

06. Турнирные правила ФИДЕ.

Утверждены Генеральной ассамблеей ФИДЕ в 1986 г. и президентским советом 2007 г. Изменены Генеральными ассамблеями 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010 гг. и Исполнительным советом 2011 г.

Предисловие.

Все международные шахматные соревнования должны играть в соответствии с Правилами шахмат ФИДЕ. Турнирные правила ФИДЕ применяются в взаимодействии с Шахматными правилами и обязательны для применения во всех официальных соревнованиях ФИДЕ. Настоящие Правила должны также применяться во всех обсчитываемых соревнованиях ФИДЕ с улучшением, где это возможно. Организаторы и арбитры проводящие какое-либо соревнование должны ознакомиться с данными Правилами до начала соревнования. В этих Правилах слова "он", "его" и "ему" соответствуют словам "она", "ее" и "ей".

1. Главное примечание.

Если в соревновании возникает проблема, не описанная в Правилах, требования настоящих Правил должны считаться окончательными.

2. Главный организатор.

Федерация или руководящий орган ответственный за организацию соревнования может поручить техническую организацию Главному организатору (ГО). ГО, совместно с федерацией, по соответствующему согласованию с ФИДЕ, назначает Организационный комитет (ОК), который несет ответственность за все финансовые, технические и организационные вопросы.

После этого могут быть приняты также другие Положения, относящие к роли ГО. Он и главный арбитр (см. Статью 4) должны работать совместно, в тесном взаимодействии, чтобы обеспечить успешное проведение соревнования.

3. Приглашения, регистрация и функции.

- а) Приглашения на соревнования ФИДЕ должны быть высланы в возможно короткий срок.
- б) ГО должен выслать всем заинтересованным национальным федерациям приглашения для всех отобравшихся участников. Для чемпионатов мира письма-приглашения сначала должны быть согласованы с президентом ФИДЕ и континентальными президентами – для Континентальных чемпионатов.
- в) Приглашения должны быть по возможности ясно оформленными, четко сообщая предлагаемые условия и все детали, интересующие игрока. Следующее должно быть включено в письмо-приглашение или брошюру, которая также должна быть опубликована на сайте ФИДЕ:
 - 1) дата и место проведения;
 - 2) гостиница(цы), где должны проживать игроки (включая Е-майл и номера факса и телефона);
 - 3) расписание соревнования: даты, время игры и место: прибытия, церемонии открытия, жеребьевки, игры, специальных мероприятий, церемонии закрытия, отъезда;
 - 4) контроль времени и тип используемых на соревновании часов;
 - 5) систему жеребьевки используемую на соревновании и применяемую систему тай-бреков;

- 6) разрешенное время опоздания (которое для соревнований ФИДЕ должно считаться временем начала тура);
 - 7) специфические правила соглашения на ничью, если есть какие-либо ограничения;
 - 8) финансовые договоренности: расходы на проезд, на проживание и питание, продолжительность предоставления питания и проживания или цены таких затрат в т.ч. для сопровождающих игроков лиц, договоренности по питанию, стартовые, карманные деньги, вступительный взнос, подробности призового фонда, включая специальные призы, деньги за очки, валюта в которой будут выдаваться деньги, налоги, визы и как их получить;
 - 9) как добраться до игрового зала и обеспечение транспортом;
 - 10) предполагаемое количество участников, имена приглашенных игроков и главного арбитра;
 - 11) интернет-сайт соревнования, контакты организаторов, в т.ч. имя ГО;
 - 12) обязательства игроков перед прессой, общественностью, спонсорами, представителями государственных органов и пр.;
 - 13) дату, до которой игрок должен ответить на приглашение и куда и когда он должен сообщить о своем прибытии;
- Примечание. В своем ответе игрок, если пожелает, может отметить требуемые медицинские кондиции, необходимую диету и/или религиозные нужды;
- 14) договоренности по безопасности;
 - 15) специальные медицинские предосторожности и рекомендуемые или требуемые предварительные вакцинации;
 - 16) договоренности по туризму, специальным мероприятиям, интернету и пр.
- г) После того, как приглашение выслано игроку, оно не может быть отменено при условии, если игрок примет приглашение до установленного для ответа срока. Если какое-либо соревнование отменяется или откладывается, организатор должен обеспечить компенсацию.
- д) ГО должен гарантировать медицинское обслуживание и лекарства для всех участников, официальных секундантов, арбитров и официальных лиц соревнований ФИДЕ а также страховать их от инцидентов, обеспечить медицинский сервис, в т.ч. лекарства и хирургическое лечение, но не нести ответственности в случаях хронических заболеваний. Должен быть назначен официальный врач на весь период соревнования.

