



ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

(вступают в действие с 1 января 2018 г.)

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ	3
Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ	3
Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ	4
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР	5
Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ	9
Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ	111
ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ	11
Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ	11
Статья 7: НАРУШЕНИЯ.....	144
Статья 8: ЗАПИСЬ ХОДОВ.....	15
Статья 9: НИЧЬЯ	166
Статья 10: ОЧКИ	188
Статья 11: ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ	188
Статья 12: РОЛЬ АРБИТРА (см. Предисловие).....	20
ПРИЛОЖЕНИЯ	212
Приложение А. БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ	212
Приложение В. БЛИЦ	223
Приложение С. АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ	234
Приложение D. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ СЛЕПЫХ И ИГРОКОВ С ОСЛАБЛЕННЫМ ЗРЕНИЕМ.....	267
Рекомендации	289
I. ОТЛОЖЕННЫЕ ПАРТИИ.....	289
II. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ 960.....	30
III. ПАРТИИ БЕЗ ДОБАВЛЕНИЯ ВРЕМЕНИ, в том числе	
БЫСТРАЯ ИГРА ДО КОНЦА ПАРТИИ.....	323
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ	345

ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

ВВЕДЕНИЕ

Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за шахматной доской.

Правила игры в шахматы состоят из двух частей: 1. Основные правила игры и 2. Правила соревнований.

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

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

ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила игры в шахматы не могут учесть все возможные ситуации, которые возникают во время игры, не предусматривают и решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах.

В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым суждением и абсолютно объективны. Слишком подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения, и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями. ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.

Необходимым условием для того, чтобы партия учитывалась для обсчета рейтинга ФИДЕ, является то, что она должна быть сыграна в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

Рекомендуется, чтобы игры и в не рейтинговых соревнованиях ФИДЕ проводились в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

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

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой «шахматной доской».

1.2. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).

1.3. Считается, что игрок «должен ходить» после того, как «сделал ход» его соперник.

- 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.
- 1.4.1. Считается, что игрок, который достиг этой цели, «поставил мат» королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также «брать» короля соперника.
- 1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.
- 1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).

Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

- 2.1. Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого («белые» поля) и тёмного («чёрные» поля) цвета. Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.
- 2.2. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета («белые» фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета («чёрные» фигуры).

Эти фигуры следующие:

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

Восемь черных пешек

обычно обозначаются символом



Фигуры Стаунтона



P Q K B N R

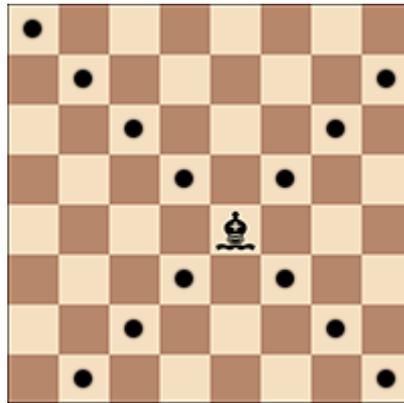
2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



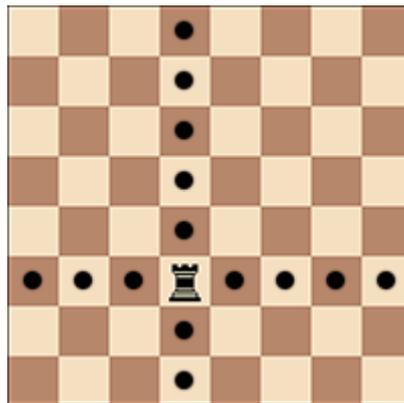
2.4. Восемь вертикальных колонок квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

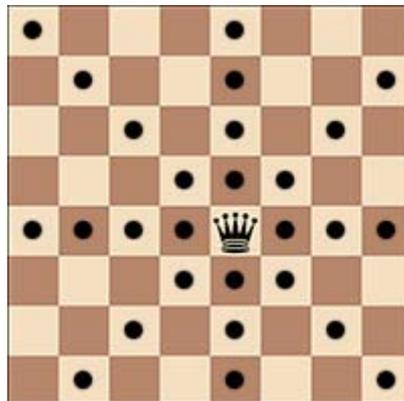
- 3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.
- 3.1.1. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.
- 3.1.2. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии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



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

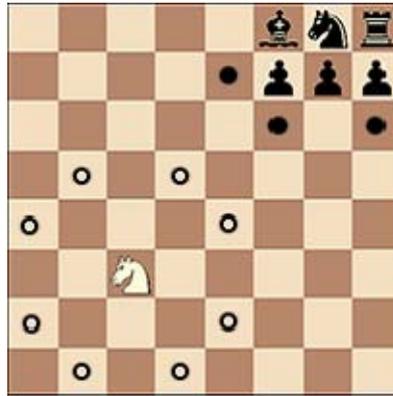


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.

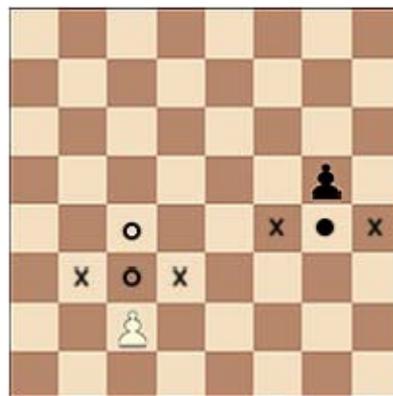


3.5 При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами.

