



**GENS UNA SUMUS**

**КОМИССИЯ АРБИТРОВ ФИДЕ**

**РУКОВОДСТВО ДЛЯ АРБИТРОВ**

**2018**

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ**

**(перевод выполнил Е.Д. Каширский, редактор – А.В. Ткачев)**



## Список изменений

Номер Версии	Дата	Изменения
00	01.10.2017	Начальная версия
01	31.12.2017	Версия 2018 Изменения в Правила ФИДЕ вступают в силу с января 2018 года (Статьи 7.5, 7.6, 7.7, 7.8, А.4.2, А.4.3, А.4.5). Дополнение: Руководство для организаторов. Правила для турниров по швейцарской системе: весь раздел С.04.2.А был переписан, в разделе С.04.2.В. 3 даны пояснения.
02	01.09.2018	Некоторые незначительные грамматические исправления. Новые рекомендации по борьбе с читерством для арбитров. Корректировка примера норм для присвоения звания.

## От редактора перевода на русский язык

Перевод выполнен на основе Arbiters' Manual 2018, охватывающего различные стороны деятельности арбитра ФИДЕ. Данное Руководство включает в себя подготовленные различными Комиссиями ФИДЕ нормативные документы, входящие в Handbook <https://www.fide.com/fide/handbook.html>, а также ряд дополнений, примеров и многочисленные комментарии различных авторов.

При переводе Руководства на русский язык текст был незначительно переработан за счёт замены устаревших документов ФИДЕ актуальными, исключения дублирования и унификации обозначений. Предлагаемое Руководство выстроено в более последовательном, по нашему мнению, логическом порядке.

Заместитель Исполнительного директора  
ООО «Российская шахматная федерация»

А.В. Ткачев

## СОДЕРЖАНИЕ

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ В ШАХМАТЫ.....	1
<b>Е.01 ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ .....</b>	<b>3</b>
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.....	4
Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ .....	4
Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ.....	4
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР.....	6
Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ .....	10
Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ.....	12
<b>ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ .....</b>	<b>13</b>
Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ.....	13
Статья 7: НАРУШЕНИЯ .....	18
Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ .....	20
Статья 9: НИЧЬЯ .....	22
Статья 10: ОЧКИ.....	24
Статья 11: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ .....	25
Статья 12: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие).....	27
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b>30</b>
Приложение А. БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ .....	30
Приложение В. БЛИЦ .....	32
Приложение С. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ .....	33
Приложение D. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ И .....	36
ИГРОКОВ С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ .....	36
<b>РЕКОМЕНДАЦИЯ I. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ.....</b>	<b>38</b>
Рекомендация II. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960 .....	40
Рекомендация III. ПАРТИИ БЕЗ ДОБАВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ, .....	42
в том числе БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ .....	42
<b>СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ.....</b>	<b>44</b>
<b>С.05 ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ (ТУРНИРОВ) ФИДЕ .....</b>	<b>49</b>
Предисловие.....	49
Статья 1: Область применения.....	49
Статья 2: Главный Организатор (ГО) .....	49
Статья 3: Главный Арбитр (ГА).....	50
Статья 4: Подготовка игровой площадки.....	50
Статья 5: Шахматное оборудование .....	50
Статья 6: Игра .....	50
Статья 7: Жеребьёвка .....	51
Статья 8: Несыгранные партии.....	52
Статья 9: Поведение игроков .....	52
Статья 10: Штрафы, апелляции .....	53
Статья 11: Телевидение, киносъёмка, фотографирование .....	54
Статья 12: Роль капитана команды в командных турнирах.....	54

Статья 13: Приглашение, регистрация и функции .....	55
Статья 14: Назначения.....	57
<b>С.02 СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ИГРОВОЙ ЗОНЫ ДЛЯ ТУРНИРОВ ФИДЕ, СКОРОСТИ ИГРЫ И ПРАВИЛА ТАЙ-БРЕЙКА.....</b>	<b>58</b>
Введение .....	58
Статья 1: Шахматное оборудование .....	58
Статья 2: Шахматные фигуры .....	58
Статья 3: Шахматная доска .....	60
Статья 4: Шахматный стол.....	61
Статья 5: Шахматные часы.....	61
Статья 6: Электронные бланки для записи партии.....	62
Статья 7: Тестирование часов и оборудования.....	64
Статья 8: Турнирные площадки для Чемпионатов мира, Олимпиад .....	65
Статья 9: Трансляция партий.....	67
Статья 10: Требования к проведению турниров с шахматистами .....	67
Статья 11: Требования к проведению школьных турниров .....	69
Статья 12: Скорость игры – контроль времени.....	74
Статья 13: Правила тай-брейка .....	75
<b>ВИДЫ ТУРНИРОВ.....</b>	<b>84</b>
1. Круговая Система .....	84
2. Швейцарские Системы .....	84
3. Схевенингенская система.....	86
4. Система Скалицкой .....	87
5. Другие системы .....	88
<b>НАГРАЖДЕНИЕ ДЕНЕЖНЫМИ ПРИЗАМИ .....</b>	<b>89</b>
<b>СРАВНЕНИЕ КРИТЕРИЕВ ТАЙ-БРЕЙКА В КРУГОВОМ ТУРНИРЕ.....</b>	<b>90</b>
<b>СРАВНЕНИЕ КРИТЕРИЕВ ТАЙ-БРЕЙКА В ТУРНИРЕ .....</b>	<b>90</b>
<b>ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ .....</b>	<b>90</b>
<b>АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ .....</b>	<b>92</b>
<b>РОЛЬ И ОБЯЗАННОСТИ АРБИТРОВ .....</b>	<b>98</b>
Резюме общих обязанностей арбитра .....	100
<b>РУКОВОДСТВО ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ.....</b>	<b>103</b>
Введение .....	103
1. Правила, которые должны быть указаны в регламенте турнира .....	103
2. Правила, которые рекомендуется указывать в регламенте турнира.....	103
3. Дополнительные правила, которые могут быть указаны в регламенте турнира .....	104
<b>ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ (ГОЛЛАНДСКОЙ) СИСТЕМЫ ФИДЕ .....</b>	<b>105</b>
<b>С.04 ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ.....</b>	<b>106</b>
С.04.1 Основные правила швейцарских систем.....	106
С.04.2 Общие правила проведения турниров по швейцарской системе.....	107
С.04.3 Система ФИДЕ (голландская) .....	111
<b>ПРИМЕР ТУРНИРА ПО (ГОЛЛАНДСКОЙ) СИСТЕМЕ ФИДЕ С.04.....</b>	<b>141</b>
1. ВВЕДЕНИЕ .....	141
3. ПОДГОТОВКА ПЕРВОГО ТУРА .....	144
4. ВТОРОЙ ТУР (ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ИГРЫ, ПЕРЕСТАНОВКИ, СПУСКИ И ПОДЪЕМЫ).....	146

5. ТРЕТИЙ ТУР (ОБМЕНЫ).....	160
6. ЧЕТВЕРТЫЙ ТУР (ВЫБОР НАИЛУЧШЕГО ВАРИАНТА) .....	166
7. ПЯТЫЙ ТУР (ПГС и ПСГ).....	171
8. ШЕСТОЙ ТУР (снова ПГС и ПСГ) .....	174
9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП .....	176
Ручная проверка компьютерной жеребьёвки .....	177
С.04.4 Другие одобренные ФИДЕ системы жеребьёвки.....	178
С.04.5 Одобренные ФИДЕ ускоренные системы.....	178
С.04.5.1 Бакинский ускоренный метод .....	179
Одобренные ФИДЕ программы компьютерной жеребьёвки турниров по швейцарской системе: .....	180
Некоторые примеры (голландский) жеребьёвки ФИДЕ .....	180
<b>В02. ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ .....</b>	<b>188</b>
Статья 0: Введение .....	188
Статья 1: Рейтинг игры .....	188
Статья 2: Применяемые правила .....	189
Статья 3: Продолжительность игры .....	189
Статья 4: Длительность соревнования .....	189
Статья 5: Несыгранные партии .....	189
Статья 6: Состав турнира.....	189
Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ.....	190
Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ .....	191
Статья 9: Порядок отчётности.....	194
Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы .....	195
Статья 11: Требования к Администратору рейтинговой системы ФИДЕ.....	195
Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе .....	195
Статья 13: Включение в рейтинговую систему .....	196
<b>В.01 ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ .....</b>	<b>197</b>
Статья 0. Введение.....	197
Статья 1. Требования для званий, описанных в Статье 0.31 .....	199
Статья 2. Формы документов .....	220
Статья 3. Список форм заявки .....	221
ПРИМЕРЫ РАСЧЁТА НОРМ НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ .....	229
<b>В06. ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ .....</b>	<b>232</b>
Статья 1: Введение.....	232
Статья 2: Общие правила .....	232
Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA) .....	233
Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA) .....	234
Статья 5: Процедура подачи заявки .....	235
Статья 6: Лицензия Арбитра.....	236
Статья 7: Список форм и заявок.....	237

## КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

ФИДЕ была основана в Париже 20 июля 1924 г. и одной из его 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, внесенными Генеральной Ассамблеей ФИДЕ.

В 1966 г. вышло еще 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.

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 быстрых игр, блиц-игр, алгебраическую нотацию и правила игры для слепых и слабовидящих игроков.

Четвертая часть включает в себя руководящие принципы 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.

Закончим историю предисловиями к Правилам игры в шахматы 1958 и 1974 гг:

1958 г.

*“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”.*

1974 г.

*“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 достаточный простор 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 конфликтуют с официальными Правилами игры в шахматы ФИДЕ;
- b) они ограничиваются территорией этой федерации; и
- c) они не действительны для любого турнира ФИДЕ, который проводится на территории этой федерации”.

## Е.01 ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

### ВВЕДЕНИЕ

Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за шахматной 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 Гойнук (Анталья, Турция) и вступающий в силу с 1 января 2018 г.

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

### 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 обсчета рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Рекомендуется, 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.

*Предисловие к Правилам игры в шахматы - одна из важнейших частей. Конечно, Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, возникающие во время игры. Иногда меняется лишь небольшая часть ситуации, и арбитр может принять решение, основанное главным образом на Правилах игры в шахматы. Однако в случаях, которые не полностью охватываются Правилами, арбитр должен принять решение, основанное на аналогичных ситуациях, которые происходили в прошлом, а также на общей логике, справедливости и, возможно, особых факторах. Но арбитру всегда необходимо принимать решения и решать все проблемы во время игры.*

*Поэтому во все времена отличное знание Правил игры в шахматы и опыт арбитра, полученный при работе в турнирах, являются, наряду с объективностью, важнейшими характеристиками квалификации арбитра.*

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

### Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

- 1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочерёдно 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. Считается, что игрок «должен ходить» после того, как «сделал ход» его соперник.
- 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного 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).

*Иногда ни белые, ни черные не могут поставить мат сопернику. В таком случае игра затягивается. Самый простой пример, когда на шахматной доске остаются только два короля.*

### 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 (K)
Белый ферзь	обычно обозначается символом	 Ф (Q)
Две белые ладьи	обычно обозначаются символом	 Л (R)
Два белых слона	обычно обозначаются символом	 С (B)

Два белых коня	обычно обозначаются символом	 К (N)
Восемь белых пешек	обычно обозначаются символом	
Черный король	обычно обозначается символом	 Кр (K)
Черный ферзь	обычно обозначается символом	 Ф (Q)
Две черные ладьи	обычно обозначаются символом	 Л (R)
Два черных слона	обычно обозначаются символом	 С (B)
Два черных коня	обычно обозначаются символом	 К (N)
Восемь черных пешек	обычно обозначаются символом	

### Фигуры Стаунтона



P Q K B N R

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».

*Шахматная доска может быть изготовлена из различных материалов, но цвет квадратов (тёмнокоричневый или черный и светлый, белый или кремевый) должен быть явно разным. Во избежание отблесков, создающих помехи игрокам, желательно, чтобы доска не отражала свет. Размер шахматной доски должен соответствовать размеру фигур. (Для получения дополнительной информации см. Руководство ФИДЕ С.05 Турнирные правила 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.*

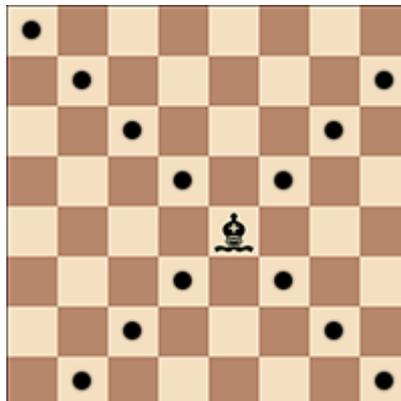
*Иногда между игроками возникают разногласия о расположении коней. Каждый игрок имеет свою собственную привычку относительно этого. Перед началом игры каждый игрок может расположить своих коней так, как ему нравится, а если он делает это во время игры при своём ходе, то только после того как сообщит 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.

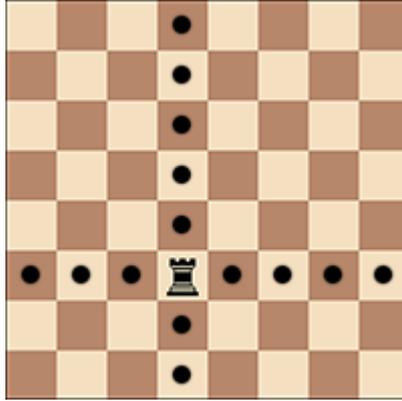
*Даже если фигура защищает своего короля, она атакует все поля, на которые она могла бы переместиться, если бы не перекрывала атаку на короля.*

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

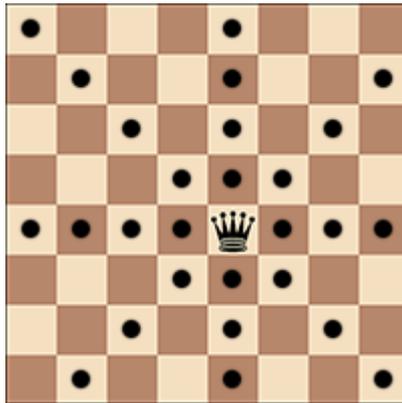


*Изначально у каждого игрока есть два слона, один из них ходит по белым полям, другой по чёрным. Если обнаружится, что два или более слонов игрока находятся на полях одного цвета, то второй и последующие слоны должны были появиться в результате превращения пешки (См. Статью 3.7.5.1) или игрок сделал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

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

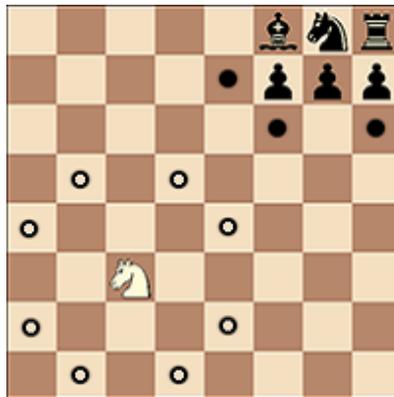


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

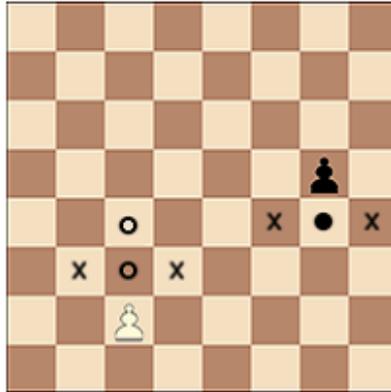
3.6. Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали.



3.7.1. Пешка может пойти вперед 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 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».

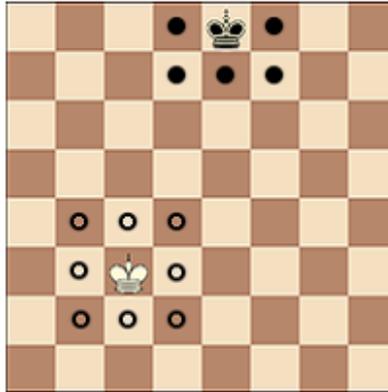
3.7.5.2. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.

3.7.5.3. Такая замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу же.

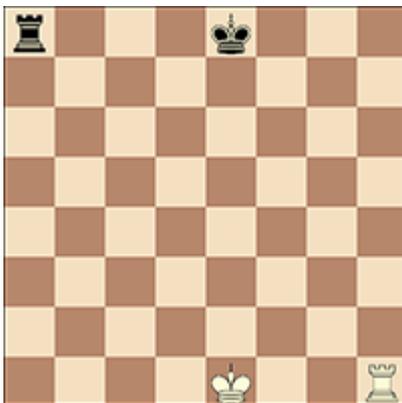
*Когда игрок ставит на поле превращения перевёрнутую («вверх ногами») ладью и продолжает игру, эта фигура считается ладьёй, даже если он называет её «ферзём» или любой другой фигурой. Если он перемещает перевёрнутую ладью по диагонали, такой ход считается невозможным. Если игрок при превращении пешки не может найти нужную фигуру, он имеет право немедленно прекратить игру и попросить арбитра принести ему фигуру, которую он хочет. После завершения превращения игра продолжается.*

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

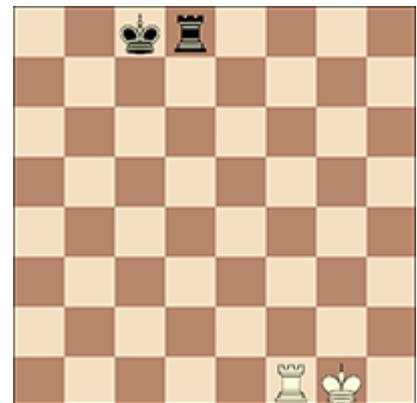
3.8.1. пойти на любое соседнее поле,



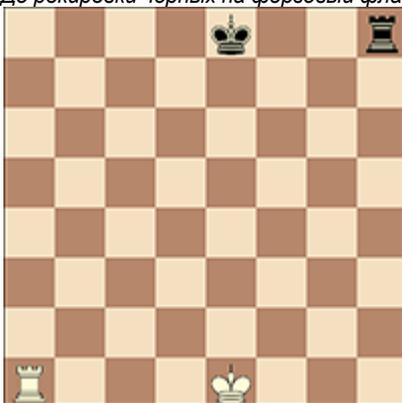
3.8.2. сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



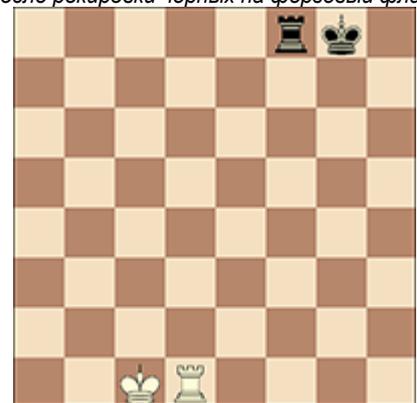
*До рокировки белых на королевский фланг  
До рокировки черных на ферзевый фланг*



*После рокировки белых на королевский фланг  
После рокировки черных на ферзевый фланг.*



*До рокировки белых на ферзевый фланг  
До рокировки черных на королевский фланг*



*После рокировки белых на ферзевый 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;

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 королем, 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, если 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.

## 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, игрок должен проинформировать арбитра, если тот присутствует, прежде чем он начинает поправлять фигуры на шахматной доске.*

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

*Согласно этому правилу, если игрок, прежде чем прикоснуться к фигуре, не сказал «я поправляю», и неслучайно прикоснулся к фигуре, он должен сделать ход тронутой фигурой.*

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 взятие её 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 возможно ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую возможно взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что свою фигуру игрок тронул раньше фигуры соперника.

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;
- 4.4.3. намереваясь сделать рокировку, тронул короля, а затем и ладью, но рокировка с этой ладьёй невозможна, игрок должен сделать другой, возможный ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход;
- 4.4.4. превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.

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 поставлена на поле, она не может быть переставлена 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 еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет 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 коснется фигуры с намерением её перемещения или взятия.

4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный 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 позицию, в которой поставлен мат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.1.2. Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдается. 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 неправильно истолкованы. Поэтому арбитр должен прояснить ситуацию.*

*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 позицию, в которой поставлен пат, 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 эту 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. На основании бланка потом формируется протокол тура, но, даже и тогда все может пойти не так.*

## ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

## Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

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

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

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

*Некоторые цифровые часы показывают "--" вместо падения флажка.*

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

*(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. В такой ситуации арбитр должен в подходящий момент (когда он уверен, что это не вызовет большого отвлечения внимания) вмешаться и нажать рычаг часов каждого игрока по одному разу (таким образом добавляя на часах один ход каждому игроку). Таким образом, дополнительное время следующего периода (если таковое имеется) будет добавлено правильно (после первого контроля времени, обычно после завершения 40 ходов).*

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, отведённого 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.*

*В игре может быть несколько периодов. Условия о выделенном количестве ходов и дополнительном количестве времени на каждый ход в каждом периоде должны быть оговорены заранее. Эти параметры не должны меняться во время турнира. Но, если будет плей-офф, то, скорее всего, эти условия будут изменены.*

- 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 часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 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 обязанности он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются

*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, вычитаются 10 минут. В случае игрока с ограниченными возможностями вычет не производится. Например, игрок не может использовать часы по религиозным соображениям.*

- 6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.
- 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 получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчёт 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.

1. *Накопительный режим (режим Фишера): В этом режиме у каждого игрока имеется основное время на обдумывание и фиксированное дополнительное время (добавление) на каждый ход. Это добавление присоединяется к основному времени на первый ход игрока до начала игры и сразу же после того, как он завершит ход, на его следующий ход. Если игрок завершает свой ход до истечения времени этого добавления, оставшееся время будет добавлено к основному времени на обдумывание.*
2. *Режим Бронштейна: Основным отличием режима Фишера от режима Бронштейна является обработка дополнительного времени. Если в режиме Бронштейна игрок не использует всё дополнительное время, оставшаяся его часть теряется.*
3. *Режим задержки: Каждый игрок получает основное время на обдумывание. Когда игрок получает право на ход, часы не начинают отсчёт в течение определённого периода. По истечении этого периода часы начинают обратный отсчёт основного игрового времени.*

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

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

*Рассмотрим условие 90 минут на 40 ходов и 30 минут до окончания партии. Обычно проверка, сделаны ли 40 ходов обоими игроками, осуществляется только после падения флага. Если цифровая доска не используется, тогда количество сыгранных ходов может определить арбитр.*

*Если в цифровых часах используется счётчик ходов (нажатий), тогда можно установить, было ли сделано 40 ходов до падения флага, так как если игрок не завершит 40 ходов за отведённое время, на часах появляется индикация "-". В большинстве турниров высокого уровня используется счётчик ходов.*

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.*

*В случае левши, играющего чёрными фигурами, арбитр может договориться о том, чтобы игроки пересели на другую сторону доски.*

*В командных соревнованиях члены одной команды обычно сидят в ряд. Тогда чёрные и белые фигуры расставляются поочередно, и таким же образом устанавливаются все часы.*

*Будьте внимательны! Имейте в виду, что 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 небольших турнирах все часы пускает арбитр.*

*В турнирах с большим количеством игроков арбитр объявляет о начале тура и*

*сообщает, что требуется пустить 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 40 ходов) используется счётчик нажатий, желательно, чтобы все часы белых пускали арбитры.*

- 6.7.1. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.
- 6.7.2. Если положение соревнования устанавливает определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет 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.*

*Кроме того, на стене внутри турнирного помещения должны быть часы, показывающие официальное время турнира.*

*Если время опоздания не нулевое, желательно, чтобы арбитр публично объявлял время начала тура и 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.*

- 6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведённое 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 признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов.

*Это означает, что само по себе падение флажка может не 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.*

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 минут, и записывать время и количество сделанных ходов, используя бланк контроля времени (см. в конце этого Руководства).*

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

*Если дефектные шахматные часы должны быть заменены, желательно их отметить и держать отдельно от других, правильно работающих шахматных 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.

*До проведения какой-либо регулировки часов желательно записать все известные подробные данные обоих часов.*

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

*Например, если сработала пожарная сигнализация.*

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.

*Игрок может остановить часы, если он чувствует помехи со стороны своего соперника или зрителей, или он почувствовал себя плохо. Посещение туалета не обязательно является уважительной причиной для остановки часов. К игроку с ограниченными возможностями необходимо относиться с должным уважением.*

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

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.*

## 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.

*Имейте в виду, что ошибка обнаруживается во время, а не после игры. При этом не упоминается, кем и как была обнаружена ошибка. Если игра ведётся на электронной шахматной доске, может случиться, что компьютер перестанет записывать ходы. В таких случаях оператор должен информировать арбитра об этом, и арбитр обязан проверить, что случилось.*

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 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.

*После 10 и более ходов 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 девятым ходом.*

*Если партия с переменой цвета фигур закончилась обычным способом (например, мат, поражение или ничья) менее чем за десять (10) ходов, то результат остается 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.

*Арбитр должен быть очень осторожен. Предположим, что ход игрока А, и идут его часы. В это время игрок Б (случайно) сдвигает одну из своих фигур. Неправильно, если при этом игрок А пустит часы игрока Б. Он должен остановить часы и вызвать арбитра.*

*Эта статья должна применяться очень гибко.*

*Большинство проблем происходит в быстрой игре или блице. Наказание должно*

*соответствовать Статье 12.9. Игрок не должен немедленно поплатиться за случайное смещение фигуры. Если он сделал это сознательно, возможно, для того, чтобы выиграть время, или сделал это несколько раз, тогда это другой случай.*

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

*Прежде всего, 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 не меняется. В случае, когда нарушение обнаружено во время игры, важно, чтобы игра была продолжена по возможности ходом той фигуры, которой был сделан невозможный ход, или чтобы фигура, которая была взята, была взята другой фигурой, если это возможно.*

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.

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.

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

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. Партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

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

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

*Игроку присуждается поражение в случае, если он совершает два (2) из ЛЮБЫХ вышеуказанных невозможных ходов. Однако, при наличии двух (2) запрещенных 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 второй подобный проступок.*

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

## 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 Руководству I.1.1.
- 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.

*Обратите внимание, что запрещено записывать ход заранее. Это допускается только в случае заявления о ничьей (Статьи 9.2 и 9.3) или при откладывании партии.*

*Разрешается записывать ходы парами (ход соперника и собственный ход), но запись на бланке перед выполнением следующего хода должна быть в актуальном состоянии.*

*Даже если соперник имеет только один возможный ответ, игрок не должен записывать его заранее.*

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

*Также запрещено комментировать ходы добавлением оценок "?" и "!".*

- 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 его часов 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.

*В настоящее время не существует вообще никаких проблем с применением настоящей статьи. Привычка скрывать ход, написанный на бланке партии, ручкой, не нарушает эту статью. Но тем не менее арбитр имеет полное право удалить ручку с бланка партии, когда он хочет проверить количество ходов,*

*сыгранных игроками, если это не отвлекает соперника.*

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

8.5.1. Если ни один из игроков не ведет 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 никогда не даёт никакой информации о количестве сделанных ходов, даже после того, как игрок или оба игрока сделали требуемое количество ходов. Арбитр начинает действовать только после падения флага: он останавливает часы и даёт указание игрокам восстановить запись ходов на бланках.*

*Это редко занимает у игроков слишком много времени, но иногда вместо восстановления записи они обдумывают свой следующий ход. Тогда они должны быть предупреждены.*

*Только после того, как оба игрока восстановят свои записи, арбитр должен пустить часы того игрока, который должен сделать ход.*

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

*Обратите внимание, что в этой ситуации арбитр не останавливает часы после падения флага.*

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

*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 8.7 позволяет Главному Арбитру отменять решения других судей, даже после того, как игроки подписали бланки записи партии. Также известно, что иногда оба игрока записывают неправильный результат. Эта статья позволяет арбитру исправить такие ошибки.*

## Статья 9: НИЧЬЯ

- 9.1.1. Положение соревнования 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 правила турнира. 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 ничьей до завершения 30 ходов обоими игроками, два игрока делают ничью троекратным повторением после 20 ходов, арбитр должен разрешить такую ничью. Если ни один из игроков не претендует на ничью при троекратном повторении ходов, и повторение происходит пять раз, то арбитр должен вмешаться и объявить партию закончившейся вничью, см. Статью 9.6.1.*

- 9.1.2. Однако, если положение соревнования 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. Такое 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 своем бланке СИМВОЛОМ «=».

*Это важное правило для арбитра и его использование следует поощрять.*

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, но на самом деле оно некорректно.*

*Арбитр имеет право в этом случае наказать игрока.*

*Предложение не может быть связано никакими условиями.*

*Некоторые примеры: 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 договориться о ничьей непосредственно с ним. 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.*

9.2.1.1. 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 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, на ничью может претендовать только игрок, чей ход и чьи часы работают,*

*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 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.

*См. комментарии к Статье 9.2.*

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.

*Игрок теряет право требовать ничью только на этом ходу. У него всегда есть возможность предъявить новое требование позже в течение партии, при условии, что обстоятельства на доске не изменились.*

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.*

*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, он имеет приоритет.

*В случае Статьи 9.6.1 пять раз не должны быть последовательными. В случаях Статей 9.6.1 и 9.6.2 арбитр должен вмешаться и остановить игру, объявив её ничьей.*

## Статья 10: ОЧКИ

10.1. Если положение соревнования не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл по присуждению, получает одно очко (1), игрок, который

проиграл свою партию или проиграл по присуждению, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

*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 ½ в таблице результатов.*

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  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  недопустим.

## Статья 11: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

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

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

11.2.1. «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведённые 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 своём 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 в игровую зону. Желательно, чтобы все остальные помещения (места для курения, туалеты, зоны отдыха и так далее) всегда находились под контролем арбитров или их помощников.*

11.2.4. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своём 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 покидать без разрешения арбитра игровую зону, а в Статье 11.2.3.2 запрещается покидать игровую площадку игроку, у которого очередь хода. А в соответствии со Статьёй 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, 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 серьёзное 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, включен он или выключен. Если у игрока обнаруживается мобильный телефон (даже выключенный), ему 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 Б 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 всё же вовремя, появляется игрок Б. Счет "несыгранной партии" "- /+", и она не может быть учтена при обчёте рейтинга.*

*Тем не менее, у арбитра или организатора есть возможность заранее определить (в Положении соревнования) менее строгое наказание за нарушение этой статьи (возможно, штраф). Они могут также включить в регламент проведения соревнования возможность внесения такого устройства на игровую площадку при условии выполнения определённых 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).*

- 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 его 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 ничьей или претензии вполне обоснованы, слишком частое повторение их может раздражать соперника. Арбитр должен всегда вмешиваться, когда соперник встревожен или его 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 должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён 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. Желательно, чтобы при повторении нарушения игрок был проинформирован, что при следующем нарушении будет применяться Статья 12.9.*

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.

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

*Если игрок не согласен с решением арбитра, надо посоветовать ему подать апелляцию. Если апелляция не может быть рассмотрена немедленно, партия продолжается в порядке, установленном арбитром. Если игрок отказывается продолжать, то его часы пускаются, и с течением времени он будет терять его.. Всегда должен быть установлен крайний срок для подачи апелляции. Детали процедуры обжалования должны быть частью положения соревнования.*

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

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

*Восстановление партии, обусловленное, например, заявлением о ничьей (троекратное повторение позиции или 50 ходов) - это обязанность не только арбитра. Игроки должны выполнять это восстановление под наблюдением арбитра.*

## 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 заставить игрока сделать ход фигурой, которой он коснулся.*

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 руководствам.

*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 присудить 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 завершённых 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.

*Эта статья включает в себя также вызов арбитра при падении флажка.*

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.

*Во время игр никому не разрешается пользоваться мобильными телефонами на игровой площадке.*

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.

*Статья 12.9.9 может применяться совместно 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 А1 "Быстрые шахматы" это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком менее чем за 60 минут, то такая игра считается классическими шахматами.*

*Пример 2: В соответствии с регламентом турнира контроль времени 10 минут на всю партию и 5 секунд дополнительно на каждый ход.*

*То есть, для 60 ходов получим  $10' + (5" \times 60) = 10' + 5' = 15'$ .*

*Так как в соответствии со Статьей А.1 "Быстрые шахматы" это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком более чем за 10 минут, то такая игра считается быстрыми шахматами.*

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 они могут прекратить запись по желанию в любое время.*

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 игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника.

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

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 выигрыше и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

*Это означает, что игроку присуждается поражение не с первого невозможного хода, а только со 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 на обоих часах отображается индикация 0.00, претензии на победу по времени от игроков не принимаются, но арбитр принимает решение о результате игры по показанию “-“, которое отображается на одних из часов. Игрок, часы которого отображают это показание, 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.

*Если игрок завершает ход, поставив шах королю, и соперник, завершая свой следующий ход, также даёт шах королю (создавая позицию, в которой оба короля под шахом), а игрок, вместо того, чтобы объявить о невозможном ходе соперника, совершает свой следующий ход королем, защищаясь от шаха, то игра должна быть продолжена до следующего хода соперника, так как новая позиция не является невозможной. Соперник не может заявлять о невозможном ходе.*

- 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 и 5 секунд дополнительно к каждому ходу.*

*То есть, для 60 ходов получим  $5' + (5'' \times 60) = 5' + 5' = 10'$ . Так как в соответствии со Статьей В1 в "Блице" все ходы должны быть сделаны за время 10 и менее минут, то такая 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 применяются, если

В.3.1.1. один арбитр наблюдает за одной игрой и

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

В.3.2. Игрок может в любое время при своём 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.

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.

*В блиц-партиях, как и в быстрых шахматах, если арбитр наблюдает за партией, он ДОЛЖЕН ЗАЯВЛЯТЬ о падении флага.*

*В блиц-партиях, как и в быстрых шахматах, если игрок просит у арбитра посмотреть запись партии, часы не должны останавливаться.*

## 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.
- С.3. Для сокращенного наименования фигур каждый игрок может использовать сокращение названия, общепринятое в его стране. Например: Обозначение слона F соответствует французскому, а L - голландскому и немецкому языкам. 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 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, a6a5.

С.9. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ «х» между:

С.9.1. сокращенным названием рассматриваемой фигуры и

С.9.2. полем, на которое фигура передвинута.

Например: Bxe5, Nxf3, Rxd1. См. также Статью С.10.

С.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» в конце может быть добавлено «e.p.».

С.10. Если две одноимённые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом:

С.10.1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, записывается:

С.10.1.1. сокращенное название фигуры,

С.10.1.2. вертикаль, которую фигура покидает, и

С.10.1.3. поле, на которое ставится фигура.

С.10.2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, записывается:

С.10.2.1 сокращенное название фигуры,

С.10.2.2. номер покидаемой горизонтали, и

С.10.2.3. поле, на которое ставится фигура.

С.10.3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1. Например:

С.10.3.1. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Ngf3, или Nef3.

С.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, или N1f3.

С.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, или Ndf3.

С.10.3.4. Если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ “х”: 1) или Ngxf3, или Ndxf3, 2) или N5xf3, или N1xf3, 3) или Nhxf3, или Ndxf3 в зависимости от хода.

С.11. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

С.12. Предложение ничьей должно быть отмечено символом «=».

С.13. Принятые сокращения:

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

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

x - взятие,

+ - шах,

++ или # - мат,

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 20х20 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 черные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2. Игра подчиняется следующим правилам:

D.2.1. Ходы должны объявляться отчетливо, 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 - eins «айн»

2 - zwei «цвай»

3 - drei «драй»

4 – vier «фир»

5 - fuenf «фюнф»

6 - sechs «зекс»

7 - sieben «зибен»

8 - acht «ахт»

Рокировка объявляется по-немецки «Lange Rochade» («Ланг Рохад», длинная рокировка) и «Kurze Rochade» («Кюрц Рохад», короткая рокировка).

Фигуры получают названия: Koenig «кениг» - король, Dame «даме» - ферзь, Turm «турм» - ладья, Laeufel «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. Должны использоваться шахматные часы специальной конструкции, которая должна давать ему возможность знать о времени и количестве сделанных ходов.

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

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 завершённых 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.

## 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 своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своём 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, и 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. не возможен.
- 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. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, остаётся в силе такой её результат.
- I.11. Если в положении соревнования указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет 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 должны 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 определенных 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 как длинная рокировка в классических шахматах) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для черных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для черных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной как короткая рокировка в классических шахматах) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для черных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для черных).

### II.3.2.7. Примечания

- II.3.2.7.1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой предупредить соперника: “Я собираюсь рокировать”.
- II.3.2.7.2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
- II.3.2.7.3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.
- II.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.
- II.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 с-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.

## Рекомендация III. ПАРТИИ 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 40 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 стандартных 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 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.

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 свое решение или отклонить заявление.

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

флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась ничью, 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 ничью даже после падения флажка.*

*Поскольку это может иногда вызывать много конфликтов между арбитром и игроками, партий, сыгранных в соответствии с правилами быстрой игры до окончания партии, следует избегать.*

*Для этого требуется использовать цифровые часы. Контроль времени С ДОБАВЛЕНИЕМ - гораздо лучший способ завершить партию.*

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.

**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.

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

**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:** III.1. 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. Вертикальная колонка из восьми квадратов на шахматной доске.

**взятие на проходе:** См. объяснение в Статье 3.7.4. В нотации на русском языке обозначается в.п.

**взятие фигуры:** 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 “х”.

**вмешательство:** 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру.

**время опоздания:** 6.7.1. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа.

**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 другому.

**дополнительное время:** 6.3.2. 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.

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

**запечатанный ход:** I. 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 шахматной 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. Место, где проводится соревнование.
- игровая площадка:** 11.2. Место, где играют партии соревнования.
- обычная игра:** III.3. 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:** 1.3. 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
- монитор:** 6.13. Электронное устройство для отображения позиции на доске.
- 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.
- наказания:** 12.3. Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.
- нападение:** 3.1. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.
- на усмотрение арбитра:** В Правилах описано приблизительно 39 случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.
- невозможный ход:** 3.10.1. Ход, который не возможен по правилам игры в шахматы.
- ничейная позиция:** 5.2.2. Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.
- ничья:** 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.
- нулевое время опоздания:** 6.7.1. Игрок должен сидеть за шахматной доской перед началом тура.
- обжалование:** см. апелляция.
- объяснение:** 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.
- выиграть обычными средствами:** III.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 флага.

**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:** 10.1. 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 флага:** 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. Или 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.

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

**потеря:** 1. 4.8. Потеря права делать заявление или ход. Или 2. Проигрыш партии из-за нарушения Правил игры в шахматы.

**правила соревнований:** 6.7.1 В некоторых статьях этих Правил приведены различные варианты проведения соревнований. В правилах соревнований должно быть указано, какой из них был выбран.

**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.

**возможный ход:** 3.10.1. Ход, при котором полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.

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

**режим задержки времени (режим Бронштейна):** 6.3.2. Оба игрока получают определенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает

«фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В том случае, когда игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не меняется, независимо от того, сколько фиксированного дополнительного времени использовано.

**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  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ . В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит  $\frac{1}{2}$  очка, а другой - 0. Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили по принуждению), -/+ (черные победили по принуждению), -/- (проиграли по принуждению оба игрока).

**рокировка:** 3.8.2. Перемещение короля к ладье. Рокировка на королевском фланге обозначается 0-0, на ферзевом фланге - 0-0-0.

**сдается:** 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 имела, 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.

**ход при касании фигуры:** 4.3. Если игрок касается фигуры с намерением пойти ею, то он обязан сделать ход этой фигурой.

**усмотрение арбитра:** в Правилах игры в шахматы около 39 случаев, в которых арбитр должен использовать свое суждение.

**ферзевой 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. Одна из 32 фигур на шахматной доске или 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.

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

**черные:** 2.2. **1.** Черными называются 16 фигур и 32 поля темного цвета. **2.** При печати отчетов о партии это также относится к играющему черными фигурами.

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

**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.

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

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

**шахматы 960:** 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.

**я поправляю:** 4.2. Уведомление о том, что игрок хочет поправить положение фигуры, но не обязательно намерен ходить ею.

## С.05 ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ (ТУРНИРОВ) ФИДЕ

Утверждены Генеральной Ассамблеей 1986 г., Президентским Советом 2007 г.  
с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями 1989, 1992, 1993, 1994, 1998,  
2006, 2010, 2014 гг. и Исполнительным Советом 2011 г.

### Предисловие

Все шахматные соревнования должны проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. 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.

Национальное законодательство имеет преимущество перед правилами ФИДЕ.

### Статья 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 следующие уровни соревнований.

L1: официальные мероприятия ФИДЕ, определённые Комиссией по мероприятиям ФИДЕ (D.IV.01.1) или Комиссией Чемпионатов Мира и Олимпиад ФИДЕ (D.I, D. II)

L2: соревнования, где можно завоевать звания ФИДЕ и выполнить нормы для получения звания

L3: рейтинговые соревнования ФИДЕ

L4: все остальные соревнования

Правила, применяемые к конкретным видам соревнований, должны иметь указанный уровень. В противном случае правила применяются ко всем уровням соревнований.

1.3. Эти правила соревнований могут содержать рекомендации других комиссий ФИДЕ, перечисленных в Руководстве ФИДЕ. По возможности должны указываться ссылки на эти внешние рекомендации.

### Статья 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 быть также применимы другие нижеприведённые положения. Для обеспечения бесперебойного течения соревнования Главный Организатор и Главный Арбитр (см. Статью 3) должны работать в тесном контакте друг с другом.

### Статья 3: Главный Арбитр (ГА)

- 3.1. Обязанности Главного Арбитра точно определены Правилами игры в шахматы, Правилами соревнований и другими правилами ФИДЕ. В ходе соревнования он также должен вести записи каждого тура, наблюдать за надлежащим ходом соревнования, обеспечивать порядок на игровой площадке и комфорт игроков во время игры, а также контролировать работу технического персонала соревнований.
- 3.2. До начала соревнований:
  - 3.2.1. он может ввести после консультации с Главным Организатором дополнительные правила;
  - 3.2.2. он должен проверить все условия для игры, включая игровую площадку, игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, уровень шума, безопасность и т.д.;
  - 3.2.3. получить через Главного Организатора все необходимое оборудование; обеспечить достаточное количество арбитров и привлечь вспомогательных технических сотрудников. Он должен обеспечить удовлетворительные условия для работы арбитров. И в конце концов он должен решить, соответствуют ли все условия для игры требованиям настоящих правил ФИДЕ.
- 3.3. По окончании соревнования Главный Арбитр должен направить соответствующий(ие) отчёт(ы).

### Статья 4: Подготовка игровой площадки

См. Правила Технической Комиссии ФИДЕ.

### Статья 5: Шахматное оборудование

См. Правила Технической Комиссии ФИДЕ.

### Статья 6: Игра

- 6.1. Все партии должны быть сыграны на игровой площадке в заранее указанное организаторами время, если иное не будет решено Главным Арбитром. (по согласованию с Главным Организатором).
- 6.2. Если возможно, за пределами игровой площадки должна быть предусмотрена отдельная зона, где разрешено курение. Она должна быть легко доступна из игровой площадки. Если местные постановления полностью запрещают курение в помещениях, игрокам и официальным лицам должен быть обеспечен лёгкий доступ на воздух.
- 6.3. При использовании механических шахматных часов они должны быть установлены таким образом, чтобы первый контроль времени приходился на шесть часов.
- 6.4. Для соревнований ФИДЕ (уровня L1) с более чем 30 участниками на игровой площадке должно быть установлено большое цифровое устройство обратного отсчёта времени. Для соревнований ФИДЕ с менее чем 30 участниками за 5

минут до начала игры и снова за одну минуту до начала игры должно быть сделано объявление по микрофону о начале игры.

- 6.5. После окончания игры подписываются бланки записи партии. Затем арбитр или игроки должны поставить королей на середину доски, чтобы показать результат игры. При победе белых короли должны находиться на полях e4 и d5 (белые поля центра); при победе чёрных короли должны находиться на полях d4 и e5 (чёрные поля центра), при ничьей короли должны находиться на полях d4 и d5 или e4 и e5.
- 6.6. Но если используются электронные доски, прежде чем помещать королей в центр, должен быть сделан невозможный ход.
- 6.7. Если стало ясно, что результат игры был заранее спланирован (E.I.01A.11.1), Главный Арбитр должен назначить соответствующие меры наказания (E.I.01A.12).
- 6.8. Для арбитров должен быть доступен словарь общих, относящихся к шахматной игре терминов на нескольких языках.

## Статья 7: Жеребьёвка

- 7.1. Ответственность за жеребьёвку пар и фактическую рассадку игроков лежит на Главном Арбитре.
- 7.2. Жеребьёвка первого тура кругового турнира должна быть устроена Главным Организатором и быть открытой для игроков.
- 7.3. В круговых турнирах уровня L1, L2 и желательно в турнирах по швейцарской системе жеребьёвка должна быть проведена, по крайней мере, за 12 часов (одна ночь) до начала первого тура. В турнирах уровня L1 на церемонии жеребьёвки должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьёвку, может быть включён в турнир по усмотрению Главного Арбитра. Пары первого тура должны быть объявлены как можно скорее после жеребьёвки.
- 7.4. 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 непосредственными участниками турнира, но только в том случае, если это сведёт к минимуму изменения в составе уже объявленных пар.
- 7.5. Пары для кругового турнира должны соответствовать таблицам Бергера, с поправками в случае необходимости для двухкругового турнира.
- 7.6. Если жеребьёвка должна быть ограничена каким-либо образом, например, игроки одной и той же федерации не должны, по возможности, встречаться в трёх последних турах, тогда это должно быть доведено до сведения игроков как можно скорее, но не позднее начала первого тура.
- 7.7. Для круговых турниров такая ограниченная жеребьёвка может быть сделана с помощью таблиц Варма (см. Приложение 2), которые могут быть преобразованы для турниров от 9 до 24 игроков.
- 7.8. Для турниров по швейцарской системе применяемая программа и система жеребьёвки должны быть объявлены заранее.

## Статья 8: Несыгранные партии

В Статьях 8.1 - 8.3.3 под "игроком" в соответствующих случаях понимается также "команда".

8.1. Если игроку присуждено поражение в партии из-за опоздания по неуважительным причинам, он может быть исключён из турнира, если Главный Арбитр не примет иное решение.

8.2. Круговые турниры

8.2.1. Каждый игрок заключает контракт на участие в турнире.

8.2.2. Когда игрок выбывает или исключается из кругового турнира, действия должны быть следующими:

8.2.2.1. Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для рейтинга и истории), но набранные им или против него очки не учитываются при окончательном подведении итогов. За несыгранные партии в турнирной таблице игроку проставляется (–), а его соперникам - (+). Если не присутствовал ни один из игроков, будет проставлено два (–).

8.2.2.2. Если игрок завершил, по крайней мере, 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и засчитываются в итоговой турнирной таблице. Несыгранные партии игрока обозначаются как показано выше.

8.3. Турниры по швейцарской системе

8.3.1. Если игрок выбывает из турнира, очки, набранные им и его соперниками, остаются в итоговой таблице для рейтинга. Однако обсчитываются только действительно сыгранные партии.

8.3.2. Если игрок не может играть в определённом туре, необходимо сообщить об этом руководителю жеребьёвки и Главному Арбитру до начала жеребьёвки.

8.3.3. Если после начала тура в турнирах уровня L2, L3 или L4: 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 уже не играли в этом турнире. Арбитр должен скорректировать показания часов наилучшим образом.

8.3.4. В турнирах уровня L2, L3 или L4 правила могут позволить игроку получить половину очка и пропустить определённый тур. Это допускается только в том случае, если соответствующее уведомление было дано и согласовано арбитром.

Такое разрешение не может быть предоставлено игроку, получившему обеспечение или бесплатное участие в турнире. Запрещено давать такое разрешение на последний тур турнира.

*Обычно такие ½ очка могут быть отданы игрокам, которые не могут присутствовать в первом и втором турах турнира. Желательно не давать их в более поздних турах, особенно в последнем туре, потому что это может повлиять на итоговое положение и, таким образом, на распределение призов.*

## Статья 9: Поведение игроков

9.1. Как только игрок официально принял приглашение, он должен участвовать в соревновании, за исключением случаев 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.
  - 9.3. Поведение игрока, который не хочет продолжать игру и покидает игровую площадку без отказа или уведомления арбитра, считается невежливым. По усмотрению Главного Арбитра он может быть оштрафован за неспортивное поведение (E.I.01A.12.9).
  - 9.4. Игрок не может разговаривать о какой-либо партии во время игры, кроме случаев, предусмотренных Правилами игры в шахматы.
  - 9.5. В командных соревнованиях игрок не должен стоять за спиной команды соперника во время игры.
  - 9.6. Со всеми жалобами, касающимися поведения игроков или капитанов команд, необходимо обращаться к арбитру. Игроку не разрешается выражать недовольство непосредственно своему сопернику (E.I.01A.12.9).

### Статья 10: Штрафы, 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 Арбитр должен обеспечить избрание или назначение Апелляционного Комитета до начала первого тура, как правило, на жеребьёвке или собрании участников. Рекомендуются, чтобы Апелляционный Комитет состоял из председателя, не менее двух членов и двух запасных членов. Председатель, два члена и два запасных члена должны быть, по возможности, из разных федераций. Ни один из членов Апелляционного Комитета, вовлечённый в разногласия, не должен участвовать в принятии решения по апелляции. Такой Комитет должен иметь нечётное количество членов с правом голоса. Члены Апелляционного Комитета не должны быть моложе 21 года.
- 10.3. Игрок или зарегистрированное должностное лицо, представляющее игрока или команду, может опротестовать любое решение, принятое Главным Арбитром или Главным Организатором, или одним из их помощников. В качестве должностного лица 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 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.

### Статья 11: Телевидение, киносъёмка, фотографирование

- 11.1. В игровой зоне и в прилегающих помещениях разрешается ненавязчивое использование с одобрения Главного Организатора и Главного Арбитра 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.

В остальное время тура авторизованные фотографы могут фотографировать на игровой площадке без вспышки только с разрешения Главного Арбитра. Правила соревнования могут включать другие положения, обусловленные особенностями мероприятия.

### Статья 12: Роль капитана команды в командных турнирах

Командные соревнования - это соревнования, в которых результаты отдельных партий в равной степени влияют на итоговый счёт определённой группы игроков.

- 12.1. В зависимости от конкретного положения о соревновании от капитана требуется представить в определённое время письменный список игроков своей команды, участвующих в каждом туре, сообщить своим игрокам результаты жеребьёвки, в конце игры подписать протокол с указанием результатов матча и т.д.
- 12.2. Капитану команды разрешается покинуть игровую зону или возвращаться на неё только с разрешения арбитра.
- 12.3. Капитан команды не должен стоять за спиной команды соперника во время игры.
- 12.4. 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.
- 12.5. 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. Он не должен обсуждать какую-либо позицию на любой доске во время игры.
- 12.6. 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 сведения о составе 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 на доске, 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 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 обчёте рейтинга, но на окончательный счёт в матче они не влияют. Партии с неправильным порядком досок будут оштрафованы (+/- или -/+).*

*Пример:*

Команда А	Команда Б	Команда А	Команда Б	Комментарий
1А	1 - 0	2Б		правильный порядок
2А	0 - 1	4Б		неправильный (должен быть 3Б) + - скорректировано
3А	½	3Б		неправильный (должен быть 4Б) + - скорректировано
5А	0 - 1	5Б		правильный порядок

*Первоначальный результат матча: 1.5-2.5 (действителен только для рейтинга)  
Скорректированный результат матча: 3.0-1.0 (действителен для результата тура и будущей жеребьевки).*

*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.*

## Статья 13: Приглашение, регистрация и функции

- 13.1. Приглашения на соревнования ФИДЕ должны быть выданы как можно раньше.
- 13.2. Главный Организатор должен отправить через соответствующие национальные федерации приглашения всем участникам, отобраным для этого соревнования. Для Чемпионатов мира письмо с приглашением должно быть сначала одобрено Президентом ФИДЕ, а для континентальных чемпионатов - президентом континентальной федерации.
- 13.3. 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. Правила ФИДЕ
  2. Отель(и), в котором(ых) будут проживать игроки (включая электронную почту, факс и номера телефонов отеля)

3. Расписание соревнования: даты, время и места прибытия, церемонии открытия, жеребьёвки, туры, специальные мероприятия, церемония закрытия, отъезд.
4. Скорость игры и тип часов, которые будут использоваться в соревнованиях.
5. Система жеребьёвки соревнования и система тай-брейка.
6. Допустимое время опоздания (которое для официальных соревнований ФИДЕ является началом тура).
7. Конкретные правила для соглашений на ничью, если имеются какие-либо ограничения.
8. Какая статья Правил игры в шахматы применяется для соревнований по быстрым шахматам и блицу: А3 или А4, или В3 или В4.
9. Применяется ли приложение G для соревнований без добавления времени на ход.
10. Финансовые условия: транспортные расходы; проживание; продолжительность предоставления питания и проживания или стоимость такого размещения, в том числе для лиц, сопровождающих игрока; организация питания; стартовые деньги; карманные деньги; вступительный взнос; полная информация о призовом фонде, включая специальные призы; возможность обмена денег; валюта, в которой должны быть выплачены деньги; налоговые обязательства; визы и порядок их получения.
11. Будет ли обсчитываться рейтинг.
12. Средства доставки в игровую зону и способы транспортировки.
13. Вероятное количество участников, фамилии приглашенных игроков и Главного Арбитра.
14. Веб-сайт соревнования, контактные данные организаторов, включая название компании.
15. Ответственность игроков перед СМИ, широкой общественностью, спонсорами, представителями правительства и другие подобные соображения.
16. Дресс-код, если он есть.
17. Существующие ограничения на курение.
18. Способы обеспечения безопасности.
19. Рекомендуются ли или требуются заранее специальные медицинские процедуры, такие как вакцинация.
20. Условия для туризма, специальные мероприятия, доступ в интернет и так далее.
21. Дата, к которой игрок должен дать определённый ответ на приглашение, где и когда он должен сообщить о своем прибытии.
22. В своём ответе на приглашение игрок может упомянуть о существующих у него заболеваниях и специальных диетических и/или религиозных требованиях.
23. Если организатор должен принять специальные меры в связи с особенностью игрока, игрок должен уведомить об этом организатора в своём ответе.
- 13.4. 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.

