3,5 очками:

Стартовый номер	История цвета
7	WWBWBB
16	WBBWBW
17	BWBWBB
21	BWBWWB
26	WWBWBB
29	BWWBWW
42	BWWBBW
54	WBWBWB
68	WBBWBW

Обратите внимание, что пары 16-29, 17-42 и 26-54 были созданы в предыдущих турах, и ни один из этих игроков не был поднят или понижен:

Напишите пары 7<sup>-го</sup> (последнего) тура. (5 баллов)

**15)** В турнире по швейцарской системе мы обнаружили следующие пары в очковой группе. Нам нужно определить цвета следующих пар. Предыдущая история цвета показана в таблице. «-» означает, что в этом туре партия не была сыграна. Напишите три пары с игроком, который первым получает белые. Объясните причину своего решения. (3 балла)

a)

Стартовый	1	2	3	4	5
2	w	b	w	-	b
8	w	-	b	w	b

b)

Стартовый	1	2	3	4	5
5	-	b	w	b	w
10	w	b	-	b	w

c)

Стартовый	1	2	3	4	5
7	b	w	b	w	b
15	b	w	w	b	b

**16)** После трех туров в турнире по швейцарской системе только пять игроков имеют три очка. Это игроки с номерами 1-5. Ни один из этих игроков не был спущен ранее.

У игрока 2 предпочтение цвета - черные, у всех остальных игроков предпочтение цвета - белые. Мы предполагаем, что все предпочтения имеют одинаковую силу. Каковы пары и кто из игроков спускается вниз? (2 балла)

### Правила соревнований

**17)** Для каждого из следующих контролей времени укажите, разрешён ли контроль времени для турнира с рейтингом ФИДЕ до 2400 с двумя партиями в день. Объясните.

- 90 минут на 30 ходов, а затем 30 минут до конца партии. Без добавления.
- 90 минут на 20 ходов, затем 30 минут до конца партии, с добавлением 30 секунд с первого хода.
- 2 часа на 30 ходов, затем 40 минут до конца партии, с добавлением 30 секунд с первого хода. (3 балла)

**18)** В турнире в девять туров, который состоит из двух туров в 4 дня, в регламенте турнира в отношении апелляций указано, что если игрок желает подать апелляцию,

он должен сделать это устно и в течение 24 часов. Укажите две причины, почему эти условия неудовлетворительны. (2 балла)

### Системы и тай-брейки

19) Расставьте следующих игроков на основе тай-брейка Зоннеборна-Бергера (4 балла).

Country	Name	Rating	Maxime ...	Ian Nep...	Fabiano ...	Anish Gi...	Wang H...	Alexand...	Ding Lir...	Kirill Ale...	Score
	Maxime Vachier-Lagrave	2767		1	½	½	½	½	1	½	4½
	Ian Nepomniachtchi	2774	0		½	1	1	½	1	½	4½
	Fabiano Caruana	2842	½	½		½	½	½	0	1	3½
	Anish Giri	2763	½	0	½		½	½	½	1	3½
	Wang Hao	2762	½	0	½	½		½	1	½	3½
	Alexander Grischuk	2777	½	½	½	½	½		½	½	3½
	Ding Liren	2805	0	0	1	½	0	½		½	2½
	Kirill Alekseenko	2698	½	½	0	0	½	½	½		2½

20) Игрок играет в турнире по швейцарской системе против 5 соперников и получает 3,5 очка. Он выиграл 3-й тур присуждением и проиграл 4-й тур по присуждению.

- 1) Игрок А            1:0
- 2) Игрок В            ½
- 3) Игрок С            +:-, после чего Игрок С выбыл из турнира.
- 4) Игрок D            -:+
- 5) Игрок E            1:0

В итоговом положении игроки А и В имеют по 2 очка, игрок С - 1,5 очка, игрок D - 4,5 очка и игрок E - 2,5 очка. Игрок D выиграл последнюю игру.

Что такое ФИДЕ-Бухголец этого игрока? Перечислите очки, которые вы получаете за каждого соперника! (3 балла)

### Античитерство

21) В международном турнире игрок говорит арбитру, что он считает, что его противник читерит. Какие шаги должен предпринять арбитр? Поясните свой ответ. (4 балла)

22) В турнире по швейцарской системе с контролем времени 25 минут на всю партию каждому, с добавлением 10 секунд на каждый ход, начиная с 1, игрок чёрными фигурами сообщил арбитру, что у его соперника в кармане мобильный телефон, соперник также подтверждает, что забыл отдать свой мобильный арбитру перед игрой. Однако белый игрок утверждает, что, поскольку чёрные не могут выиграть партию любой серией возможных ходов, результат должен быть ничейным. Каковы будут решение и действия арбитра? (2 балла)



**23)** По регламенту турнира игроки, носящие смарт-часы, будут объявлены проигравшими. Арбитр подозревал, что игрок носил такие часы во время игры, но он не был уверен, потому что они были закрыты рукавом его рубашки. Когда игра закончилась соглашением на ничью, Арбитр тут же проверил и удостоверился, что это смарт-часы. Он объявил игру проигранной этим игроком и изменил результат. Игрок утверждал, что результат не должен был быть изменен, и арбитр должен был проверить его во время игры. Верно ли решение арбитра? (2 балла)

### Звания арбитров

**24)** Национальный арбитр имеет три (действительных) нормы на звание арбитра ФИДЕ. Она была судьей в двух международных турнирах по швейцарской системе в 7 туров в каждом и 76 и 88 участниками соответственно. Кроме того, она посетила семинар арбитров ФИДЕ и сдала экзамен. Сейчас она ищет турнир на следующую норму. Каковы требования этого турнира? (2 балла)

### Ответы

1. Победа черных (1). Мат возможен, хотя и маловероятен (1).
2. Арбитр должен руководствоваться здравым смыслом (1). У белых вычесть 8 или 9 минут и 11 или 12 минут у черных кажется вполне приемлемым (1).
3. Игра начинается (1). Время опоздания рассчитывается от фактического начала тура, а не от объявленного времени (1).
4. Ход черных невозможен (из-за шаха) (1) и должна быть восстановлена позиция до нарушения (1). Арбитр добавляет две минуты к часам белых (1). Поскольку черные коснулись ферзя, они должны сделать возможный ход своим ферзем, который должен быть либо Фd5, либо Фе6 (1).
5. Белые сделали невозможный ход, а также сделали свой ход двумя руками, что тоже является невозможным ходом тоже (1). Два невозможных хода за одно действие будут считаться одним невозможным ходом (1). Пешка заменяется ферзем того же цвета (1). Арбитр добавляет две минуты к часам черных (1).
6. Перевернутая ладья не является невозможным ходом, но она считается ладьей (1), поэтому мат остается в силе, и черные выигрывают партию (1).
7. Пат завершает партию, поэтому после 50.Кс6 партия заканчивается вничью (1). Сдача партии неприемлема (1).
8. Арбитр проверяет вместе с игроками на другой доске, возникла ли эта позиция три раза (1). После проверки арбитр принимает заявление о ничьей,

так как эта позиция возникла 3 раза на 26, 28 и 30 ходах (с ходом одного и того же игрока) (1).

9. Арбитр должен дождаться завершения следующего хода. (1) Затем, если на доске все еще стоит невозможная позиция, он должен объявить партию вничью (1).

10. Положения о международных званиях: Статья 1.4.3 Федерации соперников:

Должны быть включены участники, по крайней мере, из двух других федераций, кроме федерации претендента

Игрок встретился с игроками из 6 других федераций.

Положения о международных званиях: Статья 1.4.4 Звания соперников:

По крайней мере, 50% соперников должны иметь звания (СЗ), указанные в Статье 0.31.

Игрок встретился с 7 игроками со званиями из 9 соперников.

Для нормы GM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание GM.

Игрок встретил 5 гроссмейстеров (2)

Для нормы GM минимальный уровень рейтинга повышен до 2200 для игрока с самым низким рейтингом.

Итого=(2700+2393+2592+2345+2380+2450+2685+2200+2559)

Средний=22304/9=2478,2 (2)

Положения о международных званиях: Статья 1.72 Таблицы: Для 9 туров:

Ему нужно 6 очков, и он получил 6. Да, есть норма GM (1).