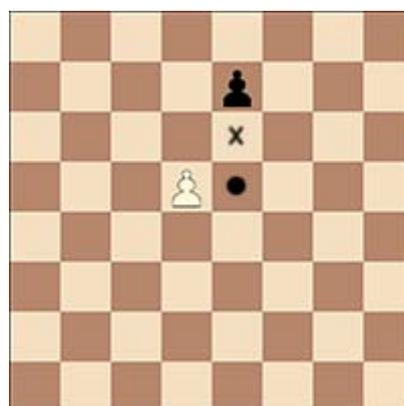
3.6. Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали.



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



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



- 3.7.5.1. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью

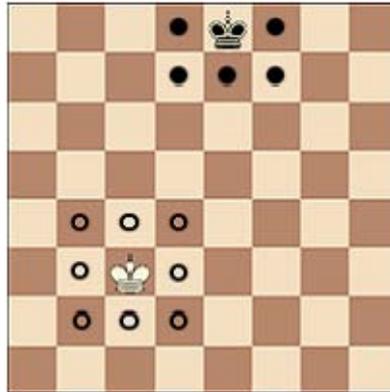
того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем «превращения».

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

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

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

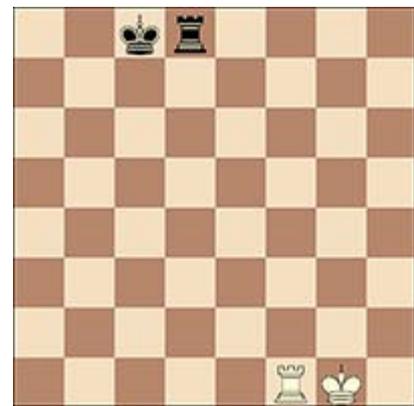
3.8.1. пойти на любое соседнее поле,



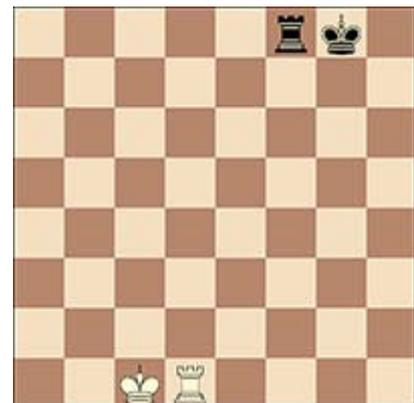
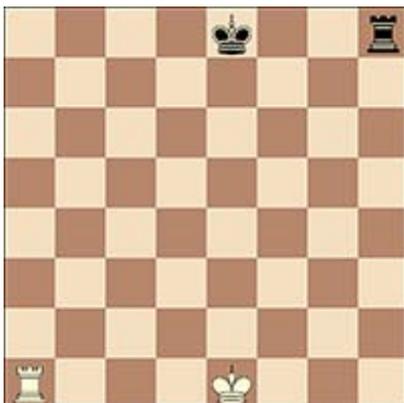
3.8.2. сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



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



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



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

3.8.2.1. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2. с той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна:

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

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

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

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

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

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

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

Статья 4: **ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ**

4.1. Каждый ход должен выполняться только одной рукой.

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

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

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

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

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

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

4.4. Если игрок при своём ходе

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

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

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

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

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

4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:

4.6.1. не обязательно ставить пешку на поле превращения,

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

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

4.7. Если при возможном ходе или в качестве части возможного хода фигура поставлена на поле, она не может быть переставлена на другое поле на этом ходу.

Ход считается сделанным в случае:

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

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

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

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

- 4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром.

Статья 5: ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

- 5.1.1. Партию выигрывает игрок, который поставил мат королю соперника. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен мат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.1.2. Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру.
- 5.2.1. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет возможного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась «патом». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен пат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.2.2. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия пришла к «мертвой позиции». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- 5.2.3. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры, при условии, что оба игрока сделали по крайней мере один ход. Это немедленно заканчивает игру.

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Статья 6: ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ

- 6.1. «Шахматными часами» называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них.
В Правилах игры в шахматы термин «часы» означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено «флажком».
«Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось.
- 6.2.1. Во время партии каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, он должен «нажать» свои часы). Это «завершает» ход. Кроме того, ход считается завершённым, если:
- 6.2.1.1. ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 и 9.6.2) или
- 6.2.1.2. игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершён.
- 6.2.2. Игроку должно быть разрешено нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением

- ем хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведённого игроку.
- 6.2.3. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Игрокам запрещено держать палец на часах или «нависать» над ними.
- 6.2.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.
- 6.2.5. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.
- 6.2.6. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой обязанности он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются.
- 6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.
- 6.3.2. Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода. В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчёт основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.
- 6.4. Сразу же после падения флага необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3.1.
- 6.5. Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы.
- 6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, играющего белыми фигурами.
- 6.7.1. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.
- 6.7.2. Если положение соревнования устанавливает определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то