

Правилник за шахмата на ФИДЕ

В сила от 01.07.2014

Съдържание:

Увод	3
Предговор	3
I. Основни правила на шахмата	4
Член 1: Естество и цели на шахматната партия	4
Член 2: Начална позиция на фигурите върху шахматната дъска	4
Член 3: Движение на фигурите	5
Член 4: Извършване на ходовете	10
Член 5: Завършване на партията	11
II. Състезателни правила	12
Член 6: Шахматен часовник	12
Член 7: Нередности	15
Член 8: Записване на ходовете	16
Член 9: Равна партия	18
Член 10: Точкуване	20
Член 11: Поведение на състезателите	20
Член 12: Роля на съдията (вж Предговор)	21
Приложения:	22
А. Ускорен шахмат	22
В. Блиц	24

C. Алгебрична нотация	24
D. Правила за игра на незрящи лица и лица с увредено зрение	27
E. Отложени партии	29
F. Правила на Шахмат 960	31
G. Финал с бърза игра	33
Речник на термините в Правилника на шахмата	34

ПРАВИЛНИК ЗА ШАХМАТА НА ФИДЕ

УВОД

Правилникът на шахмата на ФИДЕ се отнася за играта върху шахматната дъска. Правилникът се състои от 2 части:

1) Основни правила на играта

2) Състезателни правила

Текстът на английски език е автентична версия на Правилника на шахмата, който е приет на 84-ия Конгрес на ФИДЕ в Талин (Естония) през 2013 г., и влиза в сила на 1 юли 2014 г.

В настоящия Правилник думите „той“, „него“ и „негов“ обхващат и „тя“, „нея“ и „неин“.

ПРЕДГОВОР

Правилникът на шахмата не може да обхване всички възможни положения, които биха могли да възникнат по време на игра, нито пък може да регулира всички административни въпроси. За случаите, които не са точно описани в него, трябва да може да се вземе правилно решение на базата на разгледаните сходни положения и аналогични ситуации, обсъждани в Правилника. Правилникът предполага, че съдиите притежават необходимата компетентност, трезва преценка и абсолютна обективност. Правило с твърде много подробности би лишило съдията от свободата му да преценява и по такъв начин би му попречило да намери решение на проблем, което да е продиктувано от справедливостта, логиката и конкретните обстоятелства. ФИДЕ призовава всички шахматисти и шахматни федерации да възприемат това разбиране.

Необходимо условие една партия да бъде изчислена за ФИДЕ рейтинг е тя да бъде изиграна съгласно Правилника на ФИДЕ.

ФИДЕ препоръчва и състезателните партии, които не важат за ФИДЕ рейтинг, да се играят съгласно Правилника на ФИДЕ.

Всяка шахматна федерация членка е свободна да поиска от ФИДЕ да даде тълкувания или решения по въпроси, свързани с Правилника на шахмата.

ОСНОВНИ ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Член 1: Естество и цели на шахматната партия

- 1.1** Шахматната партия се играе между двама противници, които последователно местят фигури върху квадратно табло, наречено „шахматна дъска“. Състезателят с бели фигури („белите“) започва играта, като изиграва първия си ход. Състезателят с черните фигури („черните“) на свой ред изиграва своя първи ход, след което играчите продължават с ходовете си, като се редуват. Счита се, че един състезател „е на ход“, когато противникът му е завършил своя ход.
- 1.2** Целта на всеки състезател е да постави царя на противника си „под шах“ по такъв начин, че противникът му да няма правомерен ход. Счита се, че състезателят, постигнал тази цел, е „матирал“ царя на противника си и е спечелил партията. Оставянето на собствения цар „под шах“, поставянето на собствения цар „под шах“, както и „вземането“ на противниковия цар, не са разрешени. Противникът, чийто цар е матиран, губи партията.
- 1.3** Ако позицията е такава, че никой състезател няма възможност да матира царя на противника си, партията завършва наравно - реми.

Член 2: Първоначална позиция на фигурите върху шахматната дъска

- 2.1** Шахматната дъска се състои от 8x8 замрежени 64 еднакви по големина и форма квадрати алтернативно и последователно светли („бели“ полета) и тъмни („черни“ полета). Шахматната дъска се поставя между състезателите по такъв начин, че квадратът в близкия десен ъгъл на дъската на всеки от двамата състезатели да бъде бял.
- 2.2** В началото на партията единият от състезателите разполага с 16 светло оцветени фигури („белите“ фигури), а другият - с 16 тъмно оцветени фигури („черните“ фигури).

Тези фигури са следните:

Един бял цар, обикновено обозначен със символ
 Една бяла дама, обикновено обозначена със символ
 Два бели топа, обикновено обозначени със символ
 Два бели офицера, обикновено обозначени със символ
 Два бели коня, обикновено обозначени със символ
 Осем бели пешки, обикновено обозначени със символ
 Един черен цар, обикновено обозначен със символ
 Една черна дама, обикновено обозначена със символ
 Два черни топа, обикновено обозначени със символ
 Два черни офицера, обикновено обозначени със символ
 Два черни коня, обикновено обозначени със символ
 Осем черни пешки, обикновено обозначени със символ



2.3 Началната позиция на фигурите на шахматната дъска е следната:



2.4 Осемте вертикални колони от квадрати се наричат „вертикали“. Осемте хоризонтални реда от квадрати се наричат „хоризонтали“. Права линия от съседни квадрати от един и същ цвят, които се докосват ъгъл до ъгъл, и която се простира от единия край на дъската до другия, се нарича „диагонал“.

Член 3: Движение на фигурите

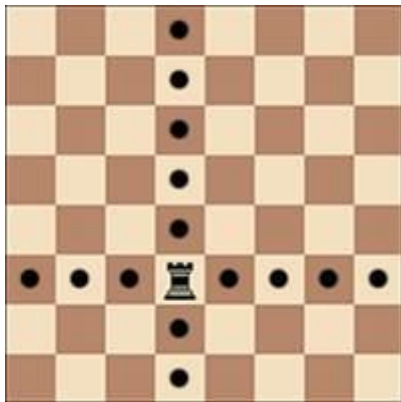
3.1 Не е позволено преместването на фигура върху поле, заето от фигура от същия цвят. Ако фигура се премести на поле, заето от фигура на противника, последната се взима и се отстранява от шахматната дъска, като част от същия ход. Счита се, че една фигура атакува фигура на противника, ако тя може да я вземе на това поле, съгласно чл. 3.2 - 3.8.

Счита се, че една фигура атакува поле, даже ако тази фигура не може да се премести до това поле, защото тогава би оставила или поставила “под шах” своя цар.

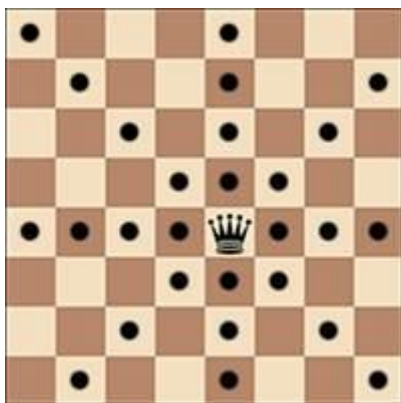
- 3.2 Офицерът може да се движи по всяко поле на диагонала, върху който се намира.



- 3.3 Топът може да се движи по всички полета на вертикала или хоризонтала, върху който се намира.



- 3.4 Дамата може да се движи по всички полета на вертикала, хоризонтала или диагонала, върху който се намира.



- 3.5 Когато правят тези ходове, офицерът, топът и дамата не могат да прескачат фигури, разположени на пътя им.

- 3.6** Конят може да се движи до едно от полетата, разположени най-близо до полето, върху което се намира, но не на същия хоризонтал, вертикал или диагонал. (т.е. най-близкото нелинейно поле – бел. пр.)



3.7

- a.** Пешката може да се движи напред към незаето поле върху същия вертикал, непосредствено пред нея, или
- b.** при първия си ход, пешката може да се придвижи както в 3.7 а; или като алтернатива на това, пешката може да се придвижи напред с две полета по същия вертикал, при условие, че те и двете са свободни, или
- c.** пешката може да се придвижи върху поле, заето от фигура на противника, диагонално пред нея на съседен вертикал, като взема тази фигура.



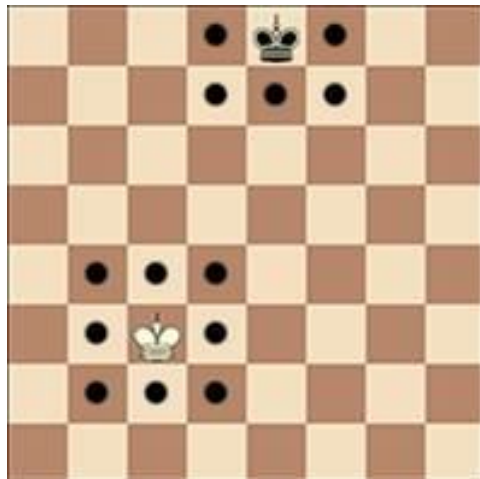
- d.** Пешка, намираща се върху поле от същия хоризонтал и на съседен вертикал спрямо пешка на противника (т.е. до нея – бел. пр.), която току що се е придвижила на две полета от първоначалното си поле, може да вземе тази пешка, като че последната се е придвижила само на едно поле. Това може да стане само с хода непосредствено след подобно напредване и се нарича вземане „ан пасан“.