- 13.5. Главный Организатор должен гарантировать всем участникам, официальным секундантам, арбитрам и должностным лицам официального соревнования ФИДЕ медицинское лечение и медикаменты, а также страховать 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 врач.
- 13.6. На соревнованиях уровня L2, L3, L4 должен соблюдаться такой же протокол, какой описан в Статьях 13.3 – 13.5, с соответствующими изменениями

#### Статья 14: Назначения

- 14.1. Главный Арбитр официального Чемпионата Мира назначается Президентом ФИДЕ после консультации с Главным Организатором. Главный Арбитр континентального чемпионата назначается президентом континентальной федерации после консультации с Главным Организатором. Однако, если континентальный чемпионат является квалификационным соревнованием для Чемпионата Мира, кандидатура Главного Арбитра должна быть согласована с ФИДЕ.
- 14.2. Главный Арбитр должен иметь звание Международного Арбитра категории “А” или “В” (В.06), иметь достаточный опыт проведения соревнований ФИДЕ, знать официальные языки ФИДЕ и соответствующие правила ФИДЕ. Арбитров и других сотрудников назначают ФИДЕ и/или Организационный комитет.

## С.02 СТАНДАРТЫ ШАХМАТНОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ИГРОВОЙ ЗОНЫ ДЛЯ ТУРНИРОВ ФИДЕ, СКОРОСТИ ИГРЫ И ПРАВИЛА ТАЙ-БРЕЙКА

Утверждены Генеральной Ассамблеей ФИДЕ 2016 г., Исполнительным Советом 2017 г.,  
вступили в силу с 1 июля 2017 г.

### Введение

Этот документ определяет общие стандарты шахматного оборудования и условий игры, скорость игры и правила тай-брейка, которые должны использоваться в соревнованиях ФИДЕ.

### Статья 1: Шахматное оборудование

- 1.1. Шахматное оборудование, предлагаемое организаторами (хозяевами) ФИДЕ или континентальным чемпионатам, Олимпиаде и другим турнирам, зарегистрированным ФИДЕ, должно соответствовать стандартам, упомянутым ниже, и должно быть одобрено Главным Организатором и Главным Арбитром.
  - 1.1.1. Рекомендуется, чтобы шахматные фигуры, доски и часы, используемые в мировых или континентальных соревнованиях высокого уровня, были одобрены участвующими игроками. Их одобрение должно быть получено и для другого оборудования: столов, стульев и т.д. В случае если какая-либо сторона не согласна, решение об используемом оборудовании должно приниматься Главным Организатором или Главным Арбитром соревнования, принимая во внимание стандарты для размеров и формы оборудования, указанные ниже.
  - 1.1.2. Очень рекомендуется, чтобы шахматное оборудование, используемое в соревнованиях, было одинаково для всех участников во всех играх

### Статья 2: Шахматные фигуры

#### 2.1. Материал

Шахматные фигуры должны быть изготовлены из дерева, пластика или имитации этих материалов.

#### 2.2. Высота, вес, пропорции

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.

Рекомендуемая высота фигур: король - 9,5 см, ферзь - 8,5 см, слон - 7 см, конь - 6 см, ладья - 5,5 см и пешка - 5 см. Диаметр основания фигур должен составлять 40-50% их высоты. Эти размеры могут отличаться до 10% от выше рекомендованных, но пропорции между фигурами (например, король выше ферзя и т. д.) должны сохраняться.

#### 2.3. Форма и стиль фигур

Для использования в соревнованиях ФИДЕ рекомендованы фигуры в стиле Стаунтон. Форма фигуры должна чётко отличать их друг от друга. В частности, верхняя часть короля должна отчётливо отличаться от ферзя. Верхняя часть слона может иметь прорезь или быть специального цвета, чётко отличающего его от пешки.

### Примеры шахматных фигур



Оригинальные шахматные фигуры стиля Стаунтон слева направо: пешка, ладья, конь, слон, ферзь, король.

### Современный деревянный набор фигур стиля Стаунтон



Набор шахмат, использовавшийся на турнире претендентов 2013 г. в Лондоне



#### 2.4. Цвет фигур

"Чёрные" фигуры должны быть коричневыми или чёрными, или других тёмных оттенков этих цветов.

"Белые" фигуры могут быть белого или кремового цвета, или других светлых тонов. Для этой цели также может использоваться натуральный цвет древесины (грецкий орех, клён, и т.д.). Фигуры не должны быть блестящими.



Начальная позиция фигур – см. Правила игры в шахматы ФИДЕ, Статья 2.

### Статья 3: Шахматная доска

#### 3.1. Материал и цвет

Для соревнований мирового или континентального уровня следует использовать деревянные доски. Для других зарегистрированных турниров ФИДЕ рекомендуются доски из дерева, пластика или текстильного картона. Во всех случаях доски должны быть жёсткими. Доска также может быть из камня или мрамора соответствующего светлого и тёмного цвета, при условии, что Главный Организатор и Главный Арбитр сочтут это приемлемым. 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. Кроме естественных цветов для шахматных полей могут использоваться такие сочетания цветов, как коричневый, зелёный или очень светлый рыжевато-коричневый цвет и белый, кремовый, слоновая кость, тёмножёлтый цвет и т.д.

### 3.2. Размер полей и доски

Сторона квадратного поля должна быть от 5 до 6 см. Исходя из Статьи 2.2, сторона квадрата должна быть как минимум в два раза больше диаметра основания пешки (то есть, на одном поле должны размещаться четыре пешки). Удобный стол соответствующей высоты может быть совмещён с шахматной доской. Если стол и доска отдельные, доску необходимо закрепить на столе таким образом, чтобы предотвратить её движение во время игры.

## Статья 4: Шахматный стол

Для всех официальных турниров ФИДЕ длина стола составляет 110 см (с 15% допуском), ширина - 85 см (для каждого игрока не менее 15 см), высота - 74 см. Стулья должны быть удобными для игроков. Для детских соревнований должны быть столы и стулья специальных размеров. Необходимо исключить любой шум при перемещении стульев.

## Статья 5: Шахматные часы

- 5.1. Для Чемпионатов Мира ФИДЕ или континентальных чемпионатов и Олимпиад необходимо использовать электронные шахматные часы. Для других зарегистрированных ФИДЕ турниров организаторам также рекомендуется использовать электронные шахматные часы.
- 5.2. Если используются механические шахматные часы, то они 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 должен использоваться один и тот же тип часов.
- 5.4. Требования к электронным шахматным часам
  - 5.4.1. Электронные шахматные часы, используемые для соревнований ФИДЕ, должны быть одобрены Технической Комиссией ФИДЕ.
  - 5.4.2. В одобренных ФИДЕ часах, работающих в режиме контроля с добавлением времени, при достижении нуля на одних часах другие часы больше не работают и сохраняют своё последнее показание. В турнирах по быстрым шахматам и блицу часы могут быть настроены так, что при достижении нуля на одних часах другие часы продолжают работу, пока они также не достигнут нуля.
  - 5.4.3. Это происходит преимущественно в быстрых шахматах и блице, когда падают оба флажка, в этом случае партия заканчивается вничью. Если игрок не

замечает падения флажка на часах своего соперника, то на его часах также может отобразиться ноль, так что партия закончится вничью.

- 5.4.4. При использовании одобренных ФИДЕ часов игрок, флажок которого падает первым, признаётся проигравшим, а другой игрок, на часах которого остаётся некоторое время, признаётся выигравшим.
  - 5.4.4.1. Часы должны работать в полном соответствии с Правилами игры в шахматы.
  - 5.4.4.2. На дисплее всегда должно показываться время, имеющееся в распоряжении игрока для завершения следующего хода (желательно с самого начала показывать время с точностью до секунды).
  - 5.4.4.3. Дисплеи должны быть видны с расстояния не менее 3 метров.
  - 5.4.4.4. Игрок должен чётко видеть, какие часы идут, с расстояния 10 метров.
  - 5.4.4.5. После прохождения контроля времени символ на дисплее должен чётко сигнализировать, какой игрок первым прошёл контроль времени.
  - 5.4.4.6. Для часов с батарейным питанием требуется сигнализация о низком заряде батарейки.
  - 5.4.4.7. После сигнала о низком заряде батареи часы должны продолжать правильно работать не менее 10 часов.
  - 5.4.4.8. Особое внимание следует уделить правильному оповещению о прохождении контроля времени.
  - 5.4.4.9. При работе в режимах накопления или задержки времени часы не должны добавлять никакое дополнительное время после прохождения последнего контроля времени.
  - 5.4.4.10. Для наложения временных штрафов у арбитра должна быть возможность для корректировки времени и счётчика ходов в течение 60 секунд.
  - 5.4.4.11. Не должно быть возможности стереть или изменить данные на дисплее с помощью одно простого действия.
  - 5.4.4.12. Часы должны иметь краткое руководство для пользователя.
- 5.5. Электронные шахматные часы, одобренные ФИДЕ
  - 5.5.1. DGT XL (2007 г.)
  - 5.5.2. DGT 2010 (2010 г.)
  - 5.5.3. Silver Timer (2007 г.)
  - 5.5.4. Sistemco (2009 г.)
  - 5.5.5. DGT 3000 (2014 г.)
  - 5.5.6. CE Clock (2017 г.)
  - 5.5.7. KK9908 Clock (2017 г.)

## Статья 6: Электронные бланки для записи партии

- 6.1. Общие замечания
  - 6.1.1. Электронный бланк для записи партии является заменой бумажной версии, используемой в настоящее время в турнирах и матчах. Он позволяет проще восстановить для публикации те партии, в которых не используются другие средства регистрации ходов.
  - 6.1.2. Это устройство, с помощью которого при электронной регистрации партии игрок может в электронном виде записывать свои ходы и ходы своего соперника.
  - 6.1.3. Основные правила для такого электронного бланка (устройства):

- 6.1.3.1. Устройство предназначено для записи шахматных партий (это не многоцелевой компьютер).
- 6.1.3.2. Устройство полностью соответствует правилам ФИДЕ.
- 6.1.3.3. Нотация партий соответствует Правилам игры в шахматы ФИДЕ, в которых допускается использование графических изображений фигур.
- 6.1.3.4. Устройство может быть связано с владельцем или игроком через некоторую уникальную систему идентификации.
- 6.1.3.5. Для предотвращения или обнаружения нечестной игры устройство регистрирует действия пользователя во время игры.
- 6.1.3.6. Предполагается, что как игроки, так и организаторы турниров будут покупать и использовать собственные устройства.
- 6.1.3.7. Размеры устройства должны приблизительно соответствовать размеру листа бумаги А5 - А6.

## 6.2. Игровой режим

- 6.2.1. Это режим, в котором игрок записывает свою партию. Переключение из игрового режима в любой другой режим может быть сделано самим игроком после окончания игры, или организатором турнира, или арбитром.
- 6.2.2. К электронному бланку записи партии, находящемуся в игровом режиме, применяются следующие правила:
  - 6.2.2.1. Во время игры невозможно переключиться ни на какой другой режим.
  - 6.2.2.2. Арбитр должен хорошо видеть запись партии, но не все ходы должны быть видны.
  - 6.2.2.3. Любой человек должен легко видеть, что устройство находится в игровом режиме.
  - 6.2.2.4. Не разрешается выходить из игрового режима случайно или сознательно, без уведомления об этом игрока, его соперника или арбитра. Это уведомление должно быть хорошо видно всем сторонам.
  - 6.2.2.5. Необходимо сигнализировать о низком заряде батарейки. После сигнала о низком заряде батарейки устройство должно продолжать правильно работать не менее 8 часов, чтобы иметь возможность записать всю партию.
  - 6.2.2.6. В записи партии должны быть видны минимум 7 ходов.
  - 6.2.2.7. Допускается ввод через шахматную доску графических изображений фигур.
  - 6.2.2.8. Разрешается прокрутка списка ходов и исправление неверно введённых ходов.
  - 6.2.2.9. Партия заканчивается, когда её результат введён, и оба игрока подписали бланк. Подпись арбитра необязательна.
  - 6.2.2.10. В соответствии со Статьёй 8.3 Правил игры в шахматы игроки обязаны представить текст своей партии Организатору.
  - 6.2.2.11. При вводе информации:
    - разрешается вводить невозможный ход;
    - разрешается вводить время на часах, обозначение предложений ничьей и других аббревиатур из Правил игры в шахматы. Должна быть возможность использования графической нотации при вводе времени на часах;
    - во время цейтнота разрешается вводить только ходы белых или чёрных;
    - во время цейтнота разрешается вместо хода вводить тире;

- устройство не позволяет автоматически исправлять невозможные ходы или сигнализировать о них;
- в случае пропуска пата или мата, или сделанного игроком невозможного хода устройство должно быть в состоянии записывать следующие ходы;
- устройство должно иметь автоматический счётчик ходов.

6.2.2.12. Устройство должно иметь возможность перезапустить запись.

### 6.3. Режим арбитра

6.3.1. Режим арбитра не обязателен для устройства. Этот режим создаётся для того, чтобы дать арбитру некоторые дополнительные функции, поддерживающие его работу.

6.3.2. Если доступен режим арбитра, применяются следующие правила:

6.3.2.1. Во время игры в этот режим может войти только арбитр (или представитель организатора турнира).

6.3.2.2. В этом режиме можно проверить правомерность следующих ситуаций в игре:

- троекратное повторение позиции (пятикратное повторение)
- правило 50 ходов (правило 75 ходов)
- пат или мат
- невозможный ход; в этом случае арбитр может отменить ход.

### 6.4. Режим владельца

6.4.1. Режим владельца является дополнительным режимом устройства. Это режим, в который производитель может добавить некоторые шахматные функции для создания привлекательного продукта для своих клиентов.

6.4.2. Если доступен режим владельца, применяются следующие правила:

6.4.2.1. Должна быть возможность идентификации владельца.

6.4.2.2. Этот режим разрешён, только если вы не играете партию. Иначе он должен быть полностью заблокирован.

6.4.2.3. Не допускается наличие никакой шахматной программы, т. е. это не шахматный компьютер.

6.4.2.4. Не допускаются никакие другие мероприятия, связанные с шахматами.

6.4.2.5. Любой человек должен легко видеть, что устройство находится в режиме владельца.

## Статья 7: Тестирование часов и оборудования

7.1. Вопрос о том, подходит ли то или иное оборудование для использования в соревнованиях ФИДЕ, находится в компетенции Технической Комиссии ФИДЕ. В дополнение к упомянутым выше шахматным комплектам Комиссия может рекомендовать использовать и другие их виды. Она может составить список оборудования, удовлетворяющего стандартам, оригинал которого будет храниться в Секретариате ФИДЕ.

7.2. При необходимости ФИДЕ определит общие требования для другого оборудования, необходимого в шахматных соревнованиях, такого, как бланки для записи партий, демонстрационные доски и т. д.

## Статья 8: Турнирные площадки для Чемпионатов мира, Олимпиад или континентальных первенств ФИДЕ

### 8.1. Осмотр и подготовка игровой площадки

- 8.1.1. Главный Организатор и Главный Арбитр должны тщательно и неоднократно проверять все зоны, к которым игроки имеют доступ во время игры.
- 8.1.2. Должно быть подготовлено пространство для зрителей. Расстояние между шахматными досками и зрителями должно быть не менее одного метра, для турниров высокого уровня - по 1,5 метра.
- 8.1.3. Должен использоваться стандарт освещения, аналогичный тому, который применяется для проведения исследований, т.е. освещённость должна быть около 800 люкс. Освещение не должно отбрасывать тень или вызывать блики света, отражающиеся от фигур. Остерегайтесь прямых солнечных лучей, особенно если такое освещение меняется во время игры.

Для турниров высокого уровня организатор должен иметь возможность (устройство) для регулировки освещённости на игровой площадке – для качественного освещения большей площади при том же уровне светового потока требуется большее количество источников света.

- 8.1.4. Настоятельно рекомендуется застелить зал ковровым покрытием. Необходимо исключить шум, издаваемый при перемещении стульев.
- 8.1.5. Также должен быть проверен уровень постороннего шума вблизи турнирной площадки.

### 8.2. Пространство для игроков и арбитров

- 8.2.1. В индивидуальных матчах и круговых турнирах рекомендуемая минимальная площадь для каждого игрока составляет 4 кв. метра. Для других турниров может быть достаточно 2-х кв. метров. (см. схему А).

Некоторые определения и рекомендации относительно размеров

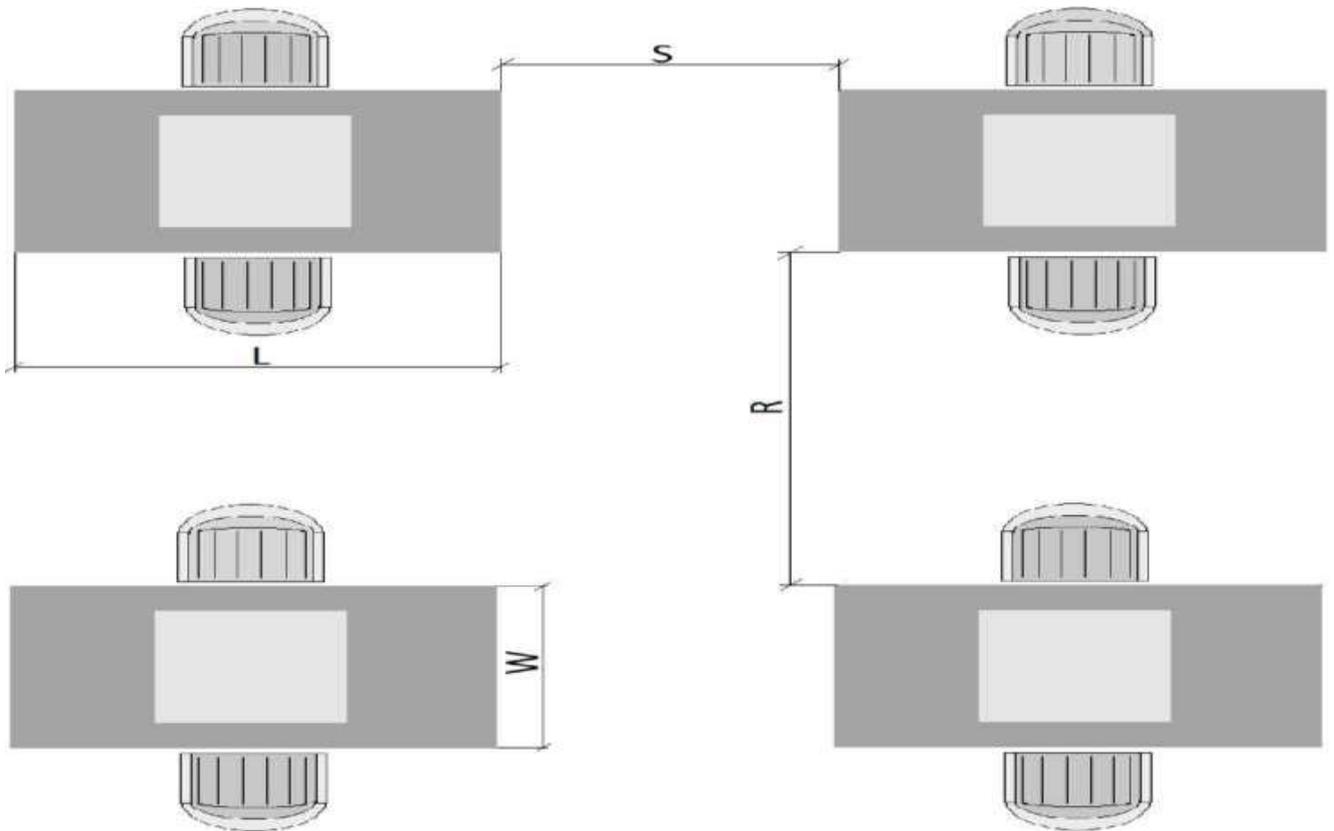
L - длина стола.  $L = 110$  см, допуски: +20 см, -10 см

W - ширина стола.  $W = 85$  см, допуски: +5 см, -5 см.

S - горизонтальное расстояние между столами.  $S = 3$  м, допуски: + 1.5 м, -0.5 м.

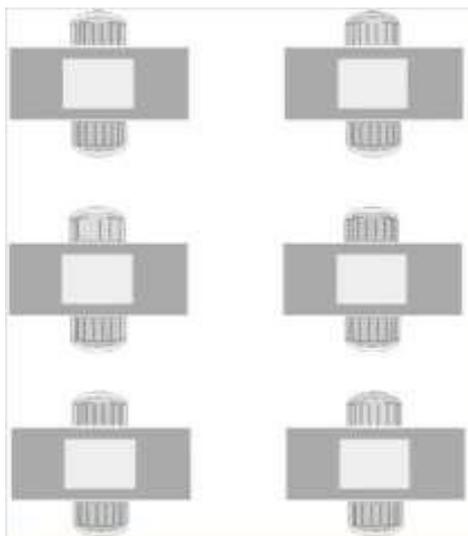
R - вертикальное расстояние между столами.  $R = 3$  м, допуски: + 1.5 м, -0.5 м.

Схема А

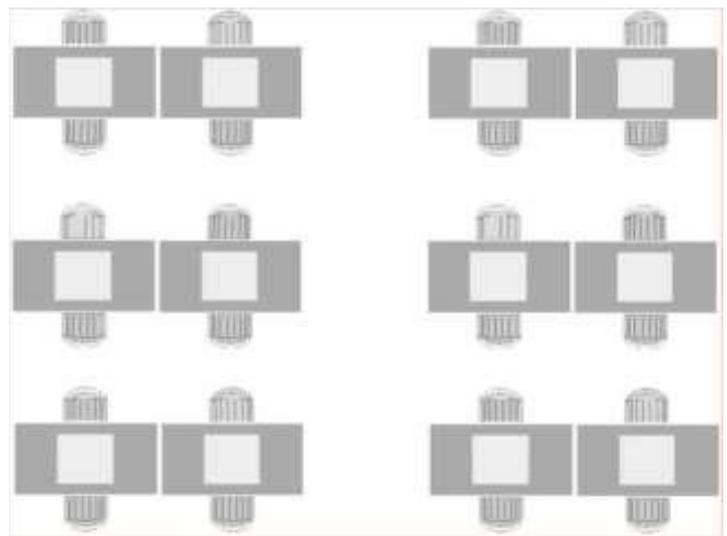


8.2.2. Между рядами игроков должно быть не менее 2,5 метров. Лучше не расставлять столы длинными, неразрывными рядами. По возможности игроки должны играть на отдельных столах, по крайней мере, для верхних досок или лучших матчей в соревновании. (см. схему Б).

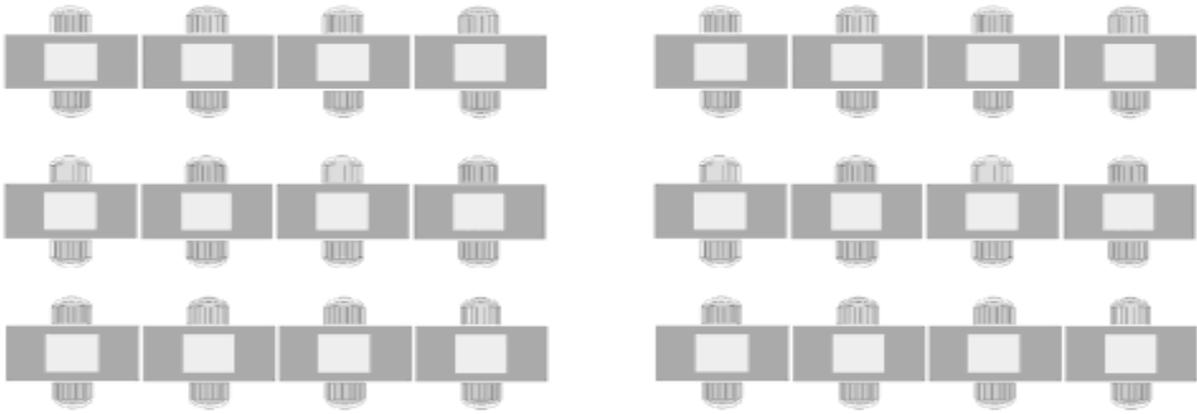
Схема Б



Однорядная расстановка  
Предпочтительный вариант  
для индивидуальных  
соревнований



Двухрядная расстановка  
Для крупных соревнований (открытые  
турниры, молодежные чемпионаты и т.д.)  
(арбитр может проверять две ряда  
одновременно)



Многорядная расстановка  
Для командных соревнований  
(следует по возможности избегать для индивидуальных соревнований)

- 8.2.3. Также должны быть организованы специальные столы для арбитров с подключением к Интернету.
- 8.2.4. Столы для игры не должны быть размещены слишком близко к двери.
- 8.2.5. Условия игры для всех игроков в турнире (особенно для обоих игроков в партии) должны быть по возможности одинаковы. Исключения см. в Статье 10..

### Статья 9: Трансляция партий

- 9.1. Все официальные соревнования ФИДЕ должны транслироваться в Интернете
- 9.1.1. Все партии матчей Чемпионата Мира, Кубка Мира, Олимпиад, Командного Чемпионата Мира и GP ФИДЕ.
- 9.1.2. Не менее 10 партий от каждой возрастной категории Первенства Мира среди молодежи и кадетов.
- 9.1.3. Как можно больше партий со всех других чемпионатов, но, по крайней мере, 30 партий.
- 9.1.4. Решение о задержке трансляции принимается Главным Организатором и Главным Арбитром.

### Статья 10: Требования к проведению турниров с шахматистами с ограниченными возможностями

- 10.1. Общие замечания
- 10.1.1 Эти рекомендации должны использоваться для всех рейтинговых соревнований ФИДЕ.
- 10.1.2 Никто не вправе отказаться от встречи с игроком с ограниченными возможностями, с которым его свела правильная жеребьевка.
- 10.1.3 Все шахматные площадки должны быть доступны для всех. Для тех же, кто не имеет доступ к назначенному месту, должно быть доступно приемлемое альтернативное место, находящееся под полным контролем.

- 10.1.4 Когда все участники соревнования известны, им высылаются информационное письмо, содержащее форму заявки с обычными пунктами и вопросами, в том числе вопрос, имеет ли потенциальный участник какие-либо ограничения, которые потребуют специальных условий. Участник должен сообщить организаторам о специальных условиях не менее, чем за 20 дней до начала соревнования.
- 10.1.5 Ни один игрок с ограниченными возможностями не должен быть "наказан" в соответствии со Статьями 6.7 и 8.1.6 Правил игры в шахматы из-за своих ограниченных возможностей.
- 10.1.6 Рекомендуются, чтобы на всех мероприятиях турнира был врач. Главный Организатор и Главный Арбитр должны знать телефонный номер местной больницы и врача.
- 10.1.7 Рекомендуются, чтобы каждая национальная шахматная федерация назначила должностное лицо по вопросам, касающимся шахматистов с ограниченными возможностями.
- 10.1.8 Настоятельно рекомендуется всем организаторам шахматных мероприятий руководствоваться настоящими руководящими принципами.

## 10.2. Специальные мероприятия для участников

- 10.2.1 Любой участник с ограниченными возможностями имеет право обоснованно попросить о своевременном размещении его оборудования в определённом месте или направлении, при условии, что это не ставит в невыгодное положение его соперника или других участников. Организатор соревнования должен обеспечить удовлетворение потребностей обоих игроков.
- 10.2.2 До начала соревнования должна быть представлена вся соответствующая информация, в том числе схема игровой зоны с указанием расположения туалетов, зоны отдыха и аварийного выхода.
- 10.2.3 Если участник не может получить доступ в зону отдыха, необходимо принять меры для удовлетворения его потребностей.
- 10.2.4 Если участник не может нажимать свои часы или передвигать собственные фигуры, и соперник не желает это делать за него, ему должен быть предоставлен помощник. Если соперник выступает в качестве помощника, Главный Арбитр может выделить ему дополнительное время на обдумывание.
- 10.2.5 Если игрок сделал предварительный запрос, копии всех уведомлений должны быть напечатаны крупным шрифтом. Если игрок не может прочитать крупный шрифт, то уведомления должны быть ему прочтены.
- 10.2.6 Рекомендуются, чтобы во всех командных соревнованиях существовало правило, в соответствии с которым, если команда гостей указывает, что в её составе есть игрок с ограниченными возможностями, этого достаточно для того, чтобы хозяева поля сделали всё соответствующее, чтобы этот игрок смог участвовать.

## 10.3. Организация турнирной площадки

- 10.3.1 За одним столом должна играть только одна партия: в случае присутствия помощника ширина стола должна быть больше (для размещения помощников

игроков с ограниченными возможностями нужны столы шириной 2 м), и такой стол размещается отдельно.

- 10.3.2 Проходы между рядами столов должны быть в два раза шире (для кресел-колясок).
- 10.3.3 Арбитры должны быть свободно доступны для всех игроков.
- 10.3.4 Для некоторых игроков с ослабленным зрением, использующих лампу для своей шахматной доски, необходимо предусмотреть дополнительные точки электроснабжения. Такой светильник не должен мешать сопернику.
- 10.3.5 Сажайте слабовидящих шахматистов по возможности на одно и то же место (они узнают дорогу в туалет и обратно очень быстро) и давайте им одного и того же помощника на протяжении всего турнира.

#### 10.4. Помощники

- 10.4.1 Помощники должны обладать минимальным знанием шахмат, язык менее важен, так как большинство игроков с ограниченными возможностями говорит только на своём родном языке.
- 10.4.2 Помощники слепых игроков должны знать названия фигур на языке этих игроков.
- 10.4.3 Помощники слепых игроков должны информировать игрока, когда они временно отходят от шахматной доски.
- 10.4.4 Помощник всегда должен записывать ходы: это важная помощь для арбитра.

#### 10.5. Организация турнира и Главный Арбитр

- 10.5.1 Перед первым туром организуйте встречу всех игроков, желательно на турнирной площадке.
- 10.5.2 По возможности следует играть только один тур в день.
- 10.5.3 После жеребьёвки Главный Арбитр должен решить, на каких досках должны играть партии некоторые игроки: слабовидящие игроки должны всегда играть на одной и той же доске, для игроков-колясочников должно быть предусмотрено самое большое пространство.
- 10.5.4 Предложения ничьей или претензии можно подавать через помощника. Все игроки нажимают часы сами, кроме игроков, которые физически не в состоянии сделать это.
- 10.5.5 В случае цейтнота в партии игрока с ослабленным зрением арбитр должен иметь в виду, что (зрячий) соперник может отвечать почти мгновенно. Поэтому в регламенте турнира слабовидящие игроки должны освобождаться от обязанности записывать ходы в течение последних пяти минут, даже когда партия играется с добавлением времени по меньшей мере 30 секунд. По окончании цейтнота игрок с ослабленным зрением должен восстановить свою запись партии.

### Статья 11: Требования к проведению школьных турниров

#### 11.1. Общие замечания

- 11.1.1 Эти рекомендации должны соблюдаться на всех школьных турнирах, которые проводятся при содействии ФИДЕ или которые должны оцениваться ФИДЕ, а в

идеале также должны соблюдаться на национальных и региональных школьных турнирах, особенно на тех, на которых могут обсчитываться национальные рейтинги.

В тех случаях, когда организатор пытается познакомить игроков с миром "конкурентных" шахмат, эти рекомендации также могут быть полезны для обычных школьных шахмат, которые часто рассматриваются как "неконкурентные" (партии обычно играют без часов и без записи).

11.1.2 У каждого игрока должно быть сопровождающее лицо.

11.1.3 Сопровождающий может помочь игроку найти свой стол.

11.1.4 Во время игры все сопровождающие лица, родители, тренеры выступают в роли зрителей. Они должны оставаться на местах для зрителей и не должны вмешиваться в ход игры. В случае спорной ситуации можно обратиться только к арбитру или организатору.

11.1.5 На игровой площадке участники не могут пользоваться мобильным телефоном или электронным устройством.

11.1.6 Использование камер со вспышкой ограничено первыми пятью минутами каждого тура.

## 11.2. Организаторы и их обязанности

11.2.1 Организаторы обязаны подготовить приглашения и регламент соревнования, в которых как можно более полно, чётко указываются ожидаемые условия и даются все подробные детали, которые могут быть полезны участникам:

- наименование и адрес (включая адрес электронной почты, номера факса и телефона) организатора соревнования,
- дата и место проведения соревнования,
- отель(и), в котором(ых) будут проживать игроки (включая электронную почту и телефонные номера), а также условия предоставления питания и проживания,
- требования к участникам (например, дата регистрации),
- расписание турниров (с пояснением о подтверждении игроков, примерное игровое время и примерное время церемонии награждения),
- скорость игры и система тай-брейка,
- допустимое время опоздания,
- призы, подарки, диплом и важный диплом за участие.

11.2.2 Главный Организатор должен присутствовать на игровой площадке в течение турнира. Он отвечает за подготовку игровой площадки, церемонии открытия и награждения.

11.2.3 Рекомендуется обеспечить по одному арбитру на каждые 30 игроков.

11.2.4 Перед первым туром организатор обязан объяснить игрокам регламент турнира и напомнить основные правила:

- найти (пронумерованный) стол, шахматную доску и фигуры соответствующего цвета,
- объявить, что игроки, проигравшие свою партию, играют в следующем туре (если в правилах соревнования не указано иное),
- объяснить правило хода тронутой фигурой,
- рокировка (сначала король, потом ладья, использовать одну руку),
- использование шахматных часов (пуск и остановка),

- невозможный ход и его последствия,
- звонок мобильного телефона и его последствия,
- порядок предъявления претензий (остановить часы и спросить арбитра),
- способ объявления результата партии.
- объявить, что арбитр собирает результат партии у стола игрока. Прежде чем записать результат, он также будет проверять имена игроков.

*Примечание: Некоторые дети очень быстро убегают к родителям и забывают сообщить о результате. Иногда они дают неправильные результаты, когда подходят к столу арбитров, или путают цвет фигур. После этого у арбитра остается меньше времени, чтобы вмешаться или проверить, кто выиграл партию.*

### 11.3. Условия турнира

- 11.3.1 По возможности все партии должны играть на одной игровой площадке, например в школьном спортзале. Для каждого игрока должно быть доступно минимальное пространство 2 кв. метра.
- 11.3.2 В остальных случаях на каждой игровой площадке должен быть хотя бы один арбитр.
- 11.3.3 Столы и стулья должны быть подобраны, исходя из роста детей и размеров шахматной доски. Пример см. ниже (размеры в см).

№ размера	0	1	2	3	4	5	6	7
Цвет	белый	оранжев.	бордовый	жёлтый	красный	зелёный	синий	коричнев.
Высота (без обуви)	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Подколенная высота	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Высота сиденья	21	26	31	35	38	43	46	51
Высота стола	40	46	53	59	64	71	76	82
Средний возраст	5-6 лет		7-12 лет			13-15 лет		

- 11.3.4 Для всех участников и для всех партий рекомендуется использовать одно и то же шахматное оборудование на протяжении всего соревнования.
- 11.3.5 Шахматные фигуры должны быть изготовлены из дерева, пластика или имитации этих материалов.
- 11.3.6 Должны быть использованы фигуры для турниров ФИДЕ. Если у организатора возникли трудности с подготовкой такого оборудования, он может использовать шахматную доску с минимальным размером поля 55 мм и высотой короля 90 мм (Стаунтон № 5). В школьных турнирах также приемлемы шахматная доска с размером поля 38 мм и высотой короля 75 мм (Стаунтон № 4).
- 11.3.7 Необходимо подготовить дополнительные комплекты шахмат и шахматных часов, потому что во время школьных турниров они часто повреждаются.
- 11.3.8 На каждой доске должны быть нанесены координаты горизонталей и вертикалей.
- 11.3.9 Игровая зона должна быть хорошо обозначена знаками, указывающими на игровую площадку, зону зрителей, столы арбитров и организаторов, а также на комнаты отдыха и т.д..
- 11.3.10 При проведении соревнования в нескольких группах рекомендуется указывать название группы, используя различные цвета и другие символы. Такой же цвет

можно использовать для маркировки жеребьёвки, таблиц результатов и т.д. Детям легче запомнить цвета и найти нужную группу.

- 11.3.11 Должно быть подготовлено и чётко обозначено пространство для зрителей. Это может быть другая комната или отдельное место на игровой площадке. Расстояние между шахматными досками и зрителями должны быть не менее одного метра. В этом случае требуется верёвочный барьер.
- 11.3.12 Зрителям не разрешается прогуливаться между шахматными досками или останавливаться напротив поддерживаемого игрока.
- 11.3.13 По окончании своих партий игроки становятся зрителями. На игровой площадке игрокам не разрешается играть нетурнирные партии.
- 11.3.14 Для отображения стартовых списков, жеребьёвки, результатов и прочей информации о турнире должна быть подготовлена информационная доска.
- 11.3.15 В зону соревнований не допускаются никакие продукты питания и напитки, за исключением бутилированной воды. Бутилированную воду нельзя выставлять на стол.

#### 11.4. Скорость игры и результаты

- 11.4.1 На все туры, проводимые в один день, должно отводиться не более 5-6 часов игры. Пример: один день с 6-ю турами по 15 мин. и 5-ю турами по 30 мин. или три дня с двумя турами по 60 мин. каждый день. Это может быть связано с возможностью получения местной шахматной категории.
- 11.4.2 Турниры без шахматных часов. Через 20 минут после начала игры арбитры выдают игрокам часы для завершения игры, выставляя, например, по 5 минут каждому игроку.
- 11.4.3 Игрок, который победил или выиграл партию из-за наказания соперника, получает одно очко (1), игрок, который проиграл партию или был оштрафован, не набирает очков (0), и игрок, который сыграл вничью, получает пол-очка ( $\frac{1}{2}$ ).

#### 11.5. Системы тай-брейка

- 11.5.1 Система тай-брейка должна быть определена заранее и объявлена до начала турнира. Арбитр должен быть готов чётко разъяснить детям и зрителям правила расчётов в системе тай-брейка. Если все системы тай-брейка не дали результат, то распределение мест определяется жребием.
- 11.5.2 Наилучшей системой является плей-офф, но она не всегда уместна, потому что для неё требуется дополнительное время. Однако, в случае необходимости выявления первого места в чемпионате или отборочных мест рекомендуется организовать плей-офф.
- 11.5.3 Тай-брейк в турнирах по швейцарской системе:
  - 11.5.3.1 Урезанный коэффициент Бухгольца 1 (сумма очков каждого из соперников игрока, уменьшенная на сумму очков соперника, набравшего наименьшее количество очков).
  - 11.5.3.2 Коэффициент Бухгольца (сумма очков каждого из соперников игрока)
  - 11.5.3.3 Больше количество побед.
  - 11.5.3.4 Больше количество побед чёрными (несыгранные партии должны считаться сыгранными белыми).
- 11.5.4 Тай-брейк в круговых турнирах:

- 11.5.4.1 Больше количество побед.
- 11.5.4.2 Коэффициент Соннеборна-Бергера (сумма очков побеждённых соперников игрока и половина очков игроков, с которыми он сыграл вничью).
- 11.5.4.3 Система Койя (количество очков, полученных против всех соперников, набравших 50 % очков и более)
- 11.5.4.4 Больше количество побед чёрными (несыгранные партии должны считаться сыгранными белыми).

## Статья 12: Скорость игры – контроль времени

Для мировых соревнований ФИДЕ утверждён следующий контроль времени:

№	СОРЕВНОВАНИЕ	КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ
1	Матч на Первенство Мира	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
2	Турнир претендентов	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
3	Кубок Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
4	Гран При	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
5	Матч на Первенство Мира среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
6	Шахматная Олимпиада	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
7	Командный Чемпионат Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
8	Командный Чемпионат Мира среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
9	Женский Гран При	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
10	Чемпионат Мира среди сеньоров	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
11	Командный Чемпионат Мира среди сеньоров	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
12	Первенство Мира среди юношей и девушек U-20	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
13	Личные Первенства континента	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
14	Командные Первенства континента	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
15	Молодёжные Первенства Мира 14-16-18	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
16	Первенства Мира среди кадетов	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
17	Личные Школьные Первенства Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
18	Командные Школьные Первенства Мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
19	Чемпионат Мира среди любителей	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
20	Мировая Олимпиада U-16	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-ого хода
21	Чемпионаты Мира по рапиду	15' с добавлением 10"/ход, начиная с 1-ого хода
22	Чемпионаты Мира по блицу	3' с добавлением 2"/ход, начиная с 1-ого хода

**Замечания:****А. Скорость игры для турниров на получение звания**

см. Положение о международных званиях ФИДЕ (Квалификационная Комиссия)

**В. Скорость игры для рейтинговых турниров**

см. Положение о рейтинге ФИДЕ (Квалификационная Комиссия)

## Статья 13: Правила тай-брейка

### 13.1. Выбор системы тай-брейка

- 13.1.1 Выбор системы тай-брейка, которая будет использоваться в турнире, осуществляется заранее и объявляется до начала турнира. Если все системы тай-брейка не дали результат, распределение мест должно быть установлено путем жребия.
- 13.1.2 Плей-офф - лучшая система, но она не всегда уместна, например, из-за недостатка времени.
- 13.1.3 Список всех других часто используемых систем тай-брейка приведён в алфавитном порядке. Игроки распределяются в итоговой таблице в убывающем порядке соответствующей системы.

### 13.2. Плей-офф

*В принципе это самый справедливый способ определить окончательное распределение мест игроков, имеющих одинаковое количество очков в конце 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 плей-оффом.*

- 13.2.1 Для окончания турнира должно быть отведено достаточно времени.
- 13.2.2 До начала соревнования должны быть определены система жеребьёвки и скорость игры.
- 13.2.3 В правилах должны быть учтены все непредвиденные случаи.
- 13.2.4 Рекомендуются, чтобы плей-офф был организован только для определения первого места (чемпиона) или квалификационных мест.
- 13.2.5 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.
- 13.2.6 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: у четырёх игроков одинаковое количество очков, и устраиваются матчи по нокаут-системе. Игроки 3 и 4, выбывшие в полуфинале, должны разделить 3 и 4 призовые места поровну.
- 13.2.7 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.
- 13.2.8 Если предусмотрен плей-офф, он начинается после перерыва не менее 30 минут после завершения последней основной партии с участием игроков, попавших в плей-офф. В случае последующих этапов перерыв между этапами должен составлять не менее 10 минут.

13.2.9 Каждая игра контролируется арбитром. В случае возникновения спора дело передается на рассмотрение Главного Арбитра. Его решение будет окончательным.

13.2.10 Во всех указанных ниже случаях начальный цвет фигур определяется жребием.

13.2.11 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 минуты на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если матч заканчивается вничью, проводится новая жеребьевка цвета фигур. Победителем становится тот, кто первым выигрывает партию. После каждой нечётной игры цвет фигур должен меняться.

2. Если в плей-офф должны принять участие три игрока, они играют по однокруговой системе с контролем времени 3 минуты на партию с добавлением двух секунд на каждый ход, начиная с первого. Если у всех трёх игроков снова равенство, используется следующий тай-брейк (см. список 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 (см. список тай-брейков), и все, кроме первых четверых, выбывают.

13.2.12 Право на внесение необходимых изменений сохраняется.

13.2.13 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.

### 13.3. Средний рейтинг соперников

13.3.1 Средний рейтинг соперников (СРС) это сумма рейтингов соперников игрока, делённая на количество сыгранных партий.

13.3.2 Усечённый средний рейтинг (УСРС) это средний рейтинг соперников, за исключением рейтингов одного или нескольких соперников, начиная с соперника с самым низким рейтингом.

### 13.4. Коэффициент Бухгольца

13.4.1 Коэффициент Бухгольца - это сумма очков каждого из соперников игрока.

13.4.2 Срединный коэффициент Бухгольца это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперников с самым лучшим и самым худшим результатами.

13.4.3 Срединный коэффициент Бухгольца 2 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми лучшими и двух соперников с самыми худшими результатами.

13.4.4 Усечённый коэффициент Бухгольца 1 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки соперника с самым худшим результатом.

13.4.5 Усечённый коэффициент Бухгольца 2 это коэффициент Бухгольца, уменьшенный на очки двух соперников с самыми худшими результатами.

### 13.5. 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.

### 13.6. Система Койя для круговых турниров

13.6.1 Это количество очков, полученных против всех соперников, которые набрали 50 % очков или больше (в том числе за счёт штрафа).

#### 13.6.2 Расширенная система Койя

Система Коуа может быть постепенно расширена за счёт включения очковых групп с менее 50 % (в том числе за счёт штрафа) или постепенно уменьшена путём исключения игроков, набравших 50 % (в том числе за счёт штрафа), а затем и больший процент очков.

### 13.7. Количество партий, выигранных чёрными фигурами

### 13.8. Количество партий, сыгранных чёрными фигурами

Большее количество партий, сыгранных чёрными фигурами (несыгранные партии считаются сыгранными белыми фигурами).

### 13.9. Система Соннеборна-Бергера (расчёт)

13.9.1 Коэффициент Соннеборна-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.

13.9.2 Коэффициент Соннеборна-Бергера для двухкругового индивидуального турнира является суммой произведений очков в двух играх (в том числе за счёт штрафа) против соперника на количество очков, полученных этим соперником.

13.9.3 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров является суммой произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперников, на количество игровых очков, полученных в матче против этой команды.

Пример: на шахматных Олимпиадах коэффициент Соннеборна-Бергера рассчитывается следующим образом: матчевые очки каждого соперника, кроме соперника, который набрал наименьшее количество матчевых очков, умножаются на количество игровых очков, полученных в игре против этого соперника.

### 13.10. Тай-брейк в командных соревнованиях

13.10.1 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.

13.10.2 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.

- 13.11. Системы тай-брейка, использующие результаты как игрока, так и его соперника
- 13.11.1 Коэффициент Соннеборна-Бергера
- 13.11.2 Система Койя для круговых турниров
- 13.11.3 Расширенная система Койя
- 13.11.4 Количество выигранных партий (в том числе за счёт штрафа)
- 13.11.5 Количество партий, выигранных чёрными фигурами
- 13.11.6 Прямая (личная) встреча
- 13.12. Системы тай-брейка, использующие собственные результаты команды
- 13.12.1 Матчевые очки в командных соревнованиях
- 13.12.2 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.
- 13.12.3 Прямая (личная) встреча
- 13.13. Системы тай-брейка, использующие результаты соперника
- 13.13.1 Обратите внимание, что в каждом случае все эти системы используются после применения правила учёта несыгранных партий (Статья 13.14.2).
- 13.13.2 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 коэффициентов Бухгольца соперников
- 13.13.3. Система Соннеборна-Бергера
- 3.1 Коэффициент Соннеборна-Бергера для индивидуальных турниров
- 3.2 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров
- A: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или
- 3.3 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров
- B: сумма произведений матчевых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды, или
- 3.4 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров
- C: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на матчевые очки, набранные против этой команды, или
- 3.5 Коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров
- D: сумма произведений игровых очков, набранных каждой командой соперника, на игровые очки, набранные против этой команды.
- 3.6 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1
- A: 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

### 3.7 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

**B:** 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

### 3.8 Усечённый коэффициент Соннеборна-Бергера для командных турниров 1

**C:** 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

### 3.9 Усечённый коэффициент Соннеборна-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.

## 13.14. Системы тай-брейка, использующие рейтинги, в индивидуальных турнирах (в которых все игроки имеют рейтинг)

13.14.1 Если игрок решил играть не более двух партий в турнире, его СРС или УСРС считается ниже, чем СРС или УСРС любого игрока, который сыграл больше партий в турнире.

1.1 СРС - см. Статью 13.3.1

1.2 УСРС - см. Статью 13.3.2

13.14.2 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 сыграл 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 **P**, который не играл в туре **R**:

**n** - количество сыгранных туров,

**S<sub>von</sub>** - очки виртуального соперника после **n**-ного тура

**SPR** – очки, набранные игроком **P** перед туром **R**

**SfPR** – штрафные очки, начисленные игроку **P** в туре **R**.

Пример 1: В 3-ем туре девятитурового турнира игрок **P** не появился.

После двух туров игрок **P** набрал 1.5 очка.

Очки виртуального соперника

$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5$  после 3-его тура

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

Пример 2: В 6-м туре девятитурового турнира соперник игрока **P** не появился.

После пяти туров игрок **P** набрал 3.5 очка.

Очки виртуального соперника

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

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

Примеры, объясняющие использование виртуального соперника

5-ый тур кругового турнира из 11 туров

1) в случае освобождения от игры жеребьёвкой (bye)

	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	?	<b>5</b>

2) в случае "+/- "

	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	?	<b>5</b>

3) 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	?	<b>6</b>

### 13.15. Рекомендуемые системы тай-брейка

13.15.1 Ниже приведены правила тай-брейка для турниров различных типов, которые рекомендуется применять в указанном порядке.

13.15.2 Индивидуальные круговые турниры:

Прямая встреча

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Система Соннеборна-Бергера

Система Койя

13.15.3 Командные круговые турниры:

Матчевые очки (если место в таблице определяется игровыми очками), или

Игровые очки (если место в таблице определяется матчевыми очками)

Прямая встреча

Система Соннеборна-Бергера

13.15.4 Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых не все игроки имеют рейтинг:

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Система Соннеборна-Бергера

Прямая встреча

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Большее количество побед чёрными фигурами

13.15.5 Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых все игроки имеют рейтинг:

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Прямая встреча

УСРС

Большее количество побед, в том числе из-за штрафа соперника

Большее количество побед чёрными фигурами

Большее количество игр чёрными (несыгранные партии считаются сыгранными белыми)

Система Соннеборна-Бергера

13.15.5 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 встреча

Усечённый коэффициент Бухгольца 1

Коэффициент Бухгольца

Система Соннеборна-Бергера

*Если система тай-брейка не зафиксирована в действующем положении о турнире, то систему выбирает организатор. При этом необходимо учитывать тип турнира (круговой, швейцарская система, командный турнир и так далее) и структуру ожидаемых участников (таких как juniors, seniors, рейтинговые или игроки без рейтинга).*

*Какая бы система ни использовалась, она должна быть заранее объявлена организатором или Главным Арбитром перед началом первого тура.*

13.16. Таблицы Бергера

13.16.1 Таблицы Бергера для круговых турниров. Если количество участников нечётное, то в каждом туре игрок, который, как предполагалось, должен играть с последним игроком, будет свободным.

**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.

13.16.2 Для двухкругового турнира рекомендуется изменить порядок двух последних туров первого круга. Это позволит избежать игры одним и тем же цветом в трёх партиях подряд.

### 13.17. Таблицы Варма (С.06 Ограниченная жеребьёвка стартовых номеров)

В некоторых случаях регламентом турнира может быть установлено, что розыгрыш стартовых номеров участников должен проводиться таким образом, чтобы игроки из одной федерации по возможности не встречались друг с другом в последних трёх турах.

Это может быть сделано с помощью приведённых ниже таблиц Варма, которые могут применяться для турниров от 9 до 24 игроков.

#### 13.17.1 Указания для "ограниченного" розыгрыша стартовых номеров турнира:

13.17.1.1 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.

- 13.17.1.2 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, очерёдность определяется в алфавитном порядке кода страны в ФИДЕ. Среди игроков одной федерации очерёдность определяется в алфавитном порядке их фамилий.
- 13.17.1.3 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.
- 13.17.1.4 Затем выбирают конверт игроки следующей федерации, и процедура повторяется до тех пор, пока все игроки не выберут свои номера.
- 13.17.1.5 Следующие таблицы Варма могут быть использованы для количества игроков от 9 до 24.