Если кандидат не поднимет 2149 до 2200 и все остальные аргументы верны, результатом будет то, что игрок не получит норму GM. В этом случае соискатель получает 4 балла.

11. Требования IM норм: 3 федерации; минимум 50% со званиями; минимум 33% IM. (2)

Положения о международных званиях: Статья 1.4.6 Рейтинг соперников:

Для нормы IM минимальный уровень рейтинга повышен до 2050 для игрока с самым низким рейтингом.

Total=(2416+2201+2050+2256+2495+2302+2316+2634+2426)

Средний=21096/9=2344 (2)

Положения о международных званиях: Статья 1.72 Таблицы: Для 9 туров:

Ему нужно 6 очков для нормы IM.

Он уже набрал 5,5 очков.

НИЧЬЯ нужна в последнем туре. (1)

Если кандидат не поднимет 1900 до 2050 и все остальные аргументы верны, результатом будет то, что игроку нужна победа, чтобы получить норму IM. В этом случае соискатель получает 4 балла.

12. [Используйте таблицу 8.1b]

В (2460) – S (2095):	1-0	[R(d)=	365,	+0.10]
T (2254) - В (2460):	0-1	[R(d)=	206,	+0.24]

B (2460) – U (2415):	½	[R(d)=	45,	-0.06]
V (2488) – B (2460):	1-0	[R(d)=	28,	-0.46]
W (2310) – B (2460):	0-1	[R(d)=	150,	+0.30]
B (2460) – X (2570):	½	[R(d)=	110,	+0.15]
Y (2673) - B (2460):	½	[R(d)=	213,	+0.27]

(3 балла. Минус полбалла за каждую ошибку)

$\Delta R=+0.54$ ,  $R(ch)=10 \times 0.54= +5.40$  пунктов (1)

13. Несыгранные партии не будут учитываться, поэтому мы удалим игру 6 (1).

Игрок набрал 3 очка из 7 партий, что составляет 43% и, следовательно, меньше 50%. Средний рейтинг соперников 1566 (1). Итак, мы используем эту формулу:

$$R_u = R_a + dp$$

$$R_u = 1566 - 50 = 1516 \text{ (1)}$$

14.

требуется белый		требуется черный	
7			
		16	
17			
	21		
26			
			29
		42	
	54		
		68	

(2 балла. Минус полбалла за каждый неправильный цвет)

54 - спущенный (самый низкий стартовый из самой большой цветовой группы)

Другие пары

7 - 29

26 - 16

17 - 42

21 - 68 (2 балла)

Но 17-42 уже сыграли, поэтому поменяйте местами (переставьте 42 и 68) (1 балл)

7-29, 26-16, 17-68, 21-42, спущенный 54 (минус полбалла за каждую неправильную пару)

Если бы 68 был (ошибочно) спущен, потому что у него самый низкий стартовый, тогда пары были бы:

7-29, 26-16, 17-54, 21-42 (Эти пары будет 2 балла, 17-42 и 21-54 будет 1 балл.

Правильные пары, но с неправильным начальным цветом, оцениваются в 2 балла)

15.

2-8 (0.5) предоставьте предпочтение цвета игроку с более высоким рейтингом (0.5).

10-5 (0.5) чередуйте цвета с самым последним случаем, когда один игрок имел белый цвет, а другой чёрный. (0.5)

15-7 (0.5) предоставьте более сильное предпочтение цвета (0.5).

16.

Номер	Цветовые предпочтения
1	W
2	B
3	W
4	W
5	W

Пары:

1-3

4-2

5 спускается вниз

Минус полбалла за каждую ошибку.

17. а) Да. Каждая игра длится 4 часа, то есть 8 часов в день. (1)

б) 20 ходов не допустимое количество ходов (должно быть 30). (1)

с) Каждая игра считается как 6 часов 33 минуты, то есть более 12 часов в день.

18. 24 часа означают, что можно было сыграть еще 2 тура. Слишком длинный период (1). Если не в письменной форме, то апелляционный комитет не уверен, в чем заключается жалоба/Игрок может изменить жалобу. (любой 1)

19.

	Максим	Ян	Фабиано	Аниш	Ван	Грищук	Дин	Кирил	ЗБ	Место
Максим		4.5	1.75	1.75	1.75	1.75	2.5	1.25	15.25	1
Ян	0		1.75	3.5	3.5	1.75	2.5	1.25	14.25	2
Фабиано	2.25	2.25		1.75	1.75	1.75	0	2.5	12.25	3-4
Аниш	2.25	0	1.75		1.75	1.75	1.25	2.5	11.25	5-6
Ван	2.25	0	1.75	1.75		1.75	2.5	1.25	11.25	5-6
Грищук	2.25	2.25	1.75	1.75	1.75		1.25	1.25	12.25	3-4
Дин	0	0	3.5	1.75	0	1.75		1.25	8.25	8
Кирилл	2.25	2.25	0	0	1.75	1.75	1.25		9.25	7

По 0,5 балла за каждую строку.

20.

Игрок А	Игрок В	Игрок С	Игрок D	Игрок Е	Бухголец
2	2	2.5	4	2.5	13
		Виртуальный соперник	Виртуальный соперник		

0,5 балла за правильный подсчет для каждого соперника и 0,5 балла за суммирование.

21. Игрок заполняет форму для записи обвинения (или сообщает, что он сделает это обязательно после игры) / Установить, почему игрок считает, что противник читерит (1). Следить за игрой и соперником (1). Обратит внимание, когда/если противник покидает доску (1). Возможно проверить или отправить рgn (1). Другие ответы могут получить максимум балл.

- 22.** Результат 0-1 (1), потому что в случаях честной игры игрок, у которого есть электронное устройство, всегда проигрывает, а его соперник выигрывает (1). Причина в том, что во время игры мобильный телефон уже находился в кармане.
- 23.** Решение арбитра правильное (1). Часы могли быть использованы во время игры, поэтому применяется наказание (1). (Если бы на игроке были обычные часы, он, возможно, не был бы доволен, если бы арбитр отвлек его для проверки.)
- 24.** Поскольку ее первые два турнира являются турнирами по швейцарской системе, ей либо нужен турнир другого типа (круговой или командный) (1), либо она должна быть арбитром в международном шахматном турнире ФИДЕ с участием не менее 100 участников как минимум из двух федераций, где 30% игроков имеют рейтинг (1).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Пример расчета рейтинга

В турнире в 9 туров по швейцарской системе игрок с рейтингом ФИДЕ 2212, сыгравший меньше 30 партий в своей шахматной карьере, играл против следующих соперников с соответствующими рейтингами и получил следующие результаты:

1. (1926) 1
2. (2011) 1
3. (2318) 0
4. (2067) 0.5
5. (2219) 0.5
6. (2585) 0
7. (2659) 1
8. (2464) 0.5
9. (2652) 0.5

Рассчитаем его новый рейтинг после окончания турнира.

Рассчитаем разность рейтингов по каждому сопернику, используя таблицу 8.1b:

1.  $2212-1926=286$ , результат 1,  $p(H)=0.84$ ,  $\Delta R=1-0.84 = +0.16$
2.  $2212-2011=201$ , результат 1,  $p(H)=0.76$ ,  $\Delta R=1-0.76 = +0.24$
3.  $2318-2212=106$ , результат 0,  $p(L)=0.36$ ,  $\Delta R=0-0.36 = -0.36$
4.  $2212-2067=145$ , результат 0.5,  $p(H)=0.69$ ,  $\Delta R=0.5-0.69 = -0.19$
5.  $2219-2212=7$ , результат 0.5,  $p(L)=0.49$ ,  $\Delta R=0.5-0.49 = +0.01$
6.  $2585-2212=373$ , результат 0,  $p(L)=0.10$ ,  $\Delta R=0-0.10 = -0.10$
7.  $2659-2212=447$  будем считать макс. разница составляет 400, (это правило может быть применено только для одного игрока для партии с наибольшей разницей в рейтинге),  
результат 1  $p(L)=0.08$ ,  $\Delta R=1-0.08 = +0.92$
8.  $2464-2212=252$ , результат 0.5,  $p(L)=0.19$ ,  $\Delta R=0.5-0.19 = +0.31$
9.  $2652-2212=440$ , результат 0.5,  $p(L)=0.06$ ,  $\Delta R=0.5-0.06 = +0.44$

$$\Sigma \Delta R = 0.16+0.24-0.36-0.19+0.01-0.10+0.92+0.31+0.44 = +1.43$$

Таким образом, изменение его рейтинга будет:  $K \times \Sigma \Delta R = 40 \times 1.43 = +57.2$