е. Когато играч, който е на ход, достигне с пешка най-отдалечения от стартовата позиция хоризонтал, той е длъжен да размени тази пешка като част от същия ход за нова дама, топ, офицер или кон от същия цвят, като я постави върху полето на пристигане. Това поле се нарича „поле на произвеждане“. Изборът на състезателя не е ограничен по отношение на взетите преди това фигури. Тази замяна на пешката с нова фигура се нарича „произвеждане“ и новата фигура влиза в игра незабавно.

3.8 Има два различни начина за придвижване на царя:

а. Като се премести на съседно поле,



б. „Рокира“ („направи рокада“ - бел.пр.). Рокадата е ход на царя и един от топовете от същия цвят върху първия за играча хоризонтал, който се счита за един ход на царя и се изпълнява както следва: царят се премества от първоначалното си поле с две полета настрани към топ върху първоначалното си поле, след което този топ се премества върху полето, преминато току-що от царя.



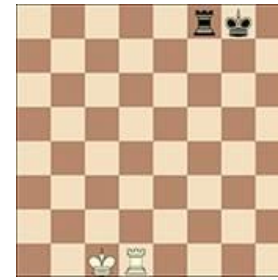
Преди къса рокада на белите
Преди дълга рокада на черните



След къса рокада на белите
След дълга рокада на черните



Преди дълга рокада на белите
Преди къса рокада на черните



След дълга рокада на белите
След къса рокада на черните

(1) Правото на рокада е загубено:

- a.** ако царят вече е извършил ход, или
- b.** с топ, който вече е извършил ход.

(2) Рокадата се възпрепятства временно:

- a.** ако полето, върху което стои царят, или полето, което трябва да премине, или полето, което трябва да заеме, е атакувано от една или повече фигури на противника.
- b.** ако има някаква фигура между царя и топа, с който трябва да се извърши рокадата.

3.9 Царят се счита, че е “под шах“, ако е под атака от една или повече фигури на противника, даже ако тези фигури не могат да бъдат преместени върху полето, където е царят, защото те на свой ред биха поставили своя собствен цар “под шах”. Никоя фигура не може да бъде премествана по начин, който би изложил собствения цар “на шах”, както и по начин, който би оставил собствения цар “под шах”.

3.10

- a.** Даден ход е правомерен, когато са изпълнени всички съответни изисквания на членове 3.1 – 3.9.
- b.** Даден ход не е правомерен, когато не отговаря на някое от съответните изисквания на членовете 3.1 – 3.9.
- c.** Дадена позиция е неправомерна, когато не може да бъде получена посредством каквато и да е серия от правомерни ходове

Член 4: Извършване на ходовете

- 4.1** Всеки ход трябва да се извършва само с една ръка.
- 4.2** Състезателят, който е на ход, при положение, че първо е изявил намерението си (например, като каже "J'adoube" („ж'адуб“) или "I adjust" („ай аджаст“) (поправям – бел. пр.), може да подреди една или повече фигури върху полетата им.
- 4.3** С изключение на предвиденото в чл. 4.2, ако състезателят, който е на ход, съзнателно докосне на дъската с намерение да премести или вземе:
- a.** една или повече от собствените си фигури, той трябва да премести първата докосната фигура, която може да бъде преместена, или
 - b.** една или повече от фигурите на противника, той трябва да вземе първата докосната фигура, която може да бъде взета, или
 - c.** по една фигура и от двата цвята, той трябва да вземе фигурата на противника със своята фигура или ако това е неправомерно, да премести или вземе първата докосната фигура, която може да бъде преместена или взета. Ако не е ясно дали първо е докосната собствената фигура или тази на противника, ще се счита, че собствената фигура е била докосната преди тази на противника.
- 4.4** Ако състезателят, който е на ход,
- a.** съзнателно докосне царя и после топа си, той трябва да извърши рокада от страната на топа, ако е правомерно да я направи.
 - b.** съзнателно докосне топ и после царя си, на него не му се позволява да извърши рокада от страната на този топ с този ход и ситуацията се определя съгласно чл. 4.3. а.
 - c.** възнамерява да направи рокада, докосне царя си и после топа, но рокадата от тази страна е неправомерна, той трябва да направи друг правомерен ход с царя (който може да бъде и рокада с другия топ). Ако ход с царя е невъзможен, състезателят е свободен да направи какъвто и да е правомерен ход.
 - d.** "произвежда" пешка, изборът на произведената фигура е завършен, когато произведената фигура докосне полето на произвеждане.
- 4.5** Ако нито една от докоснатите фигури при случаите на членове 4.3 и 4.4 не може да бъде преместена или взета, състезателят може да извърши какъвто и да е правомерен ход.
- 4.6** Актът на произвеждане може да бъде извършен по различни начини:

1. Пешката може и да не се поставя върху полето на произвеждане
2. Премахването на пешката и поставянето на новата фигура върху полето на произвеждане могат да бъдат изпълнени в различен порядък.

Ако противникова фигура се намира върху полето на произвеждане, тя трябва да бъде взета.

4.7 Когато, при възможен ход или част от възможен ход, фигура е поставена (пусната – бел. пр.) върху дадено поле, тя не може да бъде преместена на друго поле с този ход. Счита се, че ходът е бил извършен, в случаите на:

а. вземане, когато взетата фигура е била отделена от шахматната дъска и състезателят е поставил своята фигура върху новото поле и я е пуснал от своята ръка;

б. рокада, когато ръката на състезателя е оставила топа върху полето, току-що преминато от царя. Когато състезателят е пуснал царя си от своята ръка, ходът все още не е извършен, но състезателят няма право да извърши никакъв друг ход, освен рокада на същата страна, в случай, че това е правомерно. Ако рокадата на тази страна е неправомерна, играчът е длъжен да направи друг правомерен ход с царя си (който може да е рокада с другия топ). Ако царят няма правомерен ход, играчът е свободен да направи друг произволен правомерен ход

с. произвеждане на пешка, когато пешката е била отделена от шахматната дъска и ръката на състезателя е пуснала новата фигура след поставянето ѝ върху полето на произвеждане.

4.8 Състезател губи правото си на рекламация срещу нарушения на противника съгласно чл. 4.1 – 4.7, след като самият той съзнателно е докоснал фигура с намерение да играе с нея или да я вземе.

4.9 Ако даден състезател не е в състояние да играе с фигурите, той има право да използва асистент, одобрен от съдията, който да изпълнява тази функция.

Член 5: Завършване на партията

5.1.

а. Партията се печели от състезател, който е матирал царя на противника си. В такъв случай партията завършва незабавно, при условие че ходът, който поражда матовата позиция, е бил правомерен в съответствие с член 3 и членове 4.2 – 4.7.

b. Партията се печели от състезател, чийто противник обяви, че се предава. С това партията завършва незабавно.

5.2.

a. Партията е реми, когато състезателят, който е на ход, не може да направи правомерен ход и царят му не е под шах. Партията се обявява за завършила с „пат“. С това партията завършва незабавно, при условие, че ходът, който поражда патовата позиция, е бил правомерен и в съответствие с чл. 3 и членове 4.2 – 4.7.

b. Партията е реми, когато се е появила позиция, в която нито един от състезателите не може да матира царя на противника си с каквато и да било поредица от правомерни ходове. Приема се, че играта приключва в “мъртво реми позиция”. С това веднага завършва партията, при условие че ходът, който поражда позицията, е бил правомерен и в съответствие с чл. 3 и чл. 4.2 – 4.7.

c. Партията е реми при съгласие между двамата състезатели по време на играта. С това партията завършва незабавно.

d. Партията може да бъде реми, ако идентична позиция ще се появи непосредствено за трети път или вече се е появявала най-малко три пъти върху шахматната дъска (вж. чл. 9.2).

e. Партията може да бъде реми, ако всеки един от състезателите е направил последните най-малко 50 последователни хода, без да премести пешка или без каквото и да е вземане (вж. чл. 9.3).

II. СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА

Член 6: Шахматен часовник

6.1 „Шахматен часовник“ означава часовник с два часовникови циферблата, свързани един с друг по такъв начин, че само един от тях може да отмерва времето в даден период.

„Часовник“, според Правилника на шахмата, означава един от двата часовникови циферблата за измерване на времето.

Всеки часовников циферблат има „флаг“.

„Падане на флага“ означава изтичане на определеното време за този състезател.

6.2

a. По време на партията всеки играч, изигравайки своя ход върху дъската, трябва да спре своя часовник и да стартира часовника на опонента си (както се казва: „да натисне часовника си“) Това „завършва“ хода. Ходът също така е завършен и ако:

1) ходът завършва партията (вж. членове 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c и 9.6.a или 9.6.b и 9.7) или

2) играчът е направил своя следващ ход, въпреки че неговият предишен ход не е завършен.