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

\* \* \* \* \*

## ВИДЫ ТУРНИРОВ

Для проведения 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.

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	Рей- тинг	Фед ерац	1	2	3	4	5	6	Оч- ки	ТВ 1	ТВ 2	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	***	½ ½	½ 1	½ ½	½ 1	5½	2	0	24,5
3	GM	ВАН ЮИ	2736	CHN	½ 0	½ ½	***	½ ½	½ ½	½ ½	4½	0	0	21,5
4	GM	ЯКОВЕНКО ДМИТРИЙ	2742	RUS	0 0	½ 0	½ ½	***	½ 1	½ ½	4	1	0	17,3
5	GM	РАДЖАБОВ ТЕЙМУР	2757	AZE	0 ½	½ ½	½ ½	½ 0	***	½ ½	4	0	1	20
6	GM	ЛЕКО ПЕТЕР	2762	HUN	0 ½	½ 0	½ ½	½ ½	½ ½	***	4	0	1	19,3

### 2. Швейцарские Системы

Для проведения жеребьёвки в ФИДЕ имеется пять различных швейцарских систем:

#### а. Голландская Система

Это хорошо известная игрокам и организаторам обычная швейцарская система для открытых турниров, которая будет подробно описана ниже [см. стр. 108: "Правила (голландской) швейцарской системы"];

#### б. 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.

#### с. 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 Соннеборна-Бергера (затем коэффициента Бухгольца, затем срединного коэффициента Бухгольца), после чего первый по ранжиру игрок составляет пару с последним по ранжиру игроком, 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.

Пример итоговой таблицы турнира по швейцарской системе:

w – белые, b - чёрные

Итоговая таблица

Мест	Ст.	Фамилия	Фед.	1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур	8 тур	9 тур	Оч	Res	ВН	ВН.В	Поб	Rtg+/-	Ra	Rp																				
1	6	IM J. Thybo	2466	DEN	30	b	1	6	w	0	54	b	1	18	w	1	8	b	1	24	w	1	4	b	7	b	13	w	1	7	0	46½	50½	5	6	13,6	2371	2591		
2	9	IM J. Plenca	2440	CR	33	w	1	37	b	½	27	w	½	59	b	1	15	w	½	25	b	½	53	w	1	16	b	1	7	w	1	7	0	40½	44	4	5	13,0	2336	2556
3	2	GM B. Deac	2559	RO	11	b	½	38	w	1	22	b	1	16	b	1	9	w	½	12	b	1	7	w	½	5	w	½	4	b	½	6½	0	48	52½	5	4	1,2	2387	2551
4	7	IM L. Livaic	2461	CR	66	w	1	32	b	1	21	w	1	14	b	½	7	w	0	29	b	1	1	w	½	24	b	1	3	w	½	6½	0	45	48½	4	5	14,4	2415	2581
5	3	IM M. Santos Rui	2505	ESP	46	w	1	24	b	½	17	w	½	37	b	1	10	w	1	16	b	½	14	w	½	3	b	½	20	w	1	6½	0	44	48½	4	4	3,2	2357	2523
6	33	J. Radovic	2330	SRB	68	w	1	1	b	1	14	w	0	53	b	1	29	w	½	26	b	½	12	w	1	10	b	½	15	w	1	6½	0	44	47½	4	5	30,1	2377	2543
7	1	IM H. Martirosyan	2570	ARM	25	w	0	60	b	1	46	w	1	48	b	1	4	b	1	9	w	1	3	b	½	1	w	½	2	b	0	6	0	47	51	5	5	-5,1	2390	2510
8	39	I. Akhvediani	2303	GEC	77	w	1	12	b	1	9	w	½	15	b	½	1	w	0	23	b	½	48	w	1	31	b	1	10	w	½	6	0	45½	48	4	4	25,3	2343	2464
9	8	IM N. Morozov	2461	MDA	62	b	1	56	w	1	8	b	½	20	w	1	3	b	½	7	b	0	15	w	½	18	w	½	25	b	1	6	0	44	48	5	4	5,9	2385	2510
10	17	FM B. Haldorsen	2397	NOR	57	w	1	55	b	½	25	w	½	27	b	1	5	b	0	38	w	1	11	b	1	6	w	½	8	b	½	6	0	43½	47½	5	4	4,1	2307	2432
11	45	FM M. Askerov	2281	RUS	3	w	½	17	b	0	73	w	1	43	b	1	21	w	1	19	b	½	10	w	0	53	b	1	26	w	1	6	0	42½	45½	4	5	32,2	2373	2498
12	12	FM I. Janik	2418	POL	79	b	1	8	w	0	40	b	1	41	w	1	28	b	1	3	w	0	6	b	0	54	w	1	24	w	1	6	0	42	44½	4	6	3,9	2326	2451
13	11	IM M. Costachi	2418	RO	72	w	½	40	b	½	66	w	1	21	b	½	37	w	1	15	b	½	17	w	1	14	b	1	1	b	0	6	0	41½	44½	5	4	6,8	2350	2475
14	4	FM A. Sorokin	2486	RUS	67	b	1	44	w	1	6	b	1	4	w	½	24	b	0	20	w	1	5	b	½	13	w	0	17	b	½	5½	0	46	49½	5	4	-3,2	2375	2455
15	18	FM S. Tica	2389	CR	64	b	1	54	w	1	28	b	½	8	w	½	2	b	½	13	w	½	9	b	½	39	w	1	6	b	0	5½	0	45	49	5	3	1,7	2316	2398
16	63	K. Yayloyan	2142	ARM	53	w	1	59	b	1	41	b	1	3	w	0	19	b	1	5	w	½	24	b	½	2	w	0	18	b	½	5½	0	44½	48	5	4	61,6	2410	2492
17	32	FM D. Tokranovs	2334	LAT	49	b	½	11	w	1	5	b	½	19	w	0	79	b	1	28	w	1	13	b	0	38	w	1	14	w	½	5½	0	43½	46	4	4	10,1	2321	2401
18	23	FM J. Haug	2379	NOR	60	w	½	45	b	½	39	w	1	1	b	0	66	w	1	33	b	1	26	w	½	9	b	½	16	w	½	5½	0	41½	45	4	3	-0,9	2283	2363
19	15	FM M. Warmerda	2399	NED	39	w	½	72	b	½	23	w	1	17	b	1	16	w	0	11	w	½	56	b	1	25	w	½	22	b	½	5½	0	41½	44½	4	3	-4,8	2275	2355
20	21	IM A. Sousa	2386	POR	63	w	1	25	b	½	55	w	1	9	b	0	57	w	1	14	b	0	27	w	1	34	w	1	5	b	0	5½	0	41	45	4	5	6,2	2351	2431
21	30	FM R. Lagunow	2357	GER	75	b	1	76	w	1	4	b	0	13	w	½	11	b	0	30	w	½	62	b	1	28	w	½	39	b	1	5½	0	39½	42	5	4	-2,2	2247	2327
22	28	IM A. Perez Garcí	2361	ESP	78	b	1	58	w	½	3	w	0	57	b	0	63	w	1	45	b	1	23	w	1	26	b	½	19	w	½	5½	0	39	42	4	4	-1,1	2263	2343
23	56	FM M. Jogstad	2259	SW	31	b	0	80	w	1	19	b	0	76	w	1	35	b	1	8	w	½	22	b	0	47	w	1	42	b	1	5½	0	38½	40½	5	5	15,1	2262	2323
24	36	G. Kouskoutis	2314	GRE	70	b	1	5	w	½	34	b	1	26	b	1	14	w	1	1	b	0	16	w	½	4	w	0	12	b	0	5	0	47	50½	5	4	14,7	2368	2409
25	44	FM T. Lazov	2289	MKD	7	b	1	20	w	½	10	b	½	42	w	½	44	b	1	2	w	½	31	w	½	19	b	½	9	w	0	5	0	45½	50	4	2	25,7	2423	2466
26	10	FM J. Vykouk	2440	CZE	38	b	½	49	w	1	47	b	1	24	w	0	56	b	1	6	w	½	18	b	½	22	w	½	11	b	0	5	0	42	46	5	3	-12,2	2287	2330
27	40	FM I. Lopez Mulet	2302	ESP	80	b	1	31	w	½	2	b	½	10	w	0	36	b	1	42	w	½	20	b	0	68	w	1	34	b	½	5	0	41½	43½	5	3	6,3	2294	2319
28	57	FM V. Sevgi	2240	TUR	50	w	1	43	b	1	15	w	½	29	b	½	12	w	0	17	b	0	46	w	1	21	b	½	32	w	½	5	0	41	45½	4	3	26,6	2362	2405
29	16	FM R. Haria	2398	ENG	36	b	1	47	w	½	58	b	1	28	w	½	6	b	½	4	w	0	39	b	0	40	w	½	54	b	1	5	0	40½	44½	5	3	-9,4	2276	2319
30	49	FM C. Meunier	2270	FRA	1	w	0	68	b	1	50	w	1	31	b	0	48	w	½	21	b	½	41	b	1	42	w	½	35	b	½	5	0	40½	44	5	3	18,9	2349	2392
31	13	S. Drygaiov	2415	RUS	23	w	1	27	b	½	37	w	0	30	w	1	55	b	½	62	w	1	25	b	½	8	w	0	33	b	½	5	0	40	44	4	3	-10,8	2285	2328
32	37	K. Nowak	2314	POL	86	-	+	4	w	0	81	b	½	36	w	½	39	b	½	58	w	1	42	b	½	35	w	½	28	b	½	5	0	38½	40	4	2	-8,4	2244	2192
33	52	FM K. Karayev	2266	AZE	2	b	0	74	w	½	49	b	½	75	w	1	41	b	1	18	w	0	47	b	½	56	w	1	31	w	½	5	0	37½	40	4	3	4,8	2244	2287
34	5	IM V. Dragnev	2483	AUT	40	w	½	61	b	1	24	w	0	55	b	0	72	w	1	37	b	1	44	w	1	20	b	0	27	w	½	5	0	37	40	4	4	-17,0	2287	2330
35	29	V. Lukiyanchev	2358	UKR	61	w	0	52	b	1	57	w	½	45	b	½	23	w	0	60	b	1	66	w	1	32	b	½	30	w	½	5	0	36	39½	4	3	-14,7	2197	2240
36	59	FM C. Patrascu	2227	RO	29	w	0	83	b	1	43	w	½	32	b	½	27	w	0	59	b	1	50	w	½	44	b	½	53	w	1	5	0	35½	37	4	3	20,1	2302	2329
37	38	FM K. Koziol	2313	POL	74	b	1	2	w	½	31	b	1	5	w	0	13	b	0	34	w	0	58	b	½	62	w	1	41	b	½	4½	0	42	44½	5	3	3,0	2326	2321
38	53	M. Friedland	2264	ISR	26	w	½	3	b	0	69	w	1	51	w	1	42	b	½	10	b	0	55	w	1	17	b	0	43	w	½	4½	0	40½	44	4	3	14,2	2357	2357
39	58	J. Thorgerisso	2232	ISL	19	b	½	42	w	½	18	b	0	82	w	1	32	w	½	51	b	1	29	w	1	15	b	0	21	w	0	4½	0	40½	42	4	3	14,1	2314	2285
40	48	FM S. Tifferet	2273	ISR	34	b	½	13	w	½	12	w	0	73	b	1	53	w	0	61	b	1	43	w	½	29	b	½	48	w	½	4½	0	39	42	4	2	10,3	2340	2340

### 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. Пример: 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

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

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

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

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

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

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

Матч на 7 Досках

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

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

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

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

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

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

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

## Матч на 8 Досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2; А3-В3; А4-В4; В5-А5; В6-А6; В7-А7; В8-А8  
 Тур 2 В2-А1; В3-А2; В4-А3; В1-А4; А5-В6; А6-В7; А7-В8; А8-В5  
 Тур 3 А1-В3; А2-В4; А3-В1; А4-В2; В7-А5; В8-А6; В5-А7; В6-А8  
 Тур 4 В4-А1; В1-А2; В2-А3; В3-А4; А5-В8; А6-В5; А7-В6; А8-В7  
 Тур 5 А1-В5; А2-В6; А3-В7; А4-В8; В1-А5; В2-А6; В3-А7; В4-А8  
 Тур 6 В6-А1; В7-А2; В8-А3; В5-А4; А5-В2; А6-В3; А7-В4; А8-В1  
 Тур 7 А1-В7; А2-В8; А3-В5; А4-В6; В3-А5; В4-А6; В1-А7; В2-А8  
 Тур 8 В8-А1; В5-А2; В6-А3; В7-А4; А5-В4; А6-В1; А7-В2; А8-В3

## Матч на 9 Досках

Тур 1 А1-В1; А2-В2; А3-В3; А4-В4; А5-В5; В6-А6; В7-А7; В8-А8; В9-А9  
 Тур 2 В2-А1; В3-А2; В4-А3; В5-А4; А5-В6; А6-В7; А7-В8; А8-В9; В1-А9  
 Тур 3 А1-В3; А2-В4; А3-В5; А4-В6; В7-А5; В8-А6; В9-А7; В1-А8; А9-В2  
 Тур 4 В4-А1; В5-А2; В6-А3; А4-В7; А5-В8; А6-В9; А7-В1; В2-А8; В3-А9  
 Тур 5 А1-В5; А2-В6; А3-В7; В8-А4; В9-А5; В1-А6; В2-А7; А8-В3; А9-В4  
 Тур 6 В6-А1; В7-А2; А3-В8; А4-В9; А5-В1; А6-В2; В3-А7; В4-А8; В5-А9  
 Тур 7 А1-В7; А2-В8; В9-А3; В1-А4; В2-А5; В3-А6; А7-В4; А8-В5; А9-В6  
 Тур 8 В8-А1; А2-В9; А3-В1; А4-В2; А5-В3; В4-А6; В5-А7; В6-А8; В7-А9  
 Тур 9 А1-В9; В1-А2; В2-А3; В3-А4; В4-А5; А6-В5; А7-В6; А8-В7; А9-В8

## Матч на 10 Досках

Тур 1 А1-В1; В1-А2; В4-А3; А4-В7; А5-В10; В8-А6; В3-А7; А8-В5; А9-В6; А10-В9  
 Тур 3 А1-В3; А2-В8; А3-В1; В2-А4; В6-А5; А6-В4; А7-В10; В7-А8; В9-А9; В5-А10  
 Тур 4 В4-А1; В3-А2; А3-В9; В1-А4; А5-В7; В10-А6; А7-В6; В8-А8; А9-В5; А10-В2  
 Тур 5 А1-В5; А2-В4; В2-А3; А4-В3; В1-А5; В9-А6; В7-А7; А8-В10; В8-А9; А10-В6  
 Тур 6 В6-А1; А2-В7; В5-А3; В4-А4; А5-В8; А6-В1; А7-В9; А8-В2; В10-А9; В3-А10  
 Тур 7 А1-В7; В5-А2; А3-В10; А4-В6; В4-А5; В2-А6; В1-А7; В9-А8; А9-В3; А10-В8  
 Тур 8 В8-А1; В6-А2; В3-А3; В10-А4; А5-В9; А6-В5; А7-В2; А8-В1; А9-В4; В7-А10  
 Тур 9 А1-В9; А2-В10; А3-В6; А4-В8; В2-А5; А6-В7; В5-А7; В3-А8; В1-А9; В4-А10  
 Тур 10 В10-А1; В9-А2; В7-А3; А4-В5; А5-В3; В6-А6; В8-А7; А8-В4; А9-В2; А10-В1

## 4. 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 трех 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.

Тур 1	Тур 2
А - а	1 - А
В - в	а - 2
С - с	В - в
д - 3	3 - С
4 - D	с - 4
Е - е	4 - D
f - 5	D - d
6 - F	Е - е
	f - 5
	6 - F
	F - f

## 5. Другие системы

### 5.1 Матчи

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

### 5.2 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 игр. 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 игры в быстрые шахматы, после чего проводятся две или четыре блиц-партии. Если и после этих партий еще 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. Для того чтобы выиграть матч, белые должны победить в этой игре, а чёрным достаточно сыграть вничью.



## СРАВНЕНИЕ КРИТЕРИЕВ ТАЙ-БРЕЙКА В КРУГОВОМ ТУРНИРЕ

на искусственном примере

Имя	Рейтинг	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Очки	S-B	Койя	R <sub>p</sub>
Александр	2269	*	1	1	½	0	1	1	½	1	½	½	1	8	42.00	3½	2414
Иосиф	2171	0	*	½	1	1	0	½	1	1	1	1	0	7	36.75	2½	2350
Роберт	2276	0	½	*	½	0	1	0	1	1	1	½	1	6½	31.75	2	2304
Вальтер	2290	½	0	½	*	1	1	½	½	½	½	½	½	6	32.50	3	2273
Петер	2273	1	0	1	0	*	½	½	0	1	½	½	1	6	32.00	2½	2275
Олаф	2299	0	1	0	0	½	*	1	1	0	1	1	½	6	30.25	1½	2273
Марк	2281	0	½	1	½	½	0	*	½	½	0	½	1	5	25.75	2½	2202
Иван	2333	½	0	0	½	1	0	½	*	½	0	1	1	5	25.00	2	2198
Шандор	2233	0	0	0	½	0	1	½	½	*	½	1	1	5	23.25	1½	2207
Мартин	2227	½	0	0	½	½	0	1	1	½	*	0	½	4½	23.75	1½	2178
Фредерик	2340	½	0	½	½	½	0	½	0	0	1	*	1	4½	22.75	2	2168
Валерий	1910	0	1	0	½	0	½	0	0	0	½	0	*	2½	15.25	2	2061

S-B – коэффициент Соннеборна-Бергера

R<sub>p</sub> – рейтинг-перфомансСРАВНЕНИЕ КРИТЕРИЕВ ТАЙ-БРЕЙКА В ТУРНИРЕ  
ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕна примере окончательных результатов  
личного Чемпионата Европы 2011 г. в Экс-ле-Бен, Франция:

№	Звание	Фамилия, имя	Рейтинг	Фед.	Очки	R <sub>p-2</sub>	R <sub>p</sub>	BH	m BH	S-B
1	ГМ	Поткин Владимир	2653	RUS	8½	2849	2822	78	63½	59.25
2	ГМ	Войташек Радослав	2711	POL	8½	2826	2812	77	63	58.50
3	ГМ	Полгар Юдит	2686	HUN	8½	2799	2781	77	63	58.25
4	ГМ	Моисеенко Александр	2673	UKR	8½	2755	2790	74½	62	56.50
5	ГМ	Вальехо Понс Франсиско	2707	ESP	8	2819	2764	80	66½	57.75
6	ГМ	Реггер Маркус	2614	AUT	8	2783	2768	76	62½	54.25
7	ГМ	Феллер Себастьян	2657	FRA	8	2766	2763	70½	58½	49.00
8	ГМ	Свидлер Пётр	2730	RUS	8	2751	2757	76½	62½	54.75
9	ГМ	Мамедов Рауф	2667	AZE	8	2751	2754	74	61	52.25
10	ГМ	Витюгов Никита	2720	RUS	8	2741	2744	76½	63	54.50
11	ГМ	Жигалко Сергей	2680	BLR	8	2732	2731	72	59½	50.00
12	ГМ	Яковенко Дмитрий	2718	RUS	8	2719	2704	72½	60	53.00
13	ГМ	Коробов Антон	2647	UKR	8	2697	2740	75	61½	53.50
14	ГМ	Инаркиев Эрнесто	2674	RUS	8	2695	2735	72½	60	51.50
15	ГМ	Постный Евгений	2585	ISR	8	2633	2676	64	52	44.75

16	ГМ	Азаров Сергей	2615	BLR	7½	2776	2723	75	62½	47.50
17	ГМ	Хайруллин Ильдар	2634	RUS	7½	2771	2720	74½	61½	49.00
18	ГМ	Кобалия Михаил	2672	RUS	7½	2754	2716	70½	57	45.50
19	ГМ	Жеребух Ярослав	2560	UKR	7½	2739	2712	71½	59	45.50
20	ГМ	Гулиев Намиг	2522	AZE	7½	2739	2652	71	59½	45.50
21	ГМ	Рязанцев Александр	2679	RUS	7½	2728	2687	72½	60	48.75
22	ГМ	Иордакеску Виорел	2626	MDA	7½	2725	2716	76	62	50.25
23	ГМ	Лупулеску Константин	2626	ROU	7½	2722	2677	71	58	46.00
24	ГМ	Макшейн Люк Дж.	2683	ENG	7½	2718	2684	72½	59	47.00
25	ГМ	Фридман Дениэл	2661	GER	7½	2717	2684	69	56½	45.25
26	ГМ	Мотылёв Александр	2677	RUS	7½	2716	2710	71	59	47.50
27	ГМ	Иванишевич Иван	2617	SRB	7½	2712	2704	71	58½	47.00
28	ГМ	Джобава Баадур	2707	GEO	7½	2711	2656	71½	58	47.50
29	ГМ	Парлиграс Мирча-Эмилиан	2598	ROU	7½	2709	2735	78½	65	50.75
30	ГМ	Романов Евгений	2624	RUS	7½	2709	2668	68½	55½	43.75
31	ГМ	Эсен Барис	2528	TUR	7½	2707	2669	73	61	47.25
32	ГМ	Нильсен Петер Хейне	2670	DEN	7½	2703	2707	67½	55	45.50
33	ГМ	Чепаринов Иван	2664	BUL	7½	2698	2693	75	62	49.75
34	ГМ	Густафссон Ян	2647	GER	7½	2687	2687	67	55	45.00
35	ГМ	Кулаотс Кайдо	2601	EST	7½	2669	2633	67½	54½	44.00
36	ГМ	Смирин Илья	2658	ISR	7½	2668	2675	69	56½	47.25
37	ГМ	Сарич Иван	2626	CRO	7½	2651	2692	72½	58½	47.00
38	ГМ	Пашикян Армен	2642	ARM	7½	2649	2640	68	55½	46.00
39	ГМ	Эдоард Ромейн	2600	FRA	7½	2634	2602	66	52½	42.50
40	ГМ	Бологан Виктор	2671	MDA	7½	2629	2673	68½	56	45.75

**R<sub>p</sub>** – рейтинг-перфоманс

**m BH** – срединный коэффициент Бухгольца

**BH** – коэффициент Бухгольца

**S-B** – коэффициент Соннеборна-Бергера

*Другой вид приза это 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-перфоманс турнира.*

*Лучшее приращение рейтинга рассчитывается по W-We. W - набранные очки, We - ожидаемые очки, исходя из усреднённой силы соперников. Преимущество в том, что деление мест почти нереально. В швейцарской системе это возможность для игрока с меньшим количеством очков получить большее достижение.*

## АНТИЧИТЕРСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

(Эти руководящие принципы должны быть включены в предметы и будут преподаваться на всех практикумах, семинарах и курсах арбитров ФИДЕ для Международных Арбитров и Арбитров ФИДЕ).

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

12.2 Арбитр должен:

12.2.1 обеспечить честную игру,

12.2.7 следовать античитерским правилам или руководствам.

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, 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.

11.3.3. 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.

### **Рекомендации для арбитров**

Принятие рекомендаций Античитерской Комиссии потребует значительных усилий ФИДЕ и её арбитров. В частности, нужно будет переосмыслить роль арбитров в шахматах, чтобы в результате получить продукт тесного взаимодействия между Античитерской Комиссией и Комиссией Арбитров.

#### **а) Непрерывное обучение**

Античитерская Комиссия считает, что непрерывное обучение желательно для всех арбитров, имеющих звание арбитра ФИДЕ. В среднесрочном плане Античитерская Комиссия совместно с Комиссией Арбитров должна организовать специальное античитерское обучение арбитров ФИДЕ. Античитерская Комиссия рекомендует Комиссии Арбитров повышать классификацию только тех арбитров, которые прошли античитерское обучение в рамках регулярного обучения арбитров или через специальные курсы. Такое обучение жизненно важно для успешного применения античитерских правил.

**в). Начальные рекомендации**

Ожидая разработки новой системы подготовки кадров, Античитерская Комиссия хотела бы выпустить следующие начальные рекомендации для арбитров. Следует понимать, что если арбитр чувствует необходимость в поддержке Античитерской Комиссии, ему настоятельно рекомендуется связаться с Комиссией для получения консультаций о конкретной ситуации

**1. Как могут происходить нарушения античитерских правил во время игры:**

➤ Арбитр должен знать, как в имевших место случаях читерства в прошлом распознавались поведение игроков и устройства. Определение читерства согласно Статье 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 (такого как книги, заметки и т.д., или любое электронное устройство) Обязанность арбитра разбираться в ситуациях, которые могут вызвать подозрения в читерстве на протяжении всего тура.

➤ Использование спрятанного в кармане мобильного телефона запрещено в соответствии со Статьёй 11.3.2 Правил игры в шахматы. Чтобы найти скрытые мобильные телефоны и другие электронные устройства, используются ручные металлоискатели и другое оборудование. Арбитрам всех турниров настоятельно рекомендуется проявлять осторожность и деликатность в обращении и проведении проверок с помощью ручных металлоискателей. Если металлоискатель даёт сигнал, то важно выяснить причину, необходим ли осмотр игрока и его вещей, как описано в Статье 11.3.2 Правил игры в шахматы.

**2. Применимые меры предосторожности:**

- Согласно Статье 12 Правил игры в шахматы арбитр должен осуществлять ненавязчивый контроль за игроками, которые очень часто покидают игровую зону 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 мириться с использованием шахматных программ в игровой зоне. Обнаружение использования шахматной программы в игровой зоне игроком или зрителем требует немедленного действия совместно с Главным Арбитром.
- Организаторы могут назначить дополнительных арбитров с конкретной задачей предотвращения читерства.
- 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.

**3. Скрининг партии для предосторожности и информации:**

- Во время турнира арбитру рекомендуется записывать партии в формате PGN и отправлять их в программу скрининга ФИДЕ. Как подчёркивалось выше, скрининговый тест не является тестом на читерство и не даёт никакого

статистического суждения, но эту информацию полезно иметь заранее на случай озвучивания каких-либо подозрений или развития ситуации.

- В начальных турах (например, с 1-ого по 3-ий из 9) всегда будут выбросы, потому что общее количество соответствующих ходов невелико, но среди них, скорее всего, будет и ход какого-либо игрока-читера.
- Тем не менее, в более поздних турах постоянный выброс может быть основанием для обращения в Античитерскую Комиссию по телефону для полного статистического теста, и для "малозаметных" действий, таких как повышенная бдительность игрока. Для большего понимания скрининга и полной процедуры проверки и интерпретации см. Приложение С.

#### **4. Как бороться с подозрительным поведением:**

- В случае подозрительного поведения арбитр всегда должен последовать за игроком, выходящим из турнирного помещения (в бар, туалеты, место для курения и т.д.), чтобы исключить контакт игрока с другими лицами и любое использование внешних источников информации или связи.
- В нескольких случаях в туалете игроки пользовались мобильными телефонами. Поэтому арбитру следует отметить, как часто игрок покидает игровую зону, и если это происходит достаточно часто, принять соответствующие меры, пытаясь выяснить причину. Кроме того, арбитр должен рассмотреть процедуры, описанные далее в Разделе 5

#### **5. Как поступить с новой Статьёй 11. 3 Правил игры в шахматы:**

- Арбитр может потребовать от игрока разрешения на осмотр наедине его/её одежды, сумок или других предметов.. Арбитр или проверяющее игрока лицо, уполномоченное арбитром, должны быть того же пола, что и игрок.
- Обычно арбитр проверяет игрока, как описано в Статье 11.3.2 Правил игры в шахматы, только в случае подозрения в нарушении античитерских правил или после получения официальной жалобы во время турнира (см. Раздел 3), но только после того, как придёт к выводу, что не очевидно, что жалоба необоснованная. Если арбитр решит провести проверку по каким-либо основаниям, не стоит представлять игроку особые доводы. Арбитру и любому другому лицу, проводящему осмотр, следует быть спокойным, вежливым и сдержанным. 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 (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 сознавать, что электронные устройства можно скрыть где-то в игровой зоне или вблизи неё, или передать их третьему лицу незадолго до окончания партии. Арбитр также имеет право проверить игрока, который покинул игровую площадку во время партии, или по требованию игрока, подавшего жалобу во время турнира, но только один раз в течение тура.
- Если игрок отказывается от осмотра, рекомендуется, чтобы арбитр спокойно объяснил ему/ей правила. Если игрок по-прежнему отказывается, он/она получают предупреждение, если игрок по-прежнему отказывается подчиняться проверке, он/она проигрывает партию и лишается возможности дальнейшей игры в турнире.

- Если предусматриваются выборочные проверки, они должны быть заранее объявлены в правилах соревнования.

#### **6. Как бороться с обвинениями:**

- Процедура рассмотрения обвинений описана в Разделе 3, часть А. Если какое-либо идентифицируемое ФИДЕ лицо предъявляет обвинение в нарушении античитерских правил, арбитр должен попросить его подать официальную жалобу во время турнира. В случае отказа арбитр обязан: сделать замечание в отчёте о турнире и объявить имя человека, представившего обвинение в нарушении античитерских правил. В этом случае арбитр не должен информировать обвиняемого игрока. Арбитр, получивший жалобу во время турнира, может сообщить об этом обвиняемому игроку после окончания его/её партии, и попросить его/её прокомментировать жалобу.
- Арбитр должен описать в отчёте о турнире любые жалобы и проверки во время турнира с указанием результата каждого действия.

#### **7. Как бороться с ложными обвинениями:**

- В случае ложного обвинения со стороны игрока арбитр наказывает его согласно Статье 12.2 Правил игры в шахматы. Дополнительные процедуры см. Раздел 3, Часть А.

<b>Приложение А. Форма Отчёта во время Турнира</b>
--

Федерация	Название турнира		
Игровой зал	Дата начала	Дата Окончания	
Главный Организатор			
Главный Арбитр			
Заявитель (включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Игрок (подробные сведения, включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Заявление			
Комментарии Арбитра			
Подпись заявителя			
Подпись Арбитра			
Дата			

## Приложение В. Форма Отчёта после Турнира

Федерация	Название турнира		
Игровой зал		Дата начала	Дата Окончания
Главный Организатор			
Главный Арбитр			
Заявитель (включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Игрок (подробные сведения, включая ID ФИДЕ, если имеется)			
Проверка с программой (да/нет)		Название программы	
Анализ файла предусмотрен			
		Технические средства	
Описание проверки и результатов			
Комментарии Арбитра			
Подпись заявителя			
Подпись Арбитра			
Дата			

## РОЛЬ И ОБЯЗАННОСТИ АРБИТРОВ

Арбитры являются связующим звеном между организатором и игроками турнира. Они должны не только контролировать игру, но и обеспечивать, чтобы наилучшие условия для игроков не были нарушены, и они могли играть без каких-либо проблем. Также они должны позаботиться о турнирной площадке, оборудовании, окружающей обстановке и в целом об игровой зоне. Наконец, они должны исключить читерство со стороны игроков.

**Общие обязанности арбитров** в соревнованиях описаны в Правилах игры в шахматы (Статья 12) и они включают в себя:

- Арбитры должны следить за соблюдением Правил игры в шахматы.
- Арбитры должны обеспечить честную игру и следовать античитерским правилам. Это означает, что они также должны принимать меры, чтобы исключить читерство со стороны игроков.
- Арбитры должны действовать в интересах соревнования. Они должны обеспечить поддержку хорошей игровой обстановки без нарушений правил игроками. Они должны контролировать ход соревнований
- Арбитры должны 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 достаточным контролем) могут назначать помощников арбитров.

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

### **Арбитры должны:**

- Показывать правильное поведение по отношению к игрокам, капитанам команд и зрителям и быть вежливыми и достойными.
- Они должны избегать любых споров во время игры и заботиться о хорошем впечатлении о турнире.
- Наблюдать как можно больше партий во время каждого тура соревнования.
- Они должны внимательно наблюдать за партиями, за которые несут ответственность, контролировать и проверять ход партий (особенно, когда есть проблемы со временем). Недопустимо, чтобы арбитры покидали игровую зону каждые 10 или 15 минут для курения или для каких-либо обсуждений с друзьями, зрителями, должностными лицами или оставляли свой сектор без присмотра, чтобы пойти и посмотреть другие игры в другой части игрового зала.

Неприемлемо для арбитров сидеть в креслах 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 судей.

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 (т.е., 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 избежать таких проблем.

➤ 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.

➤ 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 игр. В любом случае, когда Арбитр не чувствует готовности принять важное решение относительно наблюдаемой им партии, он должен обратиться за консультацией к Главному Арбитру.

➤ Изучить регламент и быть в курсе любых изменений правил шахмат и турнирных правил.

Арбитр должен знать Правила игры в шахматы и регламент турнира, так как он должен при необходимости принимать решение немедленно. Игроки не могут ждать долго, и игра должна быть продолжена.

➤ Иметь превосходные навыки обращения с электронными часами.

Недопустимо, чтобы арбитр позволял игрокам долго ждать, пока он пытается исправить электронные часы с неправильными показаниями времени во время игры.

➤ Следовать дресс-коду.

Арбитры соревнований должны быть одеты должным образом, способствуя повышению представления о шахматах как о виде спорта.

## Резюме общих обязанностей арбитра

Следующие общие обязанности относятся к арбитрам, которые обслуживают личные или командные турниры любой важности 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 начала тура. Перед первым туром турнира желательно прибыть, по крайней мере, за один час до начала тура. В очень важных случаях Главный Арбитр может попросить присутствия арбитров еще раньше 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, кондиционер, достаточность места для игроков и т.д.).
- c. Проверка оборудования (шахматные доски, фигуры, бланки для записи партий, ручки).
- d. Расстановка столов, стульев, ограждений игровой зоны, именных табличек игроков и флагов федераций, при необходимости, или номеров досок.
- e. Проверка электронных часов, правильности установки контроля времени, проверка батареек и правильности размещения часов.
- f. Для командных соревнований очень важно проверить перед началом игры, соответствует ли состав команд основному списку игроков.

### **В. Во время игры**

- a. Определить неначатые партии (если игроки не прибыли вовремя на игру и им должно быть присуждено поражение) и проинформировать Главного Арбитра.
- b. Регулярная проверка электронных часов с помощью бланков контроля времени (каждые 30 минут), а также бланков записи партий и количества записанных ходов.
- c. Выборочный контроль за игроками, очень часто покидающими игровой зал для контактов с другими игроками, зрителями и другими лицами.
- d. Наблюдение за всеми партиями, особенно при цейтноте, если это необходимо, с помощью ассистента.
- e. Прежде чем принимать любое решение, тщательно проверьте претензии со стороны игроков, если это необходимо, вместе с Главным Арбитром.
- f. В конце игры проверка результата, записанного обоими игроками, и проверка бланков записи партии, которые должны быть подписаны обоими игроками.
- g. Обновить список результатов тура, записав в него результат каждой законченной партии.

### **С. После окончания тура**

- a. Тщательно проверить результаты всех партий путём встречного контроля бланков записи партий и списка результатов тура или протокола игры (в командных соревнованиях) и направить результаты Главному Арбитру.
- b. Расстановка всех шахматных досок и другого оборудования (фигур, бланков записи партий, ручек, часов) для подготовки к следующему туру.

Главный Арбитр отвечает за общий контроль соревнования и правильное применение Правил игры в шахматы и регламента турнира. 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 решений 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, который включает в себя

- список участников,
- все жеребьёвки и результаты,
- итоговое положение,
- список арбитров,
- какие-либо отчёты о выполнении норм и сертификаты,
- отчёт о каком-либо инциденте, произошедшем во время соревнования,
- любая представленная апелляция и принятое по ней решение,
- и всё остальное, важное для будущей организации соревнования.

Успешный арбитраж во время игр играет очень важную роль в успехе соревнования.

### Пример бланка «КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ»

Партия начата в			Контроль в				Партия начата в			Контроль в		
доска	время 1	время 2	+	ход	разность		доска	время 1	время 2	+	ход	разность

#### Объяснение

Пример:

Партии проводятся с контролем времени: 90 мин/40 ходов + 30 мин/до конца игры +30 сек/ход, начиная с 1-ого хода

Партии начинались в 18:00, а проверка часов в 18:30.

Время начала игры 18:00, до первого контроля  $90 + 90 = 180$  минут;

С начала игры прошло 30 мин: на часах осталось  $180 - 30 = 150$  минут.

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” напишите номер доски

В графе “время 1” напишите время игрока белыми (в минутах)

В графе “время 2” напишите время игрока чёрными (в минутах)

В графе “+” напишите сумму “время 1” + “время 2”

В графе “ход” указывается номер последнего хода, сделанного на этой доске

В графе “разность” напишите разность столбцов “+” - “ход”

Значения “разность” должны быть равны: (начальное время) минус (время, прошедшее до момента проверки).

В нашем примере это:  $90+90-30 = 150$ .

Если мы находим другое значение с расхождением  $\pm 2$  мин, то должны тщательно проверить:

- не пропустили ли игроки нажатия часов при некоторых ходах,
- верна ли настройка часов,
- исправны ли часы.

# РУКОВОДСТВО ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ

## **Введение**

Эволюция Правил игры в шахматы ФИДЕ дала организаторам больше свободы в отношении регламента конкретного мероприятия. Правила соревнований позволяют организаторам выбирать наиболее оптимальные, по их мнению, варианты проведения турнира. Но большая свобода означает большую ответственность.

Правила игры в шахматы ФИДЕ регулируют многие из конкретных ситуаций, но не всегда. Например, в быстрых шахматах и блице в Положении соревнования должно быть указано, будет ли весь турнир играть в соответствии с Правилами соревнований или с некоторыми исключениями. Кроме того, стоит напомнить игроку о таких важных вещах, как допустимое время опоздания и условия, при которых можно договариваться о ничьей. Если организаторы забывают заранее прояснить эти вопросы, то делать объявление в начале тура не имеет смысла. Игроки могут не присутствовать или, во всяком случае, не услышать такое объявление.

Во избежание подобных ситуаций Комиссия по правилам ФИДЕ приняла решение подготовить руководство для организаторов. Оно разделено на три части: правила, которые должны быть указаны в регламенте соревнования, правила, которые рекомендует Комиссия по правилам и дополнительные правила. Комиссия по правилам ФИДЕ настоятельно рекомендует организаторам всегда осуществлять свой выбор совместно с Главным Арбитром.

## **1. Правила, которые должны быть указаны в регламенте турнира**

### 1.1. Допустимое время опоздания

Согласно Статье 6.7.1 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования должно быть указано допустимое время опоздания. Если время опоздания не указано, то оно равно нулю.

### 1.2. Использование Правил соревнований по быстрым шахматам или блицу

В соответствии со Статьями А.5/В.5 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования должно быть указано, будет ли весь турнир проводиться согласно Правилам соревнований (т.е., по всем Статьям 6 - 12 Правил игры в шахматы ФИДЕ) или с некоторыми исключениями, как описано в Статьях А.4/В.4.

### 1.3. Заявление о ничьей менее чем за две минуты до падения флага в классических и быстрых шахматах без добавления времени

В регламенте соревнования должно быть указано, играет ли турнир в соответствии с Рекомендацией III (Быстрая игра до окончания партии), как описано в Статье III.2.1. Если да, то в регламенте соревнования должен быть указан порядок действий игрока для заявления о ничьей при своём ходе, если на его часах осталось менее двух минут. Есть два варианта: в соответствии со Статьёй III.4 Правил игры в шахматы ввести для обоих игроков добавление дополнительных пяти секунд на ход или игрок должен следовать порядку заявления о ничьей согласно Статье III.5 Правил игры в шахматы ФИДЕ. Если эти вопросы не оговорены, то, например, король и конь против короля и коня могут играть до падения одного из флажков.

## **2. Правила, которые рекомендуется указывать в регламенте турнира**

### 2.1. Соглашение на ничью

В соответствии со Статьёй 9.1.1 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования может быть предусмотрено, что игроки не могут предлагать или соглашаться на ничью без согласия арбитра ранее определённого количества ходов или вообще. Если условие для согласия на ничью не указано, то, согласно Статье 5.3.2 Правил игры в шахматы ФИДЕ, игроки могут предлагать или соглашаться на ничью, если оба сделали хотя бы один ход.

## 2.2. Электронные устройства

Согласно Статье 11.3.2.1 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования игрокам может быть разрешено без согласия арбитра иметь в игровой зоне электронное устройство, при условии, что данное устройство хранится в сумке игрока и полностью выключено. Размещение этой сумки должно быть согласовано с арбитром. Ни один игрок не имеет права использовать эту сумку без разрешения арбитра. Если вышеуказанное разрешение в регламенте не записано, тогда в игровой зоне запрещается иметь какое-либо электронное устройство.

## **3. Дополнительные правила, которые могут быть указаны в регламенте турнира**

### 3.1. Подсчёт очков

В соответствии со Статьёй 10.1 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования может быть предусмотрена иная система подсчёта очков. Например, выигравший игрок или игрок, которому присуждена победа, получает три очка (3), игрок, сыгравший вничью, получает два очка (2), проигравший игрок получает одно очко (1), опоздавший на игру участник получает ноль очков (0). Если в регламенте нет указания на систему подсчёта, используется обычная система (1,½, 0).

### 3.2. Выход с игровой площадки

В соответствии со Статьёй 11.2.4 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования может быть предусмотрено, что соперник игрока, у которого очередь хода, должен сообщать арбитру о своём желании покинуть игровую площадку. Если такое не указано, то соперник не обязан сообщать о своем намерении выйти.

### 3.3. Процедура обжалования

В соответствии со Статьёй 11.10 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования может быть предусмотрено, что игрок не может обжаловать какое-либо решение арбитра, если он подписал бланк записи партии. Если такое не указано, игрок может подать апелляцию даже после подписания бланка записи партии. Настоятельно рекомендуется заранее создать Апелляционный Комитет.

### 3.4. Время до прибытия игроков на доигрывание отложенной партии

В соответствии со Статьёй 1.11 Правил игры в шахматы ФИДЕ в регламенте соревнования может быть предусмотрено допустимое время опоздания игроков на доигрывание отложенной партии. Если оно не указано, то игрок, который должен ответить на запечатанный ход, теряет всё время, которое пройдёт до его прибытия, даже если изначально не присутствуют оба игрока.

# ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ (ГОЛЛАНДСКОЙ) СИСТЕМЫ ФИДЕ С КОММЕНТАРИЯМИ

Далее представлены общие правила для швейцарских систем (Руководство ФИДЕ С.04.1 и С.04.2) и правила для (голландской) системы ФИДЕ (Руководство ФИДЕ С.04.3), вместе с некоторыми поясняющими комментариями.

В первой части содержатся правила, определяющие технические требования, которым должна подчиняться любая швейцарская система жеребьёвки,

Вторая часть нацелена на ряд различных аспектов, связанных с обработкой турниров, от системы объективности до включения опоздавших участников, а также несколько правил, которые являются общими для всех одобренных ФИДЕ систем.

Третья часть содержит правила швейцарской (голландской) системы ФИДЕ, которая, в свою очередь, состоит из следующих разделов:

**А) Вводные замечания и определения:** содержат основные понятия о системе и её контрольных переменных; в частности, последний пункт (А.9) является важным описанием процесса спаривания, который будет подробно изложен и регламентирован в разделе (В).

**В) Процесс спаривания группы:** в этом разделе объясняется, как создать вариант спаривания, определить его качество (сверить его с критериями жеребьёвки) и, при необходимости, улучшить качество спаривания (путем поиска лучших вариантов).

**С) Критерии жеребьёвки:** определение ограничений на возможные спаривания игроков. Некоторые из этих ограничений являются общими для всех швейцарских систем жеребьёвки, в то время как другие специфичны для (голландской) системы ФИДЕ и порождают некоторые из её особенностей.

**Д) Правила последовательного спаривания:** в этом разделе определены процедуры перестановки и обмена, показывающие, как “перемешать” список игроков, когда естественное спаривание невозможно (потому что два игрока уже играли друг против друга или из-за несовместимости цветов и т.д.).

**Е) Правила назначения цвета:** после завершения спаривания каждый игрок получает цвет своих фигур в соответствии с этими правилами.

Что касается предыдущих версий, то (голландские) правила ФИДЕ были почти полностью переработаны, с тем чтобы сделать их более простыми и интуитивно понятными. Алгоритм, который раньше занимал весь раздел С, теперь полностью исключён из правил вместе со всем старым разделом В. Вместо последнего новый раздел С содержит пересмотренный список критериев качества жеребьёвки, который является более подробным и более ясным, чем предыдущий.

При всей этой переформулировке реальные изменения в жеребьёвке касаются лишь нескольких случаев, в то время как подавляющее большинство спариваний остаются такими же, как и в предыдущих правилах\*.

Прежде чем начать рассматривать приведённый ниже пример турнира, предлагаем внимательно изучить правила, пока вы не почувствуете, что освоили их принципы и смысл.

\* Подробную информацию об этих изменениях можно найти в документах Конгрессов ФИДЕ в Абу-Даби 2015 г. и Баку 2016 г. и на сайте Комиссии систем и программ жеребьёвки ФИДЕ <http://www.pairings.fide.com>.

## С.04 ПРАВИЛА ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЫ ФИДЕ

## С.04.1 Основные правила швейцарских систем

Следующие правила действительны для каждого турнира по швейцарской системе, если явно не указано иное.

а. Количество туров должно быть объявлено заранее.

*После старта турнира не разрешается менять количество туров (однако, это может стать неизбежным в силу обстоятельств).*

б. Два игрока не должны играть друг с другом более одного раза.

*Это единственный принцип швейцарских систем, от которого нельзя отказаться (если только это не абсолютно неизбежно...)!*

в. 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.

*Обратите внимание, что это правило позволяет организаторам соревнования устанавливать при освобождении от игры другое значение (например, половина очка) вместо обычного целого очка.*

г. 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.

*Однако, каково бы ни было его значение ( $1/2$  или 1), освобождение от игры не может быть назначено любому игроку, который уже получал предыдущее освобождение от игры при жеребьёвке или выигрыш за счёт штрафа соперника. Хотя назначение освобождения от игры при жеребьёвке не запрещено в случае предыдущего освобождения от игры "по запросу\*" (если такое положение разрешено правилами турнира).*

\* В предыдущих версиях Правил швейцарской системы запрещалось назначение освобождения от игры при любом количестве очков, получаемых без игры, например, по запросу " $1/2$  bye".

д. В общем случае жеребьёвка проводится среди игроков, набравших одинаковое количество очков.

*Расположение этого принципа перед правилами баланса цветов подчёркивает его большую важность по отношению к последнему. Именно из-за этого правила нельзя спускать игроков в следующую очковую группу в соответствии с преимуществом цвета, которое не являются абсолютным (см. С.04.3: А6.а)*

е. 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.

*Следует подчеркнуть, что исключения из правил f и g для последнего тура возможны, но не обязательны. В (голландской) системе ФИДЕ они принимаются, но на практике жёстко применяются только тогда, когда есть очень веские причины для этого. Другие системы не делают этого. Например, швейцарская система Дубова определённо отказывается делать такие исключения, которые, по-видимому, не соответствуют основным принципам этой системы.*

h. 1. В общем случае игроку даётся цвет, которым он играл меньше партий.

2. Если количество партий, сыгранных разными цветами, одинаково, то в общем случае игроку даётся цвет, противоположный последнему цвету, которым он играл.

*Это правило гарантирует хороший баланс цветов, типичный для всех одобренных ФИДЕ швейцарских систем.*

i. Правила жеребьёвки должны быть настолько прозрачными, чтобы лицо, ответственное за жеребьёвку, могло их объяснить.

*Иногда игроки просят арбитра подтвердить или объяснить жеребьёвку, которая в настоящее время обычно готовится с помощью программного обеспечения (которое должно быть одобрено ФИДЕ, если только это возможно). Однако, напоминаем, что даже если жеребьёвка проводится с помощью компьютера, ответственность за жеребьёвку всегда несёт арбитр, а не программное обеспечение.*

## С.04.2 Общие правила проведения турниров по швейцарской системе

### **А. Системы жеребьёвки**

1. Система жеребьёвки, используемая в рейтинговом турнире ФИДЕ по швейцарской системе, должна быть либо одной из опубликованных швейцарских систем ФИДЕ, либо системой, подробные письменные описанные правила которой были явным образом представлены участникам турнира.

2. В направляемом ФИДЕ отчёте о турнире арбитр должен указать, какая официальная швейцарская система ФИДЕ была использована. Если использовалась другая система, арбитр должен представить правила этой системы для проверки Комиссией по жеребьёвке и программам.

3. Ускоренные методы жеребьёвки приемлемы, если они были объявлены организатором заранее, и не предвзяты в пользу какого-либо игрока.

4. Правила швейцарской системы ФИДЕ спаривают игроков объективным и беспристрастным способом, и разные арбитры или компьютерные программы, следующие правилам жеребьёвки, должны приводить к одинаковым результатам.

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, чтобы помочь игроку выполнить нормы или получить прямое звание, в Квалификационную Комиссию может быть представлен отчёт для инициирования дисциплинарных мер через Комиссию по этике.

*Все правила в этом разделе направлены на одну цель: предотвратить возможные подделки жеребьёвки в пользу одного или нескольких участников (например, помогая игроку выполнить норму для получения звания). Для того чтобы достичь этого эффекта, правила жеребьёвки должны быть в первую очередь вполне определёнными, прозрачными и однозначными.*

## **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.

*Основополагающий принцип всех швейцарских систем заключается в том, чтобы спаривать связанных игроков (т.е. игроков с одинаковым количеством очков) так, чтобы в верхнем эшелоне количество связей с каждым туром уменьшалось вдвое. Таким образом, в турнире с T-турами, если число игроков N меньше  $2^T$  [т.е.  $T \geq \log_2(N)$ ], нельзя (теоретически) получить деление первого места.*

2. Рекомендуется проверить все рейтинги, представленные игроками. Если игроку не известен достоверный рейтинг, арбитры должны его оценить максимально точно.

*Однако практика показывает, что для достижения этой цели в реальных условиях (куда входят ничьи и неожиданные результаты) необходима точная оценка силы игроков.*

*В случае отсутствия более полной информации оценка рейтинга неизвестного игрока может быть сделана на основе национального рейтинга (если таковой имеется) с использованием соответствующих формул пересчёта; или могут быть использованы другие достоверные рейтинговые списки, этапы, результаты турниров и т.д. В заключение арбитр должен использовать здравый смысл и разумную аргументацию, чтобы получить наилучшую возможную оценку имеющихся данных.*

3. Перед первым туром составляется стартовый список игроков в порядке, соответственно

a. Сила (рейтинг)

b. звание ФИДЕ (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-без звания)

*Звания ФИДЕ упорядочиваются по убыванию номинального рейтинга; при равенстве рейтингов звания, полученные после выполнения норм, имеют приоритет по отношению к прямым званиям.*

c. по алфавиту (если ранее не было указано, что этот критерий заменён другим)

*Сортировка по алфавиту необязательна, она лишь основание для обеспечения однозначного порядка. Таким образом, этот критерий может быть заменён любым другим способом сортировки, способным дать однозначный порядок, при условии, что этот способ был ранее объявлен в регламенте турнира.*

4. Этот стартовый список используется для определения номеров игроков при жеребьёвке; самый высокий в списке 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, но только в первых трех турах. Изменение номера стартового списка после четвёртого тура не допускается.

*Обратите внимание, что меньшее числовое значение соответствует более высокому рангу; этот выбор может показаться не “естественным”, но он уже давно стал общепринятым.*

*Стартовые номера используются всеми швейцарскими системами жеребьёвки, кроме системы Дубова. Поэтому изменение стартовых номеров также изменяет спаривание. Ожидается, что изменения происходят, если вообще происходят, в первом туре турнира - в некоторых (редких) случаях даже во втором или в третьем туре - и, когда происходят такие изменения, они делают проверку пар довольно сложной. Таким образом, чтобы облегчить проведение таких проверок на последующих этапах турнира, правило запрещает поздние изменения стартовых номеров.*

*Так как для правильной оценки турнира необходимы правильные рейтинги, звания и так далее, такие данные всегда могут быть скорректированы, даже в поздних турах (и даже после окончания турнира!), но без изменения стартовых номеров.*

### **С. Позднее включение в турнир**

1. В соответствии с Турнирными Правилами 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.

*По-видимому, уместно отметить, что заявление о задержке должно быть подано заранее, в письменном виде и с изложением причины задержки. Устного сообщения (по телефону и др.) недостаточно. Поскольку исключения могут быть сделаны арбитром, он несёт ответственность за предоставление или отклонение таких запросов.*

2. 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.