Его новый рейтинг будет  $2212 + 57.2 = 2269.2$  после округления 2269

### Руководство по проверке результата на соответствие норме на присвоение звания:

В турнире в 13 туров игрок из Венгрии встречался со следующими соперниками и претендует на норму GM:

- |                |     |      |     |
|----------------|-----|------|-----|
| 1. GM Альфред  | GER | 2383 | 1   |
| 2. GM Бернхард | ENG | 2508 | 0,5 |

3. Кристиан	GER	2573	0
4. Дэвид	AUT	2180	1
5. GMEвгений	RUS	2598	1
6. GMФридрих	GER	2568	0
7. Георг	GER	2070	1
8. IM Герберт	GER	2483	1
9. Игорь	RUS	2497	1
10. Конрад	GER	2561	0,5
11. FM Людвиг	GER	2440	1
12. IM Манфред	GER	2479	0,5
13. GM Норберт	GER	2492	0,5

Работаем с таблицей для 13 туров:

1. Средний рейтинг его соперников - 2449. Есть два соперника с низким рейтингом, Дэвид в 4 туре и Георг в 7 туре. Согласно Статье 1.4.6с для одного игрока с самым низким рейтингом для расчёта нормы может использоваться скорректированный уровень рейтинга. Для нормы GM минимально установленный уровень рейтинга - 2200. Если поднять рейтинг Георга с 2070 до 2200, то средний рейтинг будет 2459.
2. Для нормы GM игроку необходимо набрать 9 очков (средний рейтинг соперников 2459 - 2489). Это выполнено.
3. Проверка званий соперников - см. Статью 1.45.  
Для нормы GM по крайней мере 1/3 соперников, минимум 3, должны быть GM. У него должно быть 5 гроссмейстеров. Это выполнено.

Не менее 50% соперников должны иметь звания; звания CM и WCM не считаются. Наш игрок встречался с 7-ю игроками различных званий. Это 5 GM, 2 IM и 1 FM. Это выполнено.

4. Проверка федераций соперников - см. Статьи 1.43 и 1.44.

Норма GM - не менее двух федераций, помимо федерации претендента на звание. Здесь четыре такие федерации: GER, ENG, AUT и RUS. Это выполнено.

Максимум 3/5 соперников могут быть из федерации заявителя и максимум 2/3 соперников из одной федерации.

Здесь 9 соперников приходят из федерации GER. Максимум 2/3 могут быть от одной федерации. Поэтому условие количества иностранных игроков не выполняется. Переходим к следующему шагу.

5. Проверка, допустимы ли некоторые исключения - см. Статьи 1.42e и 1.43e.

1.43e: *Правило иностранца не распространяется на турниры по швейцарской системе, участниками которых являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM.*

При подаче заявки на присвоение звания, по крайней мере, одна из норм должна быть достигнута при нормальном требовании для иностранца.

1.42e: *Игрок может проигнорировать свои партии против любых соперников, которых он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.41, против необходимого сочетания соперников.*

Если удалить победу над Георгом, то средний рейтинг соперников при 8 очках из 12 составит 2480. Что касается 67%, которые дают  $dp = 125$ , то теперь перфоманс равен 2605, что достаточно для нормы GM.

Кроме того, игрок встречался с 5-ю GM и достаточным числом обладателей званий. Критерии по званиям выполнены.

Из 12 соперников только 8 приходится на Германию, этот критерий также выполнен.

Теперь у нас есть действующая норма для присвоения звания GM.

### **Несколько примеров на расчет норм на присвоение званий:**

(1). В турнире в 11 туров игрок финишировал со следующим результатом:

- 9 очков
- средний рейтинг соперников 2376 (сумма рейтингов 26136)
- он сыграл с 4 GM и 2 FM
- Его соперники с самым низким рейтингом имели 2140 ( победа) и 2160 (ничья) .

9 очков, 4 GM и 6 обладателей звания из 11 соперников достаточны для нормы GM.

Но для нормы GM средний рейтинг соперников слишком низкий. Он должен быть 2380 - см. соответствующую таблицу для 11 туров в разделе Приложения.

В соответствии со Статьёй 1.4.6с рейтинг одного игрока может быть увеличен до минимального установленного уровня рейтинга для нормы GM, который равен 2200. После этой корректировки средний рейтинг соперников становится равным 2381, и норма GM выполнена.

Другую возможность даёт Статья 1.4.1 f:

*Игрок может проигнорировать свои партии против любых соперников, которых он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.4.1, против необходимого сочетания соперников.*

Если удалить партию против соперника с рейтингом 2140, у игрока останется 8 очков из 10 и средний рейтинг 2400. Норма GM выполняется.

Теперь надо проверить федерации соперников - см. соответствующую таблицу для 11 туров. Только 6 соперников может быть из федерации игрока, только 6 соперников может быть из одной федерации. Норма выполнена.

(2). В женском турнире из 9 туров игрок из России имеет после 8 туров следующий результат:

- 6 очков
- средний рейтинг соперниц – 2165
- она сыграла с 2 WGM, 1 WIM и 2 WFM
- Шесть её соперниц приехали из Германии и две из Англии.

Для нормы WGM ей необходимо набрать 7 очков при среднем рейтинге соперниц - 2180 или более и встретиться с 3-мя обладательницами звания WGM. Количество обладательниц звания пока недостаточно. До сих пор у нее было 6 соперниц из Германии, что является максимально возможным количеством игроков из одной федерации.

Для того, чтобы выполнить эту норму WGM, в последнем туре ей необходимо встретиться с третьим WGM не из Германии, имеющей рейтинг, по крайней мере, 2300, и надо у нее выиграть.

(3). IM из Армении участвует в турнире в 9 туров по швейцарской системе и перед началом последнего тура имеет следующие результаты против 8 соперников и спрашивает арбитра, каким должен быть его результат в последнем туре, чтобы он выполнил норму GM.

1.	(NOR)	GM	2470	0
2.	(GEO)	-	2150	1
3.	(GER)	-	2410	1
4.	(ARM)	IM	2570	0
5.	(GEO)	-	2340	1
6.	(GEO)	FM	2380	1
7.	(ARM)	GM	2675	0,5
8.	(ENG)	IM	2540	1
9.	(USA)	GM	2695	??

(i). Проверка требования к званию GM:

- (a). Игры: он сыграет 9 партий (требуется 9). Это условие выполнено.
- (b). Обладатели званий: у него 6 обладателей званий из 9 соперников, что более 50%. Это условие выполнено.
- (c). Соперники без рейтинга: нет:  $0 < 2$ . Это условие выполнено.
- (d). Федерации:
  - 1. Максимум  $2/3$  от одной федерации: 3 из 9(GEO):  $3/9 < 2/3$ . Это условие выполнено.
  - 1. Максимум  $3/5$  из собственной федерации: 2 из 9 (ARM):  $2/9 < 3/5$ . Это условие выполнено.
- (e). e) GM: он встретился с 3-мя GM (требуется 3). Это выполнено.

(ii). Расчёт среднего рейтинга соперников **R<sub>a</sub>**:

(а). Сначала присвоим установленный уровень рейтинга (для нормы GM он равен 2200) сопернику, который имеет рейтинг ниже, чем 2200: 2. (GEO), -, 2150.

Этот рейтинг увеличен до 2200

(b). Найдём:  $R_a = 22280 : 9 = 2475,55$  округляем 2476

(iii). Использование таблиц 1.4.1 для 9 игр и нормы GM:

При  $R_a = 2476$  для выполнения нормы GM игроку необходимо набрать 6 очков в 9 играх. Он имеет 5.5 очков из 8 игр. Поэтому в последнем туре для выполнения нормы GM ЕМУ НУЖНА НИЧЬЯ.

### Награждение денежными призами

Если два или более игроков закончили турнир с одинаковым количеством очков, у организаторов есть три возможности награждения денежными призами:

- денежные призы будут разделены поровну,
- денежные призы будут вручены по результатам тай-брейка,
- денежные призы будут рассчитаны с помощью системы Горта, которая представляет собой сочетание вариантов "а" и "b".