Даден играч може да спре часовника си, след като направи своя ход, даже ако противникът му е изиграл следващия си ход. Времето от изиграването на хода върху дъската до натискане на часовника се счита за част от определеното като контролно за играча време.

b. Даден играч трябва да натиска часовника си със същата ръка, с която играе хода си. Забранено е играчът да задържа пръста си върху часовника или да го върти (кръжи с ръка - бел. пр.) около него.

c. Състезателите трябва да боравят с часовника по подходящ начин. Забранено е часовникът да се натиска силно и рязко, да се вдига, да се натиска преди да е изигран ходът или да се събаря. Неподходящо боравене с часовника се наказва съгласно член 12.9.

d. Само състезател, чийто часовник е включен, има право да поправя разположението на фигурите.

e. Ако даден играч не е в състояние да използва часовник, той може да си осигури асистент, който да изпълнява тази функция, при условие, че последният е одобрен от съдията. Неговите часовникови показания трябва да бъдат нагласени от съдията по справедлив и адекватен начин. Това настройване на часовника не може да се прилага спрямо часовника на играча с увреждане.

6.3.

a. Когато се използва шахматен часовник, всеки състезател трябва да завърши минимален брой ходове или всички ходове за определен период от време и/ или за всеки ход може да му бъде дадено допълнително време. Всички тези подробности трябва да бъдат уточнени предварително.

b. Времето, спестено от състезател по време на една контрола, се прибавя към времето, с което той разполага за следващата контрола, когато това е възможно.

В случаите на *time delay mode* двамата състезатели получават определено “основно време за мислене”. Освен това всеки състезател получава и “фиксирано допълнително време” с всеки ход. Използването на основното време започва само след като фиксираното допълнително време е изтекло. При условие, че състезателят натисне часовника си преди изтичане на допълнителното време, основното време не се променя, без значение каква част от допълнителното време е изразходвана.

6.4 Веднага след падането на флага се проверяват изискванията на чл. 6.3.а.

6.5 Съдията решава къде да се постави часовника преди започване на партията.

- 6.6** В часа, определен за начало на партията, се пуска часовникът на състезателя с белите фигури.
- 6.7.**
- a.** Регламентът на състезанието предварително постановява контролно време за изчакване преди началото на кръга. Всеки играч, който пристига на дъската след определеното му за изчакване време, губи партията, освен ако съдията не реши друго.
 - b.** Ако регламентът на състезанието определя време за изчакване различно от нула, и ако никой от двамата състезатели не присъства в началото на кръга, играещият с белите фигури губи цялото време, което изтече, докато той пристигне, освен ако регламентът не постановява друго или съдията не реши нещо различно.
- 6.8** Флагът се смята, че е паднал, когато съдията установи факта или когато някой от играчите направи валидна рекламация за това.
- 6.9** С изключение на случаите, за които се прилагат членове 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, ако даден играч не завърши предписания брой ходове за определеното време, то той губи тази партия. Обаче, партията е реми, ако позицията е такава, че неговият съперник не може да матира царя му посредством каквато и да било серия от правомерни ходове.
- 6.10**
- a.** Всяко показание на часовниците се счита за окончателно при отсъствие на очевиден дефект. Шахматен часовник с очевиден дефект се заменя с друг. Съдията трябва да замени дефектния часовник и да вземе най-справедливото решение при определяне на времената, които да бъдат настроени на новия часовник.
 - b.** Ако по време на партията се установи, че часовниците (или един от тях) е бил нагласен неправилно, то играчите или съдията са длъжни да спрат тези часовници незабавно. Съдията трябва да нагласи точните времена и брояча на ходове, ако е необходимо. Той трябва да бъде максимално справедлив при настройване на точните времена върху часовниците.
- 6.11** Ако и двете флагчета са паднали и е невъзможно да се установи кое флагче е паднало първо, тогава:
- a.** партията продължава, ако това се случва във всеки друг период на партията, освен в последния.
 - b.** партията е реми, ако това се случва в период на партията, в който трябва да бъдат завършени всички останали ходове.
- 6.12**
- a.** Ако партията трябва да бъде прекъсната, съдията спира часовниците.

b. Състезател може да спре часовниците единствено, за да потърси помощ от съдията, например, когато се извършва произвеждане и необходимата фигура не е налице.

c. Във всеки един случай съдията решава кога да продължи партията.

d. Ако състезател спре часовниците, за да потърси помощ от съдията, съдията решава дали състезателят е имал валидно основание за това. Ако се изясни, че състезателят е нямал основателна причина за спирането на часовниците, то той се наказва съгласно чл. 12.9.

6.13 Разрешава се поставянето на екрани, монитори или демонстрационни табла в залата за игра, които показват настоящата текущата позиция на дъската, ходовете и броя на изиграните ходове, както и на часовници, които също сочат броя на ходовете. В такива случаи обаче състезател не може да прави рекламация въз основа само на информация, изложена по такъв начин.

Член 7: Нередности

7.1 Ако възникне нередност и фигурите трябва да бъдат върнати и наредени в предишна позиция, съдията трябва да направи всичко възможно, за да определи времената, които да показва шахматният часовник. Това включва също така и правото да не променя показанията на часовниците. Той може също така да поправи и брояча на ходовете, ако е необходимо.

7.2

a. Ако по време на партия се разбере, че първоначалната позиция на фигурите е била неправилна, партията се анулира и се играе нова партия.

b. Ако по време на партия се окаже, че поставянето на шахматната дъска е в противоречие с чл. 2.1, партията продължава, като достигнатата позиция трябва да се премести на правилно поставена шахматна дъска.

7.3 Ако партията е започнала с разменени цветове на фигурите, тя продължава, освен ако съдията не вземе друго решение.

7.4 Ако състезател постави неправилно една или повече фигури, той трябва да възстанови правилната им позиция за сметка на собственото си време. При необходимост, състезателят или противникът му трябва да спрат часовника и да изискат съдействие от съдията. Съдията може да накаже състезателя, който е разместил фигурите.

7.5

a. Ако по време на партия се окаже, че е завършен неправилен ход, възстановява се позицията непосредствено преди нередовното положение. Ако позицията непосредствено преди нередовното положение не може да бъде определена, то партията продължава от последната установена позиция преди него. Чл. 4.3 и чл. 4.7 се прилагат към хода, заменящ неправилния ход. След това партията продължава от възстановената позиция.

Ако играч е преместил пешка върху най-отдалечения от него хоризонтал и е натиснал часовника си, но не е заменил пешката с нова фигура, ходът е неправилен. Пешката трябва да бъде заменена от дама със същия цвят като цвета на пешката.

b. След прилагането на чл. 7.5.a за първи завършен неправилен ход на играч, съдията трябва да даде допълнително две минути на опонента му; след втори неправилен ход от същия играч, съдията обявява партията за загубена от този играч. Въпреки това, партията е реми, ако позицията е такава, че опонентът не може да матира противниковия цар с каквато и да е серия от правомерни ходове.

7.6 Ако по време на партия се установи, че фигури са били разместени от полетата си, възстановява се позицията им преди нередовното положение. Ако позицията, която е била непосредствено преди нередовното положение, не може да бъде определена, партията продължава от последната позиция преди нередовното положение, която може да бъде определена. След това партията продължава от възстановената позиция.

Член 8: Записване на ходовете

8.1

a. По време на игра всеки състезател е длъжен да записва правилно собствените си ходове и тези на противника си, ход след ход, възможно най-ясно и четливо с алгебричната нотация (Приложение С), върху “бланката”, определена за конкретното състезание. Забранено е да се записва ход предварително, освен за целите на рекламация за реми по чл. 9.2 и 9.3 или при отлагане на партията, съгласно Приложение Е.1а.

b. Бланките се ползват само за записване на ходовете, времената на часовниците, предложенията за реми, въпроси относно рекламации и друга информация, свързана с посочените.

c. Състезател може да отговори на ход на противника си, преди да го е записал, ако желае това. Но той трябва да запише предишния си ход преди да направи следващ.

d. И двамата състезатели трябва да отбележат на бланките си предложението за реми (=).

е. Ако състезател е възпрепятстван да записва ходовете, той може да си осигури асистент, който трябва да е одобрен от главния съдия, за да изпълнява тази функция. Неговият часовник трябва да бъде нагласен адекватно и справедливо от съдията. Тази настройка на часовника не се прилага за играча с увреждане.

8.2 Съдията трябва да може да вижда бланките на състезателите по време на цялата партия.

8.3 Бланките са собственост на организаторите на състезанието.

8.4 Ако състезател има по-малко от пет минути на часовника си в даден момент от играта и няма допълнително време от 30 секунди или повече, добавяни към всеки ход, то тогава той не е задължен да съблюдава изискванията на чл. 8.1. Веднага след падане на единия флаг, състезателят трябва да допълни бланката си с последните данни, преди да премести фигура на шахматната дъска.