*Хотим обратить внимание, что допуск опоздавшего – это выбор Главного Арбитра, который принимает окончательное решение, и должен взять на себя ответственность тоже, особенно если во время тура есть свободные места... Таким образом, прежде чем принять опоздавшего и сделать фактическую жеребьёвку, надо быть очень уверенным, что игрок действительно прибудет на игру вовремя. Если арбитр не уверен, то, вероятно, лучше позволить игроку включиться в турнир, и участвовать в жеребьёвке только последующего (второго, третьего) тура.*

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.

*Ввод опоздавшего игрока в турнир приводит к тому, что номера игроков в жеребьёвке изменяются в соответствии с новым стартовым списком; некоторые из игроков, таким образом, сыграют следующие туры с другим номером жеребьёвки, и это может вызвать некоторое недоумение среди игроков. Например, рассмотрим игрока, правильно зарегистрированного с самого начала под № 31, но входящего в турнир (скажем, со 100 игроками) во втором туре. Этот игрок не включается в жеребьёвку первого тура, и, следовательно, игроки, которые (теперь) имеют номера 33, 35, 37 и так далее, в первом туре получают чётные номера для жеребьёвки и, таким образом, цвет фигур, противоположный цвету игрока №1.*

*Кстати, следует также отметить, что ограничение, введённое в Статье С.04.2.В.4 на восстановление номеров жеребьёвки, не распространяется на случай вновь добавленного опоздавшего игрока.*

#### **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 BWB=W (т.е., в 4-ом туре не было реальной игры) будет рассматриваться, как если бы его история цвета была =BWBW. WB=WB будет считаться как =WBWB, BWW=B=W как ==BWWBW и так далее.

*В основном рассматриваются только реально сыгранные партии, пропуская "дырки", которые переносятся в верхнюю часть списка. Так, например, при сравнении историй цветов двух игроков последовательность ==WB эквивалентна =W=B и WB== (причем последние два эквивалентны друг другу!).*

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.

*Для выполнения этого и следующего правила требуется установить (и вывесить!) расписание опубликования жеребьёвки. Прежде всего, эти правила накладывают ограничение на возможный пересмотр жеребьёвки: если об ошибке не сообщается в указанный срок, все последующие жеребьёвки, а также итоговая таблица, должны быть подготовлены с использованием неправильного результата, как если бы он был правильным.*

#### 8. Если

- результат был записан неправильно, или
- игра была сыграна с неправильным цветом фигур, или
- рейтинг игрока должен быть исправлен (и возможно должны быть пересчитаны стартовые номера, как указано в Статье С.04.2.С.3),

и игрок сообщает об этом арбитру в течение заданного срока после опубликования результатов, новая информация должна быть внесена в турнирную таблицу и использована при жеребьёвке следующего тура. 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 обсчёт рейтинга.

9. После завершения жеребьёвки и перед её опубликованием пары сортируются в соответствии со следующими критериями (с нисходящим приоритетом)

- очки, набранные более вышестоящим игроком рассматриваемой пары;
- сумма очков обоих игроков рассматриваемой пары;
- ранг в соответствии со стартовым листом (Статья С.04.2.В) игрока рассматриваемой пары, занявшего более высокое место.

*Даже при использовании для жеребьёвки программного обеспечения рекомендуется перед публикацией жеребьёвки проверить порядок досок, поскольку многие игроки даже неправильный порядок досок считают “ошибкой жеребьёвки”.*

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).

### С.04.3 Система ФИДЕ (голландская)

Версия, утвержденная на 87-м конгрессе ФИДЕ в Баку, 2016 г.

#### **А. Вступительные замечания и определения**

##### А.1 Стартовый список

См. Статью С.04.2.В (Общие правила проведения турниров по швейцарской системе. Стартовый список)

##### А.2 Порядок

Только для целей жеребьёвки игроки располагаются в порядке, соответственно

- a. набранным очкам
- b. номерам жеребьёвки, присвоенным игрокам в соответствии со стартовым списком и последующими изменениями, связанными с возможным поздним включением в турнир или исправлением рейтинга.

*Игроки упорядочены таким образом, что их предполагаемая сила, вероятно, уменьшается сверху до низу списка (см. также Статью С.04.2:В).*

*Обратите внимание, что при включении опоздавшего игрока список должен быть отсортирован заново, тем самым игрокам назначены новые номера жеребьёвки (Статья С.04.2: С.2,3). То же самое нужно сделать и тогда, когда необходимо исправить неверно введенный рейтинг. Когда это происходит, некоторые участники могут играть последующие туры с новыми номерами; и, конечно же, это изменение может, если оно не объявляется должным образом, запутать игроков, которые, читая пары, все еще ищут свои старые номера.*

##### А.3 Очковые группы и их жеребьёвка

Обычно основная 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 жеребьёвки 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).

*Это определение устраняет любую двусмысленность между очковыми группами и группами спаривания, объявляя, что очковая группа является "основой" группы спаривания, которая состоит из очковой группы вместе с игроками, оставшимися от спаривания предыдущей группы. Игроки из очковой группы называются «резидентами» и обычно все имеют одинаковое количество очков, которые называются резидентными очками и являются "номинальными очками" группы. Только когда очковая группа является "специальной свёрнутой группой", игроки-резиденты могут иметь разные очки.*

*Разница в том, что в однородной группе нет очковых различий между игроками, на которые надо обращать внимание (чтобы быть однородной, группа должна быть просто (нормальной) очковой группой и ничего более).*

*В Статье В.3 показано, как создавать варианты спаривания группы, и объясняется, как и когда создаётся и используется остаток.*

#### А.4 Спуски и подъёмы

а. 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).

*Игрок может стать спущенным по нескольким причинам; Во-первых, группа может содержать нечётное количество игроков, так что один неизбежно останется без пары. Тогда у игрока может не быть возможного соперника (и, следовательно, нет возможного спаривания) в группе. Иногда двух или более игроков разделяют между собой нескольких возможных соперников таким образом, что ни один игрок не является несовместимым, но всех их соединить нельзя (например, у двух игроков только один возможный соперник, у трёх игроков только два возможных соперника, и так далее)\*. И последнее, но не менее важное, в некоторых случаях игрок может быть спущен вниз, чтобы разрешить жеребьёвку следующей группы.*

*В противоположность спущенному игроку используется термин "поднятый игрок" для обозначения игрока, спаренного с другим игроком, имеющим более высокие очки\*\* (обычно, соперник спущенного игрока).*

*\* Эта ситуация иногда (неофициально) называется полу-несовместимостью или отдельной (не)совместимостью.*

*\*\* Обратите внимание, что в других швейцарских системах жеребьёвки (например, в системе Дубова) тот же термин "поднятый игрок" может указывать на игрока, переведённого в более высокую группу.*

в. 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”.

*Спуск и подъём - это своего рода маркеры, используемые для записи предыдущих неравноценных спариваний игрока. В общем, причина отслеживать такие спаривания в том, чтобы минимизировать, и, насколько это возможно, избегать их появления у одних и тех же игроков. Фактически такое спаривание представляет собой нарушение общего принципа швейцарских систем, согласно которому спариваться должны игроки, имеющие одинаковое количество очков, и поэтому правило пытается ограничить повторение таких событий\*.*

*Отметим, что любой игрок, не игравший в туре, получает спуск. Это важно, поскольку влияет на следующие два спаривания этого игрока. Например, маловероятно, что в следующем туре такой игрок получит спуск или освобождение от игры (Статья А.5)\*\*.*

*\* Также отметим, что (голландская) система ФИДЕ использует “локальный” подход к этой проблеме, который относится только к последним двум турам. Напротив, система Дубова использует “глобальный” подход, устанавливая также ограничение на общее количество спусков-подъёмов на весь турнир (три - для турниров до девяти туров, четыре - для более длинных турниров).*

*\*\* В противоположность этому, в предыдущих правилах игроку, не игравшему в туре, не назначался спуск, из-за чего в следующем туре такие игроки не имели защиты от получения освобождения от игры или спуска. Из-за этого отсутствовавший в первом туре слабый игрок мог получить во втором туре освобождение от игры.*

#### А.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).

*В других швейцарских системах (например, в системе Дубова) игрок, которому будет назначено освобождение от игры, выбирается перед началом жеребьёвки тура.*

*В (голландской) системе ФИДЕ, наоборот, жеребьёвка тура (см. Статью А.9) заканчивается неспаренным игроком, который и получит освобождение от игры при жеребьёвке.*

#### А.6 Разность цветов и преимущество цвета

Разность цветов игрока это количество партий, сыгранных белыми, минус количество партий, сыгранных чёрными.

Преимущество цвета это цвет, который игрок должен получить в идеале в следующей партии. Оно может быть определено для каждого игрока, сыгравшего хотя бы одну партию.

*Во время жеребьёвки постараемся максимально учесть преимущество цвета игроков. Это причина хорошего баланса цветов современных швейцарских систем.*

*Участники, не сыгравшие ещё ни одной партии, просто не имеют преимущество цвета и поэтому должны принимать любой цвет (см. Статью А. 6.д).*

- a. Абсолютное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока больше +1 или меньше -1, или когда игрок имел тот же цвет в двух последних сыгранных партиях. Преимущество отдается белому цвету, если разность цветов меньше -1 или если последние две партии были сыграны чёрным цветом. Преимущество отдается чёрному цвету, если разность цветов больше +1, или если последние две партии были сыграны белым цветом.
- b. Сильное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока +1 (преимущество чёрного цвета) или -1 (преимущество белого цвета).
- c. Слабое преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока равна нулю, преимущество в том, что цвет чередуется с цветом предыдущей сыгранной партии.
- d. Игроки, не сыгравшие ни одной партии, не имеют преимущества цвета (преимущество отдается соперникам).

*Как правило, разность цветов не должна быть больше 2 или меньше -2, за исключением игроков, возглавляющих таблицу турнира перед последним туром, в котором они могут получить при необходимости третий цвет подряд или сыграть одним цветом в три раза больше, чем противоположным (но это всё ещё относительно редкое событие).*

*Для определения абсолютного преимущества цвета рассмотрим в соответствии со Статьёй C.04.2:D.5 только фактически сыгранные партии, пропуская несыгранные (независимо от причины) партии\* (например, последовательность WBBW=W даёт абсолютное преимущество цвета).*

*\* Обратите внимание на разницу со спускаемыми игроками в последних двух турах турнирного расписания (но помните, что несыгранная партия даёт спуск).*

*Обратите внимание, что любое проигнорированное преимущество цвета, будь то сильное или слабое, приведет к абсолютному преимуществу цвета в следующем туре.*

*Если ни один игрок не имеет преимущество цвета (как это обычно происходит при жеребьёвке первого тура, но может иногда происходить и в последующих турах), то прибегаем к правилу выделения цвета в разделе E, где с помощью начального цвета (определяемого для первой доски путём простого жребия до начала общей жеребьёвки первого тура) и правила E.5 сможем назначить правильный цвет для обоих игроков.*

#### A.7 Успешные игроки

Успешные игроки — это игроки, которые перед жеребьёвкой последнего тура имеют более чем 50% от максимально возможного количества очков.

*Такие результативные игроки особенно важны для определения победителя и призёров турнира\*. Следовательно, к их жеребьёвке можно применить некоторые специальные критерии обработки, например, игрок может получить тот же цвет в три раза больше, чем другой, или три раза подряд, если это необходимо, чтобы он соответствовал сопернику, лучше подходящему для продемонстрированной этим игроком силы.*

*\* Не все "успешные игроки" действительно конкурируют за призовые места; тем не менее, их результаты, скорее всего, будут несколькими побочными способами иметь*

значение для формирования верхней части турнирной таблицы, по сравнению с результатами игроков из нижней части таблицы. Например, они могут быть соперниками потенциальных призёров, или их оценка может дать определяющий вклад в расчёты тай – брейка, и так далее.

#### А.8 Разность очков спариваемых игроков (РО)

Жеребьёвка группы состоит из пар и спущенных игроков.

*Очень важная мысль, что жеребьёвка группы создаётся не только из пар, а в неё также входят спущенные игроки! На самом деле выбор спущенных игроков может определить возможность спаривания оставшихся игроков, и, следовательно, является ли жеребьёвка действительной.*

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.

*Разность очков спаривания позволяет наилучшим образом управлять общей разностью очков между спариваемыми игроками. На практике это список разностей очков, построенный следующим образом: вычисляем разности очков (РО) в каждой паре и для каждого спущенного игрока, затем сортируем их от большего к меньшему, получая таким образом строку чисел. Каждая отдельная разность принимается по абсолютному значению (так что она всегда положительная), потому что не важно, какой из игроков имеет более высокие очки.*

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.*

*Хотя значение РО очевидно для пары, это гораздо менее очевидно для спущенного игрока, у которого пока нет соперника. Тем не менее, нужно как-то учитывать перспективную разность очков по отношению к игроку, когда он, наконец, будет спарен, таким образом, чтобы предоставление спуска или освобождения от игры игроку с более высокими очками должно быть хуже, чем предоставление этого игроку с более низкими очками. Таким образом, создаём "предполагаемую" разность очков, устанавливая гипотетические очки для резидентов (пока не определённой!) следующей группы.*

*Чтобы быть уверенными в возможности размещения большого количества следующих групп, выбираем значение достаточно ниже, чем у текущей группы, а именно на одно очко меньше, чем минимальные очки её (резидентных) игроков. В последних двух группах это может привести к отрицательному значению. Например, в группе 0,5 очка это значение равно -0,5 очка. Это не проблема, так как рассчитывается просто разность между положительным значением и этим отрицательным, так что результат всегда будет положительным.*

*Пожалуйста, обратите внимание, что в последней группе единственным возможным спущенным игроком является игрок, который собирается получить*

*освобождение от игры. Таким образом, этот расчёт обеспечивает простой и единообразный способ свести к минимуму круг игроков, получающих освобождение от игры.*

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).

*Разности очков спариваемых игроков сравниваются в лексикографическом порядке ("в словарном порядке"). Начнем со сравнения первого номера первого списка РО с первым номером второго списка РО: если один из этих двух меньше другого, список РО, к которому он принадлежит, является "меньшим". Если они равны, переходим ко второму элементу каждого списка РО и повторяем сравнение. Затем, если нужно, переходим к третьему, четвёртому и так далее элементам, пока не дойдем до конца строки\*.*

*Альтернативным (но полностью эквивалентным) методом сравнения является следующий: вместо каждого номера каждого списка РО подставляем букву, следуя соответствию A=0, B=0.5, C=1, D=1.5, E=2 и так далее. При этом преобразуем списки РО в алфавитные слова, которые можно сравнить в простом алфавитном порядке. Слово, которое идет первым (в алфавитном порядке), соответствует "меньшему" списку РО.*

*\* Конечно, этот метод имеет значение только в том случае, если два списка РО имеют одинаковую длину; но это всегда так, потому что сравнение списков РО используется только тогда, когда задействованы спаривания с одинаковым количеством пар. При различном количестве пар никогда не будет сравнения списков РО.*

### А.9 Обзор жеребьёвки тура

Эта статья по существу является руководством, дающим панорамное видение процесса жеребьёвки, как в более общем случае, когда жеребьёвка может быть завершена нормальными средствами, так и в частном случае, когда это невозможно. Это очень важно, так как новые правила больше не содержат алгоритма, который диктует пошаговую процедуру.

Жеребьёвка тура завершена, если для всех игроков (за исключением максимум одного, получившего при жеребьёвке освобождение от игры) составлены пары и соблюдены абсолютные критерии С1-С3.

*Заметим, что это определение относится не к группе, а к полному туру. Таким образом, нельзя принимать неспаренных игроков (кроме возможного освобождённого от игры), все игроки должны быть в паре. С другой стороны, ограничения для такой жеребьёвки очень свободные, не говоря уже о минимальных, надо только, чтобы она соответствовала абсолютным критериям. Это не означает, что можно чувствовать себя свободно и сделать плохую жеребьёвку: в целом для каждого тура возможно создать несколько полных спариваний, и "конкретное" спаривание (правильное) - просто одно из тех, которые наилучшим образом удовлетворяют всем критериям жеребьёвки.*

Если жеребьёвку завершить невозможно, арбитр должен решить, что делать.

*В правилах впервые упоминается что-то действительно совершенно новое: случай, когда вообще не может быть сделана никакая жеребьёвка. С практической точки зрения, это не очень полезное правило, но, по крайней мере, такая возможность учтена. На самом деле в этих (к счастью редких) случаях*

*арбитры должны принимать наилучшее решение.*

В остальном 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.

*Процесс жеребьёвки начинается с самой верхней очковой группы; в ней создаётся первая группа спаривания и делается попытка спаривания. Возможно, что при этом спаривании останутся некоторые спущенные игроки, которые вместе со следующей очковой группой сформируют следующую группу спаривания и так далее до тех пор, пока все игроки не получат пару.*

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.

*Перед тем, как начать спаривание группы, необходимо убедиться, что для всех всё ещё неспаренных игроков вместе с оставшимися от только что спаренной группы спущенными (конечно, возможными, но не обязательными) игроками существует по крайней мере одно возможное спаривание (т.е. спаривание, которое соответствует абсолютным критериям)\*. Это требование неофициально называется "нулевым требованием", а его проверка называется "заключительной проверкой".*

*Если эта проверка завершается неудачей перед спариванием первой группы спаривания, у нас нет способа завершить жеребьёвку тура из-за невозможного спаривания, что является плохой новостью.*

*Дело обстоит иначе, когда это происходит после спаривания первой группы, так как уже известно, что для всего тура существует по крайней мере одна возможная пара (это проверено перед спариванием первой группы!). Однако, если группа, сформированная спущенными игроками вместе со всеми остальными игроками, не может быть спарена, это означает, что с этими переданными спущенными игроками нельзя завершить спаривание без нарушения абсолютных критериев.*

*В этой ситуации спаривание, выполненное (на самом деле, по-прежнему актуальное!) в последней спаренной группе, является неудовлетворительным, и прежде чем продолжать, надо его изменить. Для того чтобы получить возможность найти спаривание (которое, как уже известно, несомненно должно существовать), надо перезапустить процесс с той же группой, изменяя условия спаривания. Это изменение условий можно осуществить двумя способами: первым и менее агрессивным является выбор других спущенных игроков\*\*, тогда как вторым является рост количества самих спущенных игроков. (Конечно, последний способ – единственный доступный выбор, если первоначальное спаривание не создаёт никакого спуска).*

*\* Конечно, эта проверка намного проще, чем фактическое полное спаривание, потому что (на данный момент) требуется не поиск лучшего (правильного) спаривания, а только доказательство того, что по крайней мере возможность спаривания существует.*

*\*\* Обратите внимание, что проверка (и при необходимости замена) выбранных спущенных игроков осуществляется в двух совершенно разных ситуациях. Во-первых, при попытке оптимизировать количество пар и список РО в следующей группе (см. Статью С.7). Во-вторых, когда не могут быть спарены оставшиеся игроки, и для обеспечения полного спаривания последняя спаренная группа должна дать правильных спущенных игроков. Здесь имеется в виду последняя ситуация.*

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.

*Сначала объединяются вместе все игроки, очки которых ниже, чем свёрнутые очки. Затем с этими игроками создаётся "специальная свёрнутая очковая группа" (ССОГ), все игроки которой являются резидентами, независимо от их очков.*

*Только что предварительно спаренная группа, которую собираемся снова спарить, теперь называется ПГС\*.*

*\* Собственно, название этой группы происходит из предыдущей версии правил швейцарской системы, в которые входила группа с аналогичной функцией.*

Процесс спаривания возобновляется повторным спариванием ПГС. Её спущенные игроки вместе с игроками свёрнутой очковой группы составляют последнюю свёрнутую группу (ПСГ), спаривание которой завершает жеребьёвку.

*Основная цель спаривания ПГС состоит в том, чтобы произвести такой набор спущенных игроков, который позволил бы полное спаривание ССОГ [Статья С 4]. С помощью этих спущенных игроков вместе со ССОГ создаётся ПСГ, которая по определению является последней группой. Спаривание этих двух групп требует особого внимания\*.*

*\* Более подробную информацию см. в Статье [В.7].*

Примечание: Независимо от используемого порядка жеребьёвки назначение освобождения от игры (см. Статью С.2) является частью жеребьёвки последней группы.

*Установив, что назначение освобождения от игры всегда является частью спаривания последней группы, это примечание говорит, что критерий С.2, регулирующий назначение освобождения от игры, имеет значение только тогда, когда последняя группа каким-то образом участвует в спаривании, т.е.:*

- при спаривании последней группы (будь то обычная группа или ПСГ)
- при оценке оптимизации следующей группы (см. Статью С.7) при спаривании предпоследней (нормальной) группы
- при повторном спаривании ПГС (после сбоя в завершающей стадии), во время оценки критерия С.4 (см.)
- при проверке, дают ли спущенные игроки возможную пару для оставшихся игроков (заключительная проверка).

*Без этого примечания можно было бы подумать, что назначение освобождения от игры будет чем-то, что нужно сделать после спаривания последней группы. На самом деле это выглядит так, как будто эта группа только что произвела спущенного игрока, чтобы спарить его с вымышленным игроком из виртуальной слепопоследней группы. Следовательно, если этот игрок не может получить освобождение от игры, придётся рассмотреть последнюю группу как ПГС, а затем перезапустить процесс спаривания с этой точки зрения... Это примечание предназначено специально для того, чтобы избежать любой возможной двусмысленности, явно исключая такое толкование.*

*Кроме того, в примечании также говорится, что даже если очевидно, что из текущей группы выйдет спущенный игрок, который обязательно получит освобождение от игры (например, если в следующей(их) группе(ах) нет игрока,*

*который может его получить), при выборе спущенного игрока не должно учитываться распределение освобождений от игры.*

В разделе В описывается процесс спаривания 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.

*Следует также отметить, что пары создаются на основе ожидаемых цветов, но фактическое назначение цвета выполняется только в конце спаривания.*

Для тех, кто знаком со старой версией голландских правил, может быть полезно привести несколько слов о новой структуре. Новые разделы В и С содержат все правила, которые ранее были подробно описаны в алгоритмическом разделе с поддержкой из (предыдущего) раздела В. Тем не менее, в предыдущей версии правил маршрут спаривания был другим. Когда спаривание группы завершалось, оно (на данный момент) принималось, и спаривание начиналось в следующей группе. Если спаривание следующей группы было удовлетворительным (а иногда даже неудовлетворительным, поскольку спущенный игрок мог создать ситуацию, в которой резидентный игрок новой группы становился несовместимым), спаривание предыдущей группы становилось (почти) окончательным. Если, наоборот, в следующей группе (т.е. в той, которая произвела больше пар, или меньше РО спариваемых игроков) было возможно лучшее спаривание, приходилось возвращаться к предыдущей группе (отступление), чтобы провести спаривание снова в поисках лучших спущенных игроков. Конечно, это эквивалентно проверке перед началом спаривания следующей группы, что созданные спущенные игроки являются наилучшим выбором.

Для последней группы, неудовлетворительное спаривание которой означает невозможность завершить жеребьёвку, отступление может быть более сложным. Во-первых, при спаривании последней группы простого возврата к предыдущей группе не всегда было достаточно. Иногда приходилось объединять ("сворачивать") эти две группы, чтобы иметь возможность получить доступ к предыдущей группе и изменить её спущенных игроков, и иногда этот процесс приходилось повторять до тех пор, пока не было найдено приемлемое спаривание.

Вполне очевидно, что этот обратный курс должен был идти вверх, начиная с последней группы, пока не достигалась точка, в которой созданные спущенные игроки позволяли фактически спарить остальных игроков. Следовательно, отступление не обязательно распространяется до тех пор, пока не достигнет группы, которая по методологии "смотри вперёд" тотчас же определяется как ПГС, таким образом возвращаясь к одинаковым условиям. Тогда новый метод "смотри вперёд" эквивалентен отступлению, но имеет преимущество за счёт довольно простой логики.

Во всяком случае новая формулировка правил не определяет какой-либо конкретный метод обеспечения соблюдения критериев спаривания. Следовательно, и арбитр, и программист пользуются полной свободой в выборе предпочтительного метода реализации системы (смотри вперёд, отступление, взвешенное соответствие или другой), при условии полного соблюдения правил.

## **В. Процесс спаривания в группе**

С точки зрения правил целью этого раздела является однозначное определение последовательности формирования пар и точное определение ограничений, внутри которых спаривание должно быть построено. Однако, с точки зрения арбитра этот раздел также может быть использован в качестве дорожной карты для фактического построения спаривания и оценки его качества. В действительности, его можно охотно принять как директиву для проведения или, что гораздо чаще, для доказательства спаривания.

### **В.1 Определения параметров**

а.  $M_0$  – количество спущенных игроков, пришедших из предыдущей группы. Оно может быть равно нулю.

б. 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,  $M_0$  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, МаксПар в лучшем случае равно количеству игроков-резидентов.

Конечно,  $M_1$  никогда не может быть больше МаксПар.

*В данной группе есть заданное число  $M_0$  спущенных игроков\* (возможно, ни одного), но нет уверенности, что все эти спущенные игроки могут быть спарены\*\*.*

*Поэтому определяем второй параметр  $M_1$ , представляющий количество спущенных игроков, которые действительно могут быть спарены, где, конечно,  $M_1$  меньше или равно  $M_0$ . Таким образом, группа будет содержать МаксПар, из которых в лучшем случае в  $M_1$  содержится спущенный игрок.*

*Необходимо также отметить, что, хотя  $M_0$  является хорошо известной константой, обычно неизвестно, сколько точно игроков, и особенно спущенных игроков, может быть спарено, пока не будет сделано фактическое спаривание. На самом деле, нам нужны "пророческие"  $M_1$  и МаксПар, принимая, исходя из здравых рассуждений, их предварительные значения, которые изначально могут быть неправильными. Тем не менее, эти цифры, как бы они не были установлены, считаются константами, и именно поэтому нет правила их изменения.*

*\* Напоминаем, что спущенные игроки спущены из предыдущей группы.*

*\*\* Например, количество спущенных игроков может быть больше, чем МаксПар; или некоторые из них могут быть несовместимы; или у нас может быть полу-независимость, при которой группа игроков "конкурирует" за слишком малое количество возможных соперников, как в ситуации, описанной в комментарии к Статье А 4.*

### **В.2 Подгруппы (начальный состав)**

Для спаривания каждая группа обычно делится на две подгруппы, называемые S1 и S2.

В подгруппе S1 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 S2 сначала содержатся все оставшиеся игроки-резиденты.

*Состав начальных подгрупп отличается, когда у нас есть спущенные игроки, потому что те игроки, которые уже были спущены, теперь нуждаются в некоторой "специальной защите".*

*Определяя для неоднородных групп количество пар, которое должно быть создано, как M1, фокусируемся только на спущенных игроках, которые (или, по крайней мере, максимально возможное их количество) фактически должны быть спарены первыми\*. Напротив, определение количества пар как МаксПар говорит о попытке спарить всю группу сразу (поэтому она должна быть однородной).*

*\* Во избежание недоразумений обращаем внимание, что это лишь процедурное указание, не имеющее ничего общего с порядком формирования возможных вариантов спаривания. Фактически, независимо от метода и алгоритма, используемых для их создания, каждый вариант рассматривается как единое целое; и при выборе "более раннего" варианта из числа эквивалентных рассматривается только порядок создания полноценных вариантов.*

Когда M1 меньше M0, некоторые спущенные игроки не включаются в подгруппу S1. Про исключённых спущенных игроков (в количестве M0 – M1), которых нет ни в S1, ни в S2, 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.

*После того, как для спаривания были выбраны M1 спущенных игроков, оставшиеся спущенные игроки в количестве M0-M1 не могут быть спарены в группе\*. Эти игроки образуют подгруппу под названием "подвешенные игроки". Во время процедуры спаривания может случиться так, что некоторые игроки должны быть обменены между подгруппой S1 и подвешенными игроками, но в конце спаривания игроки, всё ещё находящиеся в подвешенном состоянии, будут обязаны снова спуститься.*

*\* Эти игроки не обязательно несовместимы в группе, может просто не быть места, чтобы спарить их. Например, если два спущенных игрока имеют одного и того же возможного соперника, ни один из них не является несовместимым, но, тем не менее, один из двух спущенных игроков не может быть спарен!*

### В.3 Подготовка возможного варианта спаривания

Предварительно игроки подгруппы S1 спариваются с игроками подгруппы S2, первый из S1 с первым из S2, второй из S1 со вторым из S2 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, M1 спущенных игроков подгруппы S1 сопоставляются с M1 резидентами подгруппы S2. 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: M1 иногда может быть нулём. В этом случае подгруппа S1 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.

*Здесь создаётся возможный вариант спаривания. В самом общем случае это делается в два этапа:*

- *сначала построим M1 пар, каждая из которых содержит спущенного игрока,*
- *затем разделим на пары оставшихся игроков-резидентов.*

*Конечно, если группа однородная или никто из спущенных игроков не может быть спарен (т.е., если M1 равен нулю), то первый шаг опускается.*

*Таким образом, в целом возможный вариант спаривания состоит из трех частей:*

- *спаренных спущенных игроков (только в неоднородных группах), включающих M1 пар (возможно, ни одной), содержащих спущенного игрока и игрока-резидента каждая;*
- *набора пар игроков-резидентов, происходящих из спаривания однородной группы или из спаривания остатка неоднородной группы;*
- *набора неспаренных игроков, поступающих как из подвешенных игроков, так и от резидентов, которые не могут быть спарены, и поэтому не могут помочь и получают спуск.*

#### В.4 Оценка возможного варианта спаривания

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.

*После подготовки возможного варианта спаривания необходимо оценить его качество, т.е., проверить соответствие варианта критериям спаривания, приведённым в разделе С.*

*Если очень повезёт, это может быть «идеальный вариант»: в таком случае он сразу принимается.*

*В противном случае необходимо осуществить некоторые изменения, чтобы попытаться сделать его идеальным (Статья В.5). Если это оказывается невозможным, в качестве последнего ресурса принимается вариант, который, хотя и является неидеальным, но тем не менее это лучшее, что можно иметь (Статья В.8). Конечно, вариант, не соответствующий абсолютным критериям, даже не рассматривается.*

*После того, как спаривание будет выполнено, и прежде чем принять его и перейти к следующей группе, придётся выполнить заключительную проверку, чтобы убедиться, что все остальные игроки, включая спущенных игроков из только что спаренной группы, позволяют завершить жеребьёвку тура (см. Статью А.9). Если эта заключительная проверка закончится неудачей, формируется свёрнутая последняя группа и процесс продолжается так, как объясняется в Статье А 9.*

#### В.5 Действия при неидеальном варианте спаривания

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.

Процесс спаривания является итерационным: если спаривание неидеальное, применяется (поочередно) точная последовательность изменений в подгруппах S1, подвешенных игроков и S2, и каждый раз повторяется подготовка и оценка полученного варианта. На самом деле существуют две разные последовательности:

- одна для однородных групп (Статья В.6), не содержащих спущенных игроков; эта последовательность также применяется к остаткам;
- одна для неоднородных групп (Статья В.7), содержащих спущенных игроков, некоторые из которых (в количестве M0–M1, которое может быть нулевым) находятся в подвешенном состоянии, поэтому изменения должны учитывать не только обычные возможные изменения в подгруппах S1 и S2, но и возможность изменения состава подвешенных игроков.

Первый идеальный вариант, найденный в этом процессе, и является требуемым спариванием. Если нет идеального варианта, необходимо использовать наилучший из имеющихся; поскольку все варианты тщательно изучаются, по мере продвижения вперёд можно найти этот лучший вариант. При этом, когда находится первый возможный (но не идеальный) вариант, он отмечается как «временно лучший». Каждый раз, когда находится другой возможный вариант, необходимо сравнить\* его с текущим временно лучшим вариантом. Если первый лучше второго, он сохраняется как новый временно лучший; в противном случае сохраняется старый вариант. В конце концов рассмотрены все варианты; поэтому «оставшийся в живых» временно лучший на самом деле является наилучшим (хотя и не идеальным) вариантом спаривания, который в соответствии с правилом Статьи В.8 и будет принят.

Основным ориентиром при выполнении этого процесса является «минимальное возмущение»: каждое изменение должно быть минимально возможным, чтобы результирующее спаривание могло быть максимально похоже на «идеальное».

Более подробно о процессе итерационного спаривания, см. Статьи В.6 и В.7.

\* Два варианта сравниваются на основании соответствия критериям спаривания, порядок очередности которых определён в разделе С. Первая проверка проводится на приоритет более высокого невыполненного критерия: чем он выше, тем ниже качество варианта. Затем проводится вторая проверка на «цену невыполнения», свойственную этому критерию. Часто ценой будет количество случаев нарушения критерия (например, количество игнорируемых преимуществ цвета), но также цена может иметь совершенно другой характер (например, РО двух сравниваемых вариантов). Затем переходим ко второму более высокому невыполненному критерию; далее к цене невыполнения последнего, и так далее, пока не найдём разницу. Когда нет никакой разницы, приоритет имеет вариант, сформированный первым.

## 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.

*Рассматривая только однородные группы, можно не беспокоиться о спаривании спущенных игроков.*

*Здесь будут опробованы следующие возможные действия:*

- перестановка, состоящая в применении другого порядка к игрокам подгруппы S2. Другими словами, перестановка "перетасовывает" игроков в подгруппе S2 по определённым правилам (см. Статью D.1), но удерживает их отдельно от игроков подгруппы S1. Это приводит к изменению второго игрока в нескольких

парах. Основная идея заключается в изменении спаривания путём изменения порядка игроков как можно более низкого ранга.

- обмен, заключающийся в обмене одного или нескольких игроков из подгруппы S1 на одинаковое количество игроков из подгруппы S2. Как и выше, основная идея состоит в том, чтобы попытаться как можно меньше изменить спаривание. С этой целью меняем игроков подгруппы S1 как можно более низкого ранга на игроков подгруппы S2 максимально высокого ранга, предполагая, что, находясь рядом по рангу, они имеют более или менее эквивалентную силу игры. После любого обмена обе подгруппы S1 и S2 должны быть снова упорядочены по обычным правилам. Обмен делает возможным спаривание игроков одной и той же начальной подгруппы.

После перестановок в группе получены желаемые изменения порядка; поэтому игроков подгруппы S2 нельзя сортировать снова (в то время как подгруппу S1 не нужно сортировать, так как порядок в ней не был изменён).

В противоположность этому, после обмена между одним или несколькими игроками подгрупп S1 и S2 необходимо согласно Статье А.2 отсортировать обе подгруппы S1 and S2, чтобы восстановить правильный порядок перед началом новой последовательности попыток спаривания. Если первая попытка нового обмена не даёт действительного результата, надо снова попробовать перестановки, изменяя тем самым естественный порядок в изменённой подгруппе S2.

Как перестановки, так и обмены не должны применяться случайным образом: для соблюдения общего принципа “минимального возмущения” спаривания в разделе D предписана точная последовательность возможных перестановок и обменов. Эта последовательность начинается с изменений, которые дают только незначительные нарушения спаривания (по отношению к “естественному”), постепенно продвигаясь к таким изменениям, которые вызывают определённо важное воздействие.

Порядок действий следующий: Сначала пробуются, одна за другой, все возможные перестановки (см. Статью D.1). Если найдётся та, которая позволяет идеальное спаривание, процесс завершается. В противном случае, пробуем первый обмен (см. Статью D.2): после него продолжаем снова пробовать все возможные перестановки\* до тех пор, пока не добьёмся успеха, или не используем их все. В последнем случае пробуем второй обмен, снова все возможные перестановки и так далее.

Если доходим до того момента, когда использованы все возможные перестановки и обмены, тогда идеального спаривания просто не существует. В таком случае применяем Статью В.8, тем самым принимая менее совершенный результат.

\* Предположим, состоялся обмен игрока А из подгруппы S1 на игрока В из подгруппы S2. После обмена игрок В, теперь в подгруппе S1, имеет ранг ниже, чем у игрока А, теперь в подгруппе S2. По мере продолжения перестановок можно добраться до варианта, в котором спариваются игроки В и А, а также, конечно, некоторые другие игроки. Теперь, до начала обмена опробованы все перестановки в подгруппе S2, в том числе перестановка, содержащая пару А-В и всё те же другие пары. В общем, этот вариант уже был оценён! Рассуждая аналогичным образом, приходим к выводу, что то же самое справедливо и для обмена с участием нескольких игроков. Таким образом, можно установить, что каждый раз, когда пара содержит игрока из подгруппы S1 с более низким рангом (выше порядковый номер в спариваемой группе), чем его соперник из подгруппы S2, тогда эта пара из уже оцененного варианта, и поэтому не нужно оценивать его снова.

## 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).

*В этой статье, дополняющей предыдущую, рассматриваются неоднородные группы. Спаривание групп этого вида осуществляется в два логических этапа\*:*

- *на первом этапе проводится спаривание спущенных игроков (см. Статью В.3), обращая внимание на возможность их спаривания (как можно больше из них) через подъём в остаток (и, возможно, к подвешенным игрокам).*
- *на втором этапе после спаривания спущенных игроков проводится спаривание остатка, состоящего только из резидентов (но необходимо обратить внимание, что при обработке свёрнутой последней группы эти игроки могут иметь разные очки. В этом случае важное значение имеет РО, что надо учитывать – вернёмся к этому ниже).*

*Правила для работы с остатком точно такие же, что и для однородной группы. Разница проявляется только при достижении точки, в которой были безуспешно перепробованы все возможные перестановки и обмены в остатке.*

*\* Конечно, при практической реализации не обязательно проводить спаривание в два этапа, если конечный эффект будет такой же, как указано в правилах.*

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).

*В однородной группе есть момент, когда ожидания должны быть снижены, и приходится соглашаться на менее совершенное спаривание (см. Статью В.6). Однако, в неоднородной группе пока не надо сдаваться: прежде чем сложить оружие, можно попытаться изменить состав остатка.*

*Для этого попробуем новое, другое спаривание спущенных игроков, применив перестановку в начальной подгруппе S2 (в именно, в подгруппе S2 полной группы, но не в остатке!). В результате может образоваться новый, другой остаток, который обрабатываем (так же, как описано выше), пытаюсь найти полное спаривание, и, если успеха нет, будем пробовать перестановку за перестановкой, пока не добьёмся успеха, или не исчерпаем их все\*.*

*Как отмечалось выше, предпоследняя спариваемая группа и свёрнутая последняя группа подчиняются несколько отличным правилам спаривания: спущенные игроки предпоследней спариваемой группы нужны больше не для оптимизации спаривания в следующей группе (как было бы для обычных групп, см. Статью С.7), а только для обеспечения её спаривания (см. Статью С.4). С помощью этих спущенных игроков вместе со свёрнутой очковой группой создаётся свёрнутая последняя группа, которая (по определению) является последней группой.*

*Это необычная группировка: она по определению разнородная\*\*, и её резиденты часто имеют разные очки (потому что они происходят из свёрнутой очковой группы). Её спаривание отличается от спаривания неоднородной группы тем, что здесь есть остаток, который должен быть спарен так же, как если бы он был однородным, но без учёта потребностей игроков с разными очками.*

*Таким образом, необходимо обеспечить соблюдение некоторых критериев, которые обычно не важны для остатков. Основная цель при спаривании свёрнутой последней группы - получить минимально возможную РО (потому что, в основном, количество пар определяется количеством спущенных игроков*

*предпоследней спариваемой группы). Чтобы найти эту минимальную РО, надо смотреть не только на спущенных игроков и на их соперников (как обычно), но и на пары, которые могут быть созданы внутри остатка (т.е., между резидентами свёрнутой очковой группы).*

*Когда в нескольких вариантах имеется минимально возможная РО, надо также обеспечить соблюдение для остатков некоторых критериев, которые обычно не требуются. Если в паре есть игроки с разными очками, то к таким игрокам должны применяться все те критерии, которые ограничивают повторение спусков [от С.12 до С.15] и разность очков защищённых игроков, защита которых не была обеспечена один или несколько раз [от С.16 до С.19].*

*\* На самом деле, не нужно пробовать все перестановки, потому что не все из них имеют смысл: фактически, необходимо пробовать только те перестановки, которые действительно меняют игроков или их порядок в первой части подгруппы S2, т.е. тех игроков, которые будут в паре со спущенными игроками из подгруппы S1. Все остальные игроки в подгруппе S2 не принимают участия на этом этапе спаривания и, таким образом, не имеют значения (по крайней мере, на данный момент).*

*\*\* Помните, что свёрнутая последняя группа рождается из невыполнения заключительной проверки. Это означает, что "остальные игроки" с текущими спущенными игроками (возможно, их нет!) из только что (неудачно!) спаренной группы не могут быть спарены - поэтому она требует некоторых адекватных спущенных игроков.*

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.

*Если все возможные перестановки израсходованы, есть ещё одно средство: попытаться изменить спариваемых спущенных игроков. Конечно, это возможно только при наличии в группе подвешенных игроков. В этом случае можно обменять одного или нескольких спущенных игроков на то же количество подвешенных игроков. Это называется обменом спущенных игроков (см. Статью D.3).*

*После любого обмена спущенных игроков фактически спаривается совершенно другая группа; поэтому надо переупорядочить подгруппу S1, восстановить начальный состав подгруппы S2 и начать процесс спаривания заново. Как и в случае однородной группы, обмены спущенных игроков должны проверяться в правильной последовательности, один за другим; и для каждого из них пробуются все возможные перестановки в подгруппе S2, создавая тем самым другой остаток. Конечно, придется пройти все обычные попытки спаривания, как описано выше.*

## В.8 Действия при отсутствии идеального варианта

При выборе лучшего имеющегося вариантов следует учитывать, что один вариант лучше другого, если он лучше удовлетворяет критерию качества (С5 - С19) 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).

*Именно здесь надо довольствоваться тем, что получилось: перепробовав все возможные перестановки и обмены, приходим к простому, но мрачному выводу -*

*идеального варианта нет! Таким образом, выбирается наилучший доступный вариант, который является окончательным временно лучшим, найденным в ходе оценки всех вариантов, как показано в Статье В.5.*

### Решето спаривания

Очень интересной альтернативой изложенному методу, не обязательно практичной, но очень важной с теоретической точки зрения, является метод, который называется “Решето спаривания” (из-за его сходства со знаменитым решето Эратосфена).

Основная идея очень проста: создаются все возможные приемлемые пары (т.е., все те, которые соответствуют абсолютным критериям). Затем применяются один за другим все критерии спаривания, начиная на этот раз с самого важного и спускаясь вниз.

Каждый критерий исключит часть приемлемых пар, так что по мере продвижения число вариантов будет становиться все меньше и меньше. Если на каком-то этапе процесса останется только один вариант, выбирается именно он, может быть, даже плохой, но лучше ничего нет.

Если после применения всех критериев спаривания останется несколько вариантов, то выбирается тот, который был сформирован первым в соответствии с последовательностью, определённой разделом В.

### С. Критерии жеребьёвки

#### Абсолютные критерии

*Абсолютные критерии соответствуют требованиям раздела С.04.1, “Основные правила швейцарских систем” в Руководстве ФИДЕ, которые рекомендуется внимательно изучить.*

Никакая жеребьёвка не должна нарушать следующие абсолютные критерии:

*Эти критерии должны соблюдаться всегда: от них нельзя отказаться, какой бы ни была ситуация\*. Чтобы обеспечить их соблюдение, игроки могут даже спускаться вниз по мере необходимости.*

*\* Однако в ситуации, когда нет ни одной пары, соответствующей абсолютным критериям, арбитр должен применить своё лучшее суждение, чтобы найти выход из тупика (см. Статью А.9).*

С.1 См. Статью С.04.1.b (Два игрока не должны играть друг против друга более одного раза)

*Если игра выиграна за счёт штрафа соперника, при жеребьёвке считается, что эти два игрока никогда не встречались. В результате это жеребьёвка может повториться в турнире позже (и иногда это тоже происходит!).*

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).

*Обратите внимание, что вопреки предыдущим правилам только освобождение от игры жеребьёвкой и выигрыш за счёт штрафа соперника препятствуют назначению освобождения от игры жеребьёвкой (см. Статью А.5) Наоборот, игрок, получивший освобождение от игры по запросу (обычно половину очка), может получить освобождение от игры при жеребьёвке последующего тура.*

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).

*Этот критерий не относится к лучшим игрокам (Статья А.7) или соперникам лучших игроков, которые являются единственным возможным исключением из Статьи С.04.1.f/g.*

*Два игрока, которые не могут быть спарены друг с другом без нарушения критериев С.1 или С.3, считаются несовместимыми.*

#### Критерий завершения

С.4 Если текущая группа является предпоследней группой спаривания (см. Статью А.9), для завершения жеребьёвки тура выберите ряд спущенных игроков.

*Это тоже абсолютный критерий, но он применяется только к обработке предпоследней группы спаривания, следовательно, только после невыполнения заключительной проверки (см. Статью А.9). В отличие от обычной группы (спущенные игроки которой выбираются для оптимизации спаривания следующей группы - см. Статью С.7), из предпоследней группы спаривания просто требуется выбрать спущенных игроков, позволяющих завершить жеребьёвку тура, независимо от оптимизации следующей группы, которой, конечно, является свёрнутая последняя группа, и поэтому она должна быть полностью спарена.*

*Обратите внимание, что, поскольку критерий С.4 предшествует критериям С.5 и С.6, соблюдение этого критерия может привести к уменьшению количества пар или увеличению окончательной РО по сравнению с предыдущим спариванием\*.*

*\* Конечно, поскольку спариваемой группой является предпоследняя группа, она уже когда-то спаривалась.*

#### Критерии качества

Вышеизложенные критерии устанавливают условия, которые необходимо удовлетворить: вариант, который им не соответствует, отбрасывается. Нижеследующие критерии носят иной характер, поскольку они устанавливают систему отсчёта для количественной оценки "качества" спариваний, устанавливая последовательность "контрольных точек" в порядке убывания их важности в соответствии с внутренней логикой системы. Уровень соответствия каждому из следующих критериев не является двоичной величиной (да/ нет), а является числовой (целочисленной или дробной) величиной. Он измеряется с помощью "цены невыполнения критерия", значение которой, конечно, тесно связано с самим критерием (например, для критерия С.5 это количество пар меньше МаксПар или для критерия С.10 – количество игроков, не получающих преимущество цвета и т.д.).

При сравнении двух вариантов фактически сравниваются цены невыполнения вариантов для каждого критерия, одного за другим, в точной, заданной правилами последовательности. Если две цены невыполнения идентичны, переходим к следующему критерию. Если они отличаются, оставляется вариант с лучшей ценой и отбрасывается другой.

Необходимо отметить, что выбирается вариант, имеющий лучшую цену невыполнения по более высокому критерию, даже если цены невыполнения следующих критериев намного хуже. Другими словами, оптимизация по более высокому критерию может оказать существенное влияние на оставшиеся цены невыполнения, и, можно добавить, что оптимизация по критерию проводится всегда только относительно текущего состояния, потому что даже небольшая разница в более высоком критерии может полностью изменить ситуацию.

Для получения наилучшего возможного спаривания для группы надо в максимально возможной степени выполнить следующие критерии, приведённые в порядке убывания приоритета:

*Относительные критерии не так важны, как абсолютные, и ими можно пренебречь, если это необходимо для достижения полного спаривания. В общем, они не настолько важны, чтобы спускать игрока в следующую группу – на самом деле, первый из них, а значит, и самый важный, поручает нам делать прямо противоположное, минимизируя количество спущенных игроков!*

*Кроме остающегося в нечётных группах игрока, спускаться должны только несовместимые (или полу-несовместимые) игроки. Это также свидетельствует о внимании голландской системы ФИДЕ к выбору "правильного сильного противника".*

C.5 Увеличьте до максимума количество пар (что эквивалентно сведению к минимуму количества спущенных игроков).

*Первый "фактор качества" - это, конечно, количество пар, уменьшение которых увеличивает количество спущенных игроков (и, как правило, также общую разность очков между игроками).*

*Увеличение количества пар до максимума на самом деле означает создание пар в количестве МаксПар (см. Статью В.1). Однако в начале процесса спаривания МаксПар или максимальное количество пар, которое может быть создано (что является константой группы), на самом деле неизвестно, и поэтому требуется "пророческое" значение МаксПар.*

*На самом деле, единственное, что известно наверняка, это общее число  $N$  игроков в группе и число  $M_0$  спущенных игроков, входящих в группу. Отметим, что количество пар никогда не может быть больше  $N/2$ ; таким образом, это значение должно быть хорошей отправной точкой, независимой от типа группы (однородной или неоднородной).*

*Фактическое значение МаксПар может быть меньше, потому что некоторые игроки не смогут выполнить спаривание в группе. Кроме того, если эта группа является предпоследней группой спаривания, она также должна предоставить спущенных игроков, необходимых для завершения жеребьёвки тура (см. Статью С.4), и это может повлиять на количество пар, которые действительно могут быть созданы. Следовательно, процесс определения значения МаксПар является несколько эмпирическим и может потребовать некоторых "экспериментов".*

*Если группа неоднородная ( $M_0 \neq 0$ ), то необходимо спарить как можно больше спущенных игроков ( $M_1$ ). Они должны спариваться первыми, до спаривания остальных игроков (см. Статью В.3), но, как это случилось со значением МаксПар, истинное значение  $M_1$  пока неизвестно, и его также надо предугадать. Первым обоснованным предположением для его значения является  $M_0$  за минусом, конечно, любых несовместимых спущенных игроков.*

*Невозможность создания всех этих пар показывает, что оценка значения  $M_1$ , по-видимому, слишком оптимистичная, и в этом случае придётся постепенно уменьшать её, пока не будет достигнут успех. Все остальные спущенные игроки присоединяются к подвешенным игрокам (см. Статью В.2) и в конечном итоге (после завершения спаривания группы) спускаются в следующую группу.*

*Из общего числа пар, которые будут созданы в группе, будет вычитаться количество пар, созданных при спаривании спущенных игроков, что даст (правдоподобное) количество пар, которые будут созданы в остатке\*.*

*Здесь тоже применяется та же линию рассуждений: если невозможно создать все*

*эти пары, по-видимому, первоначальные оценки МаксПар были слишком оптимистичны, поэтому придётся постепенно сокращать это значение. Все оставшиеся игроки становятся спущенными игроками и в конечном итоге спускаются в следующую группу.*

*То же самое рассуждение справедливо и для однородной группы, которая по определению не содержит подвешенных или спущенных игроков, но в остальном по существу похожа на остаток.*

*\* Необходимо помнить, что спаривание спущенных игроков и остатка - это два этапа одной операции, которая выполняется как целое. Таким образом, это не “возврат” из спаривания остатка в спаривание спущенных игроков, а присутствие внутри той же операции.*

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).

*В неоднородных группах даже при одинаковом количестве пар выбор различных спущенных игроков или разных пар может привести к различному несоответствию между очками игроков (например, посмотрите множество возможных способов спарить неоднородную группу, содержащую много игроков с разными очками). Этот важный критерий, непосредственно связанный с правилом С.04.1:е, нацеливает на минимизацию общей разности очков. Его местонахождение до критериев цвета (С.8 - С.11) свидетельствует о том, что внимание (голландской) системы ФИДЕ обращено на выбор “правильной силы” соперника, а не “правильного цвета”.*

*Метод расчёта и сравнения РО подробно объясняется в комментарии к Статье А.8.*

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).

*К моменту проверки этого критерия уже выполнены абсолютные критерии (следовательно, спаривание является возможным) и оптимизированы наиболее важные параметры качества спаривания (количество пар, РО).*

*Чтобы снова не возвратиться когда-нибудь в текущую группу, перед оптимизацией цвета и спариванием спущенных игроков надо рассмотреть следующую группу. Поэтому необходимо убедиться, что выбор спущенных игроков, отправляемых в следующую группу, будет по возможности наилучшим для соблюдения критериев С.5 и С.6.*

*Сначала проверяется, что спущенные игроки (которые будут спариваться в следующей группе) позволяют составить максимально возможное количество пар.*

*Например, предположим, что в текущей группе образуется только один спущенный игрок и что в следующей очковой группе содержится нечётное\* количество игроков, один из которых не имеет возможного соперника. Если можно выбрать между двумя возможными спущенными игроками, совместимыми в принимающей группе, но только один из них может быть спарен с “проблемным” игроком, необходимо выбрать его, потому что выбор другого оставит несовместимого игрока (и, следовательно, неизбежно спущенного игрока!)*

назначенной целью.

Только после доведения количества пар до максимума переходим к просмотру РО в целевом объекте. На практике это означает, что выбирая между двумя или более возможными спущенными игроками при всех остальных одинаковых условиях, необходимо выбрать спущенного игрока, который может быть спарен с наименьшей разностью очков \*\*.