В системе Горта 50% от призового фонда предоставляется в соответствии с распределением мест по итогам тай-брейка. Вторая половина призового фонда всех игроков, имеющих в конце турнира одинаковое количество очков, складывается и делится поровну.

*Например:*

*Призы турнира:*

1 место	€ 10.000
2 место	€ 5.000
3 место	€ 3.000
4 место	€ 2.000

*Игроки А, В, С и D закончили турнир с 8 очками*

*Коэффициент Бухгольца:*

*А имеет 58 очков Бухгольца*

*В имеет 57 очков Бухгольца*

*С имеет 56 очков Бухгольца*

*Д имеет 54 очка Бухгольца.*

*Денежные призы для А, В, С и D - в зависимости от используемой системы будут:*

	<i>система а)</i>	<i>система б)</i>	<i>система с)</i>		
<i>А -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 10.000</i>	<i>€ 5.000 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 7.500</i>
<i>В -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 2.500 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 5.000</i>
<i>С -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 3.000</i>	<i>€ 1.500 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 4.000</i>
<i>Д -</i>	<i>€ 5.000</i>	<i>€ 2.000</i>	<i>€ 1.000 +</i>	<i>€ 2.500 =</i>	<i>€ 3.500</i>

*Общая сумма составляет 20 000 евро независимо от используемой системы.*

Организаторы должны заранее решить и проинформировать игроков перед началом турнира, какая система будет использоваться для расчёта денежных призов.

*Кроме того, в системах а) и с) организаторы должны решить и проинформировать участников, сколько игроков будут иметь право на награждение денежными призами в случае равенства очков после последнего тура.*

*Если было объявлено, что предусмотрено 10 денежных призов, и окончательное распределение мест такое:*

*игроки, занявшие места с 1-го по 4-ое, имеют по 8 очков,  
игроки, занявшие места с 5-го по 9-ое, имеют по 7,5 очков,  
игроки, занявшие места с 10-го по 20-ое, имеют по 7 очков,*

*то в таком случае неразумно делить деньги 10-го приза между 11-ю игроками. Чтобы избежать такой проблемы, следует объявить заранее, что для игроков, занявших места с 1 по 10, денежные призы делятся поровну или распределяются по системе Горта.*

*Лучше, если распределением призового фонда занимаются два человека, работающие независимо друг от друга. Это могут быть казначей и Главный Арбитр.*

*Ещё одним видом призов являются призы для игроков разных групп рейтинга. Возможны призы за лучшие достижения игроков с рейтингом 2300-2399 и 2200-2299. Не попадите в ловушку, написав U2400, U2300. В этом случае игрок с рейтингом U2300 может получить оба приза. Хорошим способом награждения являются не только набранные очки или рейтинг-перформанс турнира.*

*Лучшее приращение рейтинга рассчитывается как  $W - W_e$ , где  $W$  - набранные очки,  $W_e$  - ожидаемые очки, исходя из усреднённой силы соперников. Преимущество в том, что в этом случае деление мест почти нереально. В швейцарской системе это возможность для игрока с меньшим количеством очков получить большее поощрение.*

## Ручная проверка компьютерной жеребьевки

Использованы данные случайного турнира.

Контрольный список жеребьевки 6-ого тура.

Использовалась программа жеребьевки Swiss Manager.

Пояснения к столбцам, используемых для проверки: Rk = ранг

Color = история цвета в предыдущих турах

w = белый

- = черный

C = цвет в предстоящем туре

D = ожидаемый цвет

p = направление спуска-подъема в предпоследнем туре

l = направление спуска-подъема в последнем туре

Cd = разность цвета

Sk = один и тот же цвет подряд

Checklist for Round 6													
Rk.	SNo.		Name	Rtg.	Pts	Color	C	D	p	l	Cd	Sc	Opponents
1	36		Kouskoutis Georgios-	2314	4½	-w--w		W			-1	1	4,9,12,35,80
2	1	IM	Martirosyan Haik M.	2570	4	w-w--		W	+		-1	-2	10,18,37,46,62
3	2	GM	Deac Bogdan-Daniel	2559	4	-w--w		W	+		-1	1	6,8,19,32,39
4	3	IM	Santos Ruiz Miguel	2505	4	w-w-w				+	1	1	1,22,26,44,46
5	6	IM	Thybo Jesper Sonderg	2466	4	-w-w-		W			-1	-1	17,25,27,47,56
6	8	IM	Morozov Nichita	2461	4	-w-w-		W			-1	-1	3,16,27,30,42
7	12	FM	Janik Igor	2418	4	-w-w-		W			-1	-1	27,34,54,57,59
8	63		Yayloyan Konstantin	2142	4	w--w-		W	-		-1	-1	3,21,24,53,54
9	4	FM	Sorokin Aleksey	2486	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,10,17,41,79
10	7	IM	Livaic Leon	2461	3½	w-w-w			-	-	1	1	2,9,40,43,58
11	9	IM	Plenca Jadranko	2440	3½	w-w-w					1	1	15,28,31,44,53
12	10	FM	Vykouk Jan	2440	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,32,42,45,72
13	11	IM	Costachi Mihnea	2418	3½	w-w-w					1	1	40,44,57,58,67
14	16	FM	Haria Ravi	2398	3½	-w-w-		W			-1	-1	17,34,45,51,60
15	18	FM	Tica Sven	2389	3½	-w-w-		W			-1	-1	11,27,34,56,61
16	21	IM	Sousa Andre Ventura	2386	3½	w-w-w					1	1	6,18,29,49,68
17	33		Radovic Janko	2330	3½	w-w-w					1	1	5,9,14,24,73
18	44	FM	Lazov Toni	2289	3½	-w-w-		W			-1	-1	2,16,22,23,41
19	45	FM	Askerov Marat	2281	3½	w-w-w					1	1	3,26,38,40,69
20	13		Drygalov Sergey	2415	3	w-ww-				+	1	-1	28,29,33,44,47
21	15	FM	Warmerdam Max	2399	3	w-w-w					1	1	8,26,33,48,67
22	17	FM	Haldorsen Benjamin	2397	3	w-w--		W			-1	-2	4,18,28,29,49
23	19	FM	Tomczak Mikolaj	2387	3	w-w-w					1	1	18,32,48,50,67
24	20		Stauskas Lukas	2387	3	-w-w-		W			-1	-1	8,17,30,57,63
25	23	FM	Haug Johannes	2379	3	w-w-w					1	1	5,48,50,58,62
26	32	FM	Tokranovs Dmitrijs	2334	3	-w-w-		W			-1	-1	4,19,21,59,72
27	39		Akhvlediani Irakli	2303	3	w-w-w					1	1	5,6,7,15,81
28	40	FM	Lopez Mulet Inigo	2302	3	-w-w-		W			-1	-1	11,20,22,60,76
29	42	FM	Dobrovoljc Vid	2293	3	-w-ww					1	2	16,20,22,35,77
30	51		Vasiesiu Victor	2267	3	w-w-w					1	1	6,24,53,81,83
31	52	FM	Karayev Kanan	2266	3	-w-w-		W			-1	-1	11,54,65,72,75
32	53		Friedland Moshe	2264	3	w-ww-					1	-1	3,12,23,52,66
33	56	FM	Jogstad Martin	2259	3	-w-w-		W			-1	-1	20,21,55,74,76
34	57	FM	Sevgi Volkan	2240	3	w-w-w					1	1	7,14,15,36,38
35	5	IM	Dragnev Valentin	2483	2½	w-w-w					1	1	1,29,57,64,67
36	14	FM	Dolana Andrei-Theodo	2403	2½	-w-w-		W	+		-1	-1	34,47,51,61,72
37	22	FM	O`donnell Conor	2383	2½	-w-w-		W			-1	-1	2,47,51,59,71
38	24	FM	Flick Antoine	2371	2½	-w-ww				+	1	2	19,34,60,63,64
39	28	IM	Perez Garcia Alejand	2361	2½	-ww-w					1	1	3,49,51,68,71
40	30	FM	Lagunow Raphael	2357	2½	-w-w-		W			-1	-1	10,13,19,65,74



Партия начата в:		18:00	Контроль в:		18:30
доска	Время 1	Время 2	+	ход	разность
1	80	85	165	15	150
2	90	70	160	10	150
3	87	79	166	16	150
4	65	90	155	5	150

В графе «доска» записывается номер доски.