8.5

a. Ако нито един от двамата състезатели не записва ходовете съгласно чл. 8.4, съдията или негов помощник трябва да се опита да присъства на партията и да записва ходовете. В този случай, съдията спира часовниците веднага след падането на едно от флагчетата. Тогава и двамата състезатели актуализират последните данни в бланките си, като използват тази на съдията или на противника си.

b. Ако само единият състезател не записва ходовете съгласно чл. 8.4, той трябва веднага след падането на собствения му флаг или този на противника, да актуализира докрай данните на бланката си, преди да премести фигура върху таблото. Ако състезател е на ход, той може да ползва бланката на противника си, но трябва да я върне преди извършването на хода си.

c. Ако няма наличен пълен запис, състезателите трябва да възстановят партията върху втора шахматна дъска под контрола на съдията или негов помощник. Съдията трябва първо да запише действителната позиция на шахматната дъска, времената на часовниците, кой е на ход (чий часовник в бил включен) и броя на завършените ходове, ако тази информация е в наличност, преди партията да бъде възстановена.

8.6 Ако бланките не могат да бъдат попълнени с последните данни, които да покажат, че състезател е просрочил определеното време, следващият изигран ход се счита като първи за следващата контрола от време, освен ако няма доказателства, че са извършени или завършени повече ходове.

- 8.7** При приключване на партията и двамата състезатели трябва да подпишат и двете бланки, посочвайки в тях резултата от партията. Дори и да е неверен, този резултат остава, освен ако съдията не вземе друго решение.

Член 9: Равна партия

9.1

a. Регламентът на едно състезание може да забранява на състезателите да се съгласяват на реми както преди изиграването на определен брой ходове, така и въобще без съгласието на съдията.

b. Обаче ако регламентът на състезанието позволява съгласие на реми между състезателите, тогава се спазват следните правила:

(1) Състезател, който иска да предложи реми, може да го направи след извършване на ход върху дъската и преди да спре часовника си, пускайки този на противника си. Предложение по всяко друго време на играта също е валидно, но трябва да се съблюдава чл. 11.5. При предложението не се поставят никакви условия. И при двата случая предложението не може да се оттегли и остава валидно, докато противникът го приеме, отхвърли устно, отхвърли го, като докосне фигура с намерение да я премести или вземе, или ако партията е приключила по някакъв друг начин.

(2) Предложение за реми се отбелязва от всеки играч върху бланката му със символа (=).

(3) Рекламация за реми по чл. 9.2 или 9.3 се счита като предложение за реми.

9.2 Партията е реми, при правомерна рекламация от състезател, който е на ход, когато една и съща позиция, най-малко за трети път (без да е необходимо повторението да е последователно):

a. ще се появи, ако той първо запише хода си в бланката, който не може да се променя, и заяви на съдията намерението си да направи този ход, или

b. току-що се е появила и в допълнение на това състезателят, рекламиращ реми, е на ход.

Позициите, посочени в „a” и „b” се считат за еднакви, ако същият състезател е на ход, фигурите от същия вид и цвят заемат същите полета и възможните ходове на всички фигури и на двамата състезатели са едни и същи. Позициите не са едни и същи, ако:

(1) пешка, която е можело да бъде взета “ан пасан” в началото на поредицата от ходове, вече не може да бъде взета по такъв начин.

(2) царят или топът са имали право на рокада, но са го загубили след като са били преместени. Правото на рокада се губи само след като царят или топът са били преместени.

9.3 Партията е реми, при правилно искане на състезателя, който е на ход, ако:

- a.** той запише хода в бланката си, което не може да се анулира, и заяви пред съдията намерението си да играе този ход, в резултат на който за последните 50 хода, направени от всеки състезател, не е преместена пешка или извършено вземане или
- b.** последните 50 последователни хода, направени от всеки състезател, са без преместване на пешка или извършено вземане.

9.4 Ако състезателят докосне фигура, както в чл. 4.3, без да е поискал реми, той губи правото на това искане с този ход, съгласно чл. 9.2 или 9.3.

9.5 Ако състезател поиска реми съгласно чл. 9.2 или 9.3, той или съдията спира часовника. (вж. чл. 6.12.b) Не му се разрешава да оттегли искането си.

- a.** Ако искането се счете за правилно, партията веднага завършва реми.
- b.** Ако искането се счете за неправилно, съдията добавя две минути към времето, което остава на противника, след което партията продължава. Ако искането е основано върху замислен ход, този ход трябва да бъде изигран, съгласно чл. 3 и 4.

9.6 Ако едно или две от следващите положения възникнат, тогава партията е реми:

- a.** ако след най-малко пет последователни хода и от двамата състезатели възникне една и съща позиция, както в чл. 9.2b (трикратно повторение – бел. пр.),
- b.** ако са завършени последователно най-малко 75 хода и от двамата играчи без да е преместена пешка или взета фигура. Ако последният ход обявява мат, на него се дава предимство.

9.7 Партията е реми, когато е достигната позиция, при която противникът не може да бъде матиран посредством каквато и да било възможна серия от правомерни ходове. Това веднага завършва партията, при условие че ходът, пораждащ тази позиция, е правомерен в съответствие с чл. 3 и чл. 4.2 – 4.7.

Член 10: Точкуване

10.1 При положение, че регламентът не съдържа други разпоредби: състезател, който спечели партията си или спечели служебно, получава една (1) точка; състезател, който губи партията си, или е наказан със загуба, не получава точки (0); и състезател, който завърши партията си реми, получава половин точка (1/2).

Член 11: Поведение на състезателите

11.1 Състезателите не трябва да се държат по начин, уронващ престижа на шахматната игра.

11.2 Под „зона на състезанието” се разбира игралното поле, стаите за почивка, тоалетните, подкрепителният пункт, мястото за пушене и други места, определени от съдията. Под „игрално поле” се разбира зоната, в която се играят партиите от състезанието.

Само след разрешение от съдията е възможно:

- a)** играч да напуска зоната на състезанието
- b)** играч, който е на ход, да напуска игралното поле
- c)** посетител, който нито е състезател, нито е съдия, да бъде допуснат до игралното поле

11.3.

a) По време на игра на състезателите е забранено да ползват писмени бележки, източници на информация, на съвети или да анализират на друга шахматна дъска.

b) По време на игра на състезателите е забранено да носят у себе си мобилен телефон, други електронни средства за комуникация или устройство способно да подсказва шахматни ходове в зоната на състезанието.

Регламентът на състезанието може да разрешава такива устройства, напълно изключени, да се поставят в чантата на състезателя. На състезателя не се разрешава да носи чантата, съдържаща такова устройство, без разрешение на съдията.

Ако се докаже, че играч е внесъл подобно средство в зоната на състезанието, той губи партията, а противникът му печели.

Регламентът на състезанието може да предвижда и друго, по-леко наказание.

Съдията има право да изисква от състезателите да допускат инспекция за проверка на техните дрехи, чанти или други предмети в определено за целта пространство или помещение. Съдията, или упълномощеният от него помощник, който проверява състезателя, трябва да бъде от същия пол като проверявания. Ако състезател

откаже да изпълнява тези задължения, съдията предприема мерки съгласно чл. 12.9.

с) Пушенето е разрешено само на място, определено от съдията.

- 11.4** Състезатели, които са приключили партията си, се считат за зрители.
- 11.5** Забранено е да се разсейва или дразни противника по какъвто и да било начин. Това включва неоснователни рекламации, неоснователни предложения за реми или внасяне на източник на шум в игралното поле.
- 11.6** Нарушение на всяка една част от чл. 11.1 до чл. 11.5 води до наказания съгласно чл. 12.9.
- 11.7** Състезател, който системно отказва да съблюдава Правилника на шахмата, се наказва, като му се присъжда загуба на партията. Съдията решава относно резултата на противника.
- 11.8** Ако се окаже, че и двамата състезатели са нарушили чл. 11.7, партията се обявява за загубена и от двамата състезатели.
- 11.9** Играчът има право да поиска от съдията разяснение по отделни точки от Правилника на шахмата.
- 11.10** Състезател може да оспорва всяко решение на съдията, даже и ако е подписал бланката (вж. чл. 8.7), освен ако Регламентът на състезанието не предвижда друго.

Член 12: Роля на Съдията (вж. Предговора)

- 12.1** Съдията трябва да следи за стриктното съблюдаване на Правилника на шахмата.
- 12.2** Съдията трябва:
- a)** да осигури условия за честна и спортсменска игра
 - b)** да действа в най-добър интерес на състезанието
 - c)** да осигурява добри условия за игра
 - d)** да се грижи състезателите да не бъдат обезпокоявани
 - e)** да следи за развитието на състезанието
 - f)** да взема специални мерки в интерес на играчите с увреждания и на тези, които се нуждаят от медицински грижи
- 12.3** Съдията трябва да следи партиите, особено когато на състезателите не им достига време, да налага решенията, които е взел, и да наказва състезатели, когато се налага.