4. Главный арбитр.

- а) Главный арбитр (ГА) чемпионатов мира назначается президентом ФИДЕ, а ГА континентальных чемпионатов назначается континентальными президентами, в каждом из случаев с консультацией с ГО. Главный арбитр должен иметь звание Международного арбитра, классифицированного в категориях "А" и "В" и иметь соответствующий опыт работы в соревнованиях ФИДЕ, знание официальных языков ФИДЕ и знание Правил ФИДЕ. ФИДЕ и/или ОК могут назначить арбитров и обслуживающий персонал.
- б) Обязанности ГА приведены в Правилах шахмат, Турнирных правилах и других Правилах ФИДЕ. В течении соревнования он также должен следить за проведением каждого тура, за нормальным ходом соревнования, обеспечивать порядок в турнирном зале, обеспечивать комфортные условия для игроков и контролировать работу технического персонала соревнования.
- в) Давать начало соревнованию:
 - 1) он может применять дополнительные условия, по согласованию с ГО;
 - 2) он должен проверять все условия игры, включая турнирный зал, игровую площадку, освещение, отопление, кондиционирование вентиляцию, шум и пр.;

3) он, при необходимости, должен проверить весь инвентарь, обеспечить необходимое количество заместителей и вспомогательного технического персонала, а также обеспечить необходимые условия для работы арбитров. Он принимает окончательное решение, насколько все условия соревнования соответствуют требованиям ФИДЕ;

4) по окончании соревнования, ГА должен выслать соответствующий отчет.

5. Жеребьевка.

а) Жеребьевка для первого тура турнира по круговой системе должна быть обеспечена ГО, если возможно, открыто для участников, зрителей и прессы. Ответственность за фактическую жеребьевку несет ГА.

б) Жеребьевка, как правило, должна проводиться минимум за 12 часов до начала первого тура. Все участники должны иметь возможность следить за церемонией жеребьевки. Игрок, не прибывший во время, может быть включен в жеребьевку по решению ГА. Жеребьевка 1-го тура должна быть опубликована как можно раньше.

в) Если игрок выбывает из соревнования после жеребьевки, но до начала 1-го тура или есть дополнительные игроки, объявленная жеребьевка не должна изменяться. Дополнительная жеребьевка или изменения могут быть сделаны по решению ГА, с консультацией с игроками, которые непосредственно имеют отношения к этому, но если это приводит к минимальным изменениям уже опубликованной жеребьевки.

г) Жеребьевка турнира по круговой система должна проводиться в соответствии таблицей Бергера (Приложение 1), при необходимости, откорректированной, для двухкругового турнира.

д) Если есть любые ограничения для жеребьевки, например: игроки из одной и той же федерации, если это возможно, не должны играть в последних 3-х турах, об этом, как можно раньше, надо сообщить игрокам, но не позже начала 1-го тура.

е) Для турниров по круговой системе жеребьевка с такими ограничениями должна проводиться с использованием таблицы Варма, приведенной в Приложении 2, которая может быть использована для турниров с 9-24 участниками.

ж) Для турниров проводящихся по швейцарской системе, должны использоваться заранее объявленные система и программа жеребьевки.

6. Подготовка турнирного зала.

а) Должен использоваться стандарт освещения для экзаменов. Освещение не должно быть направлено так, чтобы не образовывать тени от фигур. Надо избегать непосредственно направленного освещения, особенно, если оно изменяется во время игры.

б) Если это возможно, половое покрытие надо застелить ковровыми материалами. Если это невозможно, надо попросить игроков воздержаться от использования жесткой обуви.

в) Все помещения, которые используются игроками, во время игры должны постоянно и бдительно проверяться.

г) Для соревнований высшего уровня на игровой площадке надо предусмотреть не менее 4.5 м² на каждого игрока. Для соревнований низкого уровня, можно довольствоваться 2 м². Партии не должны располагаться близко от дверей. Между рядами игроков должно быть минимум 2.5 метра. Лучше всего не иметь очень длинные непрерывающиеся ряды. Если это возможно, игроки должны играть на отдельных столах.

д) Шахматные столы должны иметь длину минимум в 2 раза превышающую длину шахматной доски и ширину на 15-20 см. Превышающую ширину шахматной доски. Рекомендуются следующие размеры стола: (от 100 см до 120 см) x (от 80см до 83см). Высота стола должна

быть 74 см. Стулья должны быть удобными для игроков. Для детских соревнований можно предоставлять специальные условия. Любой шум от отодвигаемых стульев нежелателен.