Эта оптимизация должна распространяться только на следующую группу. На самом деле есть ситуации, в которых небольшое изменение предыдущего спаривания принесло бы большую пользу, но смотреть каждый раз на несколько групп вперёд было бы слишком сложно. Поэтому правила соглашаются на практическую оптимизацию, отказываясь от той, которая находится вне разумной досягаемости. Но причина не только в этом: в основной философии (голландской) системы ФИДЕ пары для игроков высокого ранга считаются гораздо более важными, чем пары для игроков низкого ранга. Поэтому изменение спаривания текущей группы в пользу какого-то игрока из группы, находящейся двумя группами ниже текущей, было бы просто противоположно этой философии.

\* Обратите внимание, что если в следующей очковой группе содержится чётное число игроков, то группа спаривания, созданная из этой очковой группы и текущего спущенного игрока, будет нечётной. Следовательно, из неё в любом случае выйдет (по крайней мере) один спущенный игрок, и выбор спущенных игроков при спаривании не будет критичным для количества пар.

\*\*Поскольку этот критерий не применяется к предпоследней группе спаривания, все игроки-резиденты следующей группы будут иметь одинаковые очки. Таким образом, перемещённые вниз игроки не могут быть в паре с игроками, имеющими разные очки, но, если они не могут быть в паре в группе, им придется спуститься снова, и за счёт этого изменяется РО!

Убедившись в том, что и количество спущенных игроков, и их очки минимальны, начинаем оптимизировать распределение цветов. На самом деле, цвет менее важен, чем разность очков, и именно поэтому, в соответствии с основной логикой системы, критерии распределения цвета расположены после тех, которые касаются количества пар и РО.

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.

В Статье С.3, в соответствии со Статьёй С.04.1:f-g, установлено, что при встрече двух игроков, не являющихся успешными игроками, их абсолютные преимущества цвета должны быть соблюдены. Здесь имеем особый случай лучшего игрока, который по какой-то причине обязан играть с игроком (который может и не быть лучшим игроком), имеющим такое же абсолютное преимущество. Исход игры этих игроков может иметь очень важное значение при определении окончательного распределения мест в турнире и позиций на пьедестале почёта; и это исключение прямо предусмотрено в Статье С.04.1:f-g, поэтому такие пары составлять можно. Таким образом выбирается наиболее подходящий соперник, но таких пар не должно быть больше минимума.

Разделение на два отдельных правила устанавливает определённую иерархию, придавая большее значение разности цветов, чем повторению цвета. Предположим, что для одного и того же соперника можно выбирать между двумя возможными успешными игроками, имеющими одинаковые абсолютные преимущества цвета. В этом случае необходимо выбрать такую пару, чтобы

разность цветов была минимальной (насколько это возможно).

Как уже было сказано выше, игрок, имеющий абсолютное преимущество цвета, не будучи успешным игроком, может оказаться в паре с успешным игроком с таким же абсолютным преимуществом цвета. Эти два правила уравнивают игроков пары таким образом, что игроку может быть отказано в абсолютном преимуществе цвета, как если бы он был лучшим игроком, даже если он не один!

C.10 Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё преимущество цвета.

Представление о минимальном количестве игроков, которые не смогут получить свои преимущества цвета, можно получить, рассмотрев группу до спаривания.

Предположим, что  $m$  игроков предпочитают один цвет, а  $n$  игроков - другой, причём  $m \geq n$ . Таким образом, можно составить не более  $n$  пар, в которых игроки ожидают разные цвета; и преимущества цвета в этих парах могут и должны быть удовлетворены.

Остальные  $m-n$  игроков рассчитывают на один и тот же цвет, и они должны быть спарены между собой. В каждой из составленных таким образом пар один из двух игроков не может получить свой преимущественный цвет. Количество таких пар, а с этого момента и таких игроков также, равно  $x=(m-n)/2$ , при необходимости округлённое в меньшую сторону до ближайшего целого числа. Иногда, в дополнение к этим  $m+n$  игрокам в группе имеются также игроки, у которых вообще нет преимущества цвета. Эти игроки могут получить любой цвет, но, конечно, они, как правило, получают цвет меньшинства, так что они будут уменьшать количество игнорируемых преимуществ. На следующем шаге предположим, что можно создать максимум **МаксПар** пар. Среди них  $n+a$  пар могут удовлетворить оба преимущества цвета, в то время как в остальных  $x = \mathbf{MaxPairs} - n - a$  парах не учитывается одно преимущество цвета. Конечно,  $x$  не может быть меньше нуля (отрицательное число пар не имеет практического значения); таким образом, получаем окончательное и общее определение для  $x$ :  $x = \mathbf{max}(0, \mathbf{MaxPairs} - n - a)$ .

Обращаем внимание, что идеальное спаривание всегда имеет точно  $x$  проигнорированных преимуществ цвета, не больше и не меньше.

На самом деле, может быть ещё больше пар, в которых игрок не получает своё преимущество цвета из-за несовместимости, обусловленной абсолютными критериями, а также из-за “более сильных” относительных критериев. Таким образом, сначала предлагается создать минимально возможное число таких пар, но возможно придётся увеличить это число, чтобы обойти различные трудности спаривания.

Поскольку общая философия (голландской) системы ФИДЕ придаёт большее значение правильному выбору соперников, чем цвету, пары, содержащие игнорируемые преимущества цвета, как правило, будут созданы одними из первых\*.

\* Фактически перестановки меняют местами игроков, начиная с последних позиций подгруппы S2 и двигаясь вверх, в результате чего в начале процесса перестановки изменяются нижние пары группы, а верхние пары изменяются позже. Таким образом, пара с “проигнорированным цветом”, расположенная в нижней части варианта спаривания, имеет большую вероятность быть вскоре изменённой, чем аналогичная пара находящаяся в верхней части. Таким образом, идеальное спаривание верхних пар с “проигнорированным цветом” имеет определённно высокую вероятность. Кстати, можно также упомянуть, что игроки часто, похоже, беспокоятся о «цветных дублетах» (например, WWBB) и думают, что такие истории цвета чаще встречаются в (голландской) системе ФИДЕ, чем в других швейцарских системах жеребьёвки. Это не

совсем так. На самом деле таких историй обычно достаточно (и неизбежно) много во всех способах швейцарской жеребьевки, а в (голландской) системе ФИДЕ они могут появляться чаще всего в верхних парах группы с участием игроков высокого ранга, что делает их более заметными.

C.11 Сведите к минимуму количество игроков, которые не получают своё сильное преимущество цвета.

Только сейчас, доведя до максимума количество «хороших» пар, можно обратить внимание на удовлетворение как можно большего количества сильных преимуществ цвета.

Минимальное количество игроков, не получающих сильного преимущества цвета, обычно обозначаемое  $z$ , конечно, составляет часть общего числа  $x$  игнорируемых преимуществ цвета (см. комментарий к Статье C.10), поэтому  $z$  не больше  $x$ .

Например, пусть число соискателей белого цвета  $W_T$  больше, чем число соискателей чёрного цвета  $B_T$  (белый цвет назовём «цветом большинства»). Все игроки  $x$  будут соискателями белого цвета, и как можно больше из них должны иметь слабые преимущества цвета, в то время как остальные будут иметь сильные преимущества цвета\*. Следовательно, можно оценить  $z$  просто как разность между  $x$  и числом  $W_M$  соискателей белого цвета, имеющих слабое преимущество цвета, с очевидным условием, что  $z$  не может быть меньше нуля; следовательно

$$z = \max(0, x - W_M), \text{ если } W_T \geq B_T \text{ (белое большинство)}$$

$$z = \max(0, x - B_M), \text{ если } W_T < B_T \text{ (чёрное большинство)}$$

При тщательном выборе перестановок и/или обменов можно свести к минимуму число игнорируемых сильных преимуществ\*\*.

Однако по ряду причин количество игроков, которые не могут получить сильное преимущество, может быть больше.

\* Отметим, что в последнем туре некоторые абсолютные преимущества цвета лучших игроков или их соперников могут быть проигнорированы (см. Статьи C.8, C.9), так что часть  $x$  может представлять таких игроков. В этих случаях необходимо соответствующим образом пересмотреть логику.

\*\* Конечно, так как общее количество игнорируемых преимуществ цвета должно оставаться неизменным (их нельзя иметь меньше, и не хочется, чтобы их стало больше!), это может произойти только за счет такого же количества слабых преимуществ цвета. Краткий пример может пролить свет на этот вопрос. Рассмотрим группу  $\{1Bb, 2b, 3Bb, 4b\}$ , где  $x=2$ , но  $z=0$ . Последнее означает, что можно построить пары таким образом, что любая из них содержит не более одного сильного преимущества цвета, и фактически именно этот результат можно получить простой перестановкой.

Следующая группа критериев оптимизирует управление спущенными и поднятыми игроками, что является последним шагом на пути к идеальному спариванию.

C.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.

Правило C.04.1:е гласит, что в общем игроки должны встречаться с соперниками с одинаковыми очками. Это (конечно) лучше всего достигается путем спаривания каждого игрока в своей собственной группе. Однако бывают ситуации, в которых игрок не может быть спарен в своей группе, и тогда необходимо спустить его в следующую группу. Эти критерии ограничивают частоту, с которой такое

*событие может произойти с одним и тем же игроком, но они являются “очень слабыми критериями” в том смысле, что они почти последние, которые будут применяться, и почти первые, которые в случае необходимости будут игнорироваться.*

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.

*Здесь после каждого критерия, устанавливающего определённую защиту спущенных игроков, сразу же следует подобный критерий, устанавливающий ту же самую защиту для поднятых игроков.*

*Вследствие этого, имеется некоторая остаточная асимметрия в обработке; а именно, спущенные игроки несколько (чуть-чуть) более защищены, чем поднятые. Обратите внимание, что в некоторых других швейцарских системах соперники спущенных игроков не пользуются никакой защитой*

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..

*Четыре предыдущих правила минимизировали количество игроков, которые, будучи спущены (или подняты) в последних двух турах, могут снова получить спуск (или подъём) в этом туре. Тем не менее, эти правила не дают никакой специальной защиты ни игроку, который, будучи уже спущенным в группе (в этом туре), не может быть спарен и должен спускаться вниз снова, ни его сопернику. Такие игроки и их соперники, обычно называемые дважды спущенными, будут иметь большие разности очков, чем их товарищи, «однажды спущенные» игроки.*

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.

*Критерии C16 - C.19 пытаются предотвратить от дальнейшего спуска защищённых игроков, защитить которых уже один или более раз не удалось. Когда необходимо спустить несколько игроков вниз, надо пытаться, пока это возможно, выбрать тех игроков, которые не являются спущенными игроками. Однако иногда это невозможно, и приходится ещё раз спустить вниз несколько спущенных игроков. В этом случае необходимо, насколько это возможно, выбрать тех спущенных игроков, которые не защищены (или наименее защищены) из-за предыдущих спусков. Конечно, то же самое справедливо (почти) симметрично для соперников спущенных игроков.*

*Например, в свёрнутой последней группе (см. Статью А.9), содержащей большое количество игроков с различными очками, влияние этих правил заключается в том, что если имеются два возможных потенциально спущенных игрока, и только один из них защищён, надо пытаться спарить последнего с наименее возможной разностью очков\*.*

*\* Ещё одним примером является случай двух спущенных игроков с разными очками и защищённого резидента, который должен быть в паре с одним из этих двух спущенных игроков: резидент должен быть спарен со спущенным игроком, имеющим более низкие очки.*

## **D. Правила последовательного спаривания**

В этом разделе излагаются правила определения последовательности, в которой должны быть опробованы перестановки, обмены и обмены спущенных игроков, чтобы создавать варианты спаривания в правильном порядке. Общий основной принцип, как всегда, заключается в “минимальном возмущении” спаривания. Это означает, что всегда надо перемещать того игрока (или тех игроков), чьё перемещение вызовет наименьшее возможное отличие спаривания от “естественного”, обеспечивая в то же время наилучшее качество самого спаривания. Чтобы избежать недоразумений, следует иметь в виду, что любое изменение порядка в подгруппе S2 (перестановка) по определению предпочтительнее даже единичного обмена между подгруппами S1 и S2.

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,...).

*Использование парных идентификаторов на этом этапе может иногда приводить к путанице. Поэтому даём временные порядковые номера игрокам, как очень удобное средство для упрощения применения правил ниже.*

### **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)].

*Все перестановки сортируются или сравниваются на основе словарного (“лексикографического”) порядка, так что одна данная перестановка предшествует или следует за другой, если строка, образованная игроками ПНГ первой перестановки, предшествует или следует за строкой второй. Метод сравнения строк - тот же, что уже показан при сравнении PO\*.*

*Подгруппа S1 может иметь или не иметь такое же количество игроков, как подгруппа S2. Чтобы сравнение имело смысл, необходимо определить количество сравниваемых элементов каждой из двух строк ПНГ.*

*Для каждого элемента в подгруппе S1 (каждый из которых, конечно, представляет игрока) надо найти сопоставление. Поэтому подсчитываем количество N1 элементов в подгруппе S1, тогда как остальные игроки (на данный момент) не имеют значения.*

*Простой пример поможет прояснить ситуацию: рассмотрим однородную группу {S1=[1];S2=[2,3,4]}. Все возможные перестановки в подгруппе S2 (правильно отсортированной и включающей начальную подгруппу S2) :*

*[2,3,4]; [2,4,3]; [3,2,4]; [3,4,2]; [4,2,3]; [4,3,2]\*\*.*

*Так как надо спарить №1 с первым элементом из подгруппы S2, с первого взгляда очевидно, что [2,3,4] и [2,4,3] имеют один и тот же эффект\*\*\*; и то же самое сохраняется для [3,2,4] и [3,4,2]; и для [4,2,3] и [4,3,2]. Поэтому фактическая последовательность перестановок выглядит следующим образом (элементы в*

фигурных скобках "{...}" не имеют значения и на этом этапе игнорируются):

$[2]\{3, 4\}; [3]\{2, 4\}; [4]\{2, 3\}$

\* Подробнее см. комментарий к Статье С.6. Обратите внимание, что использование букв алфавита будет полностью эквивалентно цифрам, по крайней мере, для групп с менее чем 26 игроков. Однако, использование чисел допускает одинаковую обработку всех групп, независимо от количества содержащихся в них игроков.

\*\* Обратите внимание, что в очень простом случае, когда каждый ПНГ является одной цифрой, строка может рассматриваться как число, которое становится все больше и больше по мере перехода к каждой новой перестановке: 234, 243, 324, 342, 423, 432.

\*\*\* Конечно, эта равноценность никоим образом не общая, в данном случае она вызвана только тем, что рассматривался только один элемент!

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.

*Обмениваемые наборы, конечно, должны иметь одинаковый размер, потому что, если бы это было не так, надо было изменить размеры подгрупп 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).

*Однако, чтобы оценить "вес" изменения, необходимо учитывать не только размер обмениваемых наборов, но и выбор игроков. Для этого нужен набор критериев, учитывающих различные аспекты этого выбора. Целью, как всегда, является "минимальное возмущение", т.е., попытка создать пару, максимально похожую на естественную.*

Приоритет отдается обмену, имеющему:

a. наименьшее количество обмениваемых ПНГ (например, обмен только одного ПНГ лучше, чем обмен двух).

*Первый критерий - это, конечно, количество участников: чем меньше, тем лучше!*

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).

*С теоретической точки зрения все игроки в подгруппе S1 должны быть сильнее любого игрока подгруппы S2. Поэтому, когда нужно поменять местами двух игроков в подгруппах, пытаемся выбрать самого слабого игрока в подгруппе S1 и поменять его на самого сильного из подгруппы S2.*

*ПНГ используется для выбора игрока как можно более низкого ранга из подгруппы S1 и игрока как можно более высокого ранга из подгруппы S2, а затем они меняются местами, при этом предполагается, что более высокий ранг должен указывать на более сильного игрока.*

*Таким образом, разница между обмениваемыми номерами является (или, по крайней мере, должна быть) прямой мерой разницы в (оценочной) силе и поэтому*

*должна быть как можно меньше.*

- с. 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).

*Если два возможных варианта выбора игроков для обмена показывают одинаковую разницу в сумме их соответствующих ПНГ, выбирается вариант, который нарушает подгруппу S1 как можно меньше, т.е., тот, в котором игрок (с самым высоким ПНГ) из подгруппы S1 имеет более низкий ранг.*

*В примере 5-2 лучше, чем 4-3, потому что обмен № 5 лучше, чем обмен № 4. Точно так же (5, 4, 1) является лучшим выбором, чем (5, 3, 2), потому что обмен № 4 лучше, чем обмен № 3\*.*

*\* Иногда, как это происходит в приведённом выше примере, можно в конечном итоге обменять игрока более высокого ранга в качестве побочного эффекта вынужденного обмена на игрока возможно самого низкого ранга. Чтобы понять это, надо помнить, что происходит обмен не "нескольких одиночных игроков", а целого набора их, и надо просто решить, лучше или хуже один набор, чем другой. В этом случае (5, 4, 1) лучше, чем (5, 3, 2), поэтому обменивается успешный игрок № 1, так как это средство обмена № 4, а не № 3.*

- 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).

*Наконец, оптимизировав разницу в рангах и возмущение в подгруппе S1, можно оптимизировать возмущение и в подгруппе S2.*

*В отличие от подгруппы S1, сейчас надо попытаться обменять возможно самый низкий ПНГ. Поэтому 6-9 лучше, чем 7-8, потому что обмен № 6 лучше, чем обмен № 7 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.

*Здесь изменяется состав набора спариваемых спущенных игроков. Конечно, это изменение может произойти только при  $M1 < M0^*$ , потому что только в этой ситуации существуют подвешенные игроки. Это означает, что надо выбрать, каких спущенных игроков исключить из спаривания. Иногда решение лёгкое, например, может быть несколько несовместимых спущенных игроков, и тогда не может быть выбора вообще\*\*.*

*\* См. Статью В.1.*

*\*\* Напоминаем, что из-за критерия С.7 спущенные из предыдущей группы (т.е. спущенные игроки текущей группы) игроки уже были оптимизированы. Таким образом, если здесь имеется несовместимость, значит, альтернативы нет вообще. Следовательно, нет возврата к предыдущей группе («отступление»).*

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.

*Если есть выбор, начинаем с попытки спарить как можно больше спущенных игроков и игроков как можно более высокого ранга [Статья В.2]. Если необходимо изменить этот начальный состав, надо применить обмен спущенных игроков. Следующие критерии позволяют определить приоритет среди всех возможных обменов. Отметим что этот результат достигается путём проверки состава новой подгруппы S1, а не подвешенных игроков.*

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).

*Для поспешного читателя может показаться, что спаривание игрока с более низкими очками даст более низкую разность очков и, следовательно, более низкую РО. Конечно, это определённно неправильно! При переводе игрока с более высокими очками в группу подвешенных игроков, этот игрок будет спускаться, следовательно, соответствующая РО, которая рассчитывается с искусственным значением, определённым в Статье А.8, будет очень высокой. Чтобы свести к минимуму РО, подвешенных игроков должно быть минимальное количество, и у них должны быть как можно более низкие очки. Следовательно, соответствие критерию С.6, который предписывает нам минимизировать РО, автоматически удовлетворяет и этому критерию.*

*Также обращаем внимание, что количество обмениваемых игроков не так уж и важно. Например, рассмотрим подгруппу S1 с тремя игроками и группу с двумя подвешенными игроками: в некоторых случаях обмен двух игроков более низкого ранга может дать лучшие результаты, чем обмен только одного игрока более высокого ранга.*

- b. самое низкое лексикографическое (отсортированное по возрастанию) значение ПНГ.

*Надо стремиться соответствовать этому критерию. Если игроки имеют одинаковое количество очков, необходимо выбирать игроков более низкого ранга. Это легко сделать, сравнив группы игроков, которые вошли в подгруппу S1 после обмена, точно так же, как это делалось в предыдущих случаях.*

Каждый раз, когда сортировка будет создана, любое применение соответствующих правил D.1, D.2 или D.3 будет выбирать новый объект в порядке сортировки.

*Если повезет, то первая попытка перестановки, обмена или обмена спущенных игроков даст желаемый результат. Однако, часто приходится сделать несколько попыток, пока не получим успешную. В этом случае необходимо следовать порядку (последовательности), установленному тремя вышеприведёнными правилами.*

*В идеале надо начинать с установления полного перечня всех возможных преобразований (будь то перестановки или обмена любого вида), перебирая список правил D.1, D.2 или D.3 (в случае необходимости), а затем пробуя одно за другим, пока не найдётся первое полезное преобразование\*.*

*\* В обычной практике обмена и перестановки пробуются вместе (вероятно, при каждом обмене пробуются одна или несколько перестановок). Во избежание ошибок рекомендуется пометать последнее преобразование (каждого вида), чтобы при следующей попытке быть уверенным, какой элемент последовательности является следующим.*

**Е. Правила распределения цвета****Начальный цвет**

Это цвет, определяемый жребием, перед первым туром.

*Начальный цвет не относится к какому-либо конкретному игроку. Фактически это параметр турнира, единственный параметр, определяемый жребием! Он позволяет назначить правильный цвет каждому игроку, у которого ещё нет преимущества цвета.*

Для каждой пары (с нисходящим приоритетом):

Е.1 Предоставьте оба преимущества цвета.

Е.2 Предоставьте более сильное преимущество цвета. Если оба показателя являются абсолютными (лучшие игроки, см. Статью А.7), предоставьте более широкую разность цветов (см. Статью А.6).

*Когда речь идет о двух абсолютных преимуществах цвета, правило Е.2 учитывает также разность цветов (см. Статью А.6) игроков. Конечно, это может произойти только для лучших игроков, и, следовательно, только в последнем туре (в предыдущих турах спаривание конфликтующих абсолютных преимуществ цвета не допускается!). Рассмотрим пример двух лучших игроков с одинаковыми абсолютными преимуществами цвета и следующими историями цветов:*

1: WWW

2: BBW BWW

*Здесь, игрок № 1 имеет разность цветов  $C_D = +2$ , а игрок № 2 имеет  $C_D = 0$ . Таким образом, пытаясь уравнять разность цветов, назначим игроку № 1 его преимущественный цвет.*

*Обратите внимание, что это правило распространяется только на пары, в которых оба игрока имеют абсолютное преимущество цвета, а во всех остальных случаях правило не применяется, например, в паре:*

1: BWWWBWW (сильное преимущество цвета,  $C_D = +1$ )

2: BBWBWW (абсолютное преимущество цвета,  $C_D = 0$ )

*должно быть удовлетворено абсолютное преимущество цвета, независимо от того, насколько велика разность цветов.*

Е.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.

*Чтобы правильно управлять назначением цвета, когда один или оба игрока пропустили одну или несколько партий, часто приходится сравнивать истории цветов с помощью правила С.04.2:D.3.*

*Например, в сравнении историй цветов двух игроков последовательность == WB эквивалентна BWWB и WBWB (но последние две не эквивалентны друг другу!).*

Е.4 Предоставьте преимущество цвета игроку более высокого ранга.

*На этот момент стоит обратить особое внимание: при прочих равных условиях игрок более высокого ранга получает не белый, а свой преимущественный цвет!*

Е.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.В/С (стартовый список/ позднее включение в турнир).

*К этому моменту у обоих игроков пары нет преимуществ цвета. Поэтому для распределения цвета между игроками используем начальный цвет, определённый жребием до начала турнира.*

*Конечно, это правило всегда будет использоваться в первом туре (при получении обычных результатов\*), но оно будет полезно и в последующих турах при жеребьёвке двух игроков, не игравших в предыдущих турах (например, при позднем вступлении в турнир или поражении из-за штрафа).*

*Необходимо помнить, что игроки, фактически вступающие в турнир только в данном после первого туре и, следовательно, не участвовавшие в жеребьёвке предыдущих туров, на самом деле не существуют, даже если (казалось бы) перечислены в списке игроков. Поэтому нельзя ожидать, что все "нечётные" и "чётные" игроки получают тот же цвет, как обычно (т.е., как это было бы в "идеальном" турнире).*

*На самом деле такие поздние вступления в турнир могут оказывать различное влияние на номера жеребьёвки, в зависимости от того, как они обрабатываются.*

*Если вставить всех игроков в список прямо с самого начала, то номера пар не изменятся в последующих турах, но при жеребьёвке первого тура отсутствующих игроков придется "пропустить". Например, если игрок №12 не собирается играть в первом туре, то игроки №13, № 15 и так далее, которые, казалось бы, должны получить начальный цвет, на самом деле будут иметь противоположный цвет; в то время как игроки № 14, № 16 и так далее получают начальный цвет.*

*Если же, наоборот, вставить нового игрока только тогда, когда он действительно входит в турнир, для него надо найти правильное место. Поэтому при размещении новой записи у всех последующих игроков будут изменены их номера жеребьёвки. Например, если вновь вставленный игрок получает № 12, предыдущий № 12 (у которого был цвет, противоположный начальному цвету) теперь будет № 13; и так далее для всех последующих игроков.*

*\* Обратите внимание, что если используется система ускоренной жеребьёвки, то обычное чередование цветов нарушается, если первая очковая группа не содержит нескольких игроков, номера которых кратны четырём.*

# ПРИМЕР ТУРНИРА ПО (ГОЛЛАНДСКОЙ) СИСТЕМЕ ФИДЕ С.04

(с бакинскими правилами 2016 г.)

Марио Хелд (член Комиссии систем и программ жеребьёвки ФИДЕ)

## **1. ВВЕДЕНИЕ**

В помощь желающим улучшить свои знания о швейцарской (голландской) системе жеребьёвки ФИДЕ или познакомиться с ней поближе в этой главе приведён пошаговый пример процедуры жеребьёвки шеститурового швейцарского турнира с помощью этой системы.

*Швейцарская (голландская) система жеребьёвки ФИДЕ, названная по её разработчику и организатору голландскому Международному Арбитру Герту Гессену, была принята ФИДЕ в 1992 г. Её правила кодифицированы в Руководстве ФИДЕ, доступному на [www.fide.com](http://www.fide.com).*

Во время Конгресса ФИДЕ в Абу-Даби 2015 г., правила швейцарской (голландской) системы ФИДЕ были частично изменены и переработаны во избежание непонимания некоторых моментов и исправления некоторого специфического поведения в определённых ситуациях, чтобы таким образом получить лучшую жеребьёвку в некоторых случаях. На следующем Конгрессе в Баку 2016 г. швейцарские правила были полностью переработаны с целью сделать их понятнее и проще, но на этот раз без введения поведенческих изменений.

*Подробнее об изменениях см. Протокол Конгресса Абу-Даби 2015 г. на сайте Комиссии швейцарских систем жеребьёвки и программ <http://pairings.fide.com>.*

Для того чтобы следить за процессом в приведённом примере требуется только общее знание (голландской) системы ФИДЕ, но рекомендуется держать под рукой копию правил.

Теплая и искренняя благодарность Международному Арбитру Роберто Ричча за его ценную и терпеливую работу технического рецензента и множество полезных предложений.

**Примечание:** Чтобы помочь читателю, в тексте содержится много ссылок на соответствующие нормативные акты. Эти ссылки на литературу печатаются курсивом в квадратных скобках “[ ]”, например, ссылка С.04.2:В.1] относится к Руководству ФИДЕ, Книга С: "Общие правила и рекомендации для турниров", Регламент 04: "Швейцарские правила ФИДЕ", Раздел 2: "Общие правила обработки", пункт (В), пункт (1). Поскольку значительная часть ссылок будет сделана на раздел С.04.3: "(Голландская) система ФИДЕ", ссылка просто указывает на соответствующую статью или подраздел, например, [А.7.В] означает пункт (b) статьи (7) раздела (А) этих Правил. Все правила можно загрузить с веб-сайта ФИДЕ ([www.fide.com](http://www.fide.com)).

## 2. ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Предварительный этап турнира состоит в основном в подготовке списка участников. Для этого отсортируем всех игроков в порядке убывания очков, рейтинга ФИДЕ и званий ФИДЕ [С.04.2:В]. Игроки, имеющие одинаковые очки, рейтинги и звания обычно сортируются в алфавитном порядке, если только регламентом турнира явно не предусмотрено другой порядок сортировки.

*Конечно, в начале турнира все игроки имеют ноль очков, если не используется ускоренная жеребьёвка.*

*Звания ФИДЕ в порядке понижения GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM и WCM, далее все игроки, не имеющие звания [С.04.2:В.3. b].*

Здесь возникает первая проблема. Голландская система ФИДЕ принадлежит к группе швейцарских систем с контролируемым рейтингом. Это означает, что результаты жеребьёвки *очень сильно* зависят от рейтинга игроков; следовательно, чтобы получить надлежащую жеребьёвку тура, рейтинги игроков *должны* быть правильными, т.е., они должны правильно представлять силу каждого игрока. В связи с этим Правила требуют *тщательно проверять все рейтинги*, и если игрок не имеет рейтинга, делать оценку по возможности точнее [С.04.2:В.1]. Если игрок имеет национальный рейтинг, но не имеет рейтинга ФИДЕ, можно преобразовать национальный рейтинг в эквивалентное значение, в некоторых случаях напрямую, в других - с помощью соответствующих формул. Если игрок не имеет никакого рейтинга, его сила, как правило, оценивается в соответствии с текущей практикой и национальными правилами.

*"Швейцарские Системы с Контролируемым Рейтингом" принадлежат к более общему классу "Контролируемые (или Рассеиваемые) Швейцарские Системы", в которых начальный стартовый список не является случайным или определённым по жребию, а сортируется в соответствии с заданными правилами.*

После подготовки списка, как указано выше, можно присвоить каждому игроку его стартовый номер, который на данном этапе является только *предварительным*. Если допускается подключение к турниру в последующих турах дополнительных игроков, необходимо будет пересортировать список и, следовательно, назначить новые и отличные от предварительного стартового номера [С.04.2: С.3].

*Иногда игрок может быть зарегистрирован с неправильным рейтингом, который необходимо исправить (это также необходимо для обчёта рейтинга). В таких случаях номера стартового списка могут быть переназначены, но только в первых трёх турах; начиная с четвёртого тура, номера стартового списка не изменяются, даже если данные игроков должны быть скорректированы [С.04.2:В.4].*

В нашем турнире участвуют 14 игроков, правильно отсортированный в соответствии с [С.04.2:В] список которых показан ниже.

Возможно, что из-за немного спорного (но тем не менее почти универсального) языкового соглашения, говорят, что игроки, которые стоят первыми в этом списке (игроки "более высокого ранга") имеют *наивысшие* стартовые номера, в общем, номер 1 выше, чем 14... Это немного странно, но со временем это становится привычным.

Количество туров устанавливается регламентом турнира, и *не может быть изменено после начала турнира*. Заметим, что это число находится или должно быть в тесной связи с количеством игроков, потому что в турнире по швейцарской системе можно с

достаточными основаниями определить победителя, только если количество игроков N меньше или в крайнем случае равно 2 в степени T, где T - количество туров:  $N \leq 2^T$ .

Как правило, каждый дополнительный тур позволяет правильно определить ещё одно место в итоговой таблице: например, при 7 турах можно определить сильнейшего игрока (и, следовательно, игрока, который заслуживает того, чтобы выиграть) в лучшем случае среди 128 игроков, в то время как второе место можно правильно выбрать только среди 64 игроков, и третье место – только, если в лучшем случае будет 32 игрока\*. Таким образом, обычно рекомендуется проводить на один или два тура больше теоретического минимума: например, для турнира с 50 игроками 8 туров являются достаточными, 7 – приемлемыми, тогда как, строго говоря, турнир с 6 турами (которые являются "едва достаточным минимумом" по отношению к количеству игроков) был бы нежелательным\*\*.

Стартовый номер	Игрок	Звание	Рейтинг
1	Алиса	GM	2500
2	Бруно	IM	2500
3	Карла	WGM	2400
4	Давид	FM	2400
5	Элоиза	WIM	2350
6	Финн	FM	2300
7	Джорджия	FM	2250
8	Кевин	FM	2250
9	Луиза	WIM	2150
10	Марко	CM	2150
11	Ненси	WFM	2100
12	Оскар	-	2100
13	Патриция	-	2050
14	Роберт	-	2000

\* Это верно только если игрок самого высокого ранга заканчивает каждую игру победителем. На практике появляются такие различные результаты, как ничьи, штрафы и так далее, которые изменяют ситуацию.

\*\* Конечно, это всего лишь теоретическая точка зрения. На практике многие турниры состоят из 5 туров, потому что это лучше, что можно предложить на выходные дни. Таким образом, определение игроков, которые закончат турнир в выигрышных позициях итоговой турнирной таблицы должно быть возложено на тай-брейк, который поэтому должен быть выбран с особой тщательностью.

Предварительный этап заканчивается возможной подготовкой "карточек для жеребьёвки", очень полезного подспорья для проведения ручной жеребьёвки. Они являются своего рода персональной карточкой, заголовок которой содержит персональные данные игрока (ФИО, дату и место рождения, ID, звание, рейтинг и возможно дополнительные полезные данные) и, конечно, номер жеребьёвки игрока. Таблица карточки состоит из набора строк, по одной для каждого тура, в которых записываются все результаты жеребьёвки [соперник, цвет фигур, статус (подъём/спуск)], результат игры и набранные очки, коэффициент прогресса. Карточки могут быть изготовлены различными

(GM) MANZONI Alessandro  
2650

1

ITA 251260 ID 123456/ FIDE 890123

Тур	Соперник	Цвет	Статус	Рез-т	Очки
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

способами, при условии, что их можно легко читать и использовать. Типичный пример карточки показан выше.

Основным преимуществом карточек для жеребьёвки является то, что можно разложить их на столе, легко и быстро сортируя их по рангу, перекладывая и спаривая их. Во всяком случае в настоящее время реальное использование карточек для жеребьёвки стало довольно редким, потому что от арбитра очень редко требуется проводить жеребьёвку вручную с нуля, но не редкость, когда несчастливый игрок просит подробно объяснить её, так что арбитр должен оправдать уже сделанную жеребьёвку (как правило, выполненную с помощью компьютерной программы). После небольшой практики такое объяснение можно дать непосредственно по турнирной таблице, которая в данном случае должна содержать все необходимые данные, почти такие же, как на карточках для жеребьёвки.

Теперь по жребию назначим начальный цвет [см. Раздел E]. Этим определяется назначение цвета в первом туре всем игрокам [A.6.d, E.5]. После этого можно, наконец, начать жеребьёвку первого тура. Предположим, что маленький ребёнок, не участвующий в турнире, вытащил начальный цвет белый.

*Некоторые арбитры, неверно истолковывая жребий, назначают цвет по своему усмотрению. Следует подчеркнуть, что Правила явно требуют определять цвет жребием (что, кстати, может быть центром хорошей церемонии открытия).*

### **3. ПОДГОТОВКА ПЕРВОГО ТУРА**

В системе Дубова и в голландской швейцарской системе правила подготовки первого тура описаны несколькими отличающимися способами, но результаты жеребьёвки всегда одинаковы. Далее список участников, упорядоченный как описано выше, разделяется на две подгруппы S1 и S2; первая включает в себя первую половину списка участников, округлённую вниз, тогда как вторая включает в себя вторую половину списка, округлённую вверх [A.6]:

*Когда количество игроков нечётное, в подгруппе S2 будет на одного игрока больше, чем в подгруппе S1.*

$$\begin{cases} S1 = [ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ] \\ S2 = [ 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ] \end{cases}$$

*Поскольку для жеребьёвки имена несущественны, отныне будем указывать только собственные номера жеребьёвки игроков.*

Теперь спариваем первого игрока из S1 с первым игроком из S2, второго из S1 со вторым из S2 и так далее, получая таким образом (неупорядоченные) пары {1-8, 2-9, 3-10, 4-11, 5-12, 6-13, 7-14}. Так как это первый тур, и если нет какой-то особенной причины поступить иначе\*, то прекращаем жеребьёвку, тогда для завершения процесса жеребьёвки теперь надо просто присвоить каждому игроку соответствующий цвет фигур.

*\* Например, в определённых соревнованиях могут быть особые правила или причины для того, чтобы исключить совсем или только в первом туре (первых турах) встречи игроков или команд из одной федерации или клуба, но, конечно, такие случаи обычно происходят только в крупных международных турнирах, чемпионатах, на Олимпиадах и так далее, в то время как в "нормальной" турнирной*

*практике ничего подобного нет.*

Так как ни один игрок не имеет преимущество цвета, всё распределение цвета регулируется в [E.5]. Следовательно, в каждой паре игрок более высокого ранга (который приходит из S1) получает начальный цвет, если его номер жеребьёвки нечётный, и получает противоположный цвет, если его номер жеребьёвки чётный. Таким образом, игроки 1, 3, 5 и 7 получают начальный цвет, который был выбран белым, в то время как игроки 2, 4, 6 получают цвет, противоположный начальному, чёрный.

Соперники каждого игрока из S1 получают по необходимости цвет, противоположный по отношению к своим оппонентам; таким образом, полное жеребьёвка будет иметь вид:

<b>1: 1 - 8</b>	<b>4: 11 - 4</b>	<b>7: 7 - 14</b>
<b>2: 9 - 2</b>	<b>5: 5 - 12</b>	
<b>3: 3 - 10</b>	<b>6: 13 - 6</b>	

Перед публикацией жеребьёвки надо привести её в порядок [C.04.2:D.9] в соответствии со следующими критериями: 1) очки игрока более высокого ранга в паре, 2) сумма очков обоих игроков, 3) ранг игрока более высокого ранга согласно стартовому списку [C.04.2:B]. В подавляющем большинстве случаев голландская система ФИДЕ формирует жеребьёвку уже в правильном порядке (но всегда надо проверить).

Наконец жеребьёвка готова к публикации. Но до этого надо снова проверить её ещё раз с крайней тщательностью, так как опубликованная жеребьёвка не может быть изменена [C.04.2:D.10], за исключением случая, когда два игрока должны снова играть друг с другом.

*См. также в связи с этим Руководство ФИДЕ 05: "Турнирные Правила ФИДЕ", Статья 7.4.*

В случае ошибки (неправильный результат игры, игра неправильным цветом, неправильный рейтинг ...) корректировка повлияет только на предстоящую жеребьёвку и только тогда, когда об ошибке сообщено к окончанию следующего тура, после которого она будет принята во внимание только с целью обчёта рейтинга [C.04.2:D.8]. Это означает, что в таком случае турнирная таблица будет включать неправильный результат, как если бы он был правильным!

Обратите внимание, что это правило явно запрещает формирование новой жеребьёвки, о чём довольно часто просят игроки в случае ошибки.

Последнее, что нужно сделать (и это также может быть сделано в то время, когда все участники играют), это подготовить турнирную таблицу, в которой будет отображаться жеребьёвка и результаты каждого игрока. При отказе от использования карточек для жеребьёвки, как в нашем случае, таблица должна также содержать любую другую соответствующую информацию, необходимую для подготовки жеребьёвки следующих туров.

Для каждой партии необходимо указывать, по крайней мере, соперника, цвет фигур и результат - выбор символов для этого свободен, пока они понятны, однозначны и постоянны. Здесь каждая жеребьёвка отображается с помощью группы символов,

состоящих из стартового номера соперника, следом за ним буква, обозначающая цвет фигур (В для "чёрных", W для "белых"); далее могут быть некоторые дополнительные "полезные" символы, и, наконец, результат игры ("+", "=" или "-", с очевидным значением).

Несыгранные партии обозначаются по-разному, в зависимости от их природы: ОИВ обозначает освобождение от игры при жеребьёвке (bye), (за которое в результате тура указывается 1 очко, "Выигрыш"), тогда как ОИН (в результате тура ½ очка, "Ничья") или ОИП (в результате тура 0 очков, «Поражение») указывает на объявленное освобождение от игры. В случае штрафа (а именно, запланированная партия не была сыграна), будет использоваться "+000" для присутствующего игрока и "-000" для отсутствующего. Так как здесь карточек для жеребьёвки нет, наша таблица будет также показывать набранные игроками очки, что поможет при жеребьёвке (а также при подготовке промежуточных турнирных таблиц).

После сбора результатов всех партий можно приступить к жеребьёвке следующего тура.

<b>1</b>	<b>1 (0.0) - 8 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>2</b>	<b>9 (0.0) - 2 (0.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>3</b>	<b>3 (0.0) - 10 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>4</b>	<b>11 (0.0) - 4 (0.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>5</b>	<b>5 (0.0) - 12 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>6</b>	<b>13 (0.0) - 6 (0.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>7</b>	<b>7 (0.0) - 14 (0.0)</b>	<b>1-0</b>

#### **4. ВТОРОЙ ТУР (ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ИГРЫ, ПЕРЕСТАНОВКИ, СПУСКИ И ПОДЪЁМЫ)**

Турнирная таблица после первого тура:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки										
Алиса	1	8W+	1.0										
Бруно	2	9B+	1.0										
Карла	3	10W+	1.0										
Давид	4	11B=	0.5										
Элоиза	5	12W+	1.0										
Финн	6	13B+	1.0										
Джорджия	7	14W+	1.0										
Кевин	8	1B-	0.0										
Луиза	9	2W-	0.0										
Марк	10	3B-	0.0										
Ненси	11	4W=	0.5										
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП									
Патриция	13	6W-	0.0										
Роберт	14	7B-	0.0										

Игрок 12 (Оскар) сообщил заранее, что он не сможет играть во втором туре, таким образом, *он не должен участвовать в жеребьёвке [С.04.2: D.4]* и получит ноль очков\*: поэтому в турнирной таблице поставлено ОИП. В этом туре будет нечётное количество игроков, следовательно, игрок, который в итоге останется без пары, получит “освобождение от игры при жеребьёвке” (ОИВ): одно очко\*\*, без соперника, без цвета [А.5,С.04.1:с].

\* Обратите внимание, что регламент турнира может предусматривать другой результат [С.04.2: D.4].

\*\* Обычный результат для игрока, который получает ОИВ, это результат победы (чаще всего одно очко). Однако регламент турнира может предусматривать и другой результат.

### Очковые группы и группы спаривания

Теперь игроки имеют разное количество очков, а основной принцип всех систем жеребьёвки турниров по швейцарской системе заключается в том, что *жеребьёвка должна проводиться для игроков, имеющих как можно более близкое количество очков [С.04.1:Е]*. Для достижения этого результата будем сортировать игроков в соответствии с их очками. Для этого определим понятие очковой группы, которая представляет собой группу игроков, которые в данном туре имеют одинаковое количество очков [А.3].

*Возможна конкретная ситуация, в которой определяется “Специальная Свёрнутая Очковая Группа” (ССОГ для краткости), которая представляет собой очковую группу, содержащую игроков с различными очками [А.9]. Не будем обсуждать ССОГ сейчас, но позже рассмотрим такие группы в турнире.*

Очковая группа является основным компонентом группы (спаривания), которая представляет собой набор игроков, которые должны быть спарены между собой. Группа спаривания, содержащая только очковую группу (т.е., все игроки в ней имеют одинаковые очки) называется однородной. Жеребьёвка обычно происходит в сторону уменьшения очков, одновременно в одной очковой группе, от верхней группы (т.е., соответствующей максимальному количеству очков) до нижней (соответствующей минимальному количеству очков), следовательно, первая задача при жеребьёвке тура — это разделение игроков на очковые группы.

На практике довольно часто происходит, что один или несколько игроков в группе спаривания не могут получить пару в пределах своей собственной группы. Эти игроки перемещаются вниз, присоединяясь к следующей очковой группе; поэтому в этой группе спаривания они называются спущенными игроками.

Следующая очковая группа вместе со спущенными игроками образуют следующую группу спаривания, содержащую игроков с различными очками, и поэтому она называется неоднородной группой спаривания.

Такие группы должны обрабатываться несколько отлично от однородных групп, так как некоторые игроки будут встречаться с соперниками, имеющими отличное от них количество очков; такие игроки называются “поплавками”. Игрок, который переместился из предыдущей группы спаривания (т.е., имеющий более высокие очки),

называется спущенным игроком [A.4], тогда как его соперник обычно считается "поднятым игроком".

Сначала разделяем игроков на группы в соответствии с их очками, формируя таким образом различные очковые группы [A.3]. Затем эти группы, как уже упоминалось, будут обработаны ("разбиты на пары") поодиночке. Всегда сначала рассматривается самая верхняя очковая группа, содержащая игроков самого высокого ранга; в этом туре они имеют одно очко: это {1, 2, 3, 5, 6, 7}. В следующей очковой группе, образованной игроками, имеющими пол-очка, содержатся {4, 11}. В последней очковой группе игроки, имеющие ноль очков: {8, 9, 10, 13, 14}.

*Пожалуйста, обратите внимание, что эта очковая группа не содержит игрока 12, который не должен быть в жеребьёвке (из-за его объявленного отсутствия).*

### Параметры жеребьёвки

Теперь пришло время начать реальную жеребьёвку. Так как это впервые, проведём детальную систематическую обработку. Затем, по мере продвижения по турниру, сосредоточимся на более приземлённых задачах, чтобы подробно остановиться только на наиболее интересных из них.

Начнем с первой группы спаривания, которая состоит из первой очковой группы. Первым шагом является определение некоторых важных параметров группы [B.1]. Первый параметр - количество **М0** перемещаемых вниз игроков, определяется очень просто: так как это самая первая группа, то спущенных игроков вообще не может быть, следовательно,  $M_0=0$ . Поскольку нет спущенных игроков для спаривания, и  $M_1=0$ .

Второй параметр **МаксПар** или количество пар, которые будут созданы в группе. Нет простого способа определить это число. На самом деле, его надо "предвидеть", но "натренированное предположение" обычно позволяет оценить его достаточно точно и надежно.

Сначала надо учесть, что количество пар не может быть больше половины количества игроков, что является "абсолютным теоретическим максимумом" количества создаваемых пар. Однако фактическое число пар может быть меньше этого по нескольким причинам:

- Могут быть игроки, которые по каким-либо причинам не могут играть ни с одним другим игроком в группе\*. Такие игроки называются несовместимыми\*\* (здесь таких нет).

\* Спарить такого игрока в группе невозможно, поэтому игрок не может не уйти, что означает спуститься в следующую группу.

\*\* Во втором туре каждый может сыграть практически со всеми, следовательно, здесь обычно нет несовместимых игроков, за исключением случаев, когда возникают особые обстоятельства, такие как уже упомянутые (см. комментарий стр. 149).

- Иногда бывает, что в группе есть определённые игроки, которые "соревнуются" за одного и того же соперника(ов) таким образом, чтобы любого, но не всех их, можно спарить. Эта ситуация обычно называют "полу-(не)совместимость" или "отдельная совместимость".

*Рассмотрим, например, группу {1, 2, 3, 4}, в которой игроки 1, 2 и 3, могут играть только с игроком 4. Здесь нет несовместимых игроков: можно спарить любого из них, но нельзя спарить их всех.*

- При некоторых обстоятельствах в следующей группе может потребоваться, чтобы некоторые поправки были перемещены в неё, чтобы сделать спаривание возможным. Рассмотрим эту проблему позже.

В этой группе задача довольно проста: есть шесть игроков, и нет несовместимых любого рода (это слишком ранняя стадия турнира). Таким образом, можно уверенно предположить, что будут созданы три пары.

### Преимущества цвета

Каждый игрок, сыгравший хотя бы одну партию, имеет преимущество цвета (или ожидаемый цвет). Для его определения сначала надо найти разность цветов  $C_D$ , которая является просто разностью между количеством  $W$  действительно сыгранных туров, в которых участник играл белыми, и количеством  $B$  таких же туров, в которых он играл чёрными:  $C_D = W - B$  [A.6]. Эта разность будет положительной для участника, который чаще играл белыми, и отрицательной, если он чаще играл чёрными, тогда как она равна нулю, если цвета "сбалансированы", что является идеальной ситуацией для того, чтобы жеребьёвка по возможности была исполнена соответствующим образом.

Преимущество цвета определяется следующим образом:

- игрок имеет абсолютное преимущество цвета [A.6.a], когда  $C_D > 1$  или  $C_D < -1$ , то есть, когда он играл одним цветом (по крайней мере) на два раза больше, чем другим, или, когда он играл одним и тем же цветом в течение двух туров подряд. Преимущество принадлежит тому цвету, который он получил меньшее количество раз, или соответственно цвету, который он не получил в двух последних партиях. В любом случае игрок *должен* получить надлежащий цвет (необходимо сразу же записать его на карточке для жеребьёвки или в турнирной таблице). *Единственное исключение может быть сделано в последнем туре для игрока, набравшего более половины максимально возможных очков* (таких называют "успешными игроками", см. [A.7]), *или для его соперника [C.3]:* в этом случае действительно на кону могут быть высшие места в турнире, и поэтому жеребьёвка игроков с одинаковым количеством очков особенно важна. Во всех остальных случаях преимущество цвета должно быть соблюдено, и точка. Это абсолютный критерий, и для того чтобы удовлетворить его, игроки при необходимости могут быть спущены или подняты.

*Обратите внимание, что всегда имеется в виду только фактически сыгранные партии: цвет, назначенный для партии, которая не состоялась, не имеет значения, и должен быть проигнорирован.*

- Игрок имеет сильное преимущество цвета [A.6.b], когда  $C_D = \pm 1$  (т.е. когда он имел один цвет на один раз больше другого), преимущество будет, конечно, за цветом, который он получил меньшее число раз [C.04.1.h.1].

- Если  $C_b = 0$ , то игрок имеет слабое преимущество цвета [A.б.с] по отношению к цвету, который он имел в предыдущем туре, с тем, чтобы чередовать цвета в своей истории [C.04.1.h.2].

*"История цвета" игрока это последовательность цветов, полученных им в предыдущих турах.*

- Наконец, участник, который не сыграл ещё ни одной партии ("позднее включение в турнир", или игрок получил освобождение от игры в первом туре, или он был вовлечён в несыгранную партию) не имеет преимущества цвета [A.б.d] и получит цвет, противоположный цвету, назначенному его сопернику.

При необходимости сильным и слабым преимуществами цвета можно пренебречь, так что игрок может также получить цвет, противоположный предпочтительному для него. Однако, в таких случаях этот игрок получает абсолютное преимущество цвета для следующего тура.

В процессе жеребьёвки необходимо держать под рукой данные о преимуществе цвета для каждого игрока. Чтобы избежать использования еще одной таблицы, будем временно записывать все преимущества цвета в турнирную таблицу, в столбец, связанный с жеребьёвкой тура (когда придёт время опубликовать жеребьёвку, преимущества цвета больше не понадобятся).

Теперь необходимо создать обозначения для указания различных преимуществ цвета.

- Строчные "w" или "b" обозначают слабое преимущество цвета.
- Пара символов "Ww" или "Bb" обозначают сильное преимущество цвета.
- Прописные "W" или "B" обозначают абсолютное преимущество цвета.
- Прописная буква "A" обозначает игрока, у которого нет преимущества цвета (когда это случается; в этом турнире таких игроков нет).

*Следует отметить, что использованные здесь обозначения далеко не универсальны, и в других документах могут использоваться совершенно различные обозначения.*

Теперь надо определить преимущество цвета для каждого игрока, исследуя историю цвета игрока во всех предшествующих действительно сыгранных партиях.

Так как проводится жеребьёвка чётного тура, любой участник, не пропустивший ни одной игры, сыграл нечётное количество партий. Следовательно, у всех игроков только сильное преимущество цвета (это слишком ранняя стадия турнира для того, чтобы уже иметь абсолютное преимущество цвета), что указывается в группе определёнными выше символами сразу после номера спариваемого игрока: [1Bb, 2Ww, 3Bb, 5Bb, 6Ww, 7Bb].

Как уже подсчитано, МаксПар (или максимальное количество пар) для этой группы равно трём. Теперь надо проверить, сколько из этих пар не сможет полностью удовлетворить преимущество цвета: здесь два игрока ожидают белый цвет и четыре ожидают чёрный. Из трёх пар, по крайней мере, одна обязательно будет включать двух игроков, которые оба ожидали чёрный цвет. Следовательно, один игрок получит цвет, отличающийся от своего преимущественного. Минимальное количество пар, содержащих игнорируемое преимущество, обычно обозначают  $x$ . При идеальном спаривании количество игнорируемых преимуществ цвета будет равно  $x$ . Это число

можно вычислить достаточно легко, взяв целую часть половины разницы между количеством игроков, ожидающих белых, и количеством игроков, ожидающих черных. Любое количество игроков без какого-либо преимущества будет засчитываться как имеющие такое же преимущество, как и меньшинство (но здесь таких игроков нет). По необходимости будем рассматривать любое спаривание, содержащее  $x$  пар с игнорируемыми преимуществами, как идеальное (иметь меньше просто невозможно). Однако не будет приниматься никакое спаривание, содержащее таких пар больше, чем  $x$ , если, конечно, это не неизбежно [С.10].