- 12.4** Съдията може да определи асистенти да наблюдават партиите, особено когато няколко играчи са в цайтнот.
- 12.5** Съдията има право да добави допълнително време на единия или на двамата играчи в случаите на външни смущения на играта.
- 12.6** Съдията не трябва да се намесва в играта, освен в случаите, описани в Правилника на ФИДЕ. Той не обявява броя на завършените ходове, освен при случаите на чл. 8.5, когато поне единият флаг е паднал. Съдията трябва да се въздържа да информира някого от състезателите, че неговият противник е изиграл ход или че не си е натиснал часовника.
- 12.7** Ако някой забележи нередност, той може да информира единствено съдията. Играчите от другите партии нямт право да обсъждат играта или по друг начин да се намесват в нея. Съдията има право да изгони нарушителите от зоната за игра.
- 12.8** Без разрешение от съдията никой няма право да използва мобилен телефон или друго средство за комуникация в зоната за игра или в съседство с нея.
- 12.9** Възможни наказания, които съдията има право да налага:
- a. предупреждение
 - b. увеличаване оставащото време на съперника
 - c. намаляване оставащото време на нарушителя
 - d. увеличаване на получените точки на съперника в партията до възможния максимум
 - e. намаляване на получените точки на нарушителя в партията
 - f. обявяване партията на нарушителя за загубена (при което съдията решава относно точките на противника)
 - g. предварително обявена глоба
 - h. изгонване от турнира

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А. Ускорен шахмат

- A.1** Партия „ускорен шахмат“ е тази, при която всички ходове трябва да се направят във фиксирано време от повече от 10, но по-малко от 60 минути за всеки състезател или при която сумата от основното време плюс 60 пъти допълнителното време е повече от 10, но по-малко от 60 минути за всеки състезател.
- A.2** Състезателите не са задължени да записват ходовете.

A.3 Състезателните правила се прилагат, когато:

- a.** един съдия наблюдава най-много три партии едновременно
- b.** всяка партия се записва от съдия или негов помощник и, ако е възможно, от електронни средства

A.4 За останалите случаи се прилагат следните правила:

a. От началната позиция, след като са завършени десет хода и от двамата играчи

(1) не могат да се правят промени по настройките на часовника, освен ако това не води до объркване в програмата на турнира

(2) не може да се прави рекламацията относно неправилно наредена първоначална позиция или погрешна ориентация на дъската. В случай на неправилно поставен цар, рокадата не е разрешена. В случай на неправилно разположен топ, рокадата с този топ не е разрешена.

b. Неправилен ход е завършен, след като изигралият го състезател е натиснал часовника си. Ако съдията забележи това, той обявява партията за загубена от този играч при положение, че противникът му междувременно не е изиграл следващия си ход. Независимо от това партията е реми, ако позицията е такава, че противникът не може да матира царя на играча с каквато и да е поредица от правомерни ходове. Ако противникът не рекламира и съдията не се намеси, неправилният ход остава и партията продължава. Но след като противникът е завършил следващия си ход, неправилният ход не може да бъде коригиран, освен със съгласието на двамата състезатели без участието на съдията.

c. За да рекламира победа по време, рекламирацията трябва да спре часовниците и да уведоми съдията. За да бъде уважена рекламацията, рекламирацията трябва да има време, останало на часовника му, след като часовниците са спрени. Въпреки това, партията е реми, ако позицията е такава, че противникът не може да матира царя му с каквато и да е поредица от правомерни ходове.

d. Ако съдията забележи, че и двата царя са под шах или че пешка е достигнала хоризонтала най-отдалечен от началната позиция, той трябва да изчака докато следващият ход бъде завършен. Тогава, ако неправилната позиция е все още върху дъската, той обявява партията за реми.

A.5 Регламентът на конкретно състезание определя дали чл. A.3 или чл. A.4 ще се прилагат за цялото състезание

Приложение В. Блиц

- В.1** „Блиц партия“ е тази, при която всички ходове трябва да се направят във фиксирано време от 10 минути или по-малко за всеки състезател; или при която сумата от основното време плюс 60 пъти допълнителното време е равна или по-малка от 10 минути за всеки състезател.
- В.2** Наказанията, предвидени в чл. 7 и чл. 9 от състезателните правила ще бъдат 1 минута вместо 2 минути.
- В.3** Състезателните правила ще се прилагат в случаите, когато:
- а.** Един съдия наблюдава една партия
 - б.** Всяка партия се записва от съдията или негов асистент, по възможност по електронен път
- В.4** В останалите случаи играта се ръководи съгласно Правилата за Ускорен шах (съгласно Приложение А.4)
- В.5** Регламентът за всяко състезание определя дали ще се прилагат членове В.3 или В.4 по време на цялото състезание.

Приложение С. Алгебрична нотация

ФИДЕ признава за своите турнири и мачове само един вид шахматна нотация - алгебричната система и препоръчва използването на този вид унифицирана шахматна нотация за шахматната литература и периодика. Бланки, в които е използвана нотация, различна от алгебричната система, не могат да бъдат използвани като доказателство в случаи, в които бланката на състезателя обикновено се използва за тази цел. Съдия, който забележи, че даден състезател използва нотация, различна от алгебричната система, трябва да предупреди състезателя относно горното изискване.

Описание на алгебричната нотация

- С.1** В това описание, “фигура” означава всяка фигура, освен пешка.
- С.2** Всяка фигура е обозначена посредством съкращение. В английския език това е първата (и главна) буква от нейното название. Например: Ц = цар, Д = дама, Т = топ, О = офицер, К = кон.
- С.3** За първа буква от названието на дадена фигура всеки състезател може да използва първата буква на фигурата, която се използва в неговата страна. Например: F = fou („офицер” на френски), L = loper („офицер”

на холандски). В печатните публикации се препоръчва използването на фигурини при обозначаване на фигурите.

- C.4.** Пешките не се обозначават посредством първата им буква, а се разпознават благодарение на отсъствието на такава буква. Например: e4, d4, a5, но не pe5, Pd4 или pa5.
- C.5.** Осемте вертикала (отляво надясно за белите и отдясно наляво за черните) са обозначени със съответните малки букви: a, b, c, d, e, f, g и h
- C.6.** Осемте хоризонтала (отдолу нагоре за белите и отгоре надолу за черните) са номерирани, както следва: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8. Съответно, в началната позиция белите фигури и пешки са разположени на първия и втория хоризонтал, а черните фигури и пешки - на осмия и седмия хоризонтал.
- C.7.** Като следствие от по-горните правила всяко едно от шестдесет и четири полета на шахматната дъска неизменно се обозначава с единствена по рода си комбинация от буква и цифра.

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

- C.8.** Всеки ход на дадена фигура се обозначава посредством: а) първата буква от названието на въпросната фигура и б) полето на пристигане. Между а) и б) не се поставя тире. Например: Oe5, Kf3, Td1.
При ход на пешките се обозначава само полето на пристигане. Например: e4, d5, a5.
- C.9.** Когато дадена фигура извършва вземане, знакът „x“ се вмъква между а) първата буква от названието на въпросната фигура и б) полето на преместване. Например: Oxe5, Kxf3, Txd1.
Когато дадена пешка извършва вземане, трябва да се посочи вертикала, от който тя е тръгнала, след това се слага “x”, и след това се обозначава полето на преместване. Например: dxe5, gxf3, axb5.
При вземане „ан пасан“ като поле на преместване се обозначава полето, на което окончателно се премества пешката, извършила вземането. След записа на хода се добавя „а.п.“. Например: exd6 а.п. (б. пр. - или е.р. от френски език).
- C.10.** Ако две еднакви фигури могат да бъдат преместени на едно и също поле, фигурата, която се премества, се обозначава както следва:

1. Ако двете фигури са разположени на един хоризонтал: посредством а) първата буква от названието на фигурата, б) вертикала, от който тръгва и с) полето на пристигане.
2. Ако двете фигури са разположени на един вертикал: посредством а) първата буква от названието на фигурата, б) хоризонтала, от който тръгва и с) полето на пристигане.

Ако фигурите са разположени на различни хоризонтали и вертикали, за предпочитане е метод 1.

Примери:

- a. От два коня - на полето g1 и на полето e1, единият отива на полето f3: в зависимост от това, кой кон се премества, или Kgf3 или Kef3.
- b. От два коня на полето g5 и на полето g1 единият от тях отива на полето f3: в зависимост от това, кой кон се премества, K5f3 или K1f3.
- c. От два коня на полето h2 и на полето d4 единият отива на полето f3: в зависимост от това, кой кон се премества, Khf3 или Kdf3.
- d. Ако преместването на полето f3 става с вземане на друга фигура, предишните примери се променят с вмъкването на един знак „x“: 1) или Kgxf3 или Kexf3, 2) K5xf3 или K1xf3, 3) Khxf3 или Kdxf3.

C.11 При произвеждане на пешка в нова фигура се обозначава действителният ход на пешката, последван веднага от първата буква на новата фигура. Пример: d8Д, f8К, b1О, g1Т.

C.12 Предложение за реми се отбелязва с (=).

C.13 Основни съкращения:

0-0 = рокада с топ от h1 или h8 (малка рокада)

0-0-0 = рокада с топ на a1 или топ на a8 (голяма рокада)

x = вземане

+ = шах

++ или # = мат

a.p. = вземане „ан пасан“; или e.p.

Последните четири са опция (б.пр. Не е задължително в бланките да се записват „шах“, „мат“ и „вземане“).