В графе «Время 1» записывается время игрока белыми (в минутах).

В графе «Время 2» записывается время игрока черными (в минутах).

В графе «+» записывается сумма «Время 1» + «Время 2».

В графе «ход» номер последнего хода, сделанного на этой доске

В графе «разность» записывается разность столбцов «+» и «ход».

Значения "разность" должны быть равны: (начальное время) минус (время, прошедшее до момента проверки). В нашем примере это:  $90+90-30 = 150$ . Если обнаруживается другое значение с расхождением  $\pm 2$  мин, то необходимо тщательно проверить:

- не пропустили ли игроки при некоторых ходах нажатия часов,
- верна ли настройка часов,
- исправны ли часы.

## Формы заявок:

### Форма отчёта о выполнении нормы международного арбитра (IA1)

#### International Arbiter Norm Report Form

IA1

Фамилия:	Имя:
FIDE ID :	Федерация:
Федерация, где был турнир:	Название турнира:
Даты:	Место:
Система турнира:	Количество туров:
Количество игроков:	Количество рейтинговых игроков:
Количество представленных федераций:	Количество игроков со званиями:
Контроль времени:	

Рекомендация: (пожалуйста, отметьте соответствующие поля).

- Арбитр соответствовал требуемому стандарту для Международного Арбитра.
- Арбитр всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Имя:	Подпись:	
Должность:	Федерация:	Дата:
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации:		
Подпись:		Дата:

Организатор несет ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому арбитру, который, по мнению главного арбитра, соответствует норме международного арбитра и запрашивает его до окончания турнира. Главный арбитр несет ответственность за предоставление подписанного сертификата федерации-организатору для аутентификации.

При подаче заявки на звание IA федерация заявителя должна приложить копию любых решений по апелляциям

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

## **IA2 – Форма заявления на присвоение звания международного арбитра**

### **Application for award of the title of International Arbiter**

**IA2**

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Международного Арбитра для

<b>Фамилия:</b>	<b>Имя:</b>
<b>ФИДЕ ID:</b>	<b>Федерация:</b>

Кандидат обладает достаточными знаниями Правил игры в шахматы и других правил ФИДЕ, чтобы соблюдать их на шахматных соревнованиях на уровне, требуемом для Международного арбитра.

Он (Она) говорит, по крайней мере, на одном из следующих языков (пожалуйста, отметьте соответствующие поля):

английский арабский французский немецкий португальский русский  
испанский

Кандидат работал арбитром в следующих четырех соревнованиях (которые должны проводиться, как минимум в двух разных системах и быть подписаны как минимум двумя разными главными арбитрами).

<b>1. Соревнование:</b>	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***

<b>2. Соревнование:</b>	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***

<b>3. Соревнование:</b>	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***

<b>4. Соревнование:</b>	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***

В своей деятельности в качестве арбитра он/она всегда проявлял(а) абсолютную объективность. Эта заявка должна быть подана не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты проведения последнего указанного соревнования. Нижеподписавшийся прикладывает для каждого соревнования форму отчета о нормах международного арбитра (IA1), подписанную в соответствии с опубликованными положениями о званиях арбитров ФИДЕ. Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата:.....

Подпись: .....

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy) полный список ссылок с рейтингового сервера ФИДЕ - FRS). \*\* Системы: швейцарская система (SS), круговая система (RR), двойная круговая система (DR), нокаут (KO), другие и команды (TM). Для Teams выберите еще одно соответствующее поле, чтобы полностью охарактеризовать событие. \*\*\* При использовании турнирной нормы, допустимой благодаря исключению из положений, просьба давать ссылку на соответствующую статью.

## FA1 - Форма отчета о выполнении нормы арбитра ФИДЕ

FIDE Arbiter Norm Report Form

FA1

Фамилия:	Имя:
FIDE ID:	Федерация:
Федерация, где был турнир:	Название турнира:
Даты:	Место:
Система турнира:	Количество туров:
Количество игроков:	Количество рейтинговых игроков:
Количество представленных федераций:	Количество игроков со званиями:
Контроль времени:	

Рекомендация: (пожалуйста, отметьте соответствующие поля).

- Арбитр соответствовал требуемому стандарту для Арбитра ФИДЕ.
- Арбитр всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Имя:	Подпись:	
Должность:	Федерация:	Дата:
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации:		
Подпись:	Дата:	

Организатор несет ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому арбитру, который, по мнению главного арбитра, соответствует норме арбитра ФИДЕ и запрашивает его до окончания турнира. Главный арбитр несет ответственность за предоставление подписанного сертификата федерации-организатору для аутентификации.

При подаче заявки на звание FA федерация заявителя должна приложить копию любых решений по апелляциям.

УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ: эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

## FA2 – Форма заявления на присвоение звания Арбитра ФИДЕ

### Application for award of the title of FIDE Arbiter

FA2

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Арбитра ФИДЕ для

<b>Фамилия:</b>	<b>Имя:</b>
<b>ФИДЕ ID:</b>	<b>Федерация:</b>

Кандидат обладает достаточными знаниями Правил игры в шахматы и других правил ФИДЕ, чтобы соблюдать их на шахматных соревнованиях на уровне, требуемом для арбитра ФИДЕ.

Он (Она) говорит, по крайней мере, на одном из следующих языков (пожалуйста, отметьте соответствующие поля):

английский арабский французский немецкий португальский русский  
испанский

Кандидат успешно сдал экзамен на семинаре арбитров ФИДЕ.

Семинар арбитров ФИДЕ:	
Федерация-организатор:	Даты:

Кандидат работал арбитром на следующих трех соревнованиях (которые должны быть как минимум двух разных систем).

1. Соревнование:	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система** : <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***
2. Соревнование:	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система** : <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***
3. Соревнование:	
Ссылка на турнир* (или код турнира FRS):	
Система** : <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> KO <input type="checkbox"/> Other <input type="checkbox"/> TM	Исключения, если есть***

В своей деятельности в качестве арбитра он/она всегда проявлял(а) абсолютную объективность.

Эта заявка должна быть подана не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты проведения последнего указанного соревнования. Нижеподписавшийся прикладывает для каждого соревнования форму отчета о нормах арбитра ФИДЕ (FA1), подписанную в соответствии с опубликованными положениями о званиях арбитров ФИДЕ.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата:

.....

Подпись: .....

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy) полный список ссылок с рейтингового сервера ФИДЕ - FRS). \*\* Системы: швейцарская система (SS), круговая система (RR), двойная круговая система (DR), нокаут (KO), другие и команды (TM). Для Teams выберите еще одно соответствующее поле, чтобы полностью охарактеризовать событие. \*\*\* При использовании турнирной нормы, допустимой благодаря исключению из положений, просьба давать ссылку на соответствующую статью.

## APR – Форма отчета об активном участии лектора ФИДЕ

### FIDE Lecturer Active Participation Report (APR)

Эта форма должна быть заполнена главным лектором на семинаре Арбитров ФИДЕ в отношении любого ассистента лектора, претендующего на аккредитацию в качестве лектора, и представлена в Комиссию Арбитров ФИДЕ как часть отчета лектора на семинаре.

Имя ассистента..... ID ФИДЕ.....

Пожалуйста, укажите представленную(ые) тему(ы) и посещаемость семинара.

Общее количество часов лекций (кроме экзамена)		Часы, представленные Ассистентом	
---	--	--	--

Тема	Представлено Ассистентом	Ассистент внес вклад*	Ассистент присутствует
Правила шахмат	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Составление пар по швейцарской системе	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Типы турниров	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Тай-брейки	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Звания и рейтинги	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Звания арбитров	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Честная игра:	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Часы	Да/нет	Да/нет	Да/нет
Оценка экзамена	Да/нет	Да/нет	Да/нет

\* Это может быть проверка пар, расчет норм и т. д. с кандидатами или ответы на вопросы участников.

Для каждой темы, представленной ассистентом, пожалуйста, заполните следующее.