В данном случае имеем  $W=2$ ,  $B=4$ ,  $A=0$  (все игроки имеют преимущества), следовательно,  $x = (4 - 2 - 0)/2 = 1$ . Как и предполагалось выше, по крайней мере, в одной паре будет наблюдаться игнорируемое преимущество цвета. Конечно, для чёрного цвета, который здесь называется "цветом большинства", это проигнорированное преимущество будет среди самых многочисленных.

Другим параметром, который надо знать, является *минимальное число  $Z$  пар, в которых необходимо будет пренебречь сильным преимуществом цвета*. Это значение потребуется в процессе оптимизации, в котором если приходится игнорировать преимущество цвета, то оно должен быть слабым, а не сильным. Это число получается вычитанием из  $x$  количество игроков со слабым преимуществом цвета большинства.

*Конечно, абсолютные преимущества цвета никогда нельзя игнорировать, единственное возможное исключение предоставляется лучшим игрокам или их соперникам во время последнего тура.*

Однако если, кроме абсолютных преимуществ, в группе есть только сильные или только слабые преимущества, этот параметр бесполезен, также, как и критерий С.11, и можно опустить их обоих.

В текущей группе надо проигнорировать, по крайней мере, одно (чёрное) сильное преимущество.

#### Подготовка вариантов спаривания

Теперь можно разделить игроков группы спаривания на подгруппы S1 и S2 [B.2]. Запишем в S1 первых МаксПар игроков группы (в данном случае первую половину участников), в то время как остальные (а именно, вторая половина) попадают в S2:

$$S1 = [1Bb, 2Ww, 3Bb]$$

$$S2 = [5Bb, 6Ww, 7Bb]$$

Теперь сортируем каждую из подгрупп в соответствии с обычными правилами [A.2]. Этот порядок обычно совпадает с начальным, и поэтому нет необходимости ничего делать, пока не добрались до этой точки после обмена игроками между S1 и S2.

*Впервые обмен будет осуществлён при жеребьёвке третьего тура (см. стр. 164).*

До сих пор выполнялись только необходимые предварительные шаги, теперь начинается подготовка варианта, представляющего собой предварительное спаривание, созданное, как описано в [B.3]. Так же, как в первом туре, связываем

первого игрока подгруппы S1 с первым игроком подгруппы S2, второго игрока из S1 со вторым игроком S2, и так далее, получая таким образом (предварительные пары):

S1	S2
1Bb	5Bb
2Ww	6Ww
3Bb	7Bb

### Оценка варианта спаривания

Теперь, создав вариант, приступаем к его оценке [B.4]. Во-первых, необходимо проверить его на соответствие абсолютным критериям С.1 (игроки, которые уже встречались) и С.3 (конфликт абсолютных преимуществ цвета). Критерий С.2 не применяется к этой группе, потому что она не последняя, и здесь не нужно назначать освобождение от игры. Критерий С.4 не применяется, поскольку это обычная группа, а не предпоследняя группа спаривания. Считается, что вариант, который, как и этот, соответствует всем (соответствующим) абсолютным критериям, является возможным и может быть оценен на качество. Невозможный вариант немедленно отбрасывается.

Теперь, уверившись, что абсолютные критерии соблюдаются, надо оценить соответствие варианта критериям качества С.5 - С.19. Это соответствие измеряется с помощью набора цен невыполнения критерия. Это числовые значения, описывающие "насколько хорошо" спаривание; чем ниже цена невыполнения, тем лучше вариант.

Конечно, сейчас понятно, что не все критерии нужно учитывать в любой ситуации, так как во многих случаях некоторые из них просто не имеют значения. Поэтому наше внимание обычно ограничивается только значимыми критериями. Однако, поскольку это первое спаривание нетривиальной группы, кратко исследуем их все, один за другим.

*Например, критерии С.8 и С.9 относятся только к успешным игрокам и их соперникам, следовательно, они применяются только в последнем туре турнира и только к некоторым группам, будучи таким образом совершенно неуместными в большинстве ситуаций.*

Для обобщения качества варианта в полном объеме создадим простую таблицу, в которой представим значения цены невыполнения каждого из критериев, получив своего рода "табель успеваемости" варианта.

С.5	С.6	С.7	С.8	С.9	С.10	С.11	С.12	С.13	С.14	С.15	С.16	С.17	С.18	С.19

Теперь заполним наш табель успеваемости значениями цены невыполнения критерия; затем исследуем вариант по отношению к каждому критерию, и определим соответственно цену невыполнения.

[С.5] доведение до максимума количество спаренных игроков, что (почти) эквивалентно сведению к минимуму количество спущенных игроков. Здесь самый простой (и наиболее очевидный) выбор цены невыполнения - это количество неспаренных игроков. В нашем примере требовалось создать три пары, и так как все они созданы, значение цены невыполнения равно нулю.

*Обратите внимание, что выбор цены невыполнения критерия в значительной степени произволен, поскольку это может быть любая из (бесконечного) числа функций (в математическом смысле этого слова), но самый простой и более естественный выбор – это, конечно, количество отклонений от критерия (неспаренные игроки, игнорируемые преимущества цвета и т. д.).*

- [С.6] сведение к минимуму общей разности очков между спаренными игроками (РО, см. А.8). Этот очень важный параметр всегда равен нулю в любом варианте спаривания однородной группы, потому что все игроки по определению имеют одинаковые очки (в самом деле, в попытке применить этот критерий в однородной группе совсем нет смысла). Фактически этот критерий применим только к неоднородной группе, где минимизация РО практически эквивалентна спариванию как можно большего количества спущенных игроков, и самым естественным значением цены невыполнения является сама общая РО. Однако оставим на данный момент этот вопрос, чтобы вернуться к нему позже.
- [С.7] выбор лучших спущенных игроков, а именно тех, которые будут лучшей парой в следующей группе, увеличивая до максимума количество пар и минимизируя разность очков. Конечно, этот критерий не применяется ни в одной группе, которая, как и нынешняя, не создаёт спущенных игроков вообще. Здесь цена невыполнения на самом деле не одно число, как обычно, а пара чисел: первое указывает на количество пар, которое не может быть создано в следующей группе, в то время как второе указывает общую РО в следующей группе.
- [С.8], сведение к минимуму количество таких успешных игроков или их соперников, ко-  
 [С.9] торые дают абсолютное значение разности цвета выше, чем 2 [С.8]; или которые дают тот же цвет три раза подряд [С.9]. Эти критерии применяются только при спаривании последнего тура и только при обработке тех групп, в которых фактически находятся успешные игроки. Ценой невыполнения будет упомянутое выше количество успешных игроков или их соперников. В нынешней группе оба эти числа равны нулю, так как в ней успешных игроков нет вообще (это не последний тур!).
- [С.10] сведение к минимуму количество игроков с проигнорированным преимуществом цвета. Ценой невыполнения этого критерия является количество игроков, не получивших преимущество цвета. Минимальное количество преимуществ цвета, которое неизбежно должно быть проигнорировано в группе, равно  $x$ , и как известно, это число не обязательно равно нулю. Поэтому, чтобы определить, является ли данный вариант идеальным [В.4], надо сравнить количество преимуществ цвета, фактически игнорируемых в варианте, с числом  $x$ , для которого ранее найдено значение  $x=1$ . Непосредственная проверка варианта показывает, что во всех трёх парах содержится по одному игнорируемому преимуществу цвета, следовательно, цена невыполнения этого критерия равна 3, и, поскольку эталонное значение равно 1, этот вариант не идеальный.

*См. расчёт  $x$  для этой группы в разделе "Преимущество цвета" (стр. 155).*

[C.11] сведение к минимуму количество игроков с проигнорированным сильным преимуществом цвета. Ценой невыполнения этого критерия является количество игроков, не получивших сильное преимущество цвета, и минимум для этого числа  $z$ . Все соображения, только что сделанные относительно критерия C.10, также применимы в отношении этого критерия.

*Обратите внимание, что в текущей группе все преимущества цвета сильные, и поэтому критерий C.11 бесполезен и может быть проигнорирован. Однако он всё равно рассматривается в качестве первого примера.*

[C.12] сведение к минимуму количество игроков, которые спускались-поднимались в последних двух турах, в этом туре спускаются-поднимаются снова. Ценой

[C.15] невыполнения каждого из этих четырёх критериев является количество поплавков двух видов, которые снова плавают. Ввиду того что эта группа не содержит никаких поплавков, цены невыполнения всех четырёх критериев равны нулю. Пока оставим на данный момент этот вопрос, чтобы вернуться к нему позже.

[C.16] сведение к минимуму разности очков игроков, которые получили такой же спуск-подъём, какой они уже получали последние два тура. Для этих критериев в

[C.19] качестве цены невыполнения используется РО участвующих игроков. Как упоминалось выше, в данной группе нет никаких поплавков, следовательно, цены невыполнения всех четырёх критериев равны нулю.

Теперь можно обобщить в полном объёме качество варианта, заполняя цену невыполнения каждого из критериев в "табелях успеваемости".

C.5	C.6	C.7	C.8	C.9	C.10	C.11	C.12	C.13	C.14	C.15	C.16	C.17	C.18	C.19
0	0	0/0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0

#### В поисках лучшего варианта: перестановки

Как уже упоминалось выше, *этот вариант не подходит*, потому что количество игнорируемых преимуществ цвета больше, чем абсолютный минимум ( $x$ ). Тогда надо в поисках лучшего принять некоторые меры, чтобы получить другой вариант. Процесс достаточно простой: в поисках идеального или, по крайней мере, лучшего варианта надо изменить подгруппы S2 и (при необходимости) S1 [B.5]. После каждого изменения необходимо создать и оценить новый вариант, точно так же, как это делали выше.

Поскольку это однородная группа, обращаемся к правилу B.6, которое предписывает сначала применить *перестановку в подгруппе S2*. Попробуем все возможные перестановки, одну за другой, пока не найдем первую среди них, которая даёт идеальное спаривание. Только если эта процедура не даёт приемлемого результата, начинается процесс одного или нескольких *обменов между подгруппами S1 и S2*, и после каждого обмена надо искать первую полезную перестановку, как описано выше.

Чтобы посмотреть, можно ли достичь цели таким образом, сначала надо попытаться изменить подгруппу S2, применяя перестановку. Перестановка изменяет порядок игроков в подгруппе S2, начиная с игроков самого низкого ранга, а затем постепенно продвигаясь к игрокам более высокого ранга до тех пор, пока не будет найдено

приемлемое решение. Как это сделать, объясняется в разделе D, где приведены правила последовательного получения вариантов.

Перед применением любой перестановки или обмена каждый игрок временно обозначается цифрой, представляющей порядок ранжирования игрока в группе. Этот номер называется "порядковый номер в группе", сокращенно ПНГ. Эти ПНГ помогают отслеживать преобразования, которым будут подвергаться подгруппы, так как они никогда не меняются при перестановках или обменах игроков. В нашей группе шесть игроков, которые будут помечены цифрами от 1 до 6:

Игрок	1Bb	2Ww	3Bb	5Bb	6Ww	7Bb
ПНГ	1	2	3	4	5	6

*Конечно, можно выбрать любой другой набор чисел (или, почему бы и нет, шестнадцатиричные цифры, буквы алфавита, случайные слова...), образующих арифметическую прогрессию (последовательность одинаково разнесённых чисел в строгом порядке возрастания); в нашем случае правила просто указывают на самый простой возможный выбор.*

Применим перестановки, в которых участвуют только игроки из подгруппы S2, а именно, {4, 5, 6}. Перестановки группы представлены всеми возможными расположениями этих трёх чисел, отсортированных в лексикографическом порядке, что на практике означает расположение в порядке возрастания всех чисел, которые могут быть построены с этими цифрами (в нашем случае: 456, 465, 546, 564, 645, 654) [D.1]. Первая из этих перестановок всегда соответствует основному порядку номеров подгруппы, который использовался в первой попытке спаривания. Таким образом, теперь рассмотрим вторую перестановку, которая равна 465, или [5Bb, 7Bb, 6 Ww]:

S1	S2
1Bb	5Bb
2Ww	7Bb
3Bb	6Ww

В этом варианте спаривания пара 1-5 не соответствует всем преимуществам цвета, в то время как последующие 2-7 и 3-6 соответствуют. Следовательно, цена невыполнения обоих критериев C.10 и C.11 теперь равна 1. Поскольку уже известно, что (по крайней мере) одна пара должна игнорировать преимущество цвета, этот вариант идеален, и он принимается. Поэтому сформированы пары [(1,5), (2,7), (3,6)]. Остаётся определиться с цветом, назначаемым каждому игроку, что будет сделано только после завершения спаривания всех игроков.

*После выбора первой полезной перестановки стоит отметить, что возможно (и даже статистически вероятно), что пары, в которых находятся игнорируемые преимущества цвета, образуются в верхней части группы. Обратите внимание, что это может отличаться от того, что происходит в других швейцарских системах.*

Теперь этот последний вариант - первый найденный идеальный вариант. Лучшего и более раннего варианта, чем этот, нет, поэтому немедленно признаем этот. Следовательно, нет необходимости сравнивать его с предыдущим. Однако, сделаем это в качестве полезного упражнения, по оценке варианта. Сначала подготовим наш таблицу и сравним его с предыдущим вариантом:

	C.5	C.6	C.7	C.8	C.9	C.10	C.11	C.12	C.13	C.14	C.15	C.16	C.17	C.18	C.19
старый	0	0	0/0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
новый	0	0	0/0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0

Теперь начнём с цены невыполнения первого критерия (C.5) и сравним варианты: если одно значение из двух больше другого, относящегося, конечно, к лучшему варианту, то процесс сравнения на этом останавливается. Пока цена невыполнения идентична, варианты всё ещё "эквивалентны", и тогда, действуя всегда одинаково, переходим дальше к цене невыполнения следующего критерия (C.6), затем к C.7 и т.д., возможно до конца (C.19). Если в конце концов различий вообще не будет, варианты фактически равноценны (с точки зрения качества спаривания), и поэтому надо выбрать тот, который был получен первым.

Конечно, такое полное сравнение имеет большое теоретическое значение. Однако, при работе вручную на практике почти никогда не требуется прибегать к этой явной официальной процедуре; в общем, достаточно сравнить соответствующие цены невыполнения.

### В следующую группу спаривания - "Нулевое требование"

Теперь спаривание группы почти завершено. Прежде чем перейти к следующей группе, надо убедиться, что жеребьёвка этого тура действительно может быть завершена. Для этого надо проверить, что для всех ещё неспаренных игроков существует по крайней мере одна пара. Это неофициально называется "нулевым требованием". Сейчас не нужно искать правильное спаривание; надо найти только любое возможное спаривание, а качество его не наша забота, так что это, конечно, гораздо более простая задача.

*Чтобы найти эту приемлемую пару, не нужен специальный метод, это только первая возможная группа, о которой можно думать!*

Сначала нужно определить набор ещё не спаренных игроков, которых обычно называют "остальные". В таблице легко обнаружить, что остальные это {4, 8, 9, 10, 11, 13, 14}. Затем можно сразу найти возможную пару, например, [4-8, 9-10, 11-13, 14 освобождается от игры]. Конечно, это "почти случайное" спаривание, почти определённо, не будет правильным, но это не имеет значения: как уже упоминалось, *просто надо быть уверенным, что, хотя бы одна возможная пара существует*. Так как одна пара найдена, теперь есть уверенность, что эта жеребьёвка может быть завершена.

*Обратите внимание, что эти остальные не имеют ничего общего с остатком, который является остаточной частью неоднородной группы после спаривания спущенных игроков (см. В.3).*

Кстати, сразу отметим, что это проверка, которая называется "заключительная проверка", по сути бесполезна в первых турах турнира, потому что только очень немногие игроки уже встречались, и поэтому практически невозможно, чтобы спаривание не принесло результатов. Однако это будет становиться все более и более важным по мере продолжения турнира, особенно если в нём не так много игроков.

#### Следующая группа спаривания

Теперь перейдем к следующей группе, в которой находятся игроки, набравшие 0,5 очка, а именно [4Ww, 11Bb]. Так как игрок 4 уже играл с игроком 11 в первом туре, в группе нет совместимого соперника. Поскольку нет возможности спаривания, то нет другого выбора, кроме как переместить обоих игроков 4 и 11 в следующую группу спаривания.

С формальной точки зрения можно сказать, что наша начальная оценка МаксПар ошибочна, и поэтому надо её исправить, собственно правильное значение равно нулю, а поэтому у идеального варианта не будет пар и двух спущенных игроков.

Те игроки, которые являются спущенными в этой группе, будут *перемещены вниз* в следующую группу, где они будут играть против соперников с более низкими очками. Точно так же и их соперники, которых обычно называют "поднятыми игроками", будут играть против соперников с более высокими очками.

Спаривание двух игроков с разными очками, хотя иногда неизбежно, является нарушением основных принципов швейцарских систем [C.04.1.e.] Поэтому, во избежание слишком частого спаривания таких игроков, каждый игрок, отправленный играть с соперником с более низкими очками, получает специальный флажок, который называется спуск. Таким же образом, каждый игрок, который собирается играть с соперником с более высокими очками, получает специальный флажок под названием подъём. На карточках игроков или в турнирной таблице это отмечается соответственно стрелкой вниз "↓" (часто заменяемая для удобства на строчную "v") для спущенных игроков; или стрелкой вверх "↑" (часто заменяется "^") для поднятых игроков. Система спаривания защищает игроков от повторений одного и того же вида перемещения, ограничивая такие повторения в следующем туре [C.12, C.13] и в последующем туре [C.14, C.15].

Прежде чем перейти к следующей и последней группе, надо убедиться, что выбранные спущенные игроки увеличивают спаривание в следующей группе, и нулевое требование выполнено. На самом деле, нет необходимости делать это сейчас, потому что новая группа будет содержать всех остальных из предыдущей группы, о которых уже известно, что эти остальные могут быть спарены (потому что они прошли заключительную проверку в конце спаривания предыдущей группы).

#### Последняя группа спаривания

Исчерпав (так сказать...) группу с 0,5 очками, переходим, наконец, к последней и самой нижней группе, а именно, к группе с нулевыми очками. Это неоднородная группа, так как она содержит не только игроков с нулевыми очками, но и двух спущенных из предыдущей группы игроков с 0,5 очка. Для ясности спущенные игроки отделены от других игроков: [4Ww 11Bb] [9Bb 8Ww 10Ww 14Ww 13вв] (игрок 12 отсутствует, а

значит, его нет в списке, и он получает ноль очков штрафа, без соперника и без цвета, и он также становится спущенным игроком).

Прежде чем приступить к спариванию, попытаемся вычислить обычные параметры. Во-первых, у нас 7 игроков, так как это последняя группа, и есть уверенность (спасибо заключительной проверке!), что можно спарить их всех, кроме "нечётного", который получит освобождение от игры. Следовательно, на этот раз известно, что **МаксПар=3**. Кроме того, есть два спущенных игрока, **М0 = 2**; и нет причин полагать, что их нельзя спарить, значит, хотя бы на данный момент можно смело считать, что **М1 = 2**. Четыре игрока "предпочитают" белых, а трое чёрных. Следовательно, можно удовлетворить все преимущества цвета и **х = 0**, в то время как **z** бесполезно.

*Параметр М1 должен быть "пророческим" во многом так же, как МаксПар. Как уже упоминалось, обоснованное предположение обычно позволяет оценить его значение, но иногда можно обнаружить, что эта оценка неправильная, и поэтому её надо исправить. Тем не менее, следует помнить, что этот параметр является не переменной, а константой группы спаривания.*

Поскольку группа неоднородная, процедура немного отличается от той, которая использовалась для предыдущих групп [В.3]. Формальная процедура следующая: поставив сначала в подгруппу S1 только спущенных игроков, проведём спаривание спущенных игроков и получим несколько пар и остаток. Затем последних спарим таким же образом, как в однородной группе, и получим ещё несколько пар. Все пары, вместе взятые, образуют полное спаривание группы, качество которого должно быть оценено. Поэтому поместим в подгруппу S1 только двух спущенных игроков, чтобы сформировать две пары. Исходная схема спаривания следующая:

S1	S2
4Ww	8Ww
11Bb	9Bb
	10Ww
	13Bb
	14Ww

Результатом спаривания [В.3] является 4-8, 11-9. После этого надо было бы продолжать спаривать остальных игроков. Однако, конечно, не нужно действовать так тупо, как компьютер. В этом случае очевидно, что в обеих парах спущенных игроков сопоставление цветов неудовлетворительное. А поскольку **х = 0**, необходимо удовлетворить все преимущества цвета. Следовательно, чтобы исправить ситуацию, переходим прямо к В.5, где указано, что надо применить В.7.

Первая попытка должна состоять в применении перестановок и обменов к остатку, чтобы попытаться сделать спаривание лучше; но, конечно возможно, что *никакие изменения в порядке остатка не смогут изменить спаривание спущенных игроков*. Поэтому для изменения спаривания спущенных игроков смело переходим к следующему шагу, применяя перестановки к подгруппе S2 *полной группы* (возможно, изменяя также и остаток, но на данный момент нам всё равно).

Таким образом, вновь воспользуемся правилом D.1, в котором даются указания о создании всех перестановок в правильном порядке. Для неоднородной группы это правило даёт наиболее практичный намёк, указывая, что лексикографический порядок нужен только для первых  $N_1$  элементов подгруппы S2, где  $N_1$  - количество элементов в подгруппе S1. В нашем случае это количество спариваемых спущенных игроков, которое равно  $M_1=2$ . Следовательно, назначив ПНГ игрокам группы обычным способом [1, 2][3, 4, 5, 6, 7], надо сосредоточиться лишь на первых двух элементах списка подгруппы S2. Так как нужно менять обе пары, то первая перестановка, которая удовлетворяет этой потребности [4, 3, x, x, x], в то время как, конечно, любые другие перестановки приведут к более высоким ПНГ в первых двух позициях и, следовательно, к более высокому лексикографическому порядку.

*Не строгий, но простой способ увидеть процедуру заключается в следующем: взять первого игрока подгруппы S1, затем прокрутить подгруппу S2 до тех пор, пока не будет найдено совпадение, имея в виду, что надо создать x пар, содержащих игнорируемые преимущества цвета. Затем повторить эту процедуру со вторым элементом подгруппы S1, третьим и так далее, пока вся подгруппа S1 не будет израсходована.*

Следующая попытка выглядит так:

S1	S2
4Ww	9Bb
11Bb	8Ww
	10Ww
	13Bb
	14Ww

Таким образом для спаривания спущенных игроков получаем пары 4-9 и 8-11, которые кажутся удовлетворительными, и теперь можно перейти к спариванию остатка {10Ww, 13Bb, 14W}. Начнем с построения подгрупп S1R и S2R.

Схема спаривания теперь:

S1R	S2R
10Ww	13Bb
	14Ww

Спаривание остатка 10-13; игрок 14 оказывается неспаренным. Теперь можно соединить спаривание спущенных игроков и спаривание остатка, чтобы построить полный вариант спаривания, который имеет вид 4-9, 8-11, 10-13, (14). Теперь надо оценить этот вариант: поскольку он соответствует всем критериям спаривания, он идеален и поэтому сразу одобрен. Игрок 14 согласно правилам, получает 1 очко, без соперника, без цвета [A.5], а также становится спущенным игроком [A.4.b], что отмечается на карточке игрока.

Чтобы завершить подготовку тура, теперь надо назначить цвета фигур и “развернуть шахматные доски”. Создано несколько неупорядоченных пар: 1Ww-5Bb, 2Ww-7Bb, 3Bb-6Ww, 4Ww-9Bb, 11Bb-8Ww, 10Ww-13bb; игрок 12 отсутствует, а игрок 14 освобождён от

игры. Необходимо изучить эти пары по одной в соответствии с критериями назначения цвета (см. часть E правил), которые весьма логичны и разумны:

- Если возможно, удовлетворяем обоих игроков [E.1];
- Если нельзя удовлетворить обоих игроков, удовлетворяем игрока с самым сильным преимуществом цвета: сначала с абсолютным преимуществом, затем с сильным, затем со слабым [E.2];
- Если преимущества цвета равны, цвета чередуются по отношению к последнему туру, когда они играли разными цветами [E.3]. Может случиться так, что в последовательности цветов (или "истории цвета") есть "пробелы", конечно, из-за несыгранных партий (при освобождении от игры или штрафа). В этом случае "пробелы" просто перемещаются в начало последовательности; в основном это означает, что рассматривается цвет предыдущего тура.
- Если все вышеприведённые условия всё ещё равны, удовлетворяется преимущество цвета игрока более высокого ранга, т.е. игрока, набравшего большее количество очков, или, при равенстве очков того, кто занимает более высокое место в начальном стартовом списке [E.4].

Последний пункт как раз тот, который применяется при назначении цвета паре 1-5: игроки в этой паре имеют одинаковое преимущество цвета и одинаковые истории цвета. Поэтому игроку 1 назначен чёрный цвет. Во всех остальных парах можно удовлетворить обоих игроков, так и сделано. Закончив таким образом подготовку ко второму туру, проверяется порядок шахматных досок и публикуется жеребьёвка (с проставленными результатами):

<b>1</b>	<b>5 (1.0) - 1 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>2</b>	<b>2 (1.0) - 7 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>3</b>	<b>6 (1.0) - 3 (1.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>4</b>	<b>4 (0.5) - 9 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>5</b>	<b>8 (0.0) - 11 (0.5)</b>	<b>0-1</b>
<b>6</b>	<b>10 (0.0) - 13 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>7</b>	<b>14 (0.0) - +ОИВ</b>	<b>1F</b>

## **5. ТРЕТИЙ ТУР (ОБМЕНЫ)**

Теперь надо сделать жеребьёвку третьего тура. Учитывая полученный практический опыт, можно идти немного быстрее, но не пренебрегая ни одной из необходимых проверок и предостережений!

Как обычно, наша первая задача - определение всех преимуществ цвета. Заметим, что игрок 5 имеет абсолютное преимущество цвета, а с самого начала известно, что в таком случае игроку присваивается его цвет. Отметим также, что игроки 12 и 14 сыграли на одну партию меньше, чем остальные, поэтому их преимущество цвета сильное, тогда как все остальные игроки имеют только слабое преимущество цвета.

В этом туре нет отсутствующих игроков, поэтому все игроки должны быть спарены. Приведённая ниже турнирная таблица должным образом обновлена со всеми

соответствующими данными (соперники, цвета, результаты, очки, спуски-подъёмы, преимущество цвета).

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	w							
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	b							
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	w							
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	b							
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	<b>B</b>							
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	b							
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	w							
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	b							
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	w							
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	b							
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	w							
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП↓	0.0	Ww							
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	w							
Роберт	14	7B-	0.0	ОИВ↓	1.0	Ww							

Из таблицы видно, что можно создать четыре очковые группы. Для удобства для каждого игрока указаны преимущество цвета и возможные маркеры спуска-подъёма для последнего и предыдущего туров. Заметим, что количество подъёмов может быть меньше, больше или равно количеству спусков. Фактически в этом туре спусков больше, чем подъёмов; это нормально, и происходит каждый раз, когда есть освобождения от игры или несыгранные партии.

*В принятом достаточно распространённом соглашении стрелка вниз используется для спуска, а стрелка вверх – для подъёма. Одна стрелка указывает на спуск или подъём в последнем сыгранном туре. При наличии двух стрелок первая (левая) указывает на маркер спуска-подъёма для последнего сыгранного тура, а вторая – на маркер спуска-подъёма предпоследнего тура. Когда необходимо указать на спуск-подъём в предпоследнем туре и отсутствие “плавания” в последнем туре, на первое место ставится знак “-”, например, “-↓” указывает на спуск в предпоследнем туре и отсутствие “плавания” в последнем туре.*

Прежде чем даже начать спаривание, надо проверить, что игроки действительно могут быть спарены (к настоящему времени обычное “нулевое требование”). Это несложно. Например, из таблицы видно, что (2-5, 3-4, 6-11, 1-7, 10-14, 8-9, 12-13) это возможные пары, так что можно продолжить.

*Ещё раз подчеркиваем, что не важно, насколько плохим может быть это спаривание (и, кстати, так оно и есть), – оно возможное, и это все, что нужно, чтобы быть уверенным, что хотя бы одна возможная пара существует!*

Теперь очковые группы:

- 2.0 {2b, 5B}
- 1.5 {3w, 4b↓, 6b, 11w↓}
- 1.0 {1w, 7w, 10b, 14Ww↓}
- 0.0 {8b↑, 9w↑, 12Ww↓, 13w}

Как обычно, эти очковые группы обрабатываются по одной, сверху вниз, создавая по мере продвижения группы спаривания. Кстати, здесь нет очковой группы с половиной очка. Такое происходит время от времени и совершенно нормально. После спаривания очковой группы с одним очком просто переходим к следующей, нулевой очковой группе.

Первая группа, игроки которой набрали 2 очка, [2b, 5B] (**МаксПар=1, M1=M0=0, x=1**, а z игнорируется, потому что есть только одно абсолютное преимущество). Надо сформировать только одну пару. Так как два игрока не играли друг с другом, они могут быть спарены. Это единственное возможное спаривание, и поэтому нет необходимости оценивать его, никакое лучшее спаривание не может существовать! Однако, (как всегда) необходимо выполнить заключительную проверку, чтобы убедиться в возможности спаривания остальных игроков. Эта проверка простая (она может вытекать прямо из предыдущей) и успешная, поэтому можно продвигаться дальше.

*В дальнейшем явные ссылки на вычисление параметров групп будут делаться только при необходимости; однако, их значения всегда получены так, как обсуждалось ранее.*

Чтобы завершить спаривание группы, нужно только назначить цвета. Здесь надо удовлетворять более сильное преимущество цвета, которое у игрока 5 абсолютное, поэтому пара 2-5. Как уже упоминалось, можно отметить, что игрок 2 будет иметь в следующем туре абсолютное преимущество чёрного цвета.

*В предыдущих турах назначение цветов оставлялось (правильно) на заключительную фазу спаривания, чтобы лучше сфокусироваться на проблемах спаривания. Однако после успешной заключительной проверки спаривание группы никогда не изменяется, поэтому для задержки назначения цвета нет веских причин.*

В следующей группе с 1,5 очками [3w, 4b↓, 6b, 11w↓] **МаксПар=2, M0=M1=0, x=0**. Перед началом спаривания можно посмотреть на группу и обратить внимание на её возможные особенности. Например, уже встречались игроки 6 и 3, 11 и 4, а игроки 4 и 11 только что были спущены. Такая информация поможет нам не тратить время и силы. А теперь перейдем к делу! Первоначальный вариант:

S1	S2
3w	6b
4b↓	11w↓

Здесь запрещены обе пары (игроки уже играли друг с другом [C.1]). Поэтому этот вариант невозможен и отклоняется. Для построения следующего варианта выполним первую перестановку (которая в данном случае единственная) [B.5, D.1]:

S1	S2
3w	11w↓
4b↓	6b

Однако этот вариант содержит две пары, которые не учитывают преимущество цвета, поэтому, так как  $x = 0$ , он не идеален. Всё же оставим его в качестве «временно

лучшего». Если не удастся найти лучший вариант, этот всё равно пригодится. По мере создания новых вариантов, они будут сравниваться с нынешним временно лучшим, и всегда лучший из двух будет сохраняться как временно лучший. Если в какой-то момент найдётся идеальный вариант, он сразу будет выбран, а любые возможные временно лучшие будут отброшены. Однако если, израсходовав все возможные варианты, идеальный вариант вообще не найдётся, выживший временно лучший станет на самом деле лучшим вариантом, который надо использовать.

Поскольку это была последняя возможная перестановка, и группа однородная, надо попробовать *обмен резидентов*, который представляет собой обмен игроков-резидентов между подгруппами S1 и S2 [B.6, D.2]. Пытаясь получить приемлемое спаривание, берём игрока из подгруппы S2 и меняем его на игрока из подгруппы S1. Если обмена одного игрока недостаточно, можно поменять местами двух, трёх и так далее игроков, пока не найдётся решение (или не используются все возможные обмены).

*Рассмотрим пример группы из шести игроков {[1,2,3][4,5,6]}. Обменяемся игроками 3 и 4 между подгруппами S1 и S2, получая таким образом новый состав подгрупп {[1,2,4][3,5,6]}. Этот обмен “полезный”, потому что даёт ранее не найденные варианты, (например, 1-3, ...). Теперь меняем игроков (3,5), затем (2,4), затем снова (2,5) и так далее. Каждый новый обмен даёт некоторые новые варианты, поэтому все эти обмены полезны (по крайней мере, пока не попытаемся обменять игрока 1: на самом деле, этот игрок уже был в паре со всеми возможными соперниками во время предыдущих обменов, так что этот обмен бесполезен). Однако варианты, содержащие пары, образованные обменявшимися игроками, являются всегда бесполезными, потому что они уже были проверены, например, обменивая (3,4), получаем, среди других, такие варианты (1-5, 2-6, 4-3) и (1-6, 2-5, 4-3), которые уже были рассмотрены как (1-5, 2-6, 3-4) и (1-6, 2-5, 3-4), и это легко распространяется на группы, содержащие любое количество игроков. Теперь рассмотрим обмен двух игроков на подгруппу, например, {[1,4,5][2,3,6]}: здесь каждый вариант содержит по крайней мере одну пару, сформированную обменными игроками, и поэтому бесполезен. Можно увидеть, что такая ситуация случается в любой группе, с каждым разом количество обменявшихся игроков будет больше половины количества игроков в подгруппе S2 (которая является самой большой подгруппой). Вывод: существует теоретический максимум количества полезных обменов в группе, который равен половине количества игроков в подгруппе S2 (при необходимости округляется вниз).*

Одиночный обмен (один игрок на одного игрока) обычно довольно лёгок, но при участии большего числа игроков дело может стать определённо сложнее. Во избежание ошибки при обмене необходимо всегда следовать общим правилам:

- сначала обменивайте как можно меньше игроков – это правило не нуждается в объяснении...
- затем обменивайте игроков с наименьшей возможной разностью между суммой ПНГ перемещаемых игроков. Чтобы прояснить это правило, рассмотрим пример обмена между игроками P1a и P1b из подгруппы S1 и игроками P2a и P2b из подгруппы S2 (все представлены их ПНГ). Из принципа, согласно которому обмениваемые игроки должны быть как можно ближе по рангу, получаем, что в целом разность ПНГ

обмениваемых пар должна быть как можно меньше. В соответствии с этим принципом правила сводятся к минимизации разности сумм, которая эквивалентна сумме этих разностей.

*В общем эта сумма равна  $S = (P2a - P1a) + (P2b - P1b) + (P2c - P1c) + (P2d - P1d) + \dots$  или после перестановки членов  $S = (P2a+P2b+P2c+P2d+\dots) - (P1a+P1b+P1c+P1d+\dots)$ . На самом деле разность сумм, как правило, проще понять. Однако, в Правилах выбрано использование разности сумм, потому что с практической точки зрения это вычисление немного проще, чем вычисление суммы разностей.*

- когда есть два возможных обмена с одинаковой разностью, надо решить, который из них лучший. Первый критерий – выбрать по возможности самого нижнего игрока в подгруппе S1 (и, следовательно, самый большой ПНГ). Например, обмен игроками (3, 4) из подгруппы S1 лучше, чем обмен игроками (2, 4), но это хуже, чем обмен игроками (1, 5), потому что в подгруппе S1 обмен игрока 5 всегда лучше, чем обмен игрока 4, какие бы игроки более высокого ранга не участвовали в обмене.

*Чтобы сравнить два обмена и найти лучший из двух, начинаем с самых низших игроков (самых высоких ПНГ), сравнивая соответствующие ПНГ; если они отличаются, выбираем обмен с более высоким ПНГ. Если же, наоборот, они равны, переходим к следующим низшим игрокам и повторяем сравнения, пока не найдем первое различие или не используем для обмена всех игроков.*

- наконец, когда два обмена имеют не только одинаковые отличия, но также одинаковых обмененных игроков из подгруппы S1, выбираем обмен с игроком более высокого ранга подгруппы S2 (и, следовательно, с наименьшим ПНГ). Как и в предыдущем случае, иногда это может привести к странному выбору. Например, обмен игроками (7, 10) лучше, чем обмен игроками (8, 9), но хуже обмена (6, 11), потому что в подгруппе S2 обмен игрока 7 всегда лучше, чем обмен игрока 8, а обмен игрока 6 ещё лучше, какие бы игроки более низкого ранга не участвовали в обмене.

После обмена подгруппы S1 и S2 необходимо привести в порядок обычным образом [A.2] (что приходится делать очень редко, так как они обычно уже находятся в правильном порядке).

Теперь можно перейти к первому возможному обмену игроками 4 и 6, что даёт следующий вариант:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
3w	4b↓
6b	11w↓

Этот вариант идеален, поэтому теперь можно отбросить ранее сохранённые "временно лучшие" и образовать пары 3-4, 11-6. Теперь выполняем заключительную проверку, которая, конечно, успешная. Назначение цвета простое: 3-4, 11-6.

Теперь можно перейти к группе с одним очком: [1w, 7w, 10b, 14 Ww↓] (**МаксПар=2, x=1**). Здесь игроки 7 и 14 уже играли друг с другом. Один из игроков имеет сильное преимущество цвета и спуск.

Первый вариант спаривания:

S1	S2
1w	10b
7w	14Ww↓

Конечно, он неприемлем [C. 1]. Поэтому приступим к первой (и снова единственной) перестановке:

S1	S2
1w	14Ww↓
7w	10b

Так как  $x = 1$ , это – идеальная пара. Заключительная проверка пройдена и получаем пары 14-1 ([E. 2]: преимущество цвета игрока 14 сильнее, чем у игрока 1) и 7-10 ([E. 1]).

Никто из игроков не набрал половину очка; следующая группа спаривания с нулевыми очками является самой низшей. Она состоит из [8b↑, 9w↑, 12 W w↓, 13w] (**МаксПар = 2,  $x=1$** ). Отсутствующий в предыдущем туре игрок 12, получивший ноль из-за штрафа, теперь имеет сильное преимущество цвета и спуск [A.4.b.] Тогда получается следующий вариант спаривания:

*Отмечая для комплекта наличие маркеров спуска-подъёма, учтите, что предыдущие подъёмы неуместны в любой обычной однородной группе, между тем, как спуски неуместны, если группа не производит спущенных игроков.*

S1	S2
8b↑	12Ww↓
9w↑	13w

Как ни странно, нам повезло с первой попытки... Поскольку вариант идеальный, предложенные пары принимаются; что касается цвета, то первая пара 12-8 соответствует обоим преимуществам [E. 1], тогда как во второй паре, игроки которой имеют не только идентичные преимущества, но также одинаковые истории цвета, надо удовлетворить преимущество игрока более высокого ранга [E.4], получив таким образом 9-13.

Как обычно, проверив всё и особенно порядок шахматных досок, можно опубликовать жеребьёвку и начать тур.

<b>1</b>	<b>2 (2.0) - 5 (2.0)</b>	<b><math>1/2-1/2</math></b>
<b>2</b>	<b>3 (1.5) - 4 (1.5)</b>	<b><math>1/2-1/2</math></b>
<b>3</b>	<b>11 (1.5) - 6 (1.5)</b>	<b>0F -1F</b>
<b>4</b>	<b>14 (1.0) - 1 (1.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>5</b>	<b>7 (1.0) - 10 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>6</b>	<b>12 (0.0) - 8 (0.0)</b>	<b><math>1/2-1/2</math></b>
<b>7</b>	<b>9 (0.0) - 13 (0.0)</b>	<b>1-0</b>

Особенность! Игрок 11 вовремя не приступил к игре, поэтому был оштрафован: *необходимо отразить это на карточке игрока (если они используются) и/или в турнирной таблице*, особенно в свете того, что жеребьёвка между игроками 6 и 11 в

действительности не была реализована и может повториться в последующих турах. Кроме того, оба игрока получают спуск.

## **6. ЧЕТВЕРТЫЙ ТУР (ВЫБОР НАИЛУЧШЕГО ВАРИАНТА)**

Ниже показано, как выглядит наша турнирная таблица после третьего тура.

Для удобства с данного момента в таблице отмечается для каждого игрока также преимущество цвета и возможные последние два спуска-подъёма. Дефис «-» означает, что игрока не спускали и не поднимали в последнем туре, но в предыдущем туре это было. Кстати, здесь уместно дать совет: по ходу нашего турнира накапливается всё больше и больше данных, и становится очень вероятным что-нибудь не учтёт, поэтому всегда надо уделять особое внимание заполнению данных в таблице и проверять всё два, три и даже большее число раз: как ни странно, сделать ошибку действительно легко!

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	<b>W</b>					
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	<b>B</b>					
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	Bb					
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	Ww-↓					
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	Bb					
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+000↓	2.5	b↓					
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	Bb					
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	0.5	Ww-↑					
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	Bb-↑					
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	Ww					
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-000↓	1.5	w↓↓					
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП↓	0.0	8W=	0.5	b-↓					
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	<b>W</b>					
Роберт	14	7B-	0.0	ОИВ↓	1.0	1W-	1.0	b-↓					

Теперь очковые группы следующие:

- 2.5 {2B, 5Bb, 6b↓}
- 2.0 {1W, 3Bb, 4Ww-↓, 7Bb}
- 1.5 {11w↓↓}
- 1.0 {9Bb-↑, 10Ww, 14b-↓}
- 0.5 {8Ww-↑, 12b-↓}
- 0.0 {13W}

Как всегда, перед началом жеребьёвки необходимо проверить нулевое требование, а именно, надо убедиться, что для всех игроков существует по крайней мере одна пара. Например, есть вариант жеребьёвки (2-6, 5-3, 1-4, 7-11, 9-10, 14-8, 12-13). Как обычно, эта жеребьёвка почти наверняка не та, которую ищем, но спаривание возможно, и поэтому можно продолжать.

Первая группа спаривания [2B, 5Bb, 6b↓] (**МаксПар=1, x = 1**). Здесь игроки 2 и 5 уже играли друг с другом [C.1], и поэтому первый вариант спаривания не пригоден. Надо перейти к первой перестановке [C.7], которая даёт пару 6-2, тогда как игрок 5 будет

спущен в следующую группу спаривания (с двумя очками): [5 Bb][1W, 3Bb, 4Ww-↓, 7Bb] (**МаксПар=2, M0=M1=1, x = 0**), что даёт:

S1	S2
5Bb	1W
	3Bb
	4Ww-↓
	7Bb

Пара 5-1 уже играла во втором туре. Следовательно, первое спаривание спущенного игрока *не может дать начало никакому возможному варианту*, и поэтому оно немедленно отбрасывается. Первая полезная перестановка даёт для спаривания спущенных игроков пару 5-3, которая является возможной, но не исполняет критерий С.10, из-за противоречий преимуществ цвета (поскольку цена невыполнения критерия С.10 по отношению к полному спариванию группы, не может быть меньше 1, никакое спаривание, исходящее из этого спаривания спущенного игрока, не будет идеальным). Однако, оценка должна быть сделана при полном спаривании группы, поэтому переходим к спариванию остатка, который теперь [1W, 4Ww-↓, 7Bb]. У первого варианта (5-3, 1-4, 7↓) цена невыполнения критерия С.10 равна 2; для краткости запишем её как С.10(2). Поскольку вариант является возможным, он сохраняется в качестве временно лучшего. Используя перестановку в подгруппе S2R остатка [B.7], получим новый вариант (5-3, 1-7, 4↓), цена невыполнения которого равна С.10(1), С.14(1). Этот вариант не идеален, но имеет более низкую цену невыполнения критерия С.10, чем временно лучший вариант. Следовательно, он становится новым временно лучшим (предыдущий отбрасывается).

Поскольку идеальный вариант не найден, приступим к рассмотрению большего числа вариантов. Так как все перестановки в S2R израсходованы, переходим к обмену между подгруппами S1 и S2: меняем последний (и единственный) элемент S1R с первым элементом S2R. При таком обмене остаток теперь становится [4Ww-↓, 1W, 7Bb]. Первый вариант снова (5-3, 1-4, 7↓), который уже был обследован (и отброшен). Поэтому применяя единственно возможную перестановку в S2R, получим новый вариант (5-3, 4-7, 1↓). Этот вариант имеет цену невыполнения С.10 (1) и поэтому является новым временно лучшим.

*Отметим, что каждый раз, когда игрок из начальной подгруппы S1 переходит в подгруппу S2, его можно спарить только с другим игроком начальной подгруппы S1 или спущенным игроком, потому что любое другое спаривание даст начало варианту, который уже был оценен.*

Следующий и последний обмен остатка даёт [7Bb,1W, 4Ww-↓], но все варианты, исходящие из этого остатка, уже прошли оценку.

Теперь оценка всех возможных вариантов, предоставленных текущим спариванием спущенного игрока, завершена. Поскольку ни один из них не идеален, для поиска идеального варианта надо применить другую перестановку в начальной подгруппе S2. Следующая полезная перестановка даёт для спаривания спущенного игрока

возможную пару 4-5 и остаток [1W, 3Bb, 7Bb]. Это в свою очередь создаёт, наконец, идеальный вариант (4-5, 1-3, 7↓).

Однако, прежде чем выбрать этот вариант, надо проверить, обеспечивает ли его спущенный игрок максимальное количество пар и минимальную РО в следующей группе; но как раз в этом случае: как бы то ни было, проверка следующей группы не проводится! Следующая группа была бы [7Bb] [11 w↓↓]: два игрока не несовместимы, так что налицо максимальное количество пар, и ни один игрок из только что спаренной группы не дал бы лучшую РО.

Последняя выполняемая проверка – заключительная. Остаток теперь {7Bb, 11W, 9Bb, 10Ww, 14b, 8Ww, 12b, 13W}, и вариант (7-11, 9-10, 14-8, 13-12) является возможным (хотя и ужасным) спариванием, так что можно продолжать.

Однако, прежде чем перейти к следующей группе, подумаем о только что использованной процедуре. Фактически можно прийти к заключению, хотя невозможно быть уверенным, но вполне возможно заподозрить, что спаривание спущенного игрока с неудовлетворительной ценой невыполнения может (вероятно) привести нас в никуда. Иногда краткий осмотр всей группы может показать, что существует идеальное спаривание (так же, как и в нашем случае) и что нам действительно не нужно тратить драгоценное время на анализ неидеальных вариантов. Конечно, это здравые рассуждения, но пропуск шагов и прыжки вперёд всегда потенциально рискованы. Например, можно легко проверить, что в довольно похожей на предыдущую группе [5 Bb][1B, 3Bb, 4Ww-↓, 7Bb] ( $x=1$ ) правильным спариванием было бы (3-5, 4-1, 7↓): *другое преимущество цвета игрока, несовместимое со спущенным игроком, изменяет последнюю пару!* Урок, который необходимо извлечь из этого, заключается в том, что всегда надо быть очень осторожным и остерегаться всевозможных коротких путей.

Следующей (неоднородной) группой спаривания является [[7Bb] [11w↓↓] (**МаксПАР=1, М1=М0=1, x=0**).

Так как здесь только один возможный вариант, и игроки 7 и 11 не играли друг с другом, можно сделать спаривание сразу: 11-7. Остаток теперь {9Bb, 10Ww, 14b, 8Ww, 12b, 13 W}, и вариант спаривания (9-10, 14-8, 13-12) возможен; таким образом, заключительная проверка пройдена.

Следующая группа спаривания: [9Bb-↑, 10Ww, 14b-↓] (**МаксПар=1, x=0**), что даёт:

S1	S2
9Bb-↑	10Ww
	14b-↓

Здесь все игроки совместимы и поэтому могут играть друг с другом, но есть небольшая проблема: "естественное" спаривание оставит игрока 14 без пары, но этот игрок был спущенным во втором туре и поэтому теперь не должен получить ещё один спуск [С.14].

Спаривание возможное, но не идеальное: поэтому сохраним его как временно лучший вариант, а затем приступим к поиску возможно идеального или просто лучшего варианта. Сначала используем перестановку:

S1	S2

9Bb-↑	14b-↓
	10Ww

Здесь проблема в том, что недостаточно хорошо соответствуют преимущества цвета игроков [С.10]. Сравним этот вариант с временно лучшим, который не выполняет (один раз) критерий С.14, тогда как этот вариант не выполняет (один раз) критерий С.10, что хуже; следовательно, сохраняется нынешний временно лучший вариант.

Таким образом, даже с перестановкой нельзя прийти к обоснованному выводу, поэтому пробуем однородный обмен:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
10Ww	9Bb-↑
	14b-↓

Пара 10-9 уже проверялась. Поэтому снова переходим к перестановке, которая даёт:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
10Ww	Bb-↑
	14b-↓

Наконец получаем идеальную пару 10-14, в то время как игрок 9 спускается в следующую группу спаривания.

Эта пара была получена с помощью правильной формальной процедуры, которая не всегда самая простая из возможных. На самом деле есть альтернативный метод спаривания, который может быть более удобным, особенно в случае группы с несколькими игроками. Этот очень простой метод называется *Решето спаривания*\*. Сначала в нём создаются в установленном порядке все возможные варианты. Затем, начиная с критерия С1 и проходя один за другим через все критерии спаривания, проверяются цены невыполнения вариантов и сохраняются только те варианты, у которых цена невыполнения не хуже лучшей цены невыполнения для этого критерия, отбрасывая все остальные. Таким путём постепенно сокращается число возможных приемлемых вариантов, пока не останется только один (который сразу выбирается), или небольшая группа из них, в этом случае выбирается первый (так как они были созданы в установленном порядке).

В последней группе, которая была очень простой, возможных вариантов было всего четыре:

<u>Вариант</u>	<u>Цена невыполнения критерия</u>	
поплавок 9Bb-↑, 10Ww, 14b-↓	С.5(1)	отброшен после С.5**
(9Bb-↑, 14b-↓), поплавок 10Ww	С.10(1)	отброшен после С.10
(9Bb-↑, 10Ww), поплавок 14b-↓	С.14(1)	отброшен после С.14
(10Ww, 14b-↓), поплавок 9Bb-↑	нет	идеальный, выбран после С.14

В этом очень простом примере есть идеальный вариант, который, конечно, надо выбрать. Однако, даже когда нет идеального варианта, этот метод очень удобен тем, что всегда позволяет выбрать лучший вариант легко и

| безопасно\*\*\*.

\* См. “Решето спаривания” в [B.8], стр. 131.

\*\* Несмотря на то, что это несомненно не очень хороший вариант, у которого нет пар и все игроки спущенные, однако он возможный и должен быть рассмотрен среди возможных спариваний (и иногда он может быть единственным возможным вариантом).

\*\*\* Конечно, метод “Решето спаривания” может использоваться всегда, независимо от количества спариваемых игроков. Однако, при спаривании вручную этот метод особенно полезен для “маленьких, но сложных” групп, в то время как для больших групп он может стать довольно утомительным.

Теперь надо проверить, что выбранный спущенный игрок 9 оптимизирует спаривание в следующей группе [9Bb-↑][8Ww-↑ 12b-↓]. Поскольку 9-12 является возможной парой, и выбор различных спущенных игроков не дал бы более лучшую РО, данный спущенный игрок приемлем.

Прежде чем продолжать, надо выполнить обычную заключительную проверку, чтобы убедиться, что игроки остатка могут быть спарены. Остаток {9Bb, 8 Ww, 12b, 13W}, и вариант (9-8,13-12) является возможным, поэтому можно продолжать.

Следующая группа (1/2 очка): [9Bb-↑][8Ww-↑ 12b-↓] (**МаксПар=1, M1=M0=1, x=0**), где игроки 8 и 12 несовместимы из-за [B.1.a].

S1	S2
9Bb-↑	8w-↑
	12b-↓

Ещё раз, вариант не идеален, потому что игрок 8 получил подъём, и игрок 12 получил спуск во втором туре, так что критерии [C.14] и [C.15] не выполняются. Единственная возможная перестановка не может помочь, потому что  $x$  равен нулю и оба игрока 9, 12 имеют преимущество чёрного цвета, поэтому не выполняется критерий [C.10].