Примерен запис на партия:

1.e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. d4 exd4 4. e5 Ke4 5. Дxd4 d5 6. exd6 e.p. Kxd6 7. Og5 Kc6 8.Де3+ Oe7 9. Kbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Цb1 (=)

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 (=)

Приложение D. Правила на игра за слепи и зрително увредени играчи

D.1 Организаторът след консултация със съдията има правото да адаптира следващите правила в съответствие с конкретните условия. В състезанията между зрящи и незрящи състезатели всеки от двамата може да изисква употребата на две дъски, при което зрящият играч използва нормална дъска, а зрително увреденият – специално конструирана такава. Тази дъска трябва да отговаря на следните изисквания:

- a. да е с размери най-малко 20 см на 20 см
- b. черните ѝ полета да са леко изпъкнали нагоре
- c. да има отвор за обезопасяване на фигурите върху всяко поле;

Изискванията към фигурите са, както следва:

- a. отдолу на всяка фигура трябва да има приспособление за закачване, което да пасва на отвора за обезопасяване;
- b. фигурите трябва да са с дизайн “Стаунтон”, като черните фигури са специално обозначени.

D.2 Играта се ръководи от следните правила:

1. Ходовете се обявяват ясно, повтарят се от противника и се изпълняват на неговата дъска. При произвеждане на пешка състезателят трябва да обяви коя фигура избира. За да се направи съобщаването на ходовете възможно най-ясно, се предлага употребата на следните наименования вместо съответните букви:

A-Anna
B-Bella
C-Cesar
D-David
E-Eva
F-Felix
G-Gustav
H-Hector

Ако съдията не реши друго, хоризонталите от белите към черните фигури, получават следната германска номерация:

1-eins
2-zwei
3-drei
4-vier
5-fuenf
6-sechs
7-sieben
8-acht

Дългата рокадата се обявява "Lange Rochade" (немското наименование за дълга рокада) и "Kurze Rochade" (немското наименование за къса рокада).

Фигурите се наименоуват по следния начин: Koenig, Dame, Turm, Laeuffer, Springer, Bauer.

2. На дъската на незрящия състезател фигура се счита за пипната, когато е извадена от отвора за обезопасяване.

3. Ход ще се счита за извършен, когато:

- a. при вземане, взетата фигура е махната от дъската на състезателя, който е на ход;
- b. фигурата е поставена в друг отвор за обезопасяване;
- c. ходът вече е оповестен.

Едва след това се стартира часовникът на противника.

4. Относно т.2 и 3, за зрящия състезател са валидни нормалните правила.

5. Необходимо е да се използва часовник, специално конструиран за лица с увредено зрение. Той трябва да включва следните характеристики:

- a. Циферблат, снабден с подсилени стрелки, които на всеки 5 минути се маркират от една точка, а на всеки 15 минути - от две издадени точки.
- b. Флагче, което лесно може да се усеща. Трябва да се внимава флагчето да бъде поставено така, че да позволява на състезателя да усеща минутната стрелка по време на последните 5 минути на всеки кръгъл час.
- c. по възможност средство за гласово съобщаване броя на ходовете на играча с увредено зрение

6. Състезателят с увредено зрение трябва да записва ходовете на партията си с Брайлова азбука или с обикновен запис или да записва ходовете на диктофон.

7. Езикова грешка при обявяване на ход трябва незабавно да бъде коригирана, още преди да е стартиран часовника на противника.

8. Ако по време на партия върху двете дъски се появят две различни позиции, те трябва да бъдат поправени със съдействието на съдията и сверени със записите на двамата състезатели. Ако резултатите на двамата състезатели съвпадат, състезателят, който е записал верен ход, но е направил грешен, трябва да нагласи позицията си да съответства с ходовете върху бланките. Когато записите на партиите се различават, проследяват се ходовете назад до момента, до който двата резултата съвпадат, като съдията трябва съответно да нагласи часовниците.

9. Незрящият състезател трябва да има право да използва помощник, който има някои или всички от следващите задължения:

- a. да изиграе всеки ход върху състезателя на дъската на противника.
- b. да оповестява ходовете и на двамата състезатели.
- c. да записва резултата на незрящия състезател и да стартира часовника на противника (като има предвид правило 3.с).

- d. да информира незрящия състезател само при молба от негова страна за броя на завършените ходове и изразходваното време от двамата състезатели.
 - e. да прави рекламации в случаите, когато времето е превишено и да информира съдията, когато зрящият състезател е докоснал някоя от фигурите си.
 - f. да извърши необходимите формалности при отлагане на партия.
10. Ако незрящият състезател не използва помощник, зрящият състезател може да използва такъв, който да изпълнява задълженията, посочени в т. 9. а и б.

Приложение Е. Отложени партии

Правила за случаите, когато се налага партията да бъде отложена

Е.1.

- a. Ако партия не е завършила в определеното време за игра, съдията изисква от състезателя, който е на ход, „да запечата този ход“. Състезателят трябва да запише хода си с ясна и недвусмислена нотация в бланката си, да сложи бланката си и тази на противника в плик, да залепи плика и едва тогава да спре часовника си, без да пуска часовника на противника си. Докато не спре часовника, състезателят има право да промени запечатания си ход. Ако, след като е бил уведомен от съдията да запечата хода си, състезателят го изиграе върху шахматната дъска, той трябва да запише този ход на бланката си като негов “запечатан ход”.
- b. Състезател, който е на ход и отложи партията си преди края на времето за игра, се счита, че е записал хода си в номиналното време до края на кръга и времето, което му остава трябва да бъде записано по съответния начин.

Е.2 Следните данни трябва да се обозначат на плика:

- a. имената на състезателите,
- b. позицията непосредствено преди запечатания ход,
- c. времето, изразходвано от всеки състезател,
- d. името на състезателя, запечатал хода,
- e. номера на запечатания ход,
- f. предложение за реми, ако предложението е в сила,
- g. дата, време и място на подновяване на партията.

Е.3 Съдията проверява точността на информацията върху плика и отговаря за съхранението му.

Е.4 Ако състезател предложи реми, след като противникът му е запечатал хода си, предложението е валидно, докато противникът го приеме или отхвърли, съгласно чл. 9.1.

- Е.5** Преди подновяване на партията, позицията в момента на запечатването на хода се възстановява върху шахматната дъска и времето, използвано от всеки състезател, когато е била отложена партията, се отбелязва върху часовниците.
- Е.6** Ако преди възстановяване на партията се постигне съгласие за реми или ако един от състезателите уведоми съдията, че се предава, играта се преустановява.
- Е.7** Пликът се отваря само когато състезателят, който трябва да отговори на запечатания ход, присъства на дъската.
- Е.8** С изключение на случаите, споменати в чл. 5, 6.9 и 9.6, партията се губи от състезател, чийто запис на запечатания ход е:
- а.** неясен, или
 - б.** така направен, че не може да се установи истинското му значение
 - с.** неправомерен.
- Е.9** Ако в съгласуваното време за доиграване
- а.** състезателят, който трябва да отговори на запечатания ход, присъства, тогава пликът се отваря, записаният ход се изиграва върху дъската и се пуска часовника.
 - б.** състезателят, който трябва да отговори на запечатания ход, не присъства, се пуска часовника му. При пристигането си, той може да спре часовника си и да повика съдията. Тогава се отваря плика и запечатаният ход се изиграва върху дъската. Тогава часовникът му се пуска отново.
 - с.** състезателят, който е запечатал ход, не присъства, противникът му има право да запише отговора си на бланката си, да я запечата в нов плик, да спре часовника си и да пусне часовника на отсъстващия противник, вместо да направи отговора си по нормален начин. Тогава пликът се предава на съдията за съхранение и се отваря при пристигане на закъснелия противник.
- Е.10** Партията се губи от състезател, който пристигне след изтичане на времето за изчакване, (на толеранса – бел. пр.) за доиграване на отложената партия време (освен, ако съдията не реши друго). Обаче, ако запечатаният ход води до край на партията, този край остава в сила.
- Е.11** Ако регламентът на състезанието определя, че времето за изчакване не е нула, се процедира както следва: Ако и двамата състезатели ги няма в началото, играчът, който трябва да отговори на запечатания ход, ще загуби цялото време изтекло докато той дойде, освен ако регламентът не предвижда нещо различно или съдията не реши друго.

Е.12

а. Ако пликът със записания ход не може да бъде намерен, партията продължава от отложената позиция с показанията на часовниците, записани в момента на отлагането. Ако не може да се възстанови времето, използвано от всеки състезател, съдията трябва отново да нагласи часовниците. Състезателят изиграва хода, който той твърди, че е „запечатал”.

б. Ако е невъзможно да се възстанови позицията, партията се анулира и трябва да се играе нова партия.

Е.13 Ако, при възстановяване на партия, някой от състезателите установи преди да направи първия си ход, че използваното време е неправилно нагласено върху някой от часовниците, грешката трябва да бъде коригирана. Ако се установи, че няма грешка, или тя не може да бъде установена, партията продължава без корекция, освен ако съдията не реши друго.

Е.14 Продължителността на всяка възстановителна сесия се контролира от съдията чрез неговия часовник. Времето за започване на партията се обявява предварително.

Приложение F. Правилник на играта „Шахмат 960”

F.1 Преди да започне партия по Шахмат 960 се нарежда началната позиция по случаен признак, при което се съблюдават определени правила. След това, партията се играе по същия начин, по който се играе стандартната шахматна партия. Конкретно, фигурите и пешките запазват своите нормални стандартни ходове и целта на всеки играч е да матира царя на съперника си.

F.2 Изисквания към началната позиция.