е) Условия игры во время партии для обеих игроков должны быть идентичны. Если возможно, условия игры для всех игроков должны быть идентичны.

7. Шахматный инвентарь.

а) Для мировых и континентальных чемпионатов, при возможности, должны использоваться шахматные доски из дерева. Для других турниров, зарегистрированных в ФИДЕ, рекомендуются доски из дерева, пластика или картона. Во всех случаях, доски должны быть жесткие. Доски могут быть также из камня или мрамора при условии, что светлые и темные поля, по мнению ГА, достаточно различаются. Натуральное дерево с достаточным контрастом, как, например: береза и клен или европейский ясень и орех или дуб и пр. Также могут использоваться для досок, которые должны иметь матовый или нейтральный нейркий цвет. Такие комбинации цветов, как коричневый, зеленый или очень яркий белый, кремовый, слоновой кости, и пр. Могут использоваться для шахматных полей наравне с натуральными цветами. Сторона поля должна быть в 2 раза шире, чем ширина основы пешки. Обычно, размер поля должен быть 5.5 см. Конфортабельный стол должен иметь удобную встроенную шахматную доску. Если стол и доска отделены друг от друга, надо закрепить их так, чтобы они не сдвигались во время хода.

б) Если используются механические часы, они должны иметь устройство (“флаг”), четко сигнализирующее после каждого полного круга минутной стрелки. Флаг должен быть устроен таким образом, чтобы его падение было четко видно, помогая арбитрам и игрокам проверять время. Часы не должны отражать свет, чтобы не создавать трудностей для просмотра. Они должны работать тихо, чтобы не мешать игрокам во время игры.

в) Если используются электронные часы, они полностью должны функционировать в соответствии с Правилам ФИДЕ.

1) Дисплей все время должен показывать то время, которое игрок может потратить на ход.

2) Дисплей должен просматриваться, как минимум, с 3-х метров.

3) Как минимум, с 10 метров игрок должен иметь возможность четко видеть, какие из часов работают.

4) В случаях, когда пройден контроль времени, часы должны четко сигнализировать, который из игроков первый прошел контроль.

5) Для часов с батарейками, необходима индикация садящейся батарейки.

6) После того, как появилась индикация о садящейся батарейке, часы должны продолжать бесперебойную работу еще как минимум 10 часов.

7) Должна даваться четкая информация, какой из периодов контроля идет в настоящий момент.

8) В случаях аккумулятивной системы или системы с задержкой времени, часы не должны добавлять любое дополнительное время до того, как игрок не пройдет предыдущий контроль времени.

9) В случаях наказания временем, должна быть возможность, чтобы любой арбитр имел возможность откорректировать часы и счетчик ходов в течении 60 сек.

10) Должно быть невозможно менять информацию на дисплее простыми манипуляциями.

11) Часы должны иметь краткую инструкцию использования часов. Электронные часы, используемые для турниров ФИДЕ должны быть утверждены Технической комиссией ФИДЕ.

г) В турнире должны использоваться для всего соревнования.

8. Игра.

- а) Все партии должны играть на игровой площадке, в заранее установленное организатором время, за исключением случаев, когда ГА решит иначе.
- б) Отдельная зона, за пределами игровой площадки должна быть выделена для курения, если это разрешено. Она должна быть доступна из турнирного зала. Если местные правила полностью запрещают курение в здании, игроки и официальные лица должны иметь доступный выход наружу.
- в) Если используются механические часы, они должны устанавливаться таким образом, чтобы первый контроль заканчивался в 6.00 часов.
- г) Для соревнований ФИДЕ с количеством участников более 30-ти, в турнирном зале должен быть установлен большой дисплей с обратным отсчетом времени. Для соревнований ФИДЕ с количеством участников менее 30-ти, должны делаться соответствующие объявления за 5 минут до начала и за 1 минуту до начала партий.
- д) После завершения партии арбитр или игроки должны установить королей в центре доски для индикации результата партии, и только после этого расставить фигуры. В случае победы белых короли должны выставляться на полях e4 и d5 (центральные белые поля); в случае победы черных короли должны выставляться на полях d4 и e5 (центральные черные поля); в случае ничьи короли должны выставляться на полях d4 и d5 или e4 и e5.
- е) Если очевидно, что результат партии обговорен заранее, ГА должен установить соответствующее наказание.
- ж) словарь из часто используемых терминов на разных языках должен быть доступен для арбитра.

9. Несыгранная партия.

