

ЗАТВЕРДЖЕНО
виконкомом Української федерації
спорту інвалідів з УОРА
(протокол № 26 від 11 травня 2026 року)

Правила
спортивних змагань з шахів
серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату

ЗМІСТ

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	3
II. Організація та проведення спортивних змагань	4
1. Характер та ранг спортивних змагань	4
2. Види програм спортивних змагань.....	4
3. Мінімальні кваліфікаційні стандарти.....	4
4. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання.....	5
5. Придатність спортсменів.....	5
6. Класифікаційні категорії шахістів	5
7. Критерії допуску до спортивних змагань.....	5
8. Вікові групи.....	5
III ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ В ШАХИ (FIDE)	
○ Стаття 1. Характер та цілі гри в шахи.....	7
○ Стаття 2. Початкова позиція фігур на шаховій дошці.....	8
○ Стаття 3. Ходи фігур.....	9
○ Стаття 4. Виконання ходів.....	14
○ Стаття 5. Завершення партії.....	15
○ Стаття 6. Шаховий годинник.....	15
○ Стаття 7. Порушення.....	17
○ Стаття 8. Запис ходів.....	18
○ Стаття 9. Нічия.....	19
○ Стаття 10. Очки.....	20
○ Стаття 11. Поведінка гравців.....	20
○ Стаття 12. Роль арбітра.....	21
○ ДОДАТКИ	
○ Додаток А. Швидка гра.....	22
○ Додаток В. Бліц.....	23
○ Додаток С. Алгебраїчна нотація.....	24
○ Додаток D. Правила гри для гравців з УОРА , які є слабозорі чи незрячі.....	26
IV ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	
1. Керівництво змаганням.....	28
2. Положення про змагання.....	28
3. Системи проведення змагань.....	29
4. Результати змагань.....	32
5. Особливості проведення партій за участю гравців з ураженнями опорно-рухового апарату (УОРА), що мають порушення зору, слуху та/або мовлення.....	34
6. Проведення командних змагань та матчів.....	38
7. Проведення змагань за швейцарською системою.....	40
8. Медійні права, кінозйомка, фотографування.....	44
9. Права та обов'язки учасників.....	44
10. Суддівська колегія.....	48

ПРАВИЛА спортивних змагань з шахів

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, що проводяться на території України.

2. Правила регулюють відносини, що виникають у сфері проведення спортивних змагань в Україні, зокрема визначають вичерпний перелік вимог до осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, представників команд, суддів та організаторів, їх права та обов'язки, а також відповідальність за порушення вимог цих Правил. Правила визначають права, повноваження та обов'язки суддів.

3. Вимоги Правил не поширюються на проведення міжнародних спортивних змагань з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, що проводяться на території України за програмою Всесвітньої федерації з шахів (FIDE), (IPCA).

4. Ці Правила розроблено відповідно до Правил та Положень Всесвітньої федерації з шахів (FIDE), (IPCA).

5. Спортивні змагання з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату (далі – спортивні змагання) проводяться з метою:

залучення осіб з ураженнями опорно-рухового апарату у тому числі дітей з інвалідністю, до систематичних занять фізичною культурою і спортом як ефективного засобу реабілітації та інтеграції у суспільство;

розвитку інтелекту , культури та мислення ;

популяризації здорового способу життя серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату;

підвищення спортивної майстерності;

виявлення найсильніших спортсменів з метою формування національних збірних команд України з видів спорту осіб з ураженнями опорно-рухового апарату з шахів для підготовки та участі в офіційних міжнародних спортивних змаганнях, у тому числі у чемпіонатах світу, Європи та Шахових Олімпіадах.

6. Право внесення змін до Правил належить Українській федерації спорту осіб з інвалідністю з ураженнями опорно-рухового апарату за погодженням з Національним комітетом спорту інвалідів України. Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

7. Терміни, що вживаються в цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

8. Антидопінговий контроль у спортивних змаганнях здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (в редакції постанови Кабінету Міністрів України від 22.11.2022 № 1300), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

9. Спортивні змагання проводяться згідно з цими Правилами та на підставі Регламентів про проведення всеукраїнських спортивних змагань серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату на відповідний рік або на підставі Положення (Регламенту) про проведення спортивних змагань з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату регіонального та місцевого рівнів.