С другой стороны, обмен сделает игрока 9 спущенным, что приводит к невыполнению критерия [C.6]. Поскольку это первый такой случай, можно рассмотреть его немного подробнее, приводя пример вычисления и сравнения РО группы. Для этого надо запомнить очки каждого игрока: 9 (1.0), 8 (0.5), 12 (0.5). Так как игрок должен спуститься из этой группы, нужно вычислить искусственное значение (ИЗ), используемое в [A.8] для расчёта разности очков такого игрока. Это значение на одно очко меньше минимального количества очков в неоднородной группе, следовательно, ИЗ=-0.5. Тот факт, что это значение является отрицательным, не важен, потому что это значение будет вычитаться из положительного числа, давая положительную разность очков. РО варианта — это просто список всех разностей очков в варианте, отсортированный в порядке убывания. Имеем три возможных варианта и соответствующие РО:

- 9-8 [РО= очки(9)-очки(8)=0.5], 12-поплавок [РО= очки(12)-ИЗ=1.0]:
  - РО пары={1.0, 0.5}
- 9-12 [РО= очки(9)-очки(12)=0.5], 8-поплавок [РО= очки(8)-ИЗ=1.0]:
  - РО пары ={1.0, 0.5}
- 8-12 [РО= очки(8)-очки(12)=0.0], 9-поплавок [РО= очки(9)-ИЗ=1.5]:

- РО пары = {1.5, 0.0}

Сразу видно, что РО последнего варианта, в котором спущенный игрок снова спускается вниз, хуже, чем в других вариантах, потому что его первый член больше [A.8].

Таким образом, из трёх возможных вариантов ни один не идеален. Поэтому надо выбрать вариант с наилучшим качеством, и это (9-8, 12↓), потому что этот вариант не выполняет только критерии С.14 и С.15, которые слабее, чем другие критерии спаривания.

Теперь надо проверить, что данный спущенный игрок максимизирует спаривание в следующей группе, которая последняя и содержит только [12b-↓][13W]. Пара игроков совместима и не нужно назначать никакого ОИВ; поэтому спущенный игрок немедленно принимается. Заключительная проверка: теперь остаток состоит только из последней группы, которая может быть спарена, следовательно, заключительная проверка пройдена.

В последней группе единственный возможный вариант идеален и даёт пару 13-12. Как обычно, проверяем всё, переставляем (при необходимости) порядок шахматных досок, и начинаем тур.

<b>1</b>	<b>6 (2.5) - 2 (2.5)</b>	<b>0-1</b>
<b>2</b>	<b>4 (2.0) - 5 (2.5)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>3</b>	<b>1 (2.0) - 3 (2.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>4</b>	<b>11 (1.5) - 7 (2.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>5</b>	<b>10 (1.0) - 14 (1.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>6</b>	<b>8 (0.5) - 9 (1.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>7</b>	<b>13 (0.0) - 12 (0.5)</b>	<b>1-0</b>

## 7. ПЯТЫЙ ТУР (ПГС и ПСГ)

После четвертого тура турнирная таблица выглядит следующим образом:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	3W+	3.0	b			
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	6B+	3.5	w			
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	1B-	2.0	w			
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	5W↑=	2.5	b↑			
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	4B↓=	3.0	W↓			
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+000↓	2.5	2W-	2.5	B-↓			
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	11B↓-	2.0	w↓			
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	0.5	9W↑=	1.0	b↑			
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	8B↓=	1.5	w↓			
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	14W=	1.5	b			
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-000↓	1.5	7W↑+	2.5	Bb↓↑			
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП	0.0	8W=	0.5	13B↓-	0.5	Ww↓			
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	12W↑+	1.0	b↑			

Роберт	14	7B-	0.0	ОИВ↓	1.0	1W-	1.0	10B=	1.5	Ww			
--------	----	-----	-----	------	-----	-----	-----	------	-----	----	--	--	--

После проверки, что по крайней мере возможно одно спаривание (например, 1-2, 3-5, 4-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14), разделяем очковые группы как обычно:

- 3.5 {2w}
- 3.0 {1b, 5W↓}
- 2.5 {4 b↑, 6B-↓, 11Bb↓↑}
- 2.0 {3w, 7w↓}
- 1.5 {9w↓, 10b, 14Ww}
- 1.0 {8b↑, 13b↑}
- 0.5 {12Ww↓}

Первая группа с 3,5 очками [2w] (**МаксПар=0**), но с одиноким игроком, здесь не очень много дел..., помочь ничем нельзя, но можно спустить в следующую группу с 3-мя очками: [2w][1b, 5W↓] (**МаксПар=1, M0=M1=0, x=0**). Здесь игроки 1-5 и 2-5 уже встречались. Таким образом, единственный оставшийся вариант 2-1, который возможен и, следовательно, принимается. Заключительная проверка успешная, и можно перейти к следующей группе.

Следующая группа неоднородная: [5W↓] [4b↑, 6B -↓, 11Bb↑] (**МаксПар=2, M0=M1=1, x=1, z=0**). Партии 4-5 и 11-4 уже были сыграны.

Поэтому, по необходимости, какой бы ни был статус спуска-подъёма игроков, используем единственную возможную пару 4-6, а значит и пару 5-11, даже если это спаривание неидеальное (оно не выполняет критерий С.13). В этом случае метод “Решето спаривания” помогает не тратить время, прямо исключая любые другие варианты просто потому, что они были бы невозможными.

Прежде чем перейти к следующей группе, надо выполнить заключительную проверку. Остаток сейчас {3w, 7w↓, 9w↓, 10b, 14Ww, 8b↑, 13b↑, 12Ww↓}, что позволяет возможные спаривания (3-7, 9-10, 8-13, 12-14).

В следующей группе с 2-мя очками есть игроки [3w, 7w↓] (**МаксПар=1**), которые не играли друг с другом в предыдущих турах, поэтому они могут быть спарены. У игроков одинаковые преимущества и истории цвета, поэтому удовлетворяется преимущество цвета игрока самого высокого ранга, получая таким образом пару 3-7, которая удовлетворяет заключительной проверке.

*Когда, как и в этой группе, все преимущества цвета одного и того же цвета, х бесполезен, и можно просто опустить его расчёт. То же самое относится к случаю, когда только один игрок в группе ожидает цвет, отличный от цвета всех других игроков, и группа не производит спущенных игроков (потому что в этом случае преимущество цвета игрока неизбежно будет соблюдаться). В таких случаях можно игнорировать соответствующий критерий С.10. Обратите внимание, что даже если х бесполезен, то же самое не обязательно верно для z. Если, например, все преимущества чёрного цвета, и половина из них сильные, а другая половина слабые, нет способа изменить количество общих игнорируемых преимуществ (следовательно, х бесполезен). Тем не менее, есть способ свести к минимуму количество игнорируемых сильных преимуществ и, следовательно, использовать z в качестве ориентира для этой оптимизации.*

В группе с 1.5 очками есть игроки [9w↓, 10b, 14Ww]. Первый вариант даёт пару 9-10, а игрок 14 спускается в следующую группу [14Ww][8b↑, 13b↑]. Здесь все игроки совместимы, и поэтому выбранный спущенный игрок удовлетворяет критерию С.7. Остаток {14Ww, 8b↑, 13b↑, 12Ww↓} допускает спаривание (8-13, 12-14), следовательно, заключительная проверка тоже пройдена.

Теперь перейдём к следующей группе: [14Ww][8b↑, 13b↑] (**МаксПар=1, М0=М1=1, х=0**). Первый вариант здесь 14-8, который возможен, но не выполняет критерии С.7 (потому что игрок 13, как спущенный игрок, не увеличивает спаривание в следующей группе, где он несовместим с единственным резидентом, игроком 12) и С.13 (потому что игрок 8 уже получил подъём в предыдущем туре). Сохраняем его в качестве временно лучшего варианта и приступаем к рассмотрению следующего варианта 14-13. Снова вариант возможен, но не выполняет критерии С.7 и С.13: так как он не лучше, чем нынешний временно лучший, этот вариант отбрасывается. Обмен даёт пару 8-13, которая не выполняет оба критерия С.6 и С.10, и поэтому хуже, чем нынешний временно лучший; следовательно, вариант тоже отбрасывается. Так как возможных вариантов больше нет, надо выбирать нынешний временно лучший. Тогда рассмотрим первый вариант 14-8 и проверим, удовлетворяет ли игрок 13, как спущенный игрок, нулевому требованию. В следующей очковой группе, как уже упоминалось, содержится только игрок 12, который уже встречался с игроком 13 в турнире. Следовательно, последний, как спущенный игрок, не только не выполняет критерий С.7, но также не удовлетворяет заключительной проверке: невыполнение нулевого требования — это тупик.

Спаренная группа [14 Ww][8b↑, 13b↑] теперь становится ПСГ, в то время как остаток игроков, который в данном случае просто {12Ww↓}, становится ССОГ [А.3, А.9].

Для спаривания ПСГ больше не нужно соблюдать оптимизацию спущенных игроков [С.7], но с необычным критерием: спущенные игроки, созданные в этой группе, должны спариваться с остатком. Поскольку этот критерий более высокого уровня, чем оптимизация РО в группе [С.6], допускается спустить *любого* игрока. Очень легко проверить, что одним и единственным спускаемым игроком, который удовлетворяет требованием С.4, будет игрок 14 (который в этой группе просто единственный игрок, совместимый с игроком 12).

Спариваем ПГС следующим образом: 13-8, спуская игрока 14, как и требовалось. Конечно, выполнять заключительную проверку нет необходимости, потому что спускаемый игрок уже выбирался таким образом, чтобы сделать возможным полное спаривание. ПСГ теперь создаётся объединением спущенного игрока из ПГС и остатка игроков: [14Ww][12Ww↓], которые сразу спариваются.

Последнее, что нужно сделать, это распределить цвета. Оба игрока в ПСГ имеют одинаковые (сильные) преимущества цвета. Истории цвета игроков: 14: В-WB; 12: В-WB снова идентичны. Надо удовлетворить преимущество цвета игрока более высокого ранга [Е.4], конечно, это игрок 14, у которого больше очков, тем самым получаем 14-12. Оба игрока 8 и 13 имеют слабые преимущества цвета, но теперь истории цвета различные: 8: ВВВВ; 13: ВВВВ; таким образом, надо чередовать цвет относительно последнего тура, в котором они играли разным цветом [Е.3], получаем 13-8. Как обычно, перепроверяем всё, затем начинаем тур.

<b>1</b>	<b>2 (3.5) - 1 (3.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>2</b>	<b>5 (3.0) - 11 (2.5)</b>	<b>1-0</b>
<b>3</b>	<b>4 (2.5) - 6 (2.5)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>4</b>	<b>3 (2.0) - 7 (2.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>5</b>	<b>9 (1.5) - 10 (1.5)</b>	<b>0-1</b>
<b>6</b>	<b>14 (1.5) - 12 (0.5)</b>	<b>1-0</b>
<b>7</b>	<b>13 (1.0) - 8 (1.0)</b>	<b>0-1</b>

## 8. ШЕСТОЙ ТУР (снова ПГС и ПСГ)

После пятого тура турнирная таблица выглядит следующим образом:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	3W+	3.0	2B↓=	3.5	Ww↓	
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	6B+	3.5	1W↓=	4.0	Bb↑	
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	1B-	2.0	7W-	2.0	Bb	
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	5W↑=	2.5	6W=	3.0	B-↑	
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	4B↓=	3.0	11W↓+	4.0	Bb↓↓	
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+000↓	2.5	2W-	2.5	4B=	3.0	w	
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	11B↓-	2.0	3B+	3.0	W-↓	
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	0.5	9W↑=	1.0	13B+	2.0	Ww-↑	
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	8B↓=	1.5	10W-	1.5	Bb-↓	
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	14W=	1.5	9B+	2.5	Ww	
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-000↓	1.5	7W↑+	2.5	5B-	2.5	w-↑	
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП	0.0	8W=	0.5	13B↓-	0.5	14B↑-	0.5	W↑↓	
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	12W↑+	1.0	8W-	1.0	B-↑	
Роберт	14	7B-	0.0	ОИВ↓	1.0	1W-	1.0	10B=	1.5	12W↓+	2.5	b↓	

Как обычно, проверяем, что по крайней мере одно спаривание является возможным (например, 1-4, 2-3, 5-6, 7-8, 9-11, 10-12, 13-14), затем разделяем очковые группы:

4.0 {2Bb↑, 5Bb↓↓}  
 3.5 {1Ww↓}  
 3.0 {4B-↑, 6w, 7W-↓}  
 2.5 {10Ww, 11w-↑, 14 b↓}  
 2.0 {3Bb, 8Ww-↑}  
 1.5 {9Bb-↓}  
 1.0 {13B-↑}  
 0.5 {12W↑↓}

Сначала напомним, что это заключительный тур, следовательно, возможно, что для некоторых лучших игроков [A.7], как и для их соперников, абсолютное преимущество цвета может не учитываться [A.6].

Теперь заметим, что все игроки 1, 2 и 5 играли друг с другом, поэтому нет смысла пытаться спарить их, все они должны спуститься в третью очковую группу, образующую неоднородную группу спаривания:

[2Bb↑, 5Bb↓↓, 1Ww↓][4B-↑, 6w, 7W-↓] (**МаксПар=3, M0=M1=3, x=0, z=0**)

Здесь единственным возможным соперником для игрока 2 является игрок 4; так как известно, что игрок 5 уже играл с игроком 1. *Есть только два возможных варианта.* Первый вариант:

S1	S2
2Bb↑	4B-↑
5Bb↓↓	6w
1Ww↓	7W-↓

Очевидно, что этот вариант далек от идеального. Действительно, он не удовлетворяет соответствию цвета (как для всех преимуществ [C.10], так и для сильных преимуществ [C.11] цвета) двух пар.

Он также не обеспечивает защиту поднятых игроков [C.19] в паре 2-4, потому что разность очков между игроками 2 и 4 не минимальная (игрок 2 это двойной поплавок в этой группе, так что игрок 4 тоже). Наконец, можно также отметить, что игрок 4 сейчас поднимается уже второй раз подряд, таким образом, критерий C.15 не выполняется. Однако, поскольку для игрока 2 спаривание 2-4 является единственно возможным, все возможные варианты потерпят неудачу по этим четырём конкретным критериям (C.10, C.11, C.15, C.19), что, следовательно, не поможет найти наилучший вариант.

Во всяком случае, поскольку вариант возможен, сохраним его как временно лучший, и приступим к построению и оценке следующего (и единственного другого) возможного варианта:

S1	S2
2Bb↑	4B-↑
5Bb↓↓	7W-↓
1Ww↓	6w

Оценка этого варианта показывает, что, как и предыдущий вариант выше, он не выполняет критерий C.10 в первой и третьей паре, но по критерию C.11 теперь только одно невыполнение. Поэтому отбрасываем предыдущий вариант и сохраняем текущий, что, хотя и не идеально, но лучше. Поскольку это также последний возможный вариант, выбираем его и таким образом получаем спаривание (2-4, 7-5, 1-6).

Теперь надо выполнить заключительную проверку; остаток теперь {10Ww, 11w, 14b, 3Bb, 8Ww, 9Bb, 13B, 12W}, что допускает по крайней мере одно возможное спаривание (например, 10-11, 13-3, 9-12, 8-14), поэтому нулевое требование удовлетворено.

Следующая группа спаривания: {10Ww, 11w -↑, 14b↓}, игрок 10 уже сыграл с игроком 14. Первый вариант (10-11, 14↓) является возможным, но не выполняются критерии C.10 и C.12; как обычно, сохраняем его как временно лучший. Второй вариант даже невозможен (из-за 10-14), и сразу отбрасываем его. После обмена получаем следующий возможный вариант (11-14, 10↓), который идеален и поэтому сразу принимается.

Теперь надо проверить, как спущенный игрок 10 максимизирует спаривание в следующей группе [C.7]; это легко сделать, так как в группе [10][3, 8] можно построить одну пару. Проверка на нулевое требование выполнена успешно (например, 3-13, 8-10,

9-12), и можно перейти к следующей группе: [10Ww][3Bb, 8Ww-↑]. Партия 10-3 уже состоялась, поэтому 10-8 это единственно возможное спаривание спущенных игроков, с пустым спариванием остатка и с игроком 3, получившим спуск. Проверяем, максимизирует ли этот спущенный игрок следующую группу (да) и можно ли спарить остаток (да).

Таким образом, получаем следующую группу: [3Bb][9Bb-↓]. Здесь снова только одна возможная пара, 9-3. Надо проверить, спаривается ли остаток, и (большой сюрприз) обнаруживается, что нет (в остатке сейчас только два игрока 12 и 13, и они уже играли друг с другом), т.е., нулевое требование не выполняется. Текущая группа (т.е., только что спаренная) теперь ПГС, которая должна дать нужных спущенных игроков; выбора нет, и игроки 3 и 9 спускаются вниз. Следовательно, спаривание в ПГС не создаёт пары вообще, и получаем ССОГ: [3Bb, 9Bb-↓] [13B-↑, 12W ↑↓].

Вследствие успешной заключительной проверки предыдущей группы теперь можно быть уверенным, что для этой группы существует хотя бы одна пара. Действительно, игрок 13 уже играл с игроками 9 и 12. Следовательно, спаривание 3-13 неизбежно, и это только оставляет место для пары 12-9 и других пар. Теперь проводим обычные проверки жеребьёвки и порядка досок ... Дамы и господа, пожалуйста, пустите часы последнего тура!

<b>1</b>	<b>2 (4.0) - 4 (3.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>2</b>	<b>7 (3.0) - 5 (4.0)</b>	<b>1/2-1/2</b>
<b>3</b>	<b>1 (3.5) - 6 (3.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>4</b>	<b>11 (2.5) - 14 (2.5)</b>	<b>0-1</b>
<b>5</b>	<b>10 (2.5) - 8 (2.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>6</b>	<b>3 (2.0) - 13 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>7</b>	<b>12 (0.5) - 9 (1.5)</b>	<b>1/2-1/2</b>

## **9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП**

Теперь турнир окончен. Заключительные операции, связанные с жеребьёвкой, состоят в сборе результатов и окончательном составлении турнирной таблицы.

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5		6	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	3W+	3.0	2B↓=	3.5	6W+	4.5
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	6B+	3.5	1W↓=	4.0	4W=	4.5
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	1B-	2.0	7W-	2.0	13W+	3.0
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	5W↑=	2.5	6W=	3.0	2B=	3.5
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	4B↓=	3.0	11W↓+	4.0	7B=	4.5
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+000↓	2.5	2W-	2.5	4B=	3.0	1B-	3.0
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	11B↓-	2.0	3B+	3.0	5W=	3.5
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	0.5	9W↑=	1.0	13B+	2.0	10B+	3.0
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	8B↓=	1.5	10W-	1.5	12B=	2.0
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	14W=	1.5	9B+	2.5	8W-	2.5
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-000↓	1.5	7W↑+	2.5	5B-	2.5	14W-	2.5
Оскар	12	5B-	0.0	ОИП	0.0	8W=	0.5	13B↓-	0.5	14B↑-	0.5	9W=	1.0

Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	12W↑+	1.0	8W-	1.0	3B-	1.0
Роберт	14	7B-	0.0	0IB↓	1.0	1W-	1.0	10B=	1.5	12W↓+	2.5	11B+	3.5

### Ручная проверка компьютерной жеребьёвки

Использованы данные случайного турнира

Контрольный список жеребьёвки 6-ого тура

Использовалась программа жеребьёвки Swiss Manager

Пояснения к столбцам, используемым для проверки:

Rk - ранг

Color – история цвета в предыдущих турах

w - белый

-- черный

C - цвет в предстоящем туре

D - ожидаемый цвет

p - направление спуска-подъёма в предпоследнем туре

l - направление спуска-подъёма в последнем туре

Cd - разность цвета

Sk - один и тот же цвет подряд

#### Контрольный список 6-ого тура

Rk	Старт. №		Игроки	Рейтинг	Очки	Color	C	D	p	l	Cd	Sc	Соперники	
1	36		Kouskoutis Georgios-	2314	4½	-w--w	W				-1	1	4,9,12,35,80	0
2	1	IM	Martirosyan Haik M.	2570	4	w-w--	W		+		-1	-2	10,18,37,46,62	0
3	2	GM	Deac Bogdan-Daniel	2559	4	-w--w	W	+			-1	1	6,8,19,32,39	0
4	3	IM	Santos Ruiz Miguel	2505	4	w-w-w	-	+			1	1	1,22,26,44,46	0
5	6	IM	Thybo Jesper Sonderg	2466	4	-w-w-	W				-1	-1	17,25,27,47,56	0
6	8	IM	Morozov Nichita	2461	4	-w-w-	W				-1	-1	3,16,27,30,42	0
7	12	FM	Janik Igor	2418	4	-w-w-	W				-1	-1	27,34,54,57,59	0
8	63		Yayloyan Konstantin	2142	4	w--w-	W	-			-1	-1	3,21,24,53,54	0
9	4	FM	Sorokin Aleksey	2486	3½	-w-w-	W				-1	-1	1,10,17,41,79	0
10	7	IM	Livaic Leon	2461	3½	w-w-w	-		-		1	1	2,9,40,43,58	0
11	9	IM	Plenca Jadranko	2440	3½	w-w-w	-				1	1	15,28,31,44,53	0
12	10	FM	Vykouk Jan	2440	3½	-w-w-	W				-1	-1	1,32,42,45,72	0
13	11	IM	Costachi Mihnea	2418	3½	w-w-w	-				1	1	40,44,57,58,67	0
14	16	FM	Haria Ravi	2398	3½	-w-w-	W				-1	-1	17,34,45,51,60	0
15	18	FM	Tica Sven	2389	3½	-w-w-	W				-1	-1	11,27,34,56,61	0
16	21	IM	Sousa Andre Ventura	2386	3½	w-w-w	-				1	1	6,18,29,49,68	0
17	33		Radovic Janko	2330	3½	w-w-w	-				1	1	5,9,14,24,73	0
18	44	FM	Lazov Toni	2289	3½	-w-w-	W				-1	-1	2,16,22,23,41	0
19	45	FM	Askerov Marat	2281	3½	w-w-w	-				1	1	3,26,38,40,69	0
20	13		Drygalov Sergey	2415	3	w-ww-	-	+			1	-1	28,29,33,44,47	0
21	15	FM	Warmerdam Max	2399	3	w-w-w	-				1	1	8,26,33,48,67	0
22	17	FM	Haldorsen Benjamin	2397	3	w-w--	W				-1	-2	4,18,28,29,49	0
23	19	FM	Tomczak Mikolaj	2387	3	w-w-w	-				1	1	18,32,48,50,67	0

24	20		Stauskas Lukas	2387	3	-w-w-	W		-1	-1	8,17,30,57,63	0
25	23	FM	Haug Johannes	2379	3	w-w-w	-		1	1	5,48,50,58,62	0
26	32	FM	Tokranovs Dmitrijs	2334	3	-w-w-	W		-1	-1	4,19,21,59,72	0
27	39		Akhvlediani Irakli	2303	3	w-w-w	-		1	1	5,6,7,15,81	0
28	40	FM	Lopez Mulet Inigo	2302	3	-w-w-	W		-1	-1	11,20,22,60,76	0
29	42	FM	Dobrovolic Vid	2293	3	-w-ww	-		1	2	16,20,22,35,77	0
30	51		Vasiesiu Victor	2267	3	w-w-w	-		1	1	6,24,53,81,83	0
31	52	FM	Karayev Kanan	2266	3	-w-w-	W		-1	-1	11,54,65,72,75	0
32	53		Friedland Moshe	2264	3	w-ww-	-		1	-1	3,12,23,52,66	0
33	56	FM	Jogstad Martin	2259	3	-w-w-	W		-1	-1	20,21,55,74,76	0
34	57	FM	Sevgi Volkan	2240	3	w-w-w	-		1	1	7,14,15,36,38	0
35	5	IM	Dragnev Valentin	2483	2½	w-w-w	-		1	1	1,29,57,64,67	0
36	14	FM	Dolana Andrei-Theodo	2403	2½	-w-w-	W	+	-1	-1	34,47,51,61,72	0
37	22	FM	O`donnell Conor	2383	2½	-w-w-	W		-1	-1	2,47,51,59,71	0
38	24	FM	Flick Antoine	2371	2½	-w-ww	-	+	1	2	19,34,60,63,64	0
39	28	IM	Perez Garcia Alejand	2361	2½	-ww-w	-		1	1	3,49,51,68,71	0
40	30	FM	Lagunow Raphael	2357	2½	-w-w-	W		-1	-1	10,13,19,65,74	0

#### С.04.4 Другие одобренные ФИДЕ системы жеребьёвки

Если для системы жеребьёвки не существует одобренной ФИДЕ компьютерной программы (см. в Приложении С.04.А, Приложение 3 "Список одобренных ФИДЕ программ") с бесплатной проверкой жеребьёвки (см. А.5 в том же Приложении), способной проверять турниры, проводимые с помощью этой системы, использование такой системы не одобряется.

[Система Дубова](#)

[Система Бурштейна](#)

[Система Лима](#)

#### С.04.5 Одобренные ФИДЕ ускоренные системы

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 "победил сильнейший". 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 надежность 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 путем 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.

### С.04.5.1 Бакинский ускоренный метод

#### 1. Начальное условие

В своем нынешнем описании бакинский ускоренный метод применим для турниров, которые длятся девять и более туров и в которых используется стандартная система очков (одно очко за победу, половина очка за ничью).

#### 2. Разделение начальных групп

Перед первым туром список игроков, который будет правильно отсортирован, 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.

*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 вступление в турнир

Если есть вступление 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 вступление 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 Правилем 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.

*Следовательно, после того, как сыгран пятый тур, ни игрокам группы GA, ни никакому другому игроку никакие виртуальные очки не даются.*

### 5. Очки жеребьёвки

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.

Одобрённые ФИДЕ программы компьютерной жеребьёвки турниров по швейцарской системе:

<http://pairings.fide.com/approved-programs.html>

### Некоторые примеры (голландский) жеребьёвки ФИДЕ

с использованием швейцарских правил Баку 2016

На конгрессе ФИДЕ 2016 г. в Баку были утверждены новые правила швейцарской (голландской) системы ФИДЕ. Правила были тщательно переписаны, и теперь их гораздо легче понять и использовать. Теперь пришло время начать применять их на практике, поэтому давайте вместе рассмотрим некоторые примеры жеребьёвок. Начнем с очень простого и перейдем к ситуациям, которые немного сложнее. Однако, прежде чем читать примеры, настоятельно рекомендуется внимательно прочитать новые правила, которые можно найти (вместе с более интересным материалом о жеребьёвках) на веб-странице Комиссии систем и программам жеребьёвки <http://pairings.fide.com>.

Все представленные здесь примеры взяты из одного турнира, таблица которого приведена ниже.

Старт. №	ИМЯ	Рейтинг	Очки	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Alice	2600	6.5	+W7	+B9	=W4	+B5	=W12	=W2	-B3	+B10	+W6
2	Bob	2550	6.0	=B8	-W12	+W11	+B6	+W4	=B1	=B5	+W9	=B3
3	Charline	2500	5.0	-W9	-B11	+W10	-B12	+W6	+B8	+W1	=B4	=W2
4	David	2450	6.0	+B10	=W5	=B1	+W8	-B2	+W9	+B12	=W3	=B7
5	Eleanor	2400	4.5	+W11	=B4	+W12	-W1	-B9	=B7	=W2	=B8	=W10
6	Frank	2350	4.0	=B12	=W8	=B9	-W2	-B3	+B10	=W7	+W11	-B1
7	Gale	2300	4.0	-B1	+W10	=B8	=W9	-B11	=W5	=B6	=W12	=W4
8	Hans	2250	4.0	=W2	=B6	=W7	-B4	-W10	-W3	+B11	=W5	+B12
9	Isabelle	2200	4.0	+B3	-W1	=W6	=B7	+W5	-B4	=W10	-B2	=B11
10	Jack	2150	3.0	-W4	-B7	-B3	+W11	+B8	-W6	=B9	-W1	=B5
11	Karima	2100	3.0	-B5	+W3	-B2	-B10	+W7	=B12	-W8	-B6	=W9

**Пример 1. Самые основы**

Во втором туре первая очковая группа:

*Игрок Очки История цвета История соперников*

1	1,0	B	7
4	1,0	W	10
5	1,0	B	11
9	1,0	W	3

Чтобы создать пару, надо сначала определить преимущество цвета игроков и разделить группу на подгруппы: **S1=[1W, 4B]** и **S2=[5W, 9B]** (B, W - сильные преимущества цвета). Теперь спариваем первого игрока подгруппы S1 с первым из подгруппы S2, второго со вторым и так далее, как обычно, получаем пары **1-5, 4-9**, которые теперь надо оценить по всем критериям жеребьёвки.

Этот вариант является *возможным* (что означает, что он соответствует всем соответствующим абсолютным критериям), и поэтому он не отбрасывается сразу; но это, тем не менее, определённо плохое спаривание, поскольку игнорируются два преимущества цвета, в то время как можно бы (и поэтому надо) игнорировать нулевое преимущество. На языке спаривания говорят, что у *этого варианта цена невыполнения критерия C.10 равна двум* (C.10 говорит о необходимости сведения к минимуму количества игнорируемых преимуществ цвета). Следовательно, временно сохраняем этот вариант (он всё ещё может быть использован, если не найдётся ничего лучше), но приступаем к поиску более достойного.

В поисках лучшего спаривания первым изменением всегда надо пробовать *перестановку* в подгруппе S2. В этой группе есть только одна возможность (правила проведения перестановок, а также обменов, см. в разделе D Голландских правил ФИДЕ), которая даёт **S2=[9B, 5W]**. Теперь вариант спаривания: **1-9, 5-4** и, оценивая его по критериям жеребьёвки, быстро понимаем, что он соответствует им всем – поэтому это *идеальный вариант*, который сразу же выбираем, тем самым завершая процесс спаривания группы.

Однако для его завершения требуется еще один шаг: *надо проверить, что остаток игроков действительно может быть спарен* – это неофициально называется “нулевым требованием”, а тест - “заключительной проверкой”. Невыполнение этого теста будет означать, что спаривание текущей группы не позволяет выполнить жеребьёвку всего тура. В таком случае вариант отбрасывается, и *правила спаривания меняются*, но только сейчас об этом не нужно беспокоиться, потому что в ранних турах каждый участник может быть спарен практически со всеми остальными, поэтому вероятность такого события практически равна нулю, и, по сути, заключительная проверка пройдена. Вернемся к этому вопросу позже.

**Пример 2. Спущенный игрок жалуется**

В четвертом туре игрок 11 получил второй спуск. Ему надо показать, что его спаривание выполнено правильно! Вот ситуация перед жеребьёвкой:

## Игрок Очки История цвета История спусков-подъёмов История соперников

...						
12	1,5	WBB			6	2 5
3	1,0	WBW			9	11 10
11	1,0	BWB		↓	5	3 2
10	0,0	WBB			4	7 3

Игрок 12 здесь является "спущенным игроком" (то есть, игроком, загруженным из предыдущей группы), и поэтому группа (12,3,11) неоднородная. Теперь также понадобится история спущенных и поднятых игроков (которая редко нужна в ранних турах). Здесь видно, что игрока 11 спустили. Кстати, эта группа, конечно, должна дать спущенного игрока, потому что количество игроков нечётное.

Спаривание неоднородных групп строится в два этапа. На первом этапе выполняется спаривание спущенных игроков, которое представляет собой частичное спаривание, содержащее спущенных игроков (или, по крайней мере, как можно больше из них). На втором этапе вариант завершается парами, содержащими только резидентов (т.е., игроков, принадлежащих к очковой группе); а затем, *только после того, как вариант завершён*, оцениваем его *в целом*.

Первый этап на самом деле очень прост: он начинается, как обычно, с подготовки подгрупп, рассмотрения преимуществ цвета и статуса спуска-подъёма для каждого игрока:  $S1=[12W]$ ,  $S2=[3Bb, 11Ww\downarrow]$  (B, W - абсолютные преимущества цвета), а затем спаривания его обычным способом. Разница лишь в том, что в подгруппу S1 включается не половина игроков, как это было бы в однородной группе, а все спущенные игроки, которых необходимо спарить.

Первое возможное спаривание спущенных игроков содержит пару **12-3**. Оставшиеся игроки (здесь у нас только один!) составляют *остаток*  $\{11Ww\downarrow\}$ , который надо спарить на втором этапе. С тремя игроками можно создать только одну пару; следовательно, остаток не даст никаких пар вообще, а вариант (который создаётся объединением пары из спущенного игрока, пары из спаривания остатка и возможных спущенных игроков) представляет собой **12-3, 11**↓.

Теперь надо оценить этот вариант, т.е., проверить его соответствие каждому из соответствующих критериев жеребьёвки. Легко проверяется, что этот вариант соответствует всем критериям жеребьёвки, кроме С.12 (*сведение к минимуму количество игроков, которые получают тот же самый спуск, что и в предыдущем туре*). Следовательно, вариант возможен, но не идеален – назовем его "временно лучшим" (или "чемпионом"). Поэтому сохраняем его и переходим к поиску чего-то лучшего, но, если нет ничего лучшего, возвратимся к нему и используем в качестве "спариваемого".

Для получения следующего варианта применяем перестановку (есть только одна), получая  $S2=[11Ww\downarrow, 3Bb]$ , которая даёт вариант **12-11, 3**↓. Этот вариант возможен, и поэтому он оценивается, но только для того, чтобы узнать, что он не соответствует критерию С.10 (*свести к минимуму количество игроков, которые не получают преимущества цвета*). Теперь надо сравнить нынешний временно лучший вариант с этим новым вариантом: у последнего невыполнение критерия С.10, в то время как у

первого невыполнение критерия С.12. Поскольку С.10 важнее С.12, отбрасываем новый вариант и сохраняем старый временно лучший.

Теперь перестановок больше нет, но надо продолжать искать идеальный вариант или использовать все возможные варианты. Следующим шагом было бы попробовать обмен между подгруппой S1 и подвешенными игроками (что означает попытку изменить спаривание спущенных игроков), но спаривания спущенных игроков больше нет.

Последней попыткой является уменьшение количества спущенных игроков до пары. На практике это означает, что игрок 12 присоединяется к подвешенным игрокам, от которых он не может помочь и спускается снова, и игроки 11-3 спариваются между собой. В однородной группе подобный обмен был бы возможен, но здесь игрок 12 это спущенный игрок! Это означает, что *его очки выше, чем у резидентов*, что делает его спущенным и приводит к ухудшению разности очков, и, следовательно, к невыполнению критерия С.6 (*свести к минимуму разность очков в жеребьевке*), который более важен, чем критерии С.10 и С.12. Таким образом, и этот вариант отбрасывается.

В итоге исчерпаны все возможные пары, но идеальный вариант не найден. Следовательно, надо выбрать "менее несовершенный", которым, конечно, является текущий временно лучший вариант, содержащий игрока 11 в качестве спущенного.

### Пример 3

Третий пример довольно типичный, и всё-таки не сложный, но он определённо требует некоторого терпения. В четвёртом туре в двухочковой группе содержится только один игрок, который будет спущен в следующую группу:

*Игрок Очки История цвета История спусков-подъёмов История соперников*

<b>4</b>	<b>2,0</b>	<b>BWB</b>	↑	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>BWW</b>	↑	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>BWB</b>		<b>12</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>1,5</b>	<b>BWB</b>		<b>1</b>	<b>10</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>1,5</b>	<b>WBW</b>		<b>2</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>9</b>	<b>1,5</b>	<b>BWW</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>12</b>	<b>1,5</b>	<b>WBB</b>		<b>6</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>1,0</b>	<b>WBW</b>		<b>9</b>	<b>11</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>1,0</b>	<b>BWB</b>	↓	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>

Игрок 4 является спущенным игроком. Игрок 2 только что поднят (кстати, то же самое справедливо и для игрока 4, но это можно игнорировать, потому что этот игрок точно не будет подниматься сейчас), и его предполагается спустить (опять же, потому что число игроков нечётное). Четыре игрока ожидают белый цвет, а три - чёрный, поэтому можно сформировать три пары, не игнорируя преимущество цвета ( $x=0$ ).

Как всегда, сначала выполняем спаривание спущенных игроков, затем комплектуем вариант парами, содержащими только резидентов, и, наконец, оцениваем его.

Сначала подготавливаются подгруппы, отмечая преимущество цвета и статус спуска-подъёма каждого игрока: **S1=[4Ww]**, **S2=[2B↑, 6Ww, 7Ww, 8Bb, 9B, 12W]**. Первое возможное спаривание спущенных игроков содержит пару **4-2**. Остальные игроки

составляют *остаток* {6Ww, 7Ww, 8Bb, 9B, 12W}, который будем спаривать на втором этапе. Ещё раз разделим игроков (остатка) на две подгруппы: **S1R=[6Ww, 7Ww]**, **S2R=[8Bb, 9B, 12W]**, таким образом получив оставшиеся пары варианта в виде **6-8, 7-9, 12↓**. Теперь надо оценить вариант, *что невозможно*, потому что игроки 6 и 8 уже играли друг с другом в предыдущем туре.

Сразу отбрасываем вариант и приступаем к перестановке в остатке, т.е. в подгруппе S2R. Однако можно заметить, что *игрок 6 уже встречался со всеми игроками в подгруппе S2R*, и поэтому никакая перестановка вообще не может дать возможную пару. Поэтому станем "умными" и шагнём вперёд, чтобы попробовать *обмен резидентами*, а именно, обмен игроками между подгруппами S1R и S2R.

Первый такой обмен между игроками 7 (нижний в подгруппе S1R) и 8 (верхний в подгруппе S2R) даёт новые подгруппы **S1R=[6Ww, 8Bb]** и **S2R=[7Ww, 9B, 12W]**. Это даёт возможный вариант **4-2, 6-7, 8-9, 12↓**, который можно, по крайней мере, оценить. Первым делом убедимся, что выбранный спущенным игрок 12 может быть спарен в следующей группе (критерий C.7), и видим, что здесь проблем нет. Не учитываются два преимущества цвета, поэтому дважды не выполняется критерий C.10. Кроме того, игрок 2 поднимается уже второй раз подряд, так что не выполняется также и критерий C.13. Заключаем, что вариант возможный, но, как обычно, неидеальный, сохраняем его как временно лучший и приступаем к поиску чего-то лучшего.

Чтобы найти следующий вариант, применяем перестановку и получаем **S2R=[7Ww, 12W, 9B]**. В результате вариант (**4-2, 6-7, 12-8, 9↓**) имеет одно невыполнение критерия C.10 и одно - критерия C.13. Однако, *это лучше, чем у предыдущего варианта*, так что сохраняем этого и отбрасываем второго, но продолжаем искать идеального.

Любая другая перестановка даёт невозможные варианты (вспомним, что пары 6-9 и 6-12 запрещены), поэтому теперь надо пробовать следующий обмен резидентами, который даёт **S1R=[6Ww, 9B]**, **S2R=[7Ww, 8Bb, 12W]**. Единственный возможный вариант, который ещё не пробовали, это (после перестановки) **4-2, 6-7, 12-9, 8↓**, но легко проверить, что он не лучше, чем текущий чемпион, поэтому отбрасываем его и сохраняем последний.

Затем надо продолжить изучение всех обменов и перестановок, один за другим, но уже можно подозревать, что это будет долгая и утомительная работа... К счастью, можно избежать некоторых бесполезных усилий и сэкономить драгоценное время, изучив остаток {6Ww, 7Ww, 8Bb, 9B, 12W} "умным" способом. Ключ лежит у игрока 6: поскольку он уже играл с игроками 8, 9 и 12. Единственным возможным вариантом, содержащим игрока 6, является пара **6-7**, которая даёт невыполнение критерия C.10. Однако, если сделать игрока 6 спущенным, можно построить пары **7-9, 12-8**, пренебрегая несоблюдением преимуществ цвета совсем (обратите внимание, что пары **7-8, 12-9** дали бы невозможный вариант, потому что игроки 7 и 8 уже встречались друг с другом). Это приводит к тому, что вариант **4-2, 7-9, 12-8, 6↓** содержит только одно невыполнение критерия C.13, и поэтому он становится новым временно лучшим.

Это лучшее, что можно сделать с текущим спариванием спущенных игроков; тем не менее, это не идеальный вариант, поэтому наши поиски не закончены... Следующий шаг - поиск лучшего спаривания спущенных игроков; поэтому начнем снова с исходных подгрупп: **S 1=[4 Ww]**, **S2=[2B↑, 6Ww, 7Ww, 8Bb, 9B, 12W]**.

Можно заметить, что есть одно несоблюдение критерия С.13, потому что игрок 4 был спарен с игроком 2, поднятым в предыдущем туре. Чтобы получить лучшее спаривание, нужно спарить игрока 4 с кем-нибудь ещё, и для этого требуется одна или несколько перестановок в подгруппе S2, что на практике означает попытку спарить игрока 4 с каждым членом подгруппы S2 по очереди. Тем не менее, у пар **4-6** и **4-7**, хотя и возможных, имеется (по крайней мере) одно невыполнение критерия С.10. Поэтому ни один вариант, происходящий из этих пар спущенных игроков, не может быть лучше, чем текущий временно лучший, и рассматривать их нет смысла. Первое потенциально интересное и возможное спаривание - **4-8**, которое даёт остаток **{2B↑, 6Ww, 7Ww, 9B, 12W}**.

Теперь рассматриваются только (возможные) варианты, которые лучше, чем временно лучшие (если таковые имеются), т.е. с идеальным соответствием цветов. Это возможно только после обмена игрока 6 на игрока 7: **S1R=[2B↑, 7Ww], S2R=[6Ww, 9B, 12W]**, что даёт такой вариант: **4-8, 6-2, 7-9, 12↓**. Его оценка показывает, что все критерии соблюдены (в частности, *спускаемый игрок оптимизирует спаривание в следующей группе*), и поэтому вариант, наконец, идеален! Сразу же выбираем его (отбрасывая теперь бесполезный предыдущий временно лучший) и переходим к выполнению заключительной проверки нулевого требования, которая (к счастью) оказывается успешной.

#### Пример 4

В этом последнем примере, взятом из пятого тура (после этого тура жеребьёвки становятся довольно сложными), игрок 7 получил “двойной спуск”. Давайте посмотрим, почему. На самом деле, эта жеребьёвка включает в себя последние три очковые группы и немного (но не очень) сложнее, чем предыдущие.

*Игрок Очки История цвета История спусков-подъёмов История соперников*

<b>5</b>	<b>2,5</b>	<b>WBWW</b>		<b>11</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>1</b>
<b>7</b>	<b>2,0</b>	<b>BWBW</b>		<b>1</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>9</b>	<b>2,0</b>	<b>BWWB</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>BWBW</b>		<b>12</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>2</b>
<b>8</b>	<b>1,5</b>	<b>WBWB</b>	↑	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>1,0</b>	<b>WBWB</b>	↑	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>12</b>
<b>10</b>	<b>1,0</b>	<b>WBBW</b>	↑	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>11</b>
<b>11</b>	<b>1,0</b>	<b>BWBB</b>	↓↓	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>10</b>

Первая группа неоднородная, с игроком 5 в качестве спущенного игрока: **[5B][7b, 9w]** (w, b = слабые преимущества цвета). Эта группа легко спаривается: после перестановки игрок 5, который имеет абсолютное преимущество чёрного цвета, спаривается с единственным искателем белого цвета, которым является игрок 9, в то время как игрок 7 спускается. В следующей группе игрок 7 совместим, поэтому критерий С.7 удовлетворен, фактически все соответствующие критерии соблюдены, поэтому вариант идеален.

Однако, прежде чем перейти к следующей очковой группе, надо доказать, что остальные игроки, вместе со спущенным игроком, составляют по крайней мере одну возможную пару (в ранних турах обычно можно опустить эту проверку, так как она практически всегда удовлетворяется, но не сейчас!). Важно понимать, что при выполнении этой проверки не ищется “спаривание”. Требуется показать, что для оставшихся игроков существует по крайней мере одна пара, и качество этой пары не важно ни в коей мере, так как само её *существование* является доказательством того, что жеребьёвка тура может быть завершена, и поэтому *не нужно будет возвращаться в эту группу снова*. Действительно, например, можно спарить **7-11, 6-10, 8-3**.

Теперь перейдем к следующей группе, а именно **[7b][6b, 8w↑]**. Легко доказать, что эта группа не даёт идеального варианта; в конце концов, приходится согласиться на (окончательное) временно лучшее: **6-7, 8↓**. Однако остальные игроки, это теперь {8, 3, 10, 11}, не могут быть спарены, и поэтому *нулевое требование не соблюдается*.

Надо перезапустить текущую группу **[7b][6b, 8w↑]**, которая становится *предпоследней группой спаривания* (ПГС). Эта группа теперь подчиняется новому и особому правилу: она должна *давать спущенных игроков, необходимых для спаривания остальных игроков*. Все оставшиеся игроки помещаются в большой “плавильный котёл”, который называется специальной свёрнутой очковой группой (ССОГ). Таким образом, эта специальная очковая группа может содержать игроков с разными очками (и это обычно так, хотя здесь этого не происходит) и вместе со спущенными игроками из ПГС образует свёрнутую последнюю группу (ПСГ).

Действительно, игроки 3, 10 и 11 несовместимы друг с другом, и чтобы завершить спаривание, по-видимому, нужны три спущенных игрока, по одному для каждого из них. ПГС содержит только трёх игроков, следовательно, из ПГС получаем нулевые пары (что иногда является совершенно правильным спариванием) и отправляем трёх необходимых спущенных игроков в ПСГ.

Теперь необходимо провести спаривание в ПСГ. Она содержит игроков с разными очками, поэтому, в целом, надо обратить внимание на разность очков спаривания (РОС). Для этого объявим также очки игроков в группе  $\{(2.0)7b, (1.5)6b, (1.5)8w↑, (1.0)3w↑, (1.0)10b↑, (1.0)11w↓↓\}$ .

Для этой группы надо найти наилучшее спаривание. Это может показаться трудной задачей, но на самом деле большинство возможных вариантов являются неудовлетворительными, потому что многие игроки уже играли друг с другом (конечно, это более или менее обычно в ПСГ). Поэтому удовлетворительных пар сравнительно немного, и обычно лучшая стратегия заключается в том, чтобы просто оценить их все и применить “метод решета спаривания”. В данном случае, игрок 7 уже играл с игроками 8 и 10. Кроме того, он не может быть спарен с игроком 6, потому что в этом случае не будут спарены остальные игроки. Таким образом, налицо только четыре варианта, отвечающих критериям С.1 - С.5. Теперь первый критерий для проверки С.6, о сведении к минимуму РОС (см. С.04.3.А.8 в Правилах швейцарской системы ФИДЕ):

7 - 3, 6 - 10, 8 - 11	РОС={1.0, 0.5, 0.5}
7 - 3, 6 - 11, 8 - 10	РОС={1.0, 0.5, 0.5}
7 - 11, 6 - 10, 8 - 3	РОС={1.0, 0.5, 0.5}

7 - 11, 6 - 3, 8 - 10  $POC=\{1.0, 0.5, 0.5\}$

Как видно, все варианты имеют одинаковую POC, и, конечно же, это не случайно: поскольку в ССОГ не содержались игроки с различными очками, все пары с резидентами этой группы должны иметь одинаковую разность очков. Теперь критерии С.7, С.8 и С.9 не применяются, поэтому переходим к критерию С.10 для проверки соответствия цветов.

1. 7b - 3w, 6b - 10b, 8w - 11W
2. 7b - 3w, 6b - 11W, 8w - 10b
3. 7b - 11W, 6b - 10b, 8w - 3w
4. 7b - 11W, 6b - 3w, 8w - 10b

И первый, и третий варианты содержат два игнорируемых преимуществ цвета, поэтому отбрасываем их и сохраняем второй и четвертый варианты, которые идеально соответствуют цвету.

1. 7b-3w↑, 6b-11W\*, 8w↑-10b↑
2. 7b-11W\*, 6b-3w↑, 8w↑-10b↑

Сильных преимуществ цвета нет, поэтому критерий С.11 не применяется. Поскольку ожидаемых спущенных игроков нет, критерий С.12 также не применяется. Приступаем к критерию С.13, проверке относительно повторного подъема: первый вариант не соблюдает критерий в паре 3-7, а второй вариант - в паре 3-6. Поскольку случаи невыполнения критерия равны, варианты всё ещё «связаны», и надо продолжать. Пропускаем критерии С.14, С.15 и С.16 (они не актуальны) и рассмотрим критерий С.17 (*свести к минимуму разность очков игроков, которые получают такой же подъем, как и в предыдущем туре*). Наконец, есть разница: у первого варианта разность очков игрока, который получает второй подъем подряд, и это игрок 3, составляет 1,0; у второго варианта, разность очков игрока, который получает второй подъем подряд, и это кстати опять игрок 3, составляет 0,5. Следовательно, у первого варианта значение невыполнения этого критерия больше. Поэтому он тоже отбрасывается, и, наконец, остаётся единственный выживший вариант с требуемым спариванием: **11-7, 3-6, 8-10**.

### Заключение

Надеемся, что эти примеры помогут изучить новые Правила швейцарской (голландской) системы ФИДЕ. Настоятельно рекомендуем всем интересующимся этим вопросом посетить веб-страницу Комиссии систем и программ жеребьевки ФИДЕ.

<http://pairings.fide.com>).

## В02. ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ

Утверждено в 1982 г. Генеральной Ассамблеей с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2016 гг., вступило в силу с 1 июля 2017 г.

### **Статья 0: Введение**

Партия, сыгранная за доской, будет обсчитана ФИДЕ, если она проведена в соревновании, зарегистрированном в ФИДЕ, и соответствует всем следующим требованиям.

0.1 Генеральная Ассамблея может изменить следующие правила по рекомендации Квалификационной Комиссии. Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться к турнирам, начатым с этой даты или после нее.

0.2 Турниры, которые будут обсчитываться, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговых сборов. Турнир и его игровое расписание должны быть зарегистрированы за одну неделю до начала турнира. Председатель Квалификационной Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он может также разрешить провести обсчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за неделю до начала турнира. Турниры, в которых возможно выполнение норм для присвоения званий, должны быть зарегистрированы за 30 дней до начала.

0.3 Все арбитры в рейтинговом турнире ФИДЕ должны иметь лицензию ФИДЕ, в противном случае турнир не будет обсчитываться.

0.4 Обо всех официальных соревнованиях ФИДЕ и континентальных соревнованиях должны представляться турнирные отчёты, которые будут обсчитываться. Главный Арбитр несёт ответственность за представленные результаты.

0.5 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 даты сообщения о решении.

### **Статья 1: Рейтинг 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 турнире имеет рейтинг 2200 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 120 минут.

Если, по крайней мере, один из игроков в турнире имеет рейтинг 1600 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 90 минут.

Если все игроки в турнире имеют рейтинг ниже 1600, это время для каждого игрока должно быть минимум 60 минут.

*Предположим, что в группе игроков с рейтингом ниже 2200 есть один игрок с рейтингом 2210. Обсчитываться не будут только партии этого игрока с более высоким рейтингом.*

1.2 Для партий, в которых задаётся определённое количество ходов до первого контроля времени, это количество ходов должно быть равным 40.

1.3. Для того, чтобы партия была обсчитана в рейтинг-листе рапид, каждый игрок должен иметь контроль времени более 10 минут, но меньше 60 минут.

1.4. Для того, чтобы игра была обсчитана в рейтинг-листе блиц, каждый игрок должен иметь контроль времени не менее пяти, но не более десяти минут.

## **Статья 2: Применяемые правила**

2.1 Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

## **Статья 3: Продолжительность игры**

3.1 В любой день общее игровое время не должно превышать 12 часов. Это рассчитано, исходя из того, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с добавлением времени на каждый ход могут продолжаться дольше.

## **Статья 4: Длительность соревнования**

4.1 Продолжительность турниров не должна превышать 90 дней, за исключением:

4.11 Могут обсчитываться турниры лиг, которые длятся в течение более чем 90 дней.

4.12 Квалификационная Комиссия может одобрить обсчитывание турниров продолжительностью более 90 дней.

4.13 Для соревнований продолжительностью более 90 дней ежемесячно должны представляться промежуточные результаты.

## **Статья 5: Несыгранные партии**

5.1 Независимо от того, произошло ли это из-за наказания соперника или по любой другой причине, несыгранные партии не учитываются. Любая партия, в которой оба игрока сделали, по крайней мере, один ход, будет обсчитываться.

## **Статья 6: Состав турнира**

6.1 Если игрок без рейтинга в своем первом турнире получил ноль очков, его результаты и результаты его соперников против него не учитываются. Но если игрок без рейтинга уже играл рейтинговые партии, то этот результат включается в расчёт его общего рейтинга.

6.2 В круговом турнире, по крайней мере, одна треть игроков должна иметь рейтинг. С учетом этого требования,

6.2.1 Если в турнире участвует менее 10 игроков, по крайней мере, 4 игрока должны иметь рейтинг.

6.2.2 В двухкруговом турнире с участниками без рейтинга должно быть, по крайней мере, 6 игроков, четверо из них должны иметь рейтинг.

6.2.3 Национальные чемпионаты, сыгранные по круговой системе, должны быть обсчитаны, если, по крайней мере, 3 участника (или 2 женщины в турнирах исключительно для женщин) имели официальный рейтинг ФИДЕ до начала турнира.