- а) Если игрок проиграет партию без игры без уважительной причины, он должен быть удален из соревнования, если ГА не решит иным образом.
- б) Если игрок выбывает из турнира по круговой системе, последствия могут быть следующие:
 - 1. если игрок завершил менее, чем 50% партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для подсчета рейтинга и для истории), но очки набранные им или против него не учитываются при подведении итогов. Несыгранные партии для игрока в турнирной таблице отмечаются знаком (-), а для его соперников - знаком (+). Если оба игрока не явились на игру, обоим выставляется знак (-);
 - 2. если игрок завершил 50% из своих партий или более, его результаты остаются в турнирной таблице и учитываются при подведении итогов. Несыгранные партии отмечаются, как уже отмечено выше;
- в) если игрок выбывает из турнира по швейцарской системе, набранные им и его соперником очки остаются в турнирной таблице и учитываются при подведении итогов. Только реально сыгранные партии учитываются при подсчете рейтинга;
- г) Статьи 9.б и 9.в также действуют для командных соревнований. И несыгранные матчи, и несыгранные партии должны быть отмечены должным образом.

10. Наказания, протесты.

- а) Если возникают споры, соответственно, ГА или ГО должны предпринять все усилия для его мирного разрешения. Возможно, что такое вмешательство может быть достаточно, и тема спора такова, что соответствующие наказания не предусмотрены Правилами шахмат и Турнирными правилами. В таких случаях ГА или ГО должны воздержаться от наложения наказаний. Они

должны найти и предложить такое решение, которое поможет соблюдать дисциплину и успокоит участников.

б) Во всех соревнованиях должны быть апелляционные комитеты (АК). ГО должен обеспечить создание АК или назначить его до начала 1-го тура, обычно во время жеребьевки. Рекомендуются, чтобы АК состоял из председателя, как минимум двух членов и двух запасных членов. Председатель и все члены АК, если это возможно, должны быть из разных федераций. Не член АК не может вовлекаться в обсуждение и участвовать в принятии решения. Такой комитет должен иметь нечетное количество голосующих членов. Члены АК не должны быть моложе 21 года.

в) Игрок может подать протест против любого решения ГА или ГО или на одного из их ассистентов в случае, если протест подан в письменном виде, сопровождается соответствующим взносом и подан не позже установленного времени. И размер взноса, и установленное время должны быть объявлены заранее. Решение АК окончательное. Взнос возвращается, если протест удовлетворен. Он может быть также возвращен если АК посчитает это справедливым.

11. Телевидение, кино съемка, фотографирование.

а) Малошумные и не громоздкие телевизионные камеры разрешено использовать на игровой площадке и смежных территориях по согласованию с ГО и ГА. ГА должен следить за тем, чтобы наличие теле- и видеокамер и прочего оборудования не беспокоило и не отвлекало игроков любым способом.

б) Только аккредитированные фотографы могут снимать на игровой площадке. Съемки в игровом зале разрешено делать в первые 10 минут первого тура и первые 5 минут каждого последующего из туров, если ГА не решит иным образом.

12. Поведение игроков.

а) Как только игрок официально примет приглашение, за исключением форс-мажорных случаев и болезни, он должен играть в соревновании. Принятие других приглашений не может считаться достаточным основанием для неучастия или выбытия из соревнования.

б) Все игроки должны одеваться соответствующим образом.

в) Игрок, который не захочит продолжить партию и уйдет без сдачи партии или не предупредив об этом арбитра, поступит невежливо. Он должен быть наказан ГА за неспортивное поведение.

г) Игрок не должен говорить о своей партии, пока она играет.

д) О всех жалобах на поведение игроков и капитанов нужно сообщать арбитрам. Запрещено, чтобы игрок жаловался непосредственно сопернику.

13. Роль капитана в командных соревнованиях.

а) Роль капитана во время игры в основном административная. В зависимости от Положений соревнований, капитан ответственен за сдачу в определенное время письменных заявок с составом участников на конкретных тур, сообщать игрокам результаты жеребьевки, подписывать после игры протоколы матчей с указанием результатов и т.д.

б) В случаях, когда капитан разговаривает с одним из своих игроков, он должен делать это только в присутствии арбитра и на языке, который арбитр может понять.

в) Капитан имеет право советовать игрокам своей команды сделать или предложить ничью, сдать партию в тех случаях, если другое не оговорено Правилами соревнования. Он, только лично, может посоветовать очень кратко, не вдаваясь в подробности матча. Он может сказать

игроку только “предложи ничью”, “согласись на ничью” или “сдайся”. Например: если игрок спросит его, может ли он согласиться на ничью, капитан должен ответить только “да” или “нет”, или оставить право решать это самому игроку. Он не должен сообщать игроку о позиции надоске и/или о времени на часах, не консультировать о других позициях, не советоваться с другими лицами и/или компьютером до завершения партии. Капитан должен воздержаться от какого-либо вмешательства во время игры.