Правила не можуть охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, а також не можуть передбачити усі організаційні питання. У тих випадках, які не повністю визначені пунктами Правил, рішення приймають судді або організатори змагань ґрунтуючись на засадах принципів чесної гри, досвіді аналогічних ситуацій та пунктах правил, де розглядаються аналогічні ситуації, рекомендаціях Всесвітньої федерації шахів

(FIDE) та на об'єктивності та здоровому глузді.

10. Положення (Регламент) розробляється на календарний рік або на кожне окреме спортивне змагання (за потреби) та затверджується в установленому порядку не пізніше ніж за 1 (один) місяць до початку його проведення.

11. Офіційними спортивними змаганнями з шахів серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату вважаються спортивні змагання, які включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань України, календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань областей та м. Київ, а також календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань регіональних, місцевих центрів з фізичної культури і спорту осіб з інвалідністю, дитячо-юнацьких спортивних шкіл для осіб з інвалідністю усіх типів на відповідний рік, видатки на організацію та проведення яких здійснюються з державного або місцевого бюджетів (далі – календарні плани).

II. Організація та проведення спортивних змагань

1. Характер та ранг спортивних змагань

1.1. Відповідно до Положення про Єдину спортивну класифікацію України, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 11.10.2013 № 582, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 04 листопада 2013 року за № 1861/24393, встановлено ранги спортивних змагань (від I до VI).

1.2. Відповідно до Положення про порядок організації і проведення офіційних спортивних змагань і навчально-тренувальних зборів та порядок матеріального забезпечення їх учасників, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 09.02.2018 № 617, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03 березня 2018 року за № 264/31716, за характером спортивні змагання бувають:

особистими, в яких беруть участь троє і більше спортсменів у кожному виді змагань, і за результатами яких визначається тільки особиста першість;

особисто-командними, в яких підбиваються загальні підсумки особистої першості та виступів команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту відповідно до Положення (Регламенту) про такі змагання;

командними, в яких беруть участь окремі збірні команди адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, за результатами яких визначається лише командна першість;

кубковими за участю спортсменів, команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, що проводяться, як правило, в декілька етапів.

2. Види програм спортивних змагань

2.1. Спортивні змагання проводяться з шахів у видах програми:

Індивідуальні види:

Класична гра

Швидка гра (Rapid)

Блискавична гра (Бліц)

Командні види :

Класична гра

Швидка гра (Rapid)

Блискавична гра (Бліц)

3. Мінімальні кваліфікаційні стандарти

3.1. Національна спортивна федерація визначає мінімальні кваліфікаційні стандарти (далі – МКС) для участі в офіційних всеукраїнських спортивних змаганнях з шахів серед спортсменів з ураженнями опорно-рухового апарату.

3.2. Всі шахісти повинні виконувати встановлені МКС, бути визнаними придатними для участі у спортивних змаганнях, за виключенням допуску до спортивних змагань за рішенням організаторів (наприклад, місцеві спортсмени, спортсмени інших нозологій, поза конкурсом тощо).

4. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання

4.1. Завірені поіменні заявки на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях приймаються лише від регіональних центрів «Інваспорт».

4.2. Технічні заявки команд або окремих спортсменів за 7 днів до початку спортивних змагань надсилаються до Організатора спортивних змагань та Організаційного комітету спортивних змагань електронною поштою. Відмова від участі в окремих дисциплінах або заміна учасника на іншого, додаткові заявки або зміна заявок по дисциплінах можуть бути здійснені в день приїзду команд.

4.3. Заявлені МКС повинні бути підтверджені підсумковими протоколами (паперовими або електронними) спортивних змагань відповідного рангу.

4.4. Порядок подання заявок (попередні іменні, іменні в день приїзду, заздалегідь на всі нозології тощо) визначається Регламентом. У разі необхідності виклику включається додаткова форма заявки.

5. Придатність спортсменів

5.1. Всі учасники спортивних змагань повинні бути заявлені на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях регіональним центром «Інваспорт» відповідно до місця проживання (місця знаходження) спортсмена.

5.2. Для участі в офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях всі спортсмени повинні мати національну класифікацію. Спортсмени, які вперше беруть участь у спортивних змаганнях, потребують проходження класифікації до початку спортивних змагань. Національний класифікатор з шахів присвоює спортсмену спортивний клас і статус спортивного класу у відповідності до вимог класифікації Всесвітньої федерації з шахів.