4= *очень компетентен*; 3 = *хорошо*; 2 = *приемлемо*; 1 = *требуется улучшение*

Тема:.....	4	3	2	1	Комментарий
Подготовка					
Презентация/представление					
Распределение времени					
Обеспечение вовлечения участников					

Общая оценка	4	3	2	1	Комментарий
Хронометраж					
Выступление					
Взаимодействие с лектором					
Взаимодействие с участниками					
Общая уверенность					
Общая подготовка					

Дополнительные комментарии

**FL2 – Форма заявления на присвоение звания лектора ФИДЕ**

**Application for award of the title of FIDE Lecturer**

**FA2**

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание Лектора ФИДЕ для

Фамилия	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес:		
Телефон	e-mail:	

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, чтобы проводить Семинары арбитров ФИДЕ

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Ассистентом Лектора на следующих трёх семинарах (Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже семинара). Нижеподписавшийся прилагает для каждого семинара Форму отчёта о выполнении нормы Лектора ФИДЕ (FL1), подписанную соответствующим квалифицированным лектором

1. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

2. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

3. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

4. Семинар	Даты:
Место проведения:	Ссылка на опубликованный семинар

В своей деятельности по подготовке тем для Семинара в качестве Ассистента Лектора им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....  
.....

Дата:

Подпись: .....

**IT1 - Сертификат на присвоение звания (нормы)**

Certificate of Title Result (Title Norm)

<b>Сертификат на Присвоение Звания</b>	<b>IT1</b>
--	------------

 GM IM WGM WIM

Фамилия: ..... Имя: .....

ID-код: ..... Федерация: .....

Соревнование: .....	Начало: ..... Окончание:.....
Главный арбитр: .....	Количество игр: .....
Скорость игры.....	Количество федераций.....
Количество игроков не из федерации заявителя ....	Количество соперников с рейтингом .....
Количество игроков из федерации организатора ...	Общее число соперников со званием .....
Количество: GM .....	IM ..... WGM ..... WIM ..... FM ..... WFM .....

**Если применяется Статья 1.43е:**

количество федераций: ... количество игроков с рейтингом не из федерации организатора: ...  
 количество игроков не из федерации организатора, имеющих звания GM, IM, WGM, WIM .....

Особые

замечания:

.....

Тур	Соперник	ID	Федерация	Рейтинг	Рейтинг 1.46b	Звание	Результат
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							

Средний рейтинг (1.46b)..... Требуемое число очков ..... Набранное количество очков...

Превышение нормы на ..... очка

Подпись главного арбитра: .....

Федерация, подтверждающая результат: .....

Фамилия официального лица федерации: .....Подпись

Дата: .....

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

Примечание: Игрок без рейтинга = 1000, но см. Статью 1.46. Результаты сыгранных игр - 1, ½, 0, несыгранных +, =, - .Организатор должен предоставить этот сертификат: каждому игроку, который достиг результата для присвоения звания; федерации организатора, федерации игрока и в офис ФИДЕ.

**IT2 - Форма заявки на присвоение звания**

Title Application Form

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ****IT2**

Федерация Шахмат России представляет заявку на звание:

Гроссмейстера (минимальный уровень 2500)\_\_\_\_ Международного мастера (2400)\_\_\_\_

Женского гроссмейстера (2300)\_\_\_\_ Женского международного мастера (2200)\_\_\_\_

Для присвоения:

Фамилия:	Имя:
ID ФИДЕ:	Федерация:
Дата получения необходимого рейтинга:	ший рейтинг:

Звания могут быть присуждены в зависимости от достижения требуемого рейтинга на более позднюю дату (о процедуре, которой следует придерживаться в данном случае, см. Статью 1.50с Положения о званиях).

При этом сертификаты (IT1) и таблицы для следующих норм:

<b>1.Название соревнования:</b>	Место:
Даты:	Система турнира:
Средний рейтинг соперников:	Количество сыгранных игр:
Требуемый результат:	Фактический результат:
Количество учитываемых игр: (если не все)	
После вычитания игр: количество требуемых очков	Фактический результат:
Количество игроков из федерации организатора	Количество игроков не из федерации организатора
Количество соперников: со званием ..... GM: ..... IM: ..... FM: ..... WGM: ..... WIM: ..... WFM: ..... соперники с рейтингом: ..... соперники без рейтинга: .....	

<b>2.Название соревнования:</b>	Место:
Даты:	Система турнира:
Средний рейтинг соперников:	Количество сыгранных игр:
Требуемый результат:	Фактический результат:
Количество учитываемых игр: (если не все)	
После вычитания игр: количество требуемых очков	Фактический результат:
Количество игроков из федерации организатора	Количество игроков не из федерации организатора

<b>3.Название соревнования:</b>	Место:
Даты:	Система турнира:
Средний рейтинг соперников:	Количество сыгранных игр:
Требуемый результат:	Фактический результат:
Количество учитываемых игр: (если не все)	
После вычитания игр: количество требуемых очков	Фактический результат:
Количество игроков из федерации организатора	Количество игроков не из федерации организатора

Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму IT 2

общее количество партий: .... (минимум 27) особые замечания: .....

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата: .....

Подпись: .....

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** эта форма содержит личные данные, пожалуйста, ознакомьтесь с Политикой конфиденциальности ФИДЕ на сайте [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

**Комиссия по честной игре – Форма претензии во время турнира**

Fédération International des Échecs



Международная

**Комиссия по честной игре – Форма претензии во время турнира**

Пожалуйста, заполните, отсканируйте и пришлите [fairplay@fide.com](mailto:fairplay@fide.com) в формате pdf.

**Заявитель:<sup>1</sup>** \_\_\_\_\_ **Федерация:** \_\_\_\_\_

Физический адрес: \_\_\_\_\_

Адрес электронной почты: \_\_\_\_\_

Номер телефона: \_\_\_\_\_

**Ответчик:<sup>2</sup>** \_\_\_\_\_ **Федерация:** \_\_\_\_\_

Физический адрес: \_\_\_\_\_

Адрес электронной почты: \_\_\_\_\_

Номер телефона: \_\_\_\_\_

**Краткое описание фактов:<sup>3</sup>** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Вложения:<sup>4</sup>** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Дата:** \_\_\_\_\_

**Подпись заявителя** \_\_\_\_\_

- 1 Пожалуйста, укажите идентификатор ФИДЕ, если это применимо.
- 2 Пожалуйста, укажите идентификатор ФИДЕ.
- 3 Пожалуйста, предоставьте краткий отчет о том, почему вы считаете, что античитерские положения были нарушены ответчиком. Также предоставьте точную информацию о турнире (турнирах), в котором (которых) произошло предполагаемое нарушение, и имя главного организатора и главного арбитра (ов). Вам рекомендуется предоставить полное описание в качестве отдельного приложения в свою пользу.
- 4 Пожалуйста, перечислите все приложения, которые являются частью вашей жалобы. Пожалуйста, предоставьте вложения в формате PDF. Шахматные файлы должны быть предоставлены в формате png.

В соответствии с Политикой защиты данных ФИДЕ и соответствующими швейцарскими законами и международными правилами и положениями, вы будете проинформированы о следующем:

## **1. КОНТРОЛЛЕР ДАННЫХ, ПРЕДСТАВИТЕЛЬ, ДРО, КОМИТЕТ ПО ЗАЩИТЕ ДАННЫХ**

Оператор персональных данных:

ФИДЕ – Международная шахматная федерация, юридический адрес которой – Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Лозанна, Швейцария. В настоящее время законным представителем является ее президент Аркадий Дворкович.

В соответствии с решением Q2PB/2019/11 ФИДЕ назначила следующих должностных лиц:

Комитет по защите данных:

Г-н Вилли Иклики (BEL): Уполномоченный по защите данных;

Г-н Марко Бьяджоли (ИТА): Юрисконсульт по защите данных;

Г-н Владимир Кукаев (Россия):

Технический консультант по защите данных. Представитель по защите данных в

Европейском Союзе:

Г-н Вилли Иклики

(BEL): Управление по защите данных

Г-н Вилли Иклики (BEL):

## **2. КОНТАКТЫ**

Представитель по защите данных в Европейском Союзе и уполномоченный по защите данных:

Г-н Вилли Иклики (BEL), чья резиденция в Европейском Союзе - Avenue du Globe 55 -

Box 20 - 1190 Брюссель, Бельгия. Эл.почта: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

Комитет по защите данных:

Эл.почта: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

## **3. ЦЕЛЬ СБОРА ДАННЫХ**

ФИДЕ собирает данные, необходимые в этой форме, чтобы обработать вашу жалобу и провести надлежащее расследование. Данные будут обрабатываться с помощью автоматических и ручных процессов в электронных архивах и онлайн-репозиториях.