г) Игроки имеют те же ограничения. Даже в командных соревнованиях, где ведется командная игра, она не должна вмешиваться в конкретную партию, так-как шахматы это игра между двумя игроками. В любом случае игрок должен сам принять окончательное решение в своей партии. Несмотря на совет капитана, он абсолютно не обязан принять такое решение. Также, капитан не может принимать решение вместо игрока без ведома и согласия игрока.

д) Капитан команды должен помогать своей команде придерживаться духу Статьи 12 Шахматных правил ФИДЕ в части поведения игроков. Командные чемпионаты, особые соревнования, которые должны проводиться в духе высокого спортивного соперничества.

Приложение 1: Таблица Бергера для турниров по круговой системе.

3 или 4 игрока:

1 тур: 1-(4), 2-3

2 тур: (4)-3, 1-2

3 тур: 2-(4), 3-1

5 или 6 игроков:

1 тур: 1-(6), 2-5, 3-4

2 тур: (6)-4, 5-3, 1-2

3 тур: 2-(6), 3-1, 4-5

4 тур: (6)-5, 1-4, 2-3

5 тур: 3-(6), 4-2, 5-1

7 или 8 игроков:

1 тур: 1-(8), 2-7, 3-6, 4-5

2 тур: (8)-5, 6-4, 7-3, 1-2

3 тур: 2-(8), 3-1, 4-7, 5-6

4 тур: (8)-6, 7-5, 1-4, 2-3

5 тур: 3-(8), 4-2, 5-1, 6-7

6 тур: (8)-7, 1-6, 2-5, 3-4

7 тур: 4-(8), 5-3, 6-2, 7-1

9 или 10 игроков:

1 тур: 1-(10), 2-9, 3-8, 4-7, 5-6

2 тур: (10)-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2

3 тур: 2-(10), 3-1, 4-9, 5-8, 6-7

4 тур: (10)-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3

5 тур: 3-(10), 4-2, 5-1, 6-9, 7-8

6 тур: (10)-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4

7 тур: 4-(10), 5-3, 6-2, 7-1, 8-9

8 тур: (10)-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5

9 тур: 5-(10), 6-4, 7-3, 8-2, 9-1

11 или 12 игроков:

1 тур: 1-(12), 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7

2 тур: (12)-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2

3 тур: 2-(12), 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8

4 тур: (12)-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3

5 тур: 3-(12), 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9

6 тур: (12)-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4

7 тур: 4-(12), 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10
8 тур: (12)-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5
9 тур: 5-(12), 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11
10 тур: (12)-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6
11 тур: 6-(12), 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1

13 или 14 игроков:

1 тур: 1-(14), 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8
2 тур: (14)-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2
3 тур: 2-(14), 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9
4 тур: (14)-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3
5 тур: 3-(14), 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10
6 тур: (14)-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4
7 тур: 4-(14), 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11
8 тур: (14)-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5
9 тур: 5-(14), 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12
10 тур: (14)-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6
11 тур: 6-(14), 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13
12 тур: (14)-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7
13 тур: 7-(14), 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1

15 или 16 игроков:

1 тур: 1-(16), 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9
2 тур: (16)-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2
3 тур: 2-(16), 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10
4 тур: (16)-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3
5 тур: 3-(16), 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11
6 тур: (16)-11, 12-10, 13-9, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4
7 тур: 4-(16), 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12
8 тур: (16)-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5
9 тур: 5-(16), 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13
10 тур: (16)-13, 14-12, 15-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6
11 тур: 6-(16), 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14
12 тур: (16)-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7
13 тур: 7-(16), 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15
14 тур: (16)-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8
15 тур: 8-(16), 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1

Для двухкруговых турниров рекомендуется поменять очередность последних двух туров первого круга. Это позволит избежать трех последовательных партий одинаковым цветом.

Приложение 2: Таблица Варма.

Инструкция, по жеребьевке номеров для турниров с “ограничениями”:

1. Арбитр должен предварительно заготовить чистые конверты с группами номеров А, Б, В и Г в каждой, в соответствии с описанным ниже в пункте 5. Эти конверты должны быть помещены в большой конверт, с указанием, сколько номеров для игроков находятся в каждом из маленьких конвертов.