5.3. Для отримання права участі у офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях стан шахіста повинен бути визнаний таким, що задовольняє вимогам спортивних змагань.

5.4. Класифікація спортсменів є обов'язковою складовою частиною програми спортивних змагань і проводиться класифікаційною комісією у перший день спортивних змагань у кожній з нозологій окремо для кожного учасника спортивних змагань згідно з класифікаційними правилами на основі офіційних документів Всесвітньої федерації з шахів.

6. Класифікаційні категорії шахістів :

6.1 Українська федерація спорту осіб з інвалідністю з ураженнями опорно-рухового апарату :

6.1.1. Наявність у спортсменів з ураженнями опорно-рухового апарату - ДЦП важкого, середнього та легкого ступеня, вроджені або отримані внаслідок травм деформації опорно-рухового апарату (руки, ноги, пальців, хребта... їх скорочення, будь-яка зміна, ампутація, що призвело до інвалідності).

6.1.2. Спортсмени - "візочники" - "прикуті" до візка -

у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шахів (FIDE, IPCA).

7. Критерії допуску до спортивних змагань

7.1. Критерії допуску спортсменів для кожного окремого спортивного змагання (кількість спортсменів, мінімальні кваліфікаційні стандарти, програма спортивних змагань тощо) повинні бути визначені в Регламенті про проведення спортивних змагань.

8. Вікові групи

8.1. Вік шахістів для участі у всеукраїнських спортивних змаганнях (чемпіонатах України, чемпіонатах України серед молодшої вікової групи, кубках України та інших спортивних змаганнях) визначається станом на 31 грудня в рік проведення спортивних змагань відповідно до Регламенту або Положення про проведення спортивних змагань.

8.2. У змаганнях серед дорослих (чоловіків та жінок) вікові обмеження відсутні.

8.3. Молодші вікові групи учасників змагань :

8.3.1. Юні надії :	8 років та молодші ;
8.3.2. Надії :	10 років та молодші ;
8.3.3. Міні-кадети :	12 років та молодші ;
8.3.4. Кадети :	14 років та молодші ;
8.3.5. Старші кадети :	16 років та молодші ;
8.3.6. Юніори:	18 років та молодші;
8.3.7. Молодь:	20 років та молодші .



ПРАВИЛА ГРИ В ШАХИ ФІДЕ

ОСНОВНІ ПРАВИЛА ГРИ

Стаття 1. Характер та цілі гри в шахи

1.1 Шахова партія грається між двома партнерами, які переміщують свої фігури на квадратній дошці, що називається шаховою дошкою (шахівницею).

1.2 Гравець, який має фігури світлого кольору (білі), робить перший хід, потім гравці ходять по черзі, і наступний хід робить гравець, який має фігури темного кольору (чорні).

1.3 Вважається, що гравець «має право ходу» після того, коли хід партнера «зроблено».

1.4. Метою кожного з гравців є напад на короля партнера таким чином, щоб він не мав жодного дозволеного ходу.

1.4.1 Про гравця, який досягнув такої мети, кажуть, що він «дав мат» партнеру і виграв партію. Залишати свого короля під нападом, ставити свого короля під напад, а також брати короля партнера не дозволяється.

1.4.2 Гравець, королю якого був даний мат, програє партію.

1.5 Якщо досягнута така позиція, що жоден з гравців теоретично не зможе дати мат королю партнера партія закінчиться нічиєю (див. статтю 5.5.2).

Стаття 2. Початкова позиція фігур на шаховій дошці

2.1 Шахівниця складається з 64 однакових квадратів (сітка 8x8), по черзі світлик («білі поля») та темних («чорні поля»). Шахова дошка розміщується між гравцями таким чином, щоб крайнє кутове поле праворуч від гравця було біле.