## **4. ПРАВОВАЯ ОСНОВА**

Данные собираются и обрабатываются по вашему явному запросу в Комиссию по честной игре о расследовании вашей жалобы, который вы подтверждаете, подписывая эту форму.

## **5. ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО СБОРУ ДАННЫХ И ОТКАЗ**

Сбор данных необходим для рассмотрения вашей жалобы. В случае отказа ФИДЕ в обработке ваших данных, как указано выше, жалоба будет отклонена.

## **6. ФОРМАТ ХРАНЕНИЯ**

Ваши данные хранятся в электронном виде и на бумажном носителе.

Электронные архивы данных хранятся на серверах ФИДЕ, которые расположены в Германии и России, а также в собственных базах данных соответствующих комиссий. Меры безопасности, описанные в пункте №. 16 защищает электронные архивы.

Бумажный архив хранится в Лозанне, в главном офисе ФИДЕ, в секретных файлах в закрытых помещениях.

## **7. УРОВЕНЬ ПУБЛИКАЦИИ ДАННЫХ**

Эта форма заявки будет опубликована на веб-сайте ФИДЕ в соответствии с Положением ФИДЕ о международных званиях, который можно найти в Хэндбуке ФИДЕ.

## **8. ПРОФИЛЬ**

ФИДЕ профилирует данные этого приложения для получения статистических результатов и математических исследований.

## **9. ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**

ФИДЕ хранит данные без каких-либо сроков: ваши персональные данные будут храниться до тех пор, пока вы не примете решение об их удалении, должным образом сообщенные в соответствии с пунктом Политики защиты данных ФИДЕ. 18.

## **10. ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ**

Ваши персональные данные хранятся и защищаются на серверах ФИДЕ, расположенных в Германии, и в собственной базе данных соответствующих Комиссий. Резервные копии также хранятся на сервере ФИДЕ в России.

Ваши персональные данные могут быть переданы:

- Любой национальной федерации с ограничением данных своих лиц;
- Любому внутреннему органу, комитету или комиссии ФИДЕ, а также их членам без каких-либо ограничений, должностным лицам и органам;
- Разработчики веб-сайта ФИДЕ только для того, чтобы протестировать и улучшить функциональные возможности веб-сайта ФИДЕ;

В связи с тем, что данные могут быть переданы любому внутреннему органу, комитету или комиссии, должностным лицам и органам, они могут быть отправлены в любую страну, члены которой включены в справочник ФИДЕ.

#### **11. РАСКРЫТИЕ**

ФИДЕ не раскрывает данные какой-либо компании, органу или частному лицу в коммерческих целях, а также не профилирует кого-либо для таких целей.

#### **12. БЕЗОПАСНОСТЬ ДАННЫХ**

Электронные архивы ФИДЕ защищены паролем и имеют утилиту восстановления пароля.

Веб-сервер ФИДЕ защищен от блокировки атак (URL-инъекций, DDos-атак) и проводит регулярные аудиты безопасности на наличие уязвимостей. Резервные копии основной базы данных делаются ежедневно и хранятся на удаленных машинах, которые находятся в России и Германии.

#### **13. ВАШИ ПРАВА**

Вы имеете право в любое время:

- A. Проверить наличие ваших данных в базах данных ФИДЕ;
- B. Запрос от ФИДЕ на доступ, исправление или удаление персональных данных или ограничение обработки в отношении субъекта данных и возражение против обработки, а также право на переносимость данных;
- C. Отозвать согласие в любое время, не влияя на законность обработки на основе согласия до его отзыва;
- D. Подать жалобу в надзорный орган;
- E. Знать о существовании автоматизированного принятия решений, включая профилирование, и, по крайней мере, в этих случаях, содержательную информацию о задействованной логике, а также о значимости и предполагаемых последствиях такой обработки для субъекта данных.
- Действия в соответствии с пунктом A могут быть выполнены непосредственно любым лицом, зарегистрировавшись в ФРС из публичного доступа на веб-сайте ФИДЕ.
- Действия в соответствии с пунктами B и C осуществляются через национальную федерацию. В случае, если национальная федерация отказывается выполнять такие действия или не выполняет их в срок в 30 дней, они могут быть предприняты непосредственно путем направления подписанного письма в ФИДЕ DPO по вышеуказанному адресу, приложив копию официального документа, удостоверяющего личность, и действительный адрес электронной почты. Администрация ФИДЕ уведомит о запросе по электронной почте и продолжит работу после вашего подтверждения.
- Действия в соответствии с пунктом D должны приниматься в соответствии с собственной процедурой любого надзорного органа (см.: [https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas\\_en?2nd-language=lt](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=lt))
- Действия в соответствии с E и F могут быть предприняты непосредственно путем отправки электронного письма [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com), приложив копию официального документа, удостоверяющего личность, и действительный адрес электронной почты.

**СОГЛАСНЫ ЛИ ВЫ С ВЫШЕУПОМЯНУТОЙ ПОЛИТИКОЙ И ПОЛИТИКОЙ ЗАЩИТЫ ДАННЫХ ФИДЕ (поставьте галочку в зависимости от обстоятельств)? (ДА) (НЕТ)**

ДАТА \_\_\_\_\_ ПОДПИСЬ \_\_\_\_\_

## Комиссия по честной игре – форма претензии после турнира

Fédération International des Échecs



Международная

### Комиссия по честной игре – форма претензии после турнира

Пожалуйста, заполните, отсканируйте и пришлите [fairplay@fide.com](mailto:fairplay@fide.com) в формате pdf.

Заявитель:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_ Федерация: \_\_\_\_\_

Физический адрес: \_\_\_\_\_

Адрес электронной почты: \_\_\_\_\_

Номер телефона: \_\_\_\_\_

Ответчик:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_ Федерация: \_\_\_\_\_

Физический адрес: \_\_\_\_\_

Адрес электронной почты: \_\_\_\_\_

Номер телефона: \_\_\_\_\_

Краткое описание фактов:<sup>2</sup> \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Результаты проверки движком:<sup>3</sup> \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Вложения:<sup>4</sup> \_\_\_\_\_

**УВЕДОМЛЕНИЕ О КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ:** подписывая и отправляя эту форму, вы подтверждаете, что прочитали и правильно поняли политику конфиденциальности ФИДЕ, доступную на следующей странице, и вы соглашаетесь с тем, что эта форма будет опубликована на веб-сайте ФИДЕ и / или обработана в соответствии с соответствующими правилами и внутренними правилами Комиссии по честной игре..

Дата:  
заявителя

Подпись

---

---

- 1 Пожалуйста, укажите идентификатор ФИДЕ, если это применимо.
- 2 Пожалуйста, предоставьте краткий отчет о том, почему вы считаете, что античитерские положения были нарушены ответчиком. Также предоставьте точную информацию о турнире (турнирах), в котором (которых) произошло предполагаемое нарушение, и имя главного организатора и главного арбитра (ов). Вам рекомендуется предоставить полное описание в качестве отдельного приложения в свою пользу.
- 3 Просьба представить подробную информацию об используемом программном и аппаратном обеспечении и

представить синтетическое описание полученных результатов. Вам рекомендуется предоставить полный анализ в качестве отдельного приложения.

4. Пожалуйста, перечислите все приложения, которые являются частью вашей жалобы. Пожалуйста, предоставьте вложения в формате PDF. Шахматные файлы должны быть предоставлены в формате png.

According to the FIDE Data Protection Policy and relevant Swiss Laws and International Rules and regulations, you are informed of the following:

**1. DATA CONTROLLER, REPRESENTATIVE, DPO, DATA PROTECTION COMMITTEE**

**Data Controller:**

FIDE – Federation Internationale des Echecs, whose legal seat is Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Lausanne, Switzerland.

Current legal representative is its President Mr. Arkady Dvorkovich.