2. В какой очередности игроки будут участвовать в жеребьевке должна быть определена заранее следующим образом: первыми должны вытягивать номера игроки из федерации с наибольшим количеством участников. Если две или более федерации имеют одинаковое количество участников, то предпочтение должно определяться по алфавиту, в соответствии с кодировкой стран ФИДЕ. Игроки той же федерации подходят к жеребьевке по алфавитной очередности своих фамилий.

3. Например: первый игрок из федерации с наибольшим количеством участников выбирает один из больших конвертов имеющих внутри необходимое для федерации количество номеров, а за тем вытягивает один из номеров из этого конверта. Другие игроки той же федерации вытягивают свои номера из того же конверта. Оставшие номера должны вытягиваться другими игроками.

4. Игроки из из другой группы выбирают другой конверт и повторяют процедуру до тех пор, пока все игроки не вытянут свои номера.

5. Следующая таблица Вармы может быть использована для количества игроков от 9 до 24.

9/10 игроков: А (3, 4, 8); Б (5, 7, 9); В (1, 6); Г (2, 10)

11/12 игроков: А (4, 5, 9, 10); Б (1, 2, 7); В (6, 8, 12); Г (3, 11)

13/14 игроков: А (4, 5, 6, 11, 12); Б (1, 2, 8, 9); В (7, 10, 13) Г (3, 4)

15/16 игроков: А (5, 6, 7, 12, 13, 14); Б (1, 2, 3, 9, 10); В (8, 11, 15); Г (4, 16)

17/18 игроков: А (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); Б (1, 2, 3, 10, 11, 12); В (9, 13, 17); Г (4, 18)

19/20 игроков: А (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); Б (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); В (5, 10, 19); Г (4, 20)

21/22 игроков: А (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); Б (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); В (11, 16, 21); Г (5, 22)

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

Приложение 3: Правила Тай-брека.

Выбор системы тай-брека.

Выбор системы тай-брека используемого в соревновании должен быть сделан заранее и объявлен до начала соревнования. Если все системы тай-брека не приведут к результату, места должны быть распределены по жеребьевке. Наилучшей системой являются дополнительные матчи, но они не везде приемлимы. Например: из-за отсутствия соответствующего времени.

1. Дополнительные матчи.

а. Должно быть определено соответствующее время для завершения определения результатов.

б. Система жеребьевки и контроль времени должны быть утверждены заранее, до начала соревнования.

в. Все возможные ситуации должны быть урегулированы в положении соревнования.

г. Рекомендуется проводить дополнительные матчи только для определения победителей или квалификационных мест.

д. Если распределение мест определяется в дополнительных матчах, все места должны быть распределены в соответствии с результатами дополнительных матчей. Например: в случае, когда три игрока играют дополнительные матчи, первый номер выигрывает мини-турнир, второй номер показывает 2-ой результат, а 3-ий номер - третий результат, номер второй забирает 2 приз.

е. Если два игрока делят места после того, как определился победитель, призовые деньги должны быть разделены поровну. Например: при дележе четырьмя игроками предусмотрена система нокаут. Игроки номер 3 и 4 выбывают в полуфинале и должны поровну разделить сумму призов за 3 и 4 места.

ж. Если время до церемонии закрытия ограничено, партии потенциальных претендентов на дележ в последнем туре могут начаться раньше, чем остальные партии.

з. Если должны играть дополнительные партии, они должны начаться не раньше, чем через 30 минут после окончания последней партии игроков, разделивших места. Если возможны дальнейшие этапы, то между каждым этапом должен быть, как минимум, 10 минутный перерыв.

и) Каждая партия должна контролироваться отдельным арбитром. Если возникает спор, решение должен принять ГА. Его решение окончательное.

к) Первые цвета во всех, описанных ниже, ситуациях должны определяться жеребьевкой.

л) Перечисленные это примеры для случаев, когда время отведенное для дополнительных матчей ограничено.

1) (а) Если дополнительные матчи должны играть два игрока, должны играть мини-матч из двух партий с контролем 3 минуты плюс 2 секунды на ход, начиная с 1-го хода. Если равенство сохранится:

(б) Нужно провести новую жеребьевку цвета. Победит тот, кто первым выиграет партию. После каждой второй партии производится смена цветов.

2) Если дополнительные матчи должны играть три игрока:

(а) Между ними играется круговой турнир с контролем приведенным в п. 1) (а). Если опять у всех будет равное количество очков:

(б) Должны использоваться следующие показатели тай-брека (см. Статью Ж.), и игрок с наименьшим показателем выбывает. Далее продолжается процедура п. 1) (а).

3) Если дополнительные матчи должны играть 4 игрока, они должны играть по системе нокаут. Между ними нужно провести жеребьевку.