2.2 Перед початком гри один гравець має 16 світлик фігур («білі»), другий - 16 темних фігур («чорні»). Ці фігури, що звичайно позначаються відповідними символами, такі:

Білий король позначається символом



Білий ферзь позначається символом



Дві білих тури позначаються символом



Два білих слона позначаються символом



Два білих коня позначаються символом



Вісім білих пішаків позначаються символом



Чорний король позначається символом



Чорний ферзь позначається символом



Дві чорних тури позначаються символом



Два чорних слона позначаються символом



Два чорних коня позначаються символом



Вісім чорних пішаків позначаються символом



Фігури Стаунтона



P Q K B N R

2.3 Початкова позиція фігур на шаховій дошці:



2.4 Вісім вертикальних рядів квадратів (полів) зуться «вертикалі». Вісім горизонтальних рядів квадратів (полів) зуться «горизонталі». Пряма лінія квадратів (полів) однакового кольору, що йде від одного краю дошки до сусіднього, називається «діагональ».

Стаття 3. Ходи фігур

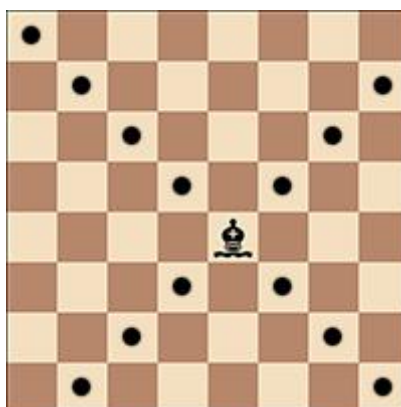
3.1 Не дозволяється ходити фігурою на поле, зайняте фігурою того ж кольору.

3.1.1 Якщо фігуру пересунуто на поле, зайняте фігурою партнера, остання вважається взятою й усувається з шахової дошки як частина того ж ходу.

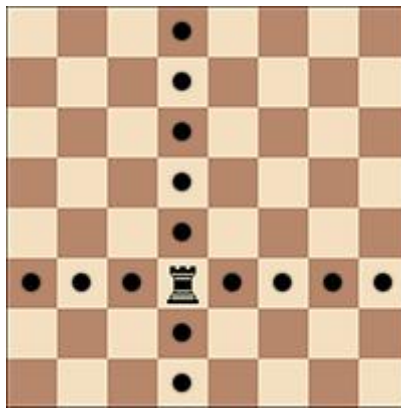
3.1.2 Про фігуру кажуть, що вона атакує поле, якщо вона може піти чи взяти фігуру партнера на цьому полі, відповідно до Статей 3.2-3.8.

3.1.3 Фігура вважається такою, що атакує поле, навіть, якщо вона не може піти на це поле через те, що залишить «під атакою» або поставить «під атаку» короля цього ж кольору.

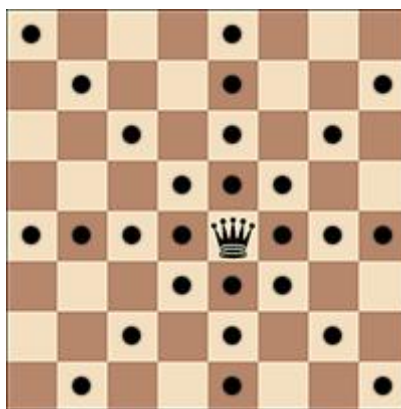
3.2 Слон може ходити на будь-яке поле по діагоналі, на якій він перебуває.



3.3 Тура може ходити на будь-яке поле по горизонталі чи вертикалі, на яких вона перебуває.



3.4 Ферзь може ходити на будь-яке поле по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, на яких він перебуває.



3.5 Виконуючи ці ходи, ферзь, тура чи слон не можуть переміщуватися через поля, зайняті іншими фігурами.

3.6 Кінь може ходити на одне з найближчих полів від того, на якому він перебуває, але не на одній з ним горизонталі, вертикалі чи діагоналі.



Діаграма

3.7.1 Пішак може ходити вперед на вільне поле, що розташоване безпосередньо перед ним на тій же самій вертикалі, за умови, що це поле не зайняте, чи

3.7.2 при своєму першому ході пішак може ходити, як у випадку 3.7(а), або він може бути просунутим на два поля по тій же самій вертикалі при умові, що обидва ці поля вільні, чи

3.7.3 пішак може ходити на поле, зайняте фігурою партнера, що міститься попереду по діагоналі на суміжній з пішаком вертикалі, забираючи цю фігуру.



3.7.4.1 Пішак, який атакує поле, котре перетинає пішак партнера, що здійснює хід одразу на два поля зі своєї початкової позиції, може взяти цього пішака, немовби останній його хід був тільки на одне поле.

3.7.4.2 Це взяття може бути здійснене тільки черговим ходом відразу після такого переміщення і зветься "взяттям на проході".