Началната позиция в Шахмат 960 трябва да отговаря на следните правила. Белите пешки са разположени върху втория ред, както и в стандартния шахмат. Всички останали бели фигури се разполагат случайно по първия ред, зад пешките, при което обаче се спазват следните ограничения:

- а) царят се разполага някъде между двата топа
- б) офицерите се разполагат върху полета от различен цвят
- с) черните фигури се подреждат еднакво и симетрично спрямо белите фигури

Първоначалната позиция може да бъде генерирана преди партията или от компютър със специална програма или за тази цел могат да се използват зарчета, монета, карти и т.н.

Ф.3 Правила за рокадата при шахмат 960.

а) Шахмат 960 допуска всеки от двамата играчи да рокира веднъж по време на една партия, при което царят и топът се преместват заедно като един общ ход. Необходими са обаче някои тълкувания на правилата за рокада от класическата шахматна партия, тъй като при Шахмат 960 първоначалните места на царя и топа често не могат да бъдат същите, както при класическата шахматна партия.

б) Как се прави рокада?

При Шахмат 960, в зависимост от първоначалната позиция на рокиращите цар и топ, рокиращата маневра се осъществява по един от следните 4 начина:

1. Рокада чрез двоен ход: едновременно, в рамките на един ход, се преместват царят и топът.
2. Рокада чрез транспозиция: царят и топът си разменят местата.
3. Рокада чрез преместване само на царя: играе се ход само с царя.
4. Рокада чрез преместване само на топа: играе се ход само с топа.

Препоръки

1. Когато се играе върху физическа дъска срещу човек, е препоръчително царят да се изведе от игралната повърхност близо до неговата крайна позиция, като част от хода рокада, след което се премества топът от неговата начална до неговата крайна позиция и чак тогава царят се поставя върху неговата крайна позиция.
2. След приключване на рокадата, крайните положения на царя и топа са точно същите, каквито са в класическия шахмат.

Пояснение

По такъв начин, след с-рокада (записана като 0-0-0 и позната като голяма или дълга рокада) царят отива на с-поле (с1 за белия цар и с8 за черния цар), а топът отива на d-поле (d1 за белия топ и d8 за черния топ). След g-рокада(записана като 0-0 и позната като малка или къса рокада) царят отива на g- поле (g1 за белия цар и g8 за черния цар), а топът отива на f-поле (f1 за белия топ и f8 за черния топ).

Забележки:

1. За да се избегне всякакво недоразумение, може да бъде полезно да се обяви гласно: „Смятам да правя рокада” непосредствено преди рокадата.

2. В някои начални позиции, царят или топът (но не и двете фигури) не се местят по време на рокадата.
3. В някои начални позиции рокадата може да се извърши като първи ход
4. Всички полета между началното и крайното поле на царя (вкл. крайното) и всички полета между началното и крайното поле на топа (вкл. крайното) трябва да бъдат незаети, освен от царя и рокиращия топ.
5. В някои начални позиции, някои полета могат да се окажат заети по време на рокада, макар че същите при стандартния шахмат остават свободни. Напр. след с-рокада (0-0-0) е възможно а-, в- и/или е-полетата да останат заети, а след g- рокадата (0-0), е възможно е- или h-полетата да останат заети от фигури.

Приложение G – Финал с бърза игра

- G.1** „Финал с бърза игра“ е фазата от шахматна партия, в която всички (оставащи) ходове трябва да бъдат изиграни за ограничено време.
- G.2** Преди началото на състезанието трябва да бъде обявено дали тези правила ще се прилагат или не.
- G.3** Тези правила се прилагат само за класически шах и за ускорен шах без добавено време, но не и за блиц партии.
- G.4** Ако състезателят, който е на ход, има по-малко от две минути, останали на часовника му, той може да поиска партията да продължи с добавяне на време от 5 секунди на ход и за двамата съперници, ако това е възможно (time delay mode или комулативно). Това представлява и предложение за реми. Ако то бъде отхвърлено и съдията е съгласен с искането, часовниците трябва да бъдат настроени така, че да добавят време; съперникът ще получи две допълнителни минути и партията продължава.
- G.5** Ако чл. G.4. не се прилага и играчът, който е на ход, има по-малко от две минути на часовника си, той може да рекламира реми, преди да му падне флага. Той извиква съдията и може да спре часовника (вж. чл. 6.12 b). Той може да рекламира на основание, че неговият съперник не може да спечели с нормални средства и/или, че неговият съперник не прави усилия да спечели с нормални средства
 - a.** Ако съдията е съгласен, че противникът не прави опит да спечели партията посредством нормални средства или ако не е възможно противникът да спечели чрез нормални средства, тогава съдията

обявява партията за реми. В противен случай съдията отлага решението си или отхвърля рекламацията.

b. Ако съдията отложи решението си, противникът може да получи две допълнителни минути време за обмисляне и играта продължава, по възможност, в присъствието на съдия. Съдията обявява окончателния резултат по-късно по време на партията или колкото е възможно по-скоро след като флагът на единия от играчите е паднал. Той трябва да обяви партията за реми, ако е съгласен, че финалната позиция не може да бъде спечелена с нормални средства или че противникът на играча, чийто флаг е паднал, не полага необходимите усилия, за да спечели играта чрез нормални средства.

c. Ако съдията отхвърли рекламацията, противникът на рекламирация получава допълнително две минути.

G.6 Когато състезанието не се наблюдава от съдия, се прилагат следните правила:

a. Играч може да рекламира реми, когато има по-малко от две минути на часовника си и преди да падне флага му. С това партията приключва.

Той може да рекламира на следните основания:

1. че неговият противник не може да спечели по нормален начин и/или
2. че неговият противник не полага усилия да спечели по нормален начин

При (1) играчът трябва да запише крайната позиция, а неговият противник трябва да я провери.

При (2) играчът трябва да запише крайната позиция и да предаде попълнената и актуализирана бланка. Противникът трябва да провери както бланката, така и крайната позиция.

b. Рекламацията трябва да бъде предадена на съдията.

Речник на термините в Правилника на ФИДЕ за шахматната игра

Числата след термина обозначават в кой член и в коя алинея той се използва за първи път в Правилника на шахматната игра.

Алгебрична нотация: 8.1. Записване на ходовете, при което се използват буквите от „a” до „h” и числата от 1 до 8 върху дъска с полета 8 x 8.

Ан пасан: 3.7.d. Виж съответния член за пояснение. Записва се: а.п.

Анализ: 11.3. Когато един или повече играчи правят ходове върху дъска, за да се опитат да определят кое е най-силното продължение.

Атака: 3.1. Казваме, че дадена фигура атакува противникова, когато тя може да вземе противниковата на това поле.

Бели: 2.2. 1. Съществуват 16 светлоцветени фигури, пешки и 32 полета, които наричаме „бели”. Или 2 Когато буквите са главни, това се отнася също и до играещия с белите фигури.

Бланка: 8.1. Лист хартия с колонки за записване на ходовете. Бланката може да бъде и електронна.

Блиц: В. Партия с контрола, при която всеки от играчите има за мислене 10 или по-малко минути на часовника си.

Брояч на ходове: 6.10.b. Приспособление върху часовника, което може да бъде използвано, за да записва колко пъти часовникът е бил натискан от всеки играч.

Вертикал: 2.4. Осмият хоризонтал често се разглежда като най-отдалечената зона върху шахматната дъска. По такъв начин всяка отвесна колона в посока към нас се обозначава като „вертикал”.

Вертикал: 2.4. Отвесна колона от осем квадрати върху шахматната дъска.

Вземане: 3.1. Когато дадена фигура е преместена от своето поле върху поле, заето от противникова фигура, последната се отстранява от дъската. Виж също така 3.7.d. Изписва се като „x”.

Време за изчакване: 6.7. Предварително определено време, в рамките на което играчите могат да закъсняват за кръга, без да бъдат наказвани.

Времева контрола: 1) Регламентиране на времето, определено за всеки състезател. Напр., 40 хода за 90 мин, всички останали ходове за 30 минути плюс 30 секунди с натрупване, започвайки от 1-я ход. Или 2) Казваме, че даден играч е достигнал контролното време, ако, напр. той е завършил 40 хода за по-малко от 90 минути.

Времеви период: 8.6. Част от партията, през която играчите трябва да завършат определен брой ходове или всички ходове за определено време.

Дама: Когато произвеждаме дама; това означава пешката да се превърне в дама.

Дамски фланг: 3.8.a. Вертикалната половина на дъската, върху която стои дамата в началото на партията.

Демонстрационна дъска: 6.13. Демонстриране на позицията върху дъска, на която фигурите се придвижват с ръка.

Диагонал: 2.4. Права линия от квадрати с един и същи цвят, простираща се от единия край на дъската до другия. .

Добавка: 6.1. Количество време (от 2 до 60 секунди), добавяно на играча от началото на партията преди всеки ход.

Дъска: 2.4. Кратко наименование за „шахматна дъска”.

Екран: 6.13. За електронно представяне на позицията върху дъската.

Завършен ход: 6.2.a. Когато даден играч извърши своя ход и натисне своя часовник.

Запечатан ход: Е. Когато партията е отложена, играчът запечатва своя ход в плик.