Должны играть матчи в соответствии с п. 1) (а).

4) Если дополнительные матчи должны играть 5 или более игроков, нужно использоваться следующие показатели тай-брека (см. Статью Ж.) и все, кроме 4-х имеющих наилучшие показатели игроки выбывают.

5) Должно быть право, произвести необходимые изменения.

6) Если в дополнительных матчах остаются только два игрока, то, по согласованию с ГА и ГО могут играть партии с более длинным контролем.

2. Обычно используемые другие системы тай-брека.

При всех системах преимущество игроков должно определяться в соответствии с следующими системами тай-брека. Перечисленный список приведен в простом алфавитном порядке.

А. Разъяснения по системам тай-брека.

а) Средний рейтинг соперников

Средний рейтинг соперников (СРС), это частное от суммы рейтингов соперников и количества сыгранных партий.

а1) Усеченный средний рейтинг соперников (УСРС), это СРС за исключением одного или более рейтингов соперников, начиная с соперника, имеющего наименьший рейтинг.

б) Система Бухгольца.

Система Бухгольца, это сумма очков набранных каждым из соперников игрока.

б1) Средний Бухголец, это Бухголец за вычетом самого лучшего и самого худшего результатов соперников.

б2) Средний Бухголец 2, это Бухголец за вычетом двух самых лучших и двух самых худших результатов соперников.

б3) Усеченный Бухголец 1, это сумма Бухгольца за вычетом самого худшего результата соперников.

б4) Усеченный Бухголец 2, это сумма Бухгольца за вычетом двух самых худших результатов соперников.

в) Личный результат.

Если все разделившие места игроки играли друг с другом, используется сумма очков, набранных между ними. Игрок с наилучшим результатом считается 1-ым, и т.д. Если кто-либо из них играл между собой, игрок, который имеет результат, который не мог быть превзойден, если кто-либо из других игроков мог набрать, если бы играл, считается 1-ым, и т.д.

г) Система Койя для турниров по круговой системе.

Это количество очков набранных в партиях с игроками имеющими 50% или более.

г1) Расширенная система Койя.

Система Койя может быть увеличена, шаг за шагом включая очковые группы имеющих менее 50% очков, или сокращена шаг за шагом, исключая игроков имеющих 50% и далее большее количество очков.

д) Количество партий сыгранных черным цветом.

Наибольшее количество партий сыгранных черным цветом (несыгранная партия считается сыгранной белым цветом).

е) Система Зонненборн-Бергера.

е1) Зонненборн-Бергер для индивидуальных турниров, это сумма очков соперников, которых игрок выиграл и половины очков соперников, с которыми игрок сыграл вничью.

е2) Зонненборн-Бергер для командных турниров, это сумма призведений набранных очков каждой команды соперника и очков набранных против данной команды.

ж) Командные соревнования.

ж1) Матчевыми очками в тех командных соревнованиях, где преимущество определяется набранными в партиях очками. Например: 2 очка за победу в матче, где команда набрала больше очков, чем соперник, 1 очко за ничейный матч и 0 очков за проигранный матч.

ж2) Набранными в партиях очками в тех соревнованиях, где преимущество определяется набранными матчевыми очками. Преимущество определяется по общей сумме набранных в партиях очков.

Б. Системы тай-брека зависящие от обеих результатов, игрока и соперника.

а) Зонненборн-Бергер.

- б) Система Койя для турниров по круговой системе.
- в) Расширенная система Койя.
- г) Количество выигранных партий.
- д) Личная встреча.

В. Системы тай-брека зависящие от собственного результата команды.

- а) Матчевые очки в командном соревновании.
- б) Набранными в партиях очками в тех соревнованиях, где преимущество определяется набранными матчевыми очками. Преимущество определяется по общей сумме набранных в партиях очков.
- в) Личная встреча.

Г. Системы тай-брека зависящие от результатов соперника.

Надо учесть, что данные результаты в любых случаях учитываются только после решения по несыгранным партиям.