As per decision Q2PB/2019/11 FIDE designated the following officials:

**Data Protection Committee:**

Mr Willy Iclicki (BEL): Data Protection Officer;

Mr Marco Biagioli (ITA): Data Protection Legal Advisor;

Mr Vladimir Kukaev (RUS): Data Protection Technical Advisor.

**Data Protection Representative for the European Union:**

Mr Willy Iclicki (BEL).

**Data Protection Officer:**

Mr Willy Iclicki (BEL).

**2. CONTACTS**

Data Protection Representative for the European Union and Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL) whose seat inside the European Union is Avenue du Globe 55 – Box 20 – 1190 Brussels, Belgium.

E-mail: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

Data Protection Committee:

E-mail: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

**3. PURPOSE OF DATA COLLECTION**

FIDE collects the data required in this form in order to process your complaint and set up the proper investigations.

Data will be treated with automatic and manual processes in electronic archives and online repositories.

**4. LEGAL BASIS**

Data are collected and processed by your explicit request to FPC to investigate on your complaint, which you confirm by signing this form.

**5. DATA COLLECTING ACTIVITY AND REFUSAL**

Data collection is necessary in order to examine your complaint. In case of refusal to let your data, as indicated above, be processed by FIDE, the complaint will be disregarded.

**6. FORMAT OF STORAGE**

Your data are stored electronically and in paper.

The electronic data archives are stored in FIDE servers, which are located in Germany and Russia, and relevant Commissions' own databases.

Safety measures as described in point nr. 16 protect the electronic archives.

The paper archive is stored in Lausanne, at the FIDE main office, in classified files in closed rooms.

**7. LEVEL OF DATA PUBLICATION**

This application form will be published on FIDE website according to FIDE title regulation which can be found in FIDE Handbook.

**8. PROFILE**

FIDE profiles data of this application in order to make statistical outputs and mathematical investigations.

**9. DURATION**

FIDE stores data without any term: your personal data will be stored until your decision them to be deleted, duly communicated as per FIDE Data Protection Policy point nr. 18.

**10. DATA TRANSFER**

Your personal data are stored and protected in FIDE servers which are located in Germany and relevant Commissions' own database. Backup copies are also stored in FIDE server in Russia. Your personal data can be transferred:

- To any National Federation with restriction to data of their own individuals;
- To any FIDE internal body, committee or commission, and the members of them with no restrictions, officials and organs;
- Developers of FIDE website only in order to test and improve FIDE website functionalities;

Due to the fact data can be transferred to any internal body, committee or commission, officials and organs, they can be sent in any country whose members are included in FIDE directory.

**11. DISCLOSURE**

FIDE is not disclosing data to any kind of company, body or individual for commercial purposes, nor it is profiling anyone for such goals.

**12. DATA SECURITY**

FIDE electronic archives are password protected and has password restore utility

FIDE webserver is protected from attack blocking (URL injections, DDos attacks) and performs regular security audits for vulnerabilities.

Backups of main database are done daily and stored on remote machines, which are located in Russia and Germany.

**13. YOUR RIGHTS**

You have anytime the right to:

- A. Check the existence of your data in FIDE databases;
- B. Request from FIDE access to and rectification or erasure of personal data or restriction of processing concerning the data subject and to object to processing as well as the right to data portability;
- C. Withdraw consent at any time, without affecting the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal;
- D. Lodge a complaint with a supervisory authority;
- E. Know the existence of automated decision-making, including profiling, and, at least in those cases, meaningful information about the logic involved, as well as the significance and the envisaged consequences of such processing for the data subject.
- Actions under point A can be performed directly by any individual by checking in FRS from the public access in FIDE website.
- Actions under point B and C shall come through a National Federation. In case a National Federation is refusing to perform such actions or is not performing them in a deadline of 30 days, they can be taken directly by sending a signed letter to FIDE DPO at the abovementioned address, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address. FIDE Administration will notify the request by email and will proceed upon your confirmation.
- Action under point D shall be taken according to any supervisory authority's own procedure (please refer to: [https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas\\_en?2nd-language-it](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language-it))
- Actions under E and F can be taken directly by sending an email to [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com), enclosing a copy of an official identity document and a valid email address.

**DO YOU AGREE WITH THE ABOVEMENTIONED POLICY AND FIDE DATA PROTECTION POLICY (tick as appropriate)? (YES) (NO)**

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_

## Таблица для прямых званий, действующая с 1 июля 2017г.

**ПРЯМЫЕ ЗВАНИЯ:** Золото – победитель после тай-брейка; приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка; норма – 9 партий. Континентальные и региональные соревнования - континентальный и максимум три региональных турнира на один континент, включая молодежные соревнования арабских стран. Субконтинентальные личные соревнования включают зональные и субзональные турниры, (если они являются отборочными соревнованиями к Кубку Мира или Чемпионату Мира – см. Статью 1.24). Арабским взрослым игрокам могут присваиваться условные звания по рейтингу - см. Статью 0.6.2.

**Таблица 1.24а**

Соревнования	WGM	WIM	WFM	WCM
Чемпионат Мира среди женщин	Первые 8 мест – звание	Выход из отборочного турнира – звание		
Олимпиада			65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Командный (или клубный) чемпионат Мира			5% при минимуме 7 партий – звание	0% при минимуме 7 партий – звание
Чемпионат Мира среди любителей <2300, <2000 <1700			Золото – звание	Серебро и бронза – звание Золото - звание
Личный Чемпионат Мира >65; >50; U-20	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Чемпионат Мира U18	Золото - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U14		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионат Мира U12; Школьные чемпионаты мира U17; U15; U13			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионаты Мира U10; U8; Школьные Чемпионаты Мира U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание

Соревнования	WGM	WIM	WFM	WCM
Командные (или клубные) континентальные чемпионаты			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Личные континентальные чемпионаты	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Континентальные личные чемпионаты >65; >50; континентальные и региональные чемпионаты U-20	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U16		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные и региональные чемпионаты U14; U12; Школьные континентальные чемпионаты U17; U15; U13			Золото – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные чемпионаты среди любителей Континентальные и региональные чемпионаты U10; U8; Школьные континентальные чемпионаты U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание
Личные субконтинентальные чемпионаты		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание, 65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 9 партий – звание
Личные чемпионаты Британского Содружества, франкоязычных и ибероамериканских стран, Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями (взрослые)		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями U-20			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание

**Таблица 1.24b**

Соревнования	GM	IM	FM	CM
Кубок Мира	Первые 16 мест – звание	Выход из отборочного турнира – звание		
Женский кубок Мира	Победитель – звание, финалист – норма	Финалист – звание		
Олимпиада			65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Командный (или клубный) Чемпионат Мира			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Чемпионат Мира среди любителей <2300, <2000 <1700			Золото – звание	Серебро и бронза – звание Золото - звание
Личные Чемпионаты Мира >65; >50; U-20	Золото – звание, приравненные к 1- му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Чемпионат Мира U18	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира U14		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионат Мира U12; Школьные чемпионаты Мира U17; U15; U13			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Чемпионаты Мира U10; U8; Школьные чемпионаты Мира U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание
Соревнования	GM	IM	FM	CM
Командные (или клубные) континентальные чемпионаты			65% при минимуме 7 партий – звание	50% при минимуме 7 партий – звание
Личные континентальные чемпионаты	Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание		
Личные	Золото – норма	Приравненные	Серебро и бронза –	

континентальные чемпионаты >65; >50; континентальные и региональные чемпионаты U-20		к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза – звание	
Континентальные и региональные чемпионаты U16		Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные и региональные чемпионаты U14; U12; Школьные континентальные чемпионаты U17; U15; U13			Золото – звание	Серебро и бронза – звание
Континентальные чемпионаты среди любителей Континентальные и региональные чемпионаты U10; U8; Школьные континентальные чемпионаты U11; U9; U7				Золото, серебро и бронза – звание
Личные субконтинентальные чемпионаты		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание, 65% при минимуме 9 партий – звание	50% при минимуме 9 партий – звание
Личные чемпионаты Британского Содружества, франкоязычных и ибероамериканских стран, Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями (взрослые)		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза – норма	Серебро и бронза – звание	
Чемпионат Мира лиц с ограниченными возможностями U-20			Приравненные к 1-му месту – звание	Серебро и бронза – звание

