

# ..Что там можно, что нельзя

Блог Александра Ткачева | 14.04.2017 — 01:54

Как изменятся правила шахмат с 1 июля 2017 года

## ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

### таблица изменений (01.07.2014 & 01.07.2017)

#### 01.07.2014

4.2. 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»).

4.3. За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своём ходе коснулся на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру: <...> с) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это не разрешено Правилами, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника

5.2.с). Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.

#### 01.07.2017

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»). [4.2.2. Любое другое прикосновение к фигуре, за исключением явно случайного, должно рассматриваться как намеренное прикосновение.](#)

4.3. За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своём ходе коснулся на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру: <...> 3. одной [или нескольких фигур](#) каждого цвета, он должен взять [первую тронутую фигуру соперника](#) своей первой тронутой фигурой или, если это не разрешено, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника.

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.

5.2.d) Партия может закончиться вничью, если какая-нибудь одинаковая позиция возникла или возникнет на шахматной доске, по крайней мере, трижды (см. Статью 9.2). 5.2.e) Партия может закончиться вничью, если, по крайней мере, последние 50 последовательных ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).

6.7.a). Правила соревнования должны заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, считается

Удалены. См. 9.2 и 9.3

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

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 своем 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 разрешённые 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.

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 своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия; или

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

6.7.1. **Положение** соревнования должны заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. **Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю.** Любой игрок, появившийся за доской

проигравшим партию, если арбитр не решит иначе.

после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.

6.11. Если упали оба флажка, и невозможно установить, какой флажок упал первым, то партия: а) должна продолжаться, если это произошло в любой период игры, кроме последнего; б) заканчивается вничью, если это произошло в период игры, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.

### [Перемещены в Руководство III](#)

[см. III.3.1, III.3.1.1 и III.3.1.2](#)

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,

7.3. Если партия была начата с переменной цвета фигур игроков, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе

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

7.5.a) Если во время игры обнаружено, что был совершён неразрешённый Правилами ход, то должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. К ходу, заменяющему неразрешённый ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции. Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается неразрешённым Правилами. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки

7.5.1 [Неразрешённый 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. Статьи 4.3 и 4.7 применяются в отношении хода, заменяющего невозможный ход. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции

-----

**новый пункт**

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

7.7.2. За первое нарушение правила Статьи 7.7.1 арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила Статьи 7.7.1 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

-----

**новый пункт**

7.8.1. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать как невозможный ход.

7.8.2. За первое нарушение правила Статьи 7.8.1 арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второе, сделанное тем же игроком нарушение правила Статьи 7.8.1 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.

9.1.a) Правилами соревнования может быть установлено, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее установленного числа ходов или вообще без согласия арбитра.

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

9.2. <...> 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 разрешённые ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Поэтому

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.

---

позиции не одинаковы, если <...> (2)  
король или **ладья** имели права на рокировку, но потеряли их после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход

9.6. Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации: а) появляется одна и та же позиция, что и в Статье 9.2b, при, по крайней мере, пяти последовательных попеременных ходах каждого игрока; б) последние 75 ходов были выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры

9.7. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой мат не может быть поставлен любой возможной серией разрешенных ходов. Это немедленно заканчивает партию при условии, что ход, создавший эту позицию, соответствовал Статье 3 и Статьям 4.2 – 4.7.

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, он имеет приоритет**

**Удалена. См. 5.2.2**

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

**новый пункт**

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

**новый пункт**

11.2.4. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать

арбитру о своём желании покинуть «игровую площадку».

11.3.b) Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне мобильный телефон и/или другие электронные средства связи. Если очевидно, что игрок принёс такое устройство в игровую зону, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьезное наказание. <...>

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

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

11.3.b) <...> Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести в частном порядке осмотр его одежды, сумок или других предметов. 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.

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.

11.3.c) Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром

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

**новый пункт**

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

**новый пункт**

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

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

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

**новый пункт**

12.2.7. следовать античитерским правилам или руководствам

**новый пункт**

12.9.8. исключение из одного или нескольких туров

A.2. Игрокам не обязательно записывать ходы

A.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.**

**новый пункт**

A.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 игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

A.4. В противном случае применяются следующие правила: а) Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции, 1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если это только не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования 2. не могут быть приняты никакие претензии относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски. **В случае неправильного расположения рокировка не допускается. В**

A.4. В противном случае применяются следующие правила: A.4.1. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции, A.4.1.1. не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если только это не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования **или если арбитр не решит иначе;** A.4.1.2. не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной

случае неправильного расположения ладьи не допускается рокировка с этой ладьёй

А.4.b. Незавершенный Правилами ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если арбитр наблюдает за этим, он должен объявить, что игрок проиграл партию, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своей победе, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о победе и арбитр не вмешивается, неразрешённый ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, неразрешённый ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра

А.4.c. Чтобы сообщить о победе по времени, заявитель должен остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.

-----

-----

расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски.

[Перемещён в 7.2.3.](#)

А.4.2. Если арбитр видит завершение неразрешённого хода, он должен объявить, что игрок проиграл партию, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своем выигрыше, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о выигрыше и арбитр не вмешивается, неразрешённый ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, неразрешённый ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра

А.4.3. Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель **может** остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.

**новый пункт**

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

**новый пункт**

В.3.2. Игрок может в любое время при своём ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это

В.4. В противном случае должны применяться Правила быстрой игры, описанные в Приложении А.4.

С.8. Каждый ход фигуры записывается а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута. Между а) и б) нет дефиса. Например: Be5, Nf3, Rd1. В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: e5, d4, a5.

Д 2.5. Для игроков с ослабленным зрением должны применяться шахматные часы специальной конструкции, включающей следующие особенности: а) циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и б) легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа. с) по возможности должны быть средства для громкого объявления игроку с ослабленным зрением количества сделанных ходов.

Д 2.10. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в пунктах 9а и 9б

можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

В.4. В противном случае должны применяться [Правила быстрых шахмат](#), описанные в Статьях [А.2](#) и [А.4](#).

С.8. Каждый ход фигуры записывается сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура передвинута. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Be5, Nf3, Rd1. В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: e5, d4, a5. Приемлемой является более длинная форма записи, содержащая и координату начального поля. Например: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, аба5.

Д.2.6.1. Должны использоваться шахматные часы специальной конструкции, которая должна давать ему возможность знать о времени и количестве сделанных ходов.

Д.2.6.2. В качестве альтернативы могут рассматриваться аналоговые часы со следующими характеристиками: Д.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 Д.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.

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

G.2. Перед началом соревнований должно быть объявлено, будут применяться правила этого Приложения или нет.

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.

-----

**новый пункт. Перемещен из статьи 6.11.**

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

G.4. Если на часах игрока при своем ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может заявить, если это возможно, чтобы для обоих игроков был введён режим задержки времени или режим накопленного времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Затем на часах должен быть установлен режим с дополнительным временем на ход; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается

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 прибавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается

---