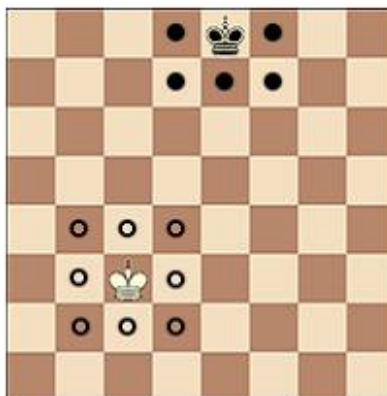
3.7.5.1 Коли гравець, який має право ходу, робить хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, то цей пішак повинен бути замінений, як частина того ж ходу на нового ферзя, туру, слона чи коня того ж кольору на передбачуваному полі перетворення. Це називається полем «перетворення».

3.7.5.2 Вибір гравця не обмежується фігурами, котрі уже було знято з дошки раніше.

3.7.5.3 Ця заміна пішака на іншу фігуру зветься "перетворенням", і дія нової фігури починається негайно.

3.8 Існує два різних шляхи робити хід королем:

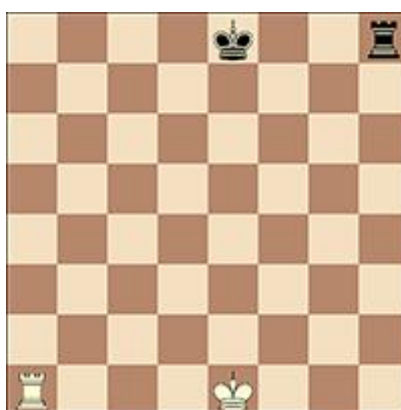
3.8.1 піти на будь-яке суміжне поле



3.8.2 зробити «рокіровку». Це переміщення короля й однієї з тур того ж кольору по першій горизонталі гравця, що вважається одним ходом короля і виконується таким чином: король переміщується зі свого початкового поля на два поля у напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім ця тура переставляється через короля на поле, яке він щойно перетнув.



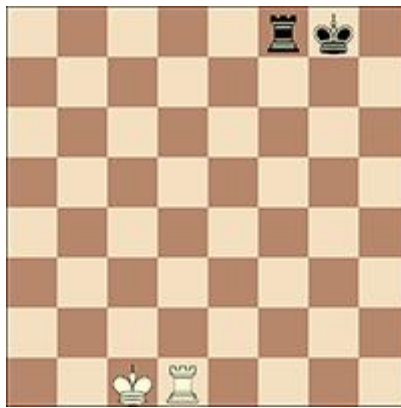
Перед короткою рокіркою білих.
Перед довгою рокіркою чорних.



Перед довгою рокіркою білих.
Перед короткою рокіркою чорних.



Після короткої рокіровки білих.
Після довгої рокіровки чорних.



Після довгої рокіровки білих.
Після короткої рокіровки чорних.

3.8.2.1 Право на рокіровку втрачається:

3.8.2.1.1. якщо король уже робив хід, або

3.8.2.1.2 з тією турою, яка вже ходила.

3.8.2.2 Рокіровка тимчасово неможлива:

3.8.2.2.1 якщо поле, на якому перебуває король або поле, котре він має перетнути чи зайняти, атаковане однією або декількома фігурами партнера, або

3.8.2.2.2 якщо між королем і турою, з якою має бути здійснено рокіровку, перебуває інша фігура.

3.9.1 Король вважається “під шахом”, коли його атаковано однією або кількома фігурами партнера, навіть, якщо вони не можуть піти на поле, зайняте королем, бо в такому випадку залишає свого короля під шахом або поставлять свого короля під шах.

3.9.2 Жодна з фігур не може робити хід, яким ставить під шах або залишає під шахом свого короля.

3.10.1 Хід вважається дозволеним (можливим), коли всі відповідні вимоги Статей 3.1 - 3.9 повністю виконані.

3.10.2 Хід вважається недозволеним (неможливим), коли він не відповідає відповідним вимогам Статей 3.1 - 3.9.

3.10.3 Позиція вважається неможливою, якщо вона не може бути досягнута довільною серією дозволених ходів.

Стаття 4. Виконання ходів

4.1. Кожен хід повинен здійснюватися тільки однією рукою.