6.3 В соревнованиях по швейцарской системе или в командных соревнованиях:

6.3.1 Для расчета первого перфоманса игрока без рейтинга он должен набрать как минимум 1/2 очка.

6.3.2 Для игроков с рейтингом учитываются только партии против соперников с рейтингом.

6.4 В случае, если в круговом турнире не были сыграны одна или несколько партий, для обсчёта рейтинга результаты турнира должны быть представлены, как если бы турнир проводился по швейцарской системе.

6.5 В случае, когда матч заканчивается после заранее определённого количества партий, партии, сыгранные после того как один игрок выиграл матч, не будут обсчитываться.

6.6 Матчи, в которых один или оба игрока не имеют рейтинг, не будут обсчитываться.

## **Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ**

7.1 Квалификационная Комиссия должна подготовить к первому числу каждого месяца список, который включает рейтинговые партии, прошедшие в течение рейтингового периода от предыдущего списка. Это должно быть сделано с использованием формул 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.

7.1.2 В текущем рейтинг-листе для каждого игрока, рейтинг которого превышает минимум 1000, указываются следующие данные:

Звание ФИДЕ, Федерация-член ФИДЕ, 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 3 дней до даты рейтинг-листа; турниры, закончившиеся до этого или в этот день могут быть оценены в рейтинг-листе.

Официальные соревнования ФИДЕ оцениваются 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 соответствует следующим критериям:

7.1.4a Если рейтинг основан на результатах, полученных в соответствии со Статьёй 6.3 минимум в пяти партиях.

7.1.4b Если рейтинг основан на результатах, полученных в соответствии со Статьёй 6.4 минимум в пяти партиях, сыгранных против соперников, имеющих рейтинг.

7.1.4c Условие минимума 5 партий не требуется выполнять в одном турнире. Для получения начального рейтинга объединяются результаты нескольких турниров, сыгранных в пределах последовательных рейтинговых периодов продолжительностью не более 26 месяцев.

7.1.4d Рейтинг должен быть, по крайней мере, не ниже 1000.

7.1.4e Рейтинг рассчитывается на основе всех его партий, как если бы они были сыграны в одном турнире, (но рейтинг не публикуется до тех пор, пока игрок не сыграл, по крайней мере, 5 партий), для чего используются все имеющиеся рейтинговые данные.

7.2 Игроки, которые не включаются в рейтинг-лист:

7.2.1 Игроки, рейтинг которых падает ниже 1000, отмечаются в следующем рейтинг-листе, как “исключённые”. После этого их результаты обрабатываются таким же образом, как результаты любого другого игрока без рейтинга.

7.2.2 Игроки, имеющие звание, но не имеющие рейтинг, публикуются отдельным списком одновременно со списком игроков, имеющих звание и рейтинг.

7.2.3 При оценке рейтингов и присвоении званий рейтинг неактивных игроков считается равным их последнему опубликованному рейтингу.

7.2.3a Игрок начинает считаться неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года.

7.2.3b Игрок восстанавливает свою активность, если он сыграет, по крайней мере, одну рейтинговую партию в течение рейтингового периода, а затем он попадёт в список следующего рейтинг-листа.

## **Статья 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 (процент набранных очков)  $p$  в разность рейтингов  $dp$ . Для нулевого ( $p=0.00$ ) или стопроцентного ( $p=1.0$ ) результата разность рейтингов  $dp$  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.

### 8.1.a 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.b 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	
	H	L		H	L		H	L		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.

Сначала определяется средний рейтинг  $R_c$  соревнования.

(a) В турнире по швейцарской системе или командном турнире: это просто средний рейтинг его соперников.

(b) В круговом турнире учитываются результаты как игроков, имеющих рейтинг, так и игроков без рейтинга. Для игроков без рейтинга средний рейтинг соревнования  $R_c$  является также средним рейтингом турнира  $R_a$ , который определяется следующим образом:

1. Определяется средний рейтинг игроков, имеющих рейтинг  $R_{ar}$ .

2. Определяется относительный результат соревнования  $p$  для каждого игрока, имеющего рейтинг, против всех его соперников.

Затем определяется разность рейтингов  $d_p$  для каждого из этих игроков.

Далее определяется средняя из рассчитанных разностей рейтингов  $d_p = d_{pa}$ .

3. Средний рейтинг турнира  $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$ ,

где  $n$  – число соперников.

8.2.2 Если он набрал 50% очков, тогда  $R_u = R_a$ .

8.2.3 Если он набрал больше 50% очков, тогда  $R_u = R_a + 20$  за каждые пол-очка свыше 50%.

8.2.4 Если он набрал меньше 50% в турнире по швейцарской системе или в командном турнире:  $R_u = R_c + d_p$ .

8.2.5 Если он набрал 50% в круговом турнире:  $R_u = R_a + d_p \times n/(n+1)$ .

8.3 Рейтинг  $R_n$ , который должен быть опубликован для игрока, ранее не имевшего рейтинг, определяется так, как будто новый игрок сыграл все свои партии до сих пор в одном турнире. Начальный рейтинг рассчитывается с использованием общего результата против всех соперников. Он округляется до ближайшего целого числа.

8.4 Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до оценки конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.

8.5 Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.

8.5.1 Для каждой партии, сыгранной против рейтингового игрока, определяется разность рейтингов между игроком и его соперником  $D$ .

8.5.2 Если соперник не имеет рейтинг, тогда рейтинг определяется по окончании соревнования. Это применяется только для круговых турниров. В других турнирах партии против соперников без рейтинга не обсчитываются.

8.5.3 Предварительные оценки игроков без рейтинга, полученные по результатам более ранних турниров, игнорируются.

8.5.4 При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 400 пунктов считается как будто она равна 400 пунктам.

8.5.5(a) Для определения вероятности выигрыша игрока PD используется таблица 8.1.b.

(b)  $\Delta R$  = результат –  $R_D$ . Для каждой игры результат может быть 1,  $\frac{1}{2}$  или 0.

(c)  $\Sigma \Delta R \times K$  = изменение рейтинга для данного турнира или рейтингового периода.

8.5.6 Коэффициент развития  $K$ .

Для нового игрока в рейтинг-листе используется  $K = 40$  до тех пор, пока он не сыграет в турнирах, по крайней мере, 30 партий.

До тех пор, пока рейтинг игрока не превышает 2400, используется  $K = 20$ .

Как только опубликованный рейтинг игрока достигнет 2400,  $K = 10$  и остаётся на этом уровне впоследствии, даже если рейтинг упадёт ниже 2400.

$K = 40$  для всех игроков до их 18-летия, при условии, что их рейтинг остается ниже 2300.

Если количество партий  $n$  для игрока в любом списке за рейтинговый период, умноженное на  $K$  (как определено выше), превышает 700, тогда  $K$  будет таким наибольшим целым числом, чтобы  $K \times n$  не превышало 700.

8.5.7 Изменение рейтинга округляется до ближайшей 1 или 0,  $\frac{1}{2}$  округляется до 1 (независимо от того, положительное или отрицательное изменение).

8.5.8 Определение рейтинга в круговом турнире.

Если в турнире принимали участие игроки без рейтинга, их условные рейтинги определяются с помощью итераций. Затем эти новые оценки используются для определения изменений рейтинга игроков, имеющих рейтинг.

Далее для каждого из рейтинговых игроков для каждой партии определяется  $\Delta R$  с использованием оценки  $R_u$  (новый), как будто она является установленным рейтингом.

## **Статья 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. Рейтинг-офицер несёт ответственность за выгрузку TRF файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее 30 дней после окончания турнира.

9.2. Если из первоначально сделанных приглашений не было ясно, что соревнование не будет обсчитываться ФИДЕ, то результаты всех международных соревнований должны быть представлены для обчёта рейтинга. Главный Арбитр также должен объявить об этом игрокам до начала турнира.

9.3. Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и обчёта рейтинга. Его имя и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.

**Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы**

10.1 Одной из функций Конгресса ФИДЕ является разработка политики присвоения званий и рейтингов ФИДЕ. Функция рейтинговой системы заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества, чтобы Конгресс имел возможность присуждать одинаковые звания за одинаковые способности игроков. Таким образом, рейтинговая система должна научно правильно поддерживаться и корректироваться как на краткосрочной, так и на долгосрочной основе.

10.2 Рейтинговая шкала является произвольной и открытой. Таким образом, с точки зрения теории вероятности какую-либо статистическую значимость имеют только различия в рейтинге. Следовательно, если изменить состав совокупности рейтингов ФИДЕ, рейтинговая шкала может сместиться по отношению к истинным способностям игроков. Основной целью является обеспечение целостности системы, так чтобы одно и то же значение рейтинга из года в год представляло одну и ту же способность игрока к игре.

10.3 Одной из обязанностей Администратора рейтинговой системы является обнаружение какого-либо смещения рейтинговой шкалы.

**Статья 11: Требования к Администратору рейтинговой системы ФИДЕ**

11.1 Должен иметь достаточные знания статистической теории вероятности в приложении к измерениям в физических и поведенческих науках.

11.2 Должен иметь способности к планированию обследований, описанных в Статье 12.3, к интерпретации результатов обследований и к выдаче рекомендаций Квалификационной Комиссии по принятию любых мер, необходимых для сохранения целостности рейтинговой системы.

11.3 Должен быть в состоянии проконсультировать и оказать помощь любой федерации-члену ФИДЕ в создании национальной рейтинговой системы.

11.4 Должен показывать уровень объективности, сравнимый с объективностью Арбитра ФИДЕ.

**Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе**

12.1 Следующая формула даёт хорошую аппроксимацию таблиц 8.1a и 8.1b.  $P = 1/(1 + 10^{-D/400})$ . Однако таблицы использовались как показано.

12.2 Таблицы 8.1a и 8.1b были использованы именно так, как указано, без экстраполяции для получения третьей значащей цифры.

12.3 Коэффициент развития  $K$  используется в качестве стабилизирующего влияния на систему. При  $K = 10$  рейтинг переделывается приблизительно в 70 партиях, при  $K = 20$  в 35 партиях и при  $K = 40$  в 18 партиях.

12.4 Система была разработана для того, чтобы дать возможность игрокам легко проверить свой рейтинг.

**Статья 13: Включение в рейтинговую систему**

13.1 Чтобы быть включенным в рейтинг-листы (FRL) ФИДЕ по классическим, быстрым шахматам или блицу, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключённой из членов ФИДЕ.

13.2 Обязанностью национальных федераций является сообщение в ФИДЕ об игроках, которые не должны включаться в рейтинг-листы.

13.3 Любой игрок, исключённый из рейтинг-листа из-за того, что он не может получить членство в национальной федерации, может обратиться в ФИДЕ за специальным разрешением на включение в рейтинг-лист.

**Пример расчета рейтингов**

В 9-туровом турнире 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:

- 2212-1926=286, результат 1  $p(H) = 0,84$ ,  $dR = 1-0.84 = +0.16$
  - 2212-2011=201, результат 1  $p(H) = 0.76$ ,  $dR = 1-0.76 = +0.24$
  - 2318-2212=106, результат 0  $p(L) = 0.36$ ,  $dR = 0-0.36 = -0.36$
  - 2212-2067=145, результат 0.5  $p(H) = 0.69$ ,  $dR = 0.5-0.69 = -0.19$
  - 2219-2212=7, результат 0.5  $p(L) = 0.49$ ,  $dR = 0.5-0.49 = +0.01$
  - 2585-2212=373, результат 0  $p(L) = 0.10$ ,  $dR = 0-0.10 = -0.10$
  - 2659-2212=447 (будем считать макс. 400), результат 1  $p(L) = 0.08$ ,  $dR = 1-0.08 = +0.92$
  - 2464-2212=252, результат 0.5  $p(L) = 0.19$ ,  $dR = 0.5-0.19 = +0.31$
  - 2652-2212=440, (будем считать макс. 400), результат 0.5  $p(L) = 0.08$ ,  $dR = 0.5-0.08 = +0.42$
- $$\Sigma dR = 0.16+0.24-0.36-0.19+0.01-0.10+0.92+0.31+0.42 = +1.41$$

Поэтому его оценка составит:  $K \times \Sigma dR = 40 \times 1.41 = +56.4$  его новый рейтинг будет  $2212 + 56.4 = 2268.4$ , после округления 2268.

## В.01 ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ

Утверждено Генеральной Ассамблеей в 1982 году с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2016 год, вступило в силу с 1 июля 2017 года.

### **Статья 0. Введение**

0.1 ФИДЕ признаёт только звания, указанные в Статье 0.3.

0.2 Следующие положения могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей в соответствии с рекомендацией Квалификационной Комиссии.

0.21 Любые такие изменения будут осуществляться только в каждом четвёртом году, начиная с 2004 года (если Комиссии не потребуется согласовать срочные меры).

0.22 Любые такие изменения будут вступать в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться для турниров, начинающихся с этой или последующих дат.

0.3 Международные звания ФИДЕ находятся под юрисдикцией Квалификационной Комиссии, которая является окончательной юридической инстанцией. Этими званиями являются:

0.31 Звания для шахматистов, играющих в стандартные шахматы за доской (как определено в Правилах игры в шахматы), юридической инстанцией для которых является Квалификационная Комиссия ФИДЕ:

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.

0.41 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.

0.42 Официально звание вступает в силу с даты, на которую удовлетворены все требования. Для того чтобы звание, основанное на выполнении нормы, было подтверждено, оно должно быть опубликовано на сайте ФИДЕ или в других соответствующих документах ФИДЕ, по крайней мере, за 60 дней. Об автоматически регистрируемых званиях см. ниже Статью 0.5.

0.43 Для оценки результатов соперников звание может быть использовано только в турнирах, начатых после подтверждения звания (за исключением: см. ниже Статью 1.15)

0.44 С точки зрения, например, срока 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.

## 0.5 Определения

В следующем тексте используются некоторые специальные термины.

Рейтинг-перфоманс основывается на результате игрока и среднем рейтинге его соперников (см. Статью 1.48).

Перфоманс звания (например, перфоманс GM) является результатом, который даёт рейтинг-перфоманс, определённый в соответствии со Статьями 1.48 и 1.49, в сравнении с минимальным средним рейтингом соперников, с учётом Статьи 1.46 для этого звания. Например, для перфоманса GM средний рейтинг соперников должен быть  $\geq 2380$ , а рейтинг-перфоманс  $\geq 2600$ . Этому результату можно достичь, например, набрав 7 очков из 9.

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 национальности игроков, как указано в Статьях 1.42 - 1.47.

Прямым званием (автоматическим званием) называется звание, полученное при достижении определённого места или результата в турнире. Например, победа или достижение результата  $\geq 50\%$  в турнире. Такие звания присваиваются ФИДЕ автоматически по представлению федерации игрока и подтверждению Квалификационной Комиссии.

## 0.6 Присвоение званий

0.61 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 извещению из офиса ФИДЕ. Затем они присваиваются ФИДЕ.

0.62 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 необходимого для этого более низкого звания рейтинга.

0.63 Звания также присваиваются на основе заявлений о выполнении норм в достаточном количестве партий. В этом случае звания присуждаются Генеральной Ассамблеей по рекомендации Квалификационной Комиссии о том, что претендент соответствует требованиям. Президентский Совет или Исполнительный Комитет могут присваивать звания только в ясных случаях после консультации с Квалификационной Комиссией.

## **Статья 1. Требования для званий, описанных в Статье 0.31**

### 1.1 Требования к соревнованиям

1.11 Игра должна регулироваться Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Турниры, состав участников которых изменяется в течение турнира (без санкции Квалификационной Комиссии), или 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.

1.12 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.

1.13 В любой из дней нельзя играть больше двух туров.

Минимальное время игры с дополнительным временем минимум 30 секунд на каждый ход – 90 минут каждому игроку на всю партию, не считая дополнительного времени.

Минимальное время игры без дополнительного времени – 2 часа каждому игроку.

**С 1 июля 2021 г. партии без дополнительного времени не менее 30 секунд на ход будут недействительны для присвоения званий или выполнения норм, за исключением игроков с ограниченными возможностями.**

1.13a 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.

1.13b 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 G.4 Правил игры в шахматы (например, 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).

1.14 Чемпионаты лиг и национальные командные чемпионаты могут продолжаться больше 90 дней, но не более одного года. Обычно самая большая разрешаемая продолжительность личных турниров составляет 90 дней, но Председатель Квалификационной Комиссии может дать предварительную санкцию на проведение турнира большей продолжительности.

1.15 В соревнованиях продолжительностью более 90 дней должны использоваться рейтинги и звания соперников, которые они имеют в день игры.

1.16 Главным Арбитром турнира с нормой для получения звания должен быть Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ. Он может назначить временного заместителя. Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ всегда должен находиться в игровом зале.

1.17 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:

1.21 Как показано ниже, игрок может

(а) получить звание в таком турнире или

(б) добиться индивидуального результата, требуемого для получения звания (норма). Тогда должны применяться требования Статей с 1.42 по 1.49.

1.22 Минимальный результат для всех званий 35%. Результат должен соответствовать минимально требуемому.

1.23 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 - восемь. На чемпионаты мира (включая U20) IBCA (Международная Ассоциация Шахмат Брайля), ICSC (Международный Комитет по Тихим Шахматам) и IPCA (Международная ассоциация шахматистов с ограниченными возможностями) это правило не распространяется.

1.23а Если группы объединяются в более крупную группу, то к этой объединённой группе применяются требования (не менее восьми участников из не менее пяти федераций), указанные в Статье 1.23. Звания могут быть присуждены лучшему(им) игроку(ам) из подгрупп, при условии, что подгруппа имеет по крайней мере пять участников не менее, чем из трёх федераций и игрок набирает минимум 50% как минимум в девяти партиях.

1.24 Термины, использованные в табл. 1.24a and 1.24b:

Золото – победитель тай-брейка;

Приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка;

Норма – девять партий (если не указано иное);

Континентальные и региональные соревнования - континентальный и максимум три региональных турнира на один континент, включая молодежные соревнования арабских стран.

Субконтинентальные соревнования включают зональные, субзональные турниры и турниры арабских стран среди взрослых.

Зональные и субзональные соревнования принимаются для получения прямых званий только в том случае, если они являются отборочными соревнованиями к Кубку Мира или Чемпионату Мира.

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.

1.3 Эти звания получают по достижении в какое-либо время опубликованного или промежуточного рейтинга (см. Статью 1.53а), имея в то же время 30 партий, сыгранных с рейтинговыми соперниками:

1.31 Мастер ФИДЕ  $\geq 2300$

1.32 Кандидат в мастера  $\geq 2200$

1.33 Женский мастер ФИДЕ  $\geq 2100$

1.34 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.

1.41 Количество партий

1.41а Игрок должен сыграть, по крайней мере, девять партий, однако,

1.41b

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.

1.41с 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.

1.41d 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.

1.42 Не учитываются следующие партии:

1.42a Партии против соперников, не являющихся членами федераций ФИДЕ. Игроки, у которых в качестве федерации указано «FID», принимаются, но не считаются иностранными игроками.

1.42b Партии против компьютеров.

1.42c Партии против игроков без рейтинга, которые в круговом турнире не набрали очков против соперников, имеющих рейтинг.

1.42d Партии, результат которых получен наложением штрафа, судебным решением или любыми другими способами, отличающимися от игры за доской. Однако, должны учитываться такие партии, которые были начаты, но результат которых по какой-либо причине был аннулирован.

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 игр, но мог позволить себе её проиграть.

1.42e 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,

(2) у него остаётся, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемое в Статье 1.41,

(3) в случае турнира с заранее выполненной жеребьёвкой сочетание соперников должно быть таким, чтобы возможность выполнения нормы существовала для всего турнира.

(4) в двухкруговом турнире в партиях, учитываемых для нормы, должны быть разные соперники, достаточные для выполнения нормы на протяжении всего турнира.

1.42f 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 Статье 1.41, при необходимом сочетании соперников. Тем не менее, должна быть представлена полная таблица турнира. В случае турнира с заранее выполненной жеребьёвкой для всего турнира должны выполняться полные требования, кроме результатов.

1.42g 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.

### 1.43 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 1.43а-1.43е. Тем не менее, должна применяться норма Статьи 1.43f.

1.43а 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.

1.43b Командные национальные чемпионаты. Это исключение распространяется только на игроков из федерации, которая регистрирует соревнование. Нельзя объединять результаты разных подгрупп.

1.43с Зональные и субзональные турниры.

1.43d Турниры других видов также могут быть включены при условии предварительного согласия Председателя Квалификационной Комиссии.

1.43е 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 этих игроков имеют звания GM, IM, WGM или WIM. В противном случае применяется Статья 1.44.

1.43f По крайней мере, одна из норм должна быть достижима при нормальных условиях для иностранного участника (См. Статьи 1.43 и 1.44).

1.44 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 1.72.

При расчёте минимального количества соперников используется округление вверх до ближайшего целого числа, при расчёте максимального количества соперников – до ближайшего меньшего числа

### 1.45 Звания соперников

1.45а По крайней мере, 50% соперников должны иметь звания (СЗ), указанные в Статье 0.31, за исключением званий CM и WCM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.45b Для нормы GM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.45с Для нормы IM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.45d Для нормы WGM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание WGM, IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.45e Для нормы WIM, по крайней мере, 1/3 соперников, минимум три (МС), должны иметь звание WIM, WGM, IM или GM. Точные цифры см. в таблице Статьи 1.7.

1.45f Для двухкруговых турниров требуется минимум шесть участников. Звание соперника, требуемое в Статьях 1.45b-e, засчитывается только один раз.

#### 1.46 Рейтинг соперников

1.46a Должен использоваться рейтинг-лист, действующий на начало турнира, см. исключение в Статье 1.15. Рейтинг игроков, принадлежащих к федерациям, которые временно исключены, может быть определён на начало турнира по заявкам в офис ФИДЕ.

1.46b 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

1.46c 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.

1.46d Для соперников без рейтинга, на которых не распространяется Статья 1.46c, рейтинг считается равным минимальному уровню рейтинга. Текущий минимальный уровень рейтинга см. в Положении о рейтинге ФИДЕ.

Минимальное количество соперников с рейтингом см. в таблице Статьи 1.72. Максимальное количество соперников без рейтинга можно рассчитать также как 20% от (количество соперников + 1).

#### 1.47 Средний рейтинг соперников

1.47a Это сумма рейтингов соперников с учётом Статьи 1.46c, делённая на количество соперников.

1.47b Округление среднего рейтинга осуществляется до ближайшего целого числа. Доля 0.5 округляется вверх.

#### 1.48 Рейтинг-перфоманс (**R<sub>p</sub>**)

Для того чтобы выполнить норму, игрок должен достичь, по крайней мере, показанного ниже уровня:

Минимальный уровень до округления	Минимальный уровень после округления
GM            2599.5	GM            2600

IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Расчёт рейтинг-перфоманса  $R_p$ :

$$R_p = R_a + d_p \text{ (см. таблицу ниже)}$$

$R_a$  = Средний рейтинг участников + разность рейтингов  $d_p$  из таблицы 8.1а Положения о рейтинге ФИДЕ В.02 (преобразование относительного результата  $p$  в разность рейтингов  $d_p$ ).

1.48а Минимальные средние рейтинги  $R_a$  участников следующие:

GM 2380,

WGM 2180,

IM 2230,

WIM 2030.

1.49 Таблица 8.1а

$p$	$d_p$										
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 вверх.

## 1.5 Требования для присуждения звания при выполнении нормы

1.51 Две или более нормы в соревнованиях, охватывающих, по крайней мере, 27 партий, за исключением случая, когда одна норма стала нормой из восьми партий в результате победы из-за штрафа соперника, тогда достаточно 26 партий.

1.52 Если выполненная норма достаточна для более чем одного звания, тогда она может быть использована как часть заявки на оба звания.

1.53 Достижение в то или иное время следующего рейтинга:

GM  $\geq$  2500

IM  $\geq$  2400

WGM  $\geq$  2300

WIM  $\geq$  2200

1.53а 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. В том случае, когда игроки достигают требуемый уровень рейтинга во время соревнования, рекомендуется, чтобы они получали сертификат от Главного Арбитра. Такой сертификат должен включать запись даты каждой сыгранной партии. 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.

1.54 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.

1.55 Нормы, выполненные до 1.07.2005, но незарегистрированные в ФИДЕ до 1.07.2013, считаются потерявшими силу.

## 1.6 Конспект требований к турнирам с нормой для получения звания

В случае каких-либо расхождений приоритет имеют вышеприведённые требования.

		Статья
Количество партий в день	не более двух	1.13
Контроль времени	минимальные требования	1.13
Длительность всего соревнования	в пределах 90 дней, с исключениями	1.14
Руководитель турнира	Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ	1.16

Количество партий	минимум 9 (7 в командных мировых или континентальных турнирах с 7-9 турами)	1.41a-d
Вид соревнования	не личные одиночные матчи	1.1
Не учитываются партии:	- против компьютеров - присуждённые партии - оштрафованные до начала игры - против соперников, не принадлежащих к федерациям ФИДЕ	1.42

1.61 Указанные ниже цифры приведены в Статье 1.45.

		Статья
Число GM	1/3 от числа соперников, минимум 3 GM	1.45b
Число IM	1/3 от числа соперников, минимум 3 IM	1.45c
Число WGM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WGM	1.45d
Число WIM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WIM	1.45e
Минимальный рейтинг-перфоманс	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.48
Минимальный средний рейтинг соперников	2380 для GM, 2230 для IM, 2180 для WGM. 2030 для WIM	1.7
Минимальный результат	35%	1.7

## 1.7 Конспект требований к количеству соперников

1.71 Решение о том, является ли результат достаточным для нормы, зависит от среднего рейтинга соперников. В таблицах 1.72 показан диапазон рейтингов для турниров вплоть до 19 туров. Нормы, выполненные в турнирах продолжительностью более 13 туров, учитываются только как 13 партий.

### 1.72 Таблицы

Данная таблица применима только для мирового и континентальных командных чемпионатов, проводимых в 7 – 9 туров

7 туров	GM	IM	WGM	WIM
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 звание (СЗ)	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы

Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
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 восемь или девять туров; или после восьми партий в Кубке Мира или в Женском Чемпионате Мира. При расчете по 27 партиям последние два соревнования считаются за девять 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	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
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:

\* Если соревнование является турниром по швейцарской системе, участниками которого 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, то правила, касающиеся сочетания федераций, отмеченные в таблицах \*, не применяются.

Относительно уровня рейтинга соперника с самым низким рейтингом см. Статью 1.46с.

<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 от одной федерации	6	6	6	6
* 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.

10 туров	GM		IM		WGM		WIM	
	Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		4 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		WGM (1 круг) WGM (2 круга)		4 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
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	

\*\* Если среди шести участников будет четыре игрока от одной федерации, ни один из остальных двух игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если, например, оба эти участника были гроссмейстерами (GM).

<b>11 туров</b>	<b>GM</b>	<b>GM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM	4 GM	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 звание (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

12 туров	GM		IM		WGM		WGM	
	Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	4 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		4 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		4 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		WGM (1 круг) WGM (2 круга)
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
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	

\*\* Если среди семи участников будет четыре игрока от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если, например, эти три участника были гроссмейстерами (GM).

<b>13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием (MC)	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 звание (C3)	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

14 туров считаются как 13 туров	GM		IM		WGM		WIM	
	Минимум соперников с соответствующим званием (МС)	5 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		5 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		5 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		5 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
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	

\*\* Если среди восьми участников будет пять игроков от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если бы, например, эти три участника были гроссмейстерами (GM).

<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 (1 круг) 3 GM (2 круга)		6 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		6 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		6 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звание (СЗ)	8	4	8	4	8	4	8	4
* 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>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 (1 круг) 3 GM (2 круга)		6 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		6 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		6 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звания (СЗ)	9	5	9	5	9	5	9	5
* Максимум игроков без рейтинга	3	2	3	2	3	2	3	2
* 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	

<b>19 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
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

### 1.8 Сертификаты турниров с нормой на получение звания

Главный Арбитр должен подготовить четыре экземпляра сертификата на достигнутые результаты. Эти копии должны быть предоставлены игроку, федерации игрока, федерации-организатору турнира и в офис ФИДЕ. Игроку рекомендуется, прежде чем покинуть турнир, попросить сертификат у Главного Арбитра. Главный Арбитр несёт ответственность за представление файла TRF в ФИДЕ.

## 1.9 Представление отчётов о турнирах с нормой на получение звания

Такие турниры должны быть зарегистрированы в ФИДЕ (см. Статью 1.11).

1.91 Датой окончания турнира является дата последнего тура, и срок представления отчёта о турнире исчисляется от этой даты.

1.92 Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира должен предоставить отчёт о турнире (TRF-файл) не позднее чем через семь дней после окончания соревнования рейтинг-администратору федерации, проводившей турнир. Рейтинг-администратор несёт ответственность за загрузку TRF-файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее чем через 30 дней после окончания турнира.

1.93 Отчёты должны включать базу данных партий, сыгранных, по крайней мере, игроками, выполнившими норму для присвоения звания.

## 1.10 Процедура подачи заявки на присвоение званий игрокам

### 1.10a Регистрация прямых званий

Главный Арбитр отправляет результаты в офис ФИДЕ. Офис ФИДЕ вместе с Председателем Квалификационной Комиссии составляет список возможных званий. Офис ФИДЕ информирует заинтересованные федерации. Если федерация соглашается обратиться за званием, то звание подтверждается.

### 1.10b Заявки на присвоение званий

Заявка на присвоение звания должна быть подписана и отправлена федерацией игрока. Если федерация игрока отказывается подавать заявку, игрок может обратиться к ФИДЕ и подать заявку (и заплатить) на звание сам.

Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром турнира и федерацией, ответственной за соревнование.

## **Статья 2. Формы документов**

Формы заявок на звания, приведены ниже. К ним относятся:

Наименование	Форма на выполнение нормы	Форма заявки на звание
Сертификат турнира с нормой на получение звания	IT1	IT2
Форма отчёта о турнире	IT3	

2.1 Заявки на звания GM, IM, WGM и WIM должны быть подготовлены по формам IT2, IT1, каждая с таблицей результатов соревнования. Вместе с заявкой представляется вся необходимая информация.

2.2 Заявки должны быть представлены в ФИДЕ федерацией заявителя. Национальная федерация отвечает за оплату сборов.

2.3 Для того, чтобы заявки были рассмотрены должным образом, установлен 30-дневный срок. Возможно рассмотрение заявок в более короткие сроки при условии доплаты 50% к стоимости сбора.

Исключение: дополнительная плата может не взиматься, если последняя норма была выполнена настолько поздно, что невозможно соблюсти сроки рассмотрения заявки.

За заявки, поступающие в Президентский Совет, Исполнительный Комитет или на Генеральную Ассамблею, взимается дополнительный 100%-ный сбор, без каких-либо исключений.

2.4 Для того, чтобы можно было подать любые возражения, все заявки на присвоение звания вместе со всеми подробностями должны быть размещены на сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до завершения их рассмотрения.

### **Статья 3. Список форм заявки**

1. Сертификат турнира с нормой на получение звания IT1.
2. Форма заявки на присвоение звания IT2.
3. Форма отчета о турнире IT3.

**IT1. СЕРТИФИКАТ НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ** GM IM WGM WIM

Фамилия: ..... Имя: ..... Пол: .....

ID-код: .....

Федерация: .....

Дата рождения: .....

Место рождения: .....

Соревнование: ..... Начало: ..... Окончание: .....

Главный арбитр: ..... количество игр: .....

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 звание 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							

R(a) = .....

Rp = .....

Итого: .....

Подпись арбитра:

Федерация, подтверждающая результат:

Фамилия официального лица федерации: .....Подпись

Дата:

.....

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. ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ**

Федерация ..... обращается за присвоением звания  
 О Гроссмейстера (минимальный уровень 2500) О Международного мастера (2400)  
 О Женского гроссмейстера (2300) О Женского международного мастера (2200)

фамилия	Имя	ID ФИДЕ
дата рождения	место рождения	дата получения необходимого рейтинга
		наивысший 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 1.5 Положения о званиях).

При этом сертификаты (IT1) и таблицы для следующих норм:

**1.**  
 название соревнования: ..... место: .....  
 даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
 требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
 количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
 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: .....

**2.**  
 название соревнования: ..... место: .....  
 даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
 требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
 количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
 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: .....

**3.**  
 название соревнования: ..... место: .....  
 даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
 требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
 количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
 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: .....

Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму IT 2

общее количество игр: ..... (минимум 27) особые замечания: .....

Официальное лицо федерации: ..... Дата: .....

Фамилия: ..... Подпись: .....

**IT3. ФОРМА ОТЧЁТА О ТУРНИРЕ**

<b>Федерация</b>			<b>Название турнира</b>						
Страна и место турнира			Дата начала			Дата окончания			
Организатор турнира Контактная информация (адрес, телефон, факс, e-mail) лица, ответственного за информацию									
Количество туров			Расписание (количество туров/день)			Скорость игры			
Вид турнира			Система жеребьёвки для турнира по швейцарской системе Ручная · Ответственное лицо: Компьютерная · Использовалась программа:						
Особые замечания (исключения при жеребьёвке, перезапуск выбора,...)  <hr/> <hr/> <hr/>									
Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций	Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций
С рейтингом					Без рейтинга				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				
Главный Арбитр и контактная информация Главного Арбитра (адрес, телефон, факс, e-mail)									
1-ый Заместитель Главного Арбитра									
2-ой Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 50									
3-ий Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 100									
4-ый Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 150									

Организатор должен представить эту форму отчета для каждого арбитра, который выполнил норму, его/её федерации, федерации-организатора и Секретариату ФИДЕ

**Таблица для прямых званий, действующая с 1 июля 2017 г.**

**ПРЯМЫЕ ЗВАНИЯ:** Золото – победитель после тай-брейка; приравненные к 1-му месту – лучшие три игрока после тай-брейка; норма – девять партий (если не указано иное).

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 0.62.

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 континентальные 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

## ПРИМЕРЫ РАСЧЁТА НОРМ НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ

### Пример 1. Проверка результата на соответствие норме на присвоение звания

В турнире из 13 туров игрок из Венгрии встречался со следующими соперниками:

1	CM	Альфред	GER	2383	1
2	GM	Бернхард	ENG	2508	0,5
3		Кристиан	GER	2573	0
4		Дэвид	AUT	2180	1
5	GM	Евгений	RUS	2598	1
6	GM	Фридрих	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		Людвиг	GER	2440	1
12	IM	Манфред	GER	2479	0,5
13	GM	Норберт	GER	2492	0,5

Проверим, выполнил ли он норму GM.

1. Средний рейтинг его соперников - 2449. Есть два соперника с низким рейтингом, Дэвид в 4 туре и Георг в 7 туре. Согласно Статье 1.46с 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 при минимуме 3 игрока должны быть GM. У нашего игрока 5 GM. Все в порядке.

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. Все нормально.

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. Все нормально.

Максимум 3/5 соперников могут происходить из федерации заявителя и максимум 2/3 соперников должны быть из одной федерации.

Здесь 9 соперников приходят из федерации GER. Поэтому последнее условие не выполняется. Переходим к следующему шагу.

5. Проверка, допустимы ли некоторые исключения - см. Статьи 1.42 е и 1.43 е.

*1.43е: Правило для 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  $d_p = 125$ , 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 имеется действующая норма для присвоения звания GM.

### **Пример 2. Проверка результата на соответствие норме на присвоение звания**

Игрок закончил турнир со следующим результатом: 9 очков из 11, средний рейтинг соперников – 2376, он сыграл с 4-мя GM и 2-мя FM, его соперники с низким рейтингом имели 2140 (победа) и 2160 (ничья). Девять очков, 4 GM и 6 обладателей звания из 11 соперников достаточны для нормы GM.

Но для нормы GM средний рейтинг соперников слишком низкий. Он должна быть 2380 - см. Статью 1.48a.

В соответствии со Статьёй 1.46с рейтинг одного игрока может быть увеличен до минимального регулируемого 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 1.42e:

Игрок может проигнорировать партию против любого соперника, которого 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 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. Статью 1.43. Только 6 соперников может быть из федерации игрока, только 7 соперников может быть из одной федерации.

### **Пример 3. Определение условий для выполнения нормы**

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-мя WGM, 1-им WIM и 2-мя 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 гроссмейстером не из Германии, имеющей рейтинг, по крайней мере, 2311, и попытаться у нее выиграть.

#### Пример 4. Определение условий для выполнения нормы

IM из Армении участвует в 9-туровом турнире по швейцарской системе и перед началом последнего тура имеет следующие результаты против 8 соперников:

1. (NOR)	FM	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)	FM	2695	??

Он спрашивает арбитра, каким должен быть его результат в последнем туре, чтобы он выполнил норму GM.

1. Проверка требования к званию GM:

(a) Игры: он сыграет 9 партий (требуется 9). Это выполняется.

(b) Обладатели званий: у него 6 обладателей званий из 9 соперников. Это более 50%. Это выполняется.

(c) Соперники без рейтинга: нет:  $0 < 2$ . Это выполнено.

(d) Федерации:

(1) Максимум  $2/3$  от одной федерации.: 3 из 9 (GEO):  $3/9 < 2/3$ . Это выполнено.

(2) Максимум  $3/5$  из собственной федерации: 2 из 9 (ARM):  $2/9 < 3/5$ . Это выполнено.

(e) GM: он встретился с 3-мя GM (требуется 3). Это выполнено.

2. Расчёт среднего рейтинга соперников  $R_a$ :

(a) Сначала присвоим регулируемый уровень рейтинга (для нормы GM он равен 2200) сопернику, который имеет рейтинг ниже, чем 2200:

2. (GEO) - 2150.

(b) Найдём :  $R_a = 22280:9 = 2475,55$ . Округляем до 2476.

3. Использование таблиц 1.49 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 игр из 8. Поэтому в последнем туре для выполнения нормы GM ЕМУ НУЖНА НИЧЬЯ.

**В06. ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ**

Одобрено Генеральной Ассамблеей 1982 г. с поправками Генеральных Ассамблей от 1984 до 2016 гг.

**Статья 1: Введение**

- 1.1. Следующие правила могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей в соответствии с рекомендациями Комиссии Арбитров.
- 1.1.1. Изменения в правилах принимаются только раз в четыре года, начиная с 2004г. (если Комиссия не посчитает, что требуются срочные меры).
- 1.1.2. Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за решением Генеральной Ассамблеи.
- 1.1.3 Арбитрам присуждаются звания Международный Арбитр (IA) и Арбитр ФИДЕ (FA).
- 1.1.4 Звания действительны пожизненно с даты присуждения или регистрации.
- 1.1.5 Органом, принимающим решение о присуждении званий, является Комиссия Арбитров ФИДЕ.
- 1.1.6 Комиссия Арбитров назначается Генеральной Ассамблеей на тот же срок, что и Президент ФИДЕ. Комиссия должна включать Председателя, назначаемого Президентом ФИДЕ, Секретаря, назначаемого Председателем по согласованию с Президентом ФИДЕ, и не более 11 имеющих право голоса в Комиссии экспертов, максимум по одному от каждой федерации. Ни одна из федераций не имеет более одного представителя в Комиссии.
- 1.1.7 Президентский Совет или Исполнительный Комитет могут подтверждать звания, указанные в Статье 1.1.3, только в ясных случаях и после консультации с Председателем Комиссии Арбитров.
- 1.1.8 Комиссия обычно принимает свои решения на сессиях, непосредственно предшествующих открытию Генеральной Ассамблеи.
- 1.1.9 В исключительных обстоятельствах Комиссия может рекомендовать присуждение званий заочным голосованием.
- 1.1.10 Национальные федерации могут регистрировать своих Национальных Арбитров в ФИДЕ после утверждения их Комиссией Арбитров ФИДЕ.

Формат	Уровень турнира	Вид	Сертификаты	Нормы
любой	мировой	любые	без ограничений	без ограничений
любой	континентальный	любые	без ограничений	без ограничений
Швейцарская система	международный	любые	1 на 50 игроков	без ограничений
Круговая система	международный	любые	максимум 2	без ограничений
Швейцарская система	Национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	1 на 50 игроков	максимум 2
Круговая система	Национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	максимум 2	максимум 2
Быстрые шахматы	мировой/ континентальный	любые	без ограничений	максимум 1

**Статья 2: Общие правила**

- 2.1.1. Формат: Швейцарская, круговая или другая система  
 Уровень: Мировой, континентальный, национальные чемпионаты  
 Вид: Личный или командный

Сертификаты: Количество выданных сертификатов норм

Нормы: Количество норм, которое может быть использовано в заявке

- 2.1.2. Норма арбитра в высшем дивизионе национального командного чемпионата, в котором удовлетворяются следующие требования:
1. В команде минимум четыре доски;
  2. Минимум десять команд и шесть команд в случае двухкругового турнира;
  3. По крайней мере, 60% игроков имеют рейтинг ФИДЕ;
  4. По крайней мере, 5 туров.
- 2.1.3. В качестве норм для заявок на присвоение званий как Международного Арбитра, так и Арбитра ФИДЕ должны быть включены 2 (два) различных формата турниров (например, швейцарская система и круговая или командная). Турниры только по швейцарской системе могут быть приняты в случае, если, по крайней мере, 1 (один) из них является международным рейтинговым соревнованием ФИДЕ продолжительностью не менее 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из которых, по крайней мере, 30 % имеют рейтинг.

*Для того, чтобы международное рейтинговое соревнование ФИДЕ было действительным в качестве нормы для присвоения звания Арбитра ФИДЕ, в нём должны участвовать игроки, по крайней мере, из двух федераций.*

*Для того, чтобы международное рейтинговое соревнование ФИДЕ было действительным в качестве нормы для присвоения звания Международного Арбитра, в нём должны участвовать игроки, по крайней мере, из трёх федераций.*

- 2.1.4. Претендентам на звание Международного Арбитра/Арбитра ФИДЕ должно быть не менее 21 года.
- 2.1.5. Национальным Арбитрам должно быть не менее 16 лет.

### **Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA)**

Все следующие:

- 3.1. Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, жеребьёвки турниров по швейцарской системе.
- 3.2. Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 3.3. Достаточные знания, по крайней мере, одного из официальных языков ФИДЕ.
- 3.4. Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и для различных систем.
- 3.5. Опыт работы в качестве Арбитра по крайней мере в трёх (3) рейтинговых турнирах ФИДЕ (они могут быть как национальными, так и международными) и участие хотя бы в одном Семинаре Арбитров ФИДЕ с успешным прохождением (не менее 80%) экзаменационного теста, установленного Комиссией Арбитров.

Рейтинговым соревнованием ФИДЕ, действительным для нормы, считается любой турнир минимум с 10 игроками в случае, если он играется по круговой системе, или минимум с 6 игроками в случае, если он играется по двухкруговой системе, или минимум с 20 игроками в случае, если он играется по швейцарской системе.

- 3.6. Звание Арбитра ФИДЕ для каждой из федераций: IBCA (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPCA (Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками) должно быть эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA).
- 3.7. Участие претендента на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.8. Участие претендента на звание в качестве Арбитра в любом рейтинговом соревновании ФИДЕ по быстрым шахматам или блицу минимум с тридцатью игроками и девятью турами будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.9. Присутствие на одном семинаре арбитров ФИДЕ с успешной сдачей (по крайней мере, 80%) экзаменационного теста, установленного Комиссией Арбитров, будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.10. Претендентам на звание от федераций, которые не могут организовать какие-либо турниры, дающие право на звание или рейтинг, могут быть присвоены звания при сдаче экзамена, установленного Комиссией Арбитров.

#### **Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA)**

Все следующие:

- 4.1. Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, швейцарской системы жеребьёвки, Положений ФИДЕ, относящихся к выполнению норм для получения званий и к рейтинговой системе ФИДЕ.
- 4.2. Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 4.3. Обязательное знание английского языка, минимум на разговорном уровне, и шахматных терминов на других официальных языках ФИДЕ.
- 4.4. Минимальные навыки на уровне пользователя для работы на персональном компьютере. Знания программ жеребьёвки, одобренных ФИДЕ, Word, Excel и электронной почты.
- 4.5. Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и для различных систем.
- 4.6. Опыт работы в качестве Арбитра, по крайней мере, в четырёх рейтинговых соревнованиях ФИДЕ, таких как:
  - a) Финал национального индивидуального (для взрослых) чемпионата (максимум две нормы).
  - b) Все официальные турниры и матчи ФИДЕ.
  - c) Международные турниры, в которых возможно выполнение игроками норм для получения званий ФИДЕ.
  - d) Международные рейтинговые соревнования ФИДЕ, в которых проводится, по крайней мере, 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из них, по крайней мере, 30% имеют рейтинг ФИДЕ (максимум одна норма).

- е) Все официальные мировые и континентальные чемпионаты по быстрым шахматам и блицу для взрослых и юниоров (максимум одна норма).
- 4.7. Звание Международного Арбитра для каждой из федераций: IBCA (Международная ассоциация шахмат Брайля), ICCD (Международный комитет шахмат глухих), IPCA (Международная ассоциация шахматистов с физическими недостатками) должно быть эквивалентно одной норме Международного Арбитра (IA).
- 4.8. Участие претендента на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Международного Арбитра (IA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 4.9. Звание Международного Арбитра может быть присвоено только претендентам, уже имеющим звание Арбитра ФИДЕ.
- 4.10. Все нормы для присвоения звания Международного Арбитра (IA) должны отличаться от норм, уже использованных для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA), и должны быть выполнены после того, как было присвоено звание Арбитра ФИДЕ.
- 4.11. По крайней мере, две из представленных норм должны быть подписаны различными Главными Арбитрами.

### **Статья 5: Процедура подачи заявки**

- 5.1. Формы заявки на присвоение званий, перечисленных в Статье 1.1.3, приведены в Приложении к настоящему документу. К ним относятся:
- Форма отчёта о турнире с таблицей и решениями по апелляциям - IT3 (один для каждой нормы),
  - Форма отчёта о норме арбитра - IA1 или FA1 (один для каждой нормы),
  - Форма заявки на присвоение звания арбитра - IA2 или FA2.

- 5.2. Нормы для звания Арбитр ФИДЕ должны включать (согласно Статье 3.5) турниры по крайней мере с семью турами. Принимается только один турнир с пятью или шестью турами.

Нормы для звания Международный Арбитр должны включать (согласно Статье 4.6) турниры по крайней мере с девятью турами. Принимается только один турнир с семью или восемью турами.

В случае норм из командных турниров количество туров, в которых заявитель являлся Арбитром, должно быть не менее пяти, и это должно быть указано в форме FA1/IA1.

Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром и федерацией, ответственной за турнир.

В случае, если заявителем является Главный Арбитр соревнования, сертификат могут подписать Организатор соревнования или Официальный представитель федерации.

Если Главный Арбитр является Национальным Арбитром, он не может подписывать никакой сертификат на звание Международного Арбитра.

- 5.3. Все нормы, включенные в заявки, должны быть достигнуты в соревнованиях, даты начала которых относятся к шестилетнему периоду. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего



- 6.6. С 01.01.2013 г. все арбитры рейтинговых турниров ФИДЕ должны быть лицензированы.
- 6.7.1. Считается, что арбитр, который стал неактивным (см. Приложение 2, Статьи 1.3 и 1.4), больше не имеет лицензии.
- 6.7.2. Для того, чтобы снова стать активным, арбитр должен оплатить сбор за новую лицензию в соответствии со Статьёй 6.3.
- 6.8. Если условие Статьи 6.6 не выполнено, турнир не будет считаться рейтинговым и никакие нормы арбитров не будут приниматься.
- 6.9. С 01.01.2013 г. для всех присваиваемых званий арбитров лицензионный сбор взимается вместе с заявочным сбором.

**Статья 7: Список форм и заявок****ФОРМА ОТЧЁТА О ТУРНИРЕ**

IT3

Федерация				Название турнира					
Страна и место турнира				Дата начала			Дата окончания		
Организатор турнира Контактная информация (адрес, телефон, факс, e-mail) лица, ответственного за информацию									
Количество туров				Расписание (количество туров/день)			Скорость игры		
Вид турнира				Система жеребьёвки для турнира по швейцарской системе Ручная · Ответственное лицо: Компьютерная · Использовалась программа:					
Особые замечания (исключения при жеребьёвке, перезапуск выбора,...) _____ _____ _____									
Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций	Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций
С рейтингом					Без рейтинга				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				
Главный Арбитр и контактная информация Главного Арбитра (адрес, телефон, факс, e-mail)									
1-ый Заместитель Главного Арбитра									
2-ой Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 50									
3-ий Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 100									
4-ый Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 150									

Организатор должен представить эту форму отчета для каждого арбитра, который выполнил норму, федерации арбитра, федерации организатора и Секретариату ФИДЕ

**ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА IA1**

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где был турнир		Название турнира	
Дата	Турнирное помещение		Вид турнира
Количество игроков	Количество рейтинговых игроков		Количество туров
Количество представленных федераций			

**Конфиденциальный отчёт:** (Комментарии Главного Арбитра, а если это невозможно, то Организатора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....  
 .....  
 .....

**Рекомендация:** (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Международного Арбитра.

(2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Федерация, организовавшая соревнование, несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Международного Арбитра и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром.

При подаче заявки на звание Международного Арбитра федерация заявителя должен приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА****IA2**

Российская Шахматная Федерация представляет заявку на звание Международного Арбитра для

Фамилия арбитра	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес		
Телефон	Факс	e-mail

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих четырёх соревнованиях (Должно быть по крайней мере два различных вида. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже соревнования). Нижеподписавшийся прилагает для каждого соревнования Форму отчёта о выполнении нормы Международного Арбитра (IA1), подписанную соответствующим квалифицированным лицом, который, по возможности, должен быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

1. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

2. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

3. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

4. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

Если необходимо, соответствующий экзамен пройден.....

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата: .....

Подпись: .....

**ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ АРБИТРА ФИДЕ****FA1**

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где был турнир		Название турнира	
Дата	Турнирное помещение		Вид турнира
Количество игроков	Количество рейтинговых игроков		Количество туров
Количество представленных федераций			

**Конфиденциальный отчёт:** (Комментарии Главного Арбитра, а если это невозможно, то Организатора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....  
 .....  
 .....

**Рекомендация:** (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Арбитра ФИДЕ.

(2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Федерация, организовавшая соревнование, несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Арбитра ФИДЕ и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

При подаче заявки на звание Арбитра ФИДЕ федерация заявителя должен приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ АРБИТРА ФИДЕ****FA2**

Российская Шахматная Федерация представляет заявку на звание Арбитра ФИДЕ для

Фамилия арбитра	Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения	Федерация
Адрес		
Телефон	Факс	e-mail

Претендент обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.

Он/она говорит на следующих языках: (должно быть включено достаточное знание хотя бы одного официального языка ФИДЕ)

.....

Претендент работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих четырёх соревнованиях (Должно быть по крайней мере два различных вида. Заявка должна быть представлена не позднее второго Конгресса ФИДЕ после даты последнего указанного ниже соревнования). Нижеподписавшийся прилагает для каждого соревнования Форму отчёта о выполнении нормы Арбитра ФИДЕ (FA1), подписанную соответствующим квалифицированным лицом, который, по возможности, должен быть Международным Арбитром, а если это невозможно, то Арбитром ФИДЕ.

1. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

2. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

3. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

4. соревнование	Даты:
Место проведения:	Дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ
Вид соревнования	

Если необходимо, соответствующий экзамен пройден.....

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата: .....

Подпись: .....

**ФОРМА ОТЧЁТА О ВЫПОЛНЕНИИ НОРМЫ ЛЕКТОРА ФИДЕ****FL1**

Фамилия арбитра		Имя	Код (если есть)
Дата рождения	Место рождения		Федерация
Федерация, где было событие			Даты
Место события	Количество участников	Количество представленных федераций	

**Конфиденциальный отчёт:** (Комментарии Главного Лектора)

Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры, используемых Правил жеребьёвки и других регламентов ФИДЕ. Здесь также необходимо отметить, как лектор представляет темы, и легко ли участники понимают темы..

.....  
 .....  
 .....

**Рекомендация:** (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Лектора ФИДЕ.

(2) был достаточно хорош, но он/она всё ещё нуждается в получении большего опыта.

Фамилия		Подпись
Должность	Федерация	Дата
Фамилия уполномоченного должностного лица федерации		
Подпись		Дата

Главный Лектор несёт ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Ассистенту, который по мнению Главного Лектора выполнил норму Лектора ФИДЕ и который обращается с такой просьбой до окончания турнира.

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ ЛЕКТОРА ФИДЕ****FL2**

Российская Шахматная Федерация 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

В своей деятельности по подготовке тем для Семинара в качестве Ассистента Лектора им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Фамилия официального лица федерации:

.....

Дата: .....

Подпись: .....