Затруднение: Виж неспособност.

Зрители: 11.4. Хора, различни от съдиите и играчите, които наблюдават партиите. Те могат да бъдат и състезатели, които са завършили своите партии.

Игрална зона: 11.2. Единственото място, до което състезателите имат достъп по време на игра.

Игрално поле: 11.2. Мястото, където се играят партиите от състезанието.

Класически шах: G3. Партия, при която времето за мислене на всеки играч е най-малко 60 минути.

Клетъчен телефон: Виж мобилен телефон.

Комплект шахматни фигури: 32-те фигури върху дъската.

Контестация: 6.8. Играч може да подаде контестация до съдията при различни обстоятелства.

Лека фигура. Офицер или кон.

Мат: 1.2. Когато царят е атакуван и не може да предотврати заплахата. Изписва се „++” или „#”.

Мат: Съкращение от „шахмат”.

Метод на Бронщайн: 6.3.b. Виж „забавен метод”.

Метод с натрупване (метод на Фишер): Когато даден играч получава допълнително време (често 30 секунди) преди всеки ход.

Мобилен телефон: 11.3.b. Мобифон, джисем.

Монитор: 6.13. Електронно демонстриране на позицията върху дъската.

Мъртво реми: 5.2.b. Когато никой от съперниците не може да матира противниковия цар с каквато и да било поредица от правомерни ходове.

Наблюдение: 12.2.e. Инспекция или контрол.

Над дъската: Въведение. Правилникът регламентира само този вид шахмат, не шахмата по интернет, не кореспондентния и пр.

Наказание: 4.8.1) Да загубиш правото да направиш рекламация или ход. Или 2) Да загубиш партия поради нарушение на правилника.

Наказания: 12.3. Съдията може да наложи наказания, както са описани в чл. 12.9 по възходящ ред на засилването им.

Намесвам: 12.7. Да въвлечеш някого в нещо, което се случва, за да повлияеш на резултата.

Направен: 1.1. Казваме, че даден ход е „направен”, когато фигурата е преместена върху новото си поле, ръката я е пуснала, а взетата фигура (ако има такава) е отстранена от дъската.

Натискане на часовника: 6.2.a. Актът на натискане на бутона (или кобилицата) на шахматния часовник, който спира часовника на даден играч и стартира часовника на съперника му

Неправомерен: 3.10.a. Позиция или ход, които са невъзможни, съгласно Правилника на шахмата.

Нормални средства: G.5. Игра на победа по конструктивен начин или наличие на позиция, в която съществува реален шанс за победа, различен от простото падане на флага (игра на цайтнот)

Нулева толерантност: 6.7.b. Когато даден играч е длъжен да пристигне на дъската си преди началото на кръга.

Обяснение: 11.9. Даден играч има право да поиска обяснение на Правилника.

Организатор: 8.3. Лице, отговорно за игралната зона, разписанието, паричните награди, поканите, условията на състезанието и други подобни.

Отлагане: 8.1. Вместо да се изиграе на един път, партията се преустановява за известно време и продължава по-късно.

Отложен метод (метод на Бронщайн): 6.3b. Двамата играчи получават предварително обявено „основно време за мислене”. Всеки играч също така получава и „фиксирано допълнително време” с всеки ход. Изразходването на основното време за мислене започва едва след като фиксираното допълнително време е изтекло. При положение, че играчът натиска своя часовник преди допълнителното време да е изтекло, основното време не се променя, без значение колко от допълнителното е използвано.

Падане на флага: 6.1. Когато отреденото време на даден играч е изчерпано.

Пат: 5.2.a. Когато даден играч няма правомерни ходове и царят му не е под шах.

Пиес: 4.3. Когато играч докосне фигура с намерението да я играе, той е длъжен да играе с нея.

Повторение: 5.2.d. **1)** Играч може да рекламира реми, ако една и съща позиция се получи три пъти; **2)** Партията е реми, ако една и съща позиция се получи пет пъти.

Поле на превръщане: 3.7.e. Полето, което пешката заема, когато тя достигне осмия хоризонтал.

Помощник: 8.1 Човек, който може да съдейства за гладкото протичане на състезанието по различни начини.

Поправям. Намествам.

Поправям: 4.2. Когато даден играч казва, че иска да намести фигура, без да възнамерява да я играе.

Правило на 50-те хода: 5.2.e. Даден играч може да рекламира реми, ако последните 50 хода са завършени и от двамата съперници, без да се осъществи местене на която и да е пешка или каквото и да е вземане.

Правило на 75-те хода: 9.6.b. Партията е реми, ако последните 75 хода са завършени и от двамата играчи без да се осъществи местене на която и да е пешка или каквото и да е вземане.

Правомерен ход: Виж член 3.10a.

Предава се: 5.1.b. Когато един играч се отказва от борбата, вместо да продължи да играе до мат.

Предложение за реми: 9.1.b. Когато даден състезател предлага реми на съперника си. Това се отбелязва на бланката със символа „=”.

Произвеждане: 3.7.e. Когато дадена пешка достигне 8-ия хоризонтал и е заменена от нова дама, топ, офицер или кон от същия цвят.

Протест: 11.10. По принцип даден играч има право да протестира срещу решение на съдията или организатора.

Размяна: 1) 3.7.e. Когато дадена пешка е произведена. Или 2) Когато играч взема фигура на същата стойност като неговата и тази фигура на свой ред също е взета. Или 3) Когато даден играч е загубил топ, а съперникът му е загубил офицер или кон (тук „exchange” на английски означава „качество” – бел.пр.).

Регламент на състезанието: 6.7.a. В някои точки от Правилника съществуват повече от една възможности. Регламентът трябва да утвърди тези, които ще важат за турнира.

Резултат: 8.7. Обикновено резултатът е 1-0, 0-1 или S - S. При изключителни обстоятелства и двамата играчи могат да загубят (член 11.8), или единият да получи S, а другият 0. За неизиграни партии резултатите се отбелязват посредством +/- (белите печелят служебно), -/+ (черните печелят служебно), -/- (и двамата играчи губят служебно).

Реми: 5.2. Когато партията завършва без някоя от страните да е победила.

Рокада: 3.8b. Ход на царя в посока към топа. Виж съответния член. Изписва се „0-0”, когато имаме „малка (къса) рокада”, и „0-0-0”, когато имаме „голяма (дълга) рокада”.

Стаи за почивка: 11.2. Тоалетни, също така стаи, предназначени по време на световните първенства, където играчите могат да почиват.

Съдия. В предговора. Човекът (или хората), който е отговорен за спазване правилата на състезанието

Съседна зона: 12.8. Зона, граничеща с игралната зона, но без да е част от нея. Напр. такава е зоната, определена за зрителите.

Точки: 10. Обикновено даден играч получава 1 точка за победа, половин точка за реми и 0 за загуба. Друга възможност е 3 точки за победа, 1 за реми и 0 за загуба.

Увреждане: 6.2.e. Състояние на физическо или психическо заболяване, което се изразява в частична или цялостна загуба на способност да се осъществяват определени шахматни действия.

Увреждане: Виж неспособност.

Ускорен шахмат: А. Игра, при която всеки играч има за мислене повече от 10 минути, но по-малко от 60.

Усмотрение на съдията. Съществуват приблизително 39 случая в Правилника, при които съдията трябва да действа според личната си преценка.

Фигура: 2. 1) Една от 32-те фигури (вкл. пешка – бел.пр.) върху дъската. Или 2) Дама, топ, офицер или кон.

Финал с бърза игра: G. Заклучителна част от партия, в която даден играч трябва да завърши неограничен брой ходове за определено време.

Фишеров метод: Виж метод с натрупване.

Флаг: 6.1. Приспособление, което показва кога времевият период е изчерпан.

Ход: 1.1. 1) 40 хода и за двамата играчи за 90 минути. Или 2) „Даден играч е на ход” означава, че той е следващият, който има право да изиграе хода си. Или 3) „Най-добрият ход на белите” се отнася до единично преместване само на белите фигури.

Хоризонтал: 2.4. Хоризонтална редица от осем квадрата върху шахматната дъска.

Царски фланг: 3.8.а. Вертикалната половина на дъската, върху която царят се намира в началото на играта.

Часовник: 6.1. Един от двата времеизмерващи циферблата.

Черни: 2.1. 1) Съществуват 16 тъмноцветени фигури, пешки и 32 полета, които наричаме „черни”. Или 2) Когато буквите са главни, това се отнася също и до играча с черни фигури.

Чиста игра: 12.2а. Понякога когато съдията или правилата грешат, справедливостта може да възтържествува и чрез самите играчи (или играч).

Шах: 3.9. Когато даден цар е атакуван от една или повече противникови фигури. Изписва се „+”.

Шах960: Модификация на класическия шах, при който фигурите от първия ред са разположени в една от 960-те възможни различни позиции.

Шахматен часовник: 6.1. Часовник с два времеизмерващи циферблата, свързани един с друг.

Шахматна дъска: 1.1. Квадратна дъска, разделена на малки квадратчета, разположени в 8 реда по 8 колони, както в 2.1.

Превод от английски на български език:

Гл. ас. Радислав Атанасов,

НСА - София