- а) Система Бухгольца.
 - а1) Средний Бухголец.
 - а2) Средний Бухголец 2.
 - а3) Усеченный Бухголец 1.
 - а4) Усеченный Бухголец 2.
 - а5) Сумма результатов Бухгольца соперников.
- б) Система Зонненборн-Бергера.
 - б1) Зонненборн-Бергер для индивидуальных турниров.
 - б2) Зонненборн-Бергер для командных турниров А: сумма произведений матчевых очков набранных каждым соперником и набранных против этой команды матчевых очков, или
 - б3) Зонненборн-Бергер для командных турниров Б: сумма произведений матчевых очков набранных каждым соперником и набранных в партиях против этой команды очков, или
 - б4) Зонненборн-Бергер для командных турниров В: сумма произведений набранных в партиях очков и набранных против этой команды матчевых очков, или
 - б5) Зонненборн-Бергер для командных турниров Г: сумма произведений набранных в партиях очков и набранных в партиях против этой команды очков.
 - б6) Усеченный Зонненборн-Бергер 1 для командных турниров А: сумма произведений матчевых очков набранных каждым соперником и набранных против этой команды матчевых очков, исключая соперника, который наберет наименьшее количество матчевых очков, или
 - б7) Усеченный Зонненборн-Бергер 1 для командных турниров Б: сумма произведений матчевых очков набранных каждым соперником и набранных в партиях против этой команды очков, исключая соперника, который наберет наименьшее количество матчевых очков, или
 - б8) Усеченный Зонненборн-Бергер 1 для командных турниров В: сумма произведений набранных в партиях очков и набранных против этой команды матчевых очков, исключая соперника, который наберет наименьшее количество очков в партиях, или
 - б9) Усеченный Зонненборн-Бергер 1 для командных турниров Г: сумма произведений набранных набранных каждым соперником в партиях очков и набранных в партиях против этой

команды очков, исключая соперника, который наберет наименьшее количество очков в партиях.

Д. Системы тай-брека зависящие от рейтинга в индивидуальных турнирах (в случае, если все игроки имеют рейтинг).

Если определено, что игрок должен играть в турнире не больше 2-х партий, его СРС и УСРС должны считаться ниже любого игрока, который сыграл больше, чем предусматривалось.

а) СРС (см. Статью 2.А.а).

б) УСРС (см. Статью 2.А.а1).

Е. Оценка несыгранных партий.

а) При подсчете тай-брека, все несыгранные партии с которыми игрок связан косвенно (результаты несыгранных соперниками партий) должны считаться завершенными вничью.

При подсчете тай-брека, считается, что игрок не имеющий соперника играл с виртуальным соперником, который в перед началом тура имел такое же количество очков, что и игрок и который завершил вничью все партии следующих туров. Для самого же игрока победа без игры приравнивается к нормальному результату.

Это получается по формуле:

$$S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 \times (n - R)$$

где, для игрока Р, который не играл в R туре:

n = количество сыгранных туров;

S_{von} = количество очков виртуального соперника после n тура;

SPR = количество игрока Р до R тура;

SfPR = присужденное количество очков Р в R туре.

1-й пример: в 3-м туре 9-ти турого соревнования игрок Р не играл.

У игрока Р после 2-го тура было 1.5 очка. У его виртуального соперника следующее количество очков:

$$S_{von} = 1.5 + (1-0) + 0.5 \times (3-3) = 2.5 \text{ после 3-го тура}$$

$$S_{von} = 1.5 + (1-0) + 0.5 \times (9-3) = 5.5 \text{ по окончании турнира}$$

2-й пример: В 6 туре 9-ти турого соревнования соперник игрока Р не играл.

У игрока Р после 5-го тура было 3.5 очка. У его виртуального соперника следующее количество очков:

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

$$S_{von} = 3.5 + (1-1) + 0.5 \times (9-6) = 5.0 \text{ по окончании турнира}$$

Ж. Рекомендации по системам Тай-брека.

Для различных типов турниров рекомендуется применять нижеперечисленные системы тай-брека в следующем порядке.

а) Индивидуальные турниры по круговой системе:

Личная встреча

Наибольшее количество побед

Зонненборн-Бергер

Система Койя

б) Командные турниры по круговой системе:

Матчевые очки

Наибольшее количество побед

Личная встреча

Зонненборн-Бергер

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

Личная встреча

Наибольшее количество побед

Наибольшее количество партий сыгранных черным цветом (несыгранные партии считаются сыгранные белыми)

Усеченный Бухголец 1

Бухголец

Зонненборн-Бергер

г) Индивидуальные турниры по швейцарской системе, в которых все имеют рейтинг:

Личная встреча

Наибольшее количество побед

Наибольшее количество партий сыгранных черным цветом (несыгранные партии считаются сыгранные белыми)

УСРС

Усеченный Бухголец 1

Бухголец

Зонненборн-Бергер

д) Командные турниры по швейцарской системе:

Матчевые очки (если итоговое положение определяется по сумме результатов партий), или

По сумме результатов партий (если итоговое положение определяется по матчевым очкам)

Личная встреча

Усеченный Бухголец 1

Бухголец

Зонненборн-Бергер