4.2.1 Тільки при своєму ході гравець може поправити розміщення однієї чи більше фігур на їх полях, за умови, що він завчасно висловить свій намір (наприклад, сказавши «я поправляю»).

4.2.2 Будь-який інший фізичний контакт з фігурою, за винятком явно випадкового контакту, повинен розглядатися як навмисний (торкання з наміром).

4.3 В інших випадках, за винятком передбаченого Статтею 4.2, якщо гравець при своєму ході торкається на шаховій дошці з наміром зробити хід або взяття:

4.3.1 однієї чи більше своїх фігур, він повинен зробити хід першою фігурою, до якої доторкнувся, якщо такий хід можливий;

4.3.2 однієї чи більше фігур партнера, він повинен першою взяти фігуру, до якої доторкнувся, якщо таке взяття можливе;

4.3.3 однієї або більше фігур кожного кольору, він повинен взяти фігуру партнера своєю фігурою, або, якщо це неможливо, зробити хід чи взяття першою фігурою, до якої він доторкнувся і якою можливо зробити хід чи взяття. Якщо неможливо виявити, чи до своєї фігури, чи до фігури партнера було перше торкання, слід вважати, що своєї фігури гравець торкнувся раніше ніж фігури партнера.

4.4 Якщо гравець, при своєму ході:

4.4.1 торкається свого короля й тури, він повинен зробити рокіровку у відповідний бік, коли такий хід є дозволеним;

4.4.2 навмисно торкається своєї тури а потім свого короля, то йому не дозволяється цим ходом робити рокіровку в цей бік, і до ситуації застосовується Стаття 4.3.1.

4.4.3 маючи намір рокірувати, торкається короля, а потім тури, але рокіровка з цією турою неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід своїм королем (це може включати рокіровку з іншою турою). Якщо король не має можливого ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;

4.4.4 перетворює пішака, вибір нової фігури вважається завершеним, коли ця фігура доторкнулася до поля перетворення.

4.5 Якщо жодна з фігур, до якої гравець доторкнувся у відповідності до Статті 4.3 або Статті 4.4, не може зробити хід чи взяття, гравець може зробити будь-який можливий хід.

4.6 Дія перетворення пішака може буде виконана різними шляхами:

4.6.1 пішак не обов'язково повинен бути пересунутим на поле перетворення;

4.6.2 видалення пішака та встановлення нової фігури може відбуватися в будь-якій послідовності.

4.6.3 Якщо поле перетворення пішака зайняте фігурою партнера, то ця фігура повинна бути взята.

4.7 Коли, як можливий хід чи як частина можливого ходу, фігуру відпущено на поле, перемістити її на інше поле на цьому ході не дозволяється. Хід вважається зробленим у випадку:

4.7.1 взяття, коли взяту фігуру знято з дошки і гравець, поставивши свою фігуру на це нове поле, відпустив від неї руку;

4.7.2 рокіровки, коли гравець відпустив руку від тури на полі, яке перетнув король. Коли гравець відпустив руку від короля, хід ще не вважається зробленим, але гравець не має права зробити інший хід, окрім рокіровки у цей бік, якщо це дозволено. Якщо рокіровка у цей бік неможлива, гравець повинен зробити інший можливий хід королем (що включає рокіровку у

інший бік). Якщо король не має дозволеного ходу, гравець може зробити будь-який можливий хід;

4.7.3 перетворення пішака, коли гравець відпустив руку від нової фігури на поле перетворення, а пішак був знятий з дошки.

4.8 Гравець позбавляється права заявити про порушення партнером Статей 4.1 – 4.7, якщо він сам торкається фігури з наміром її переміщення або з наміром її взяття.

4.9 Якщо гравець не в змозі самостійно пересувати шахові фігури, то для здійснення цієї операції йому може бути наданий асистент, який повинен бути прийнятним для судді.

Стаття 5. Завершення партії

5.1.1 Партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю партнера. Це відразу завершує партію за умови, що хід, який створив матову позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.

5.1.2 Партія вважається виграною гравцем, партнер якого заявляє, що він здається. Це відразу завершує гру.

5.2.1 Партія вважається нічиєю, коли у гравця, що має право ходу, немає жодного дозволеного ходу і його король не перебуває під шахом. Таке ігрове становище називають «патом». Це відразу закінчує гру за умови, що хід, який створив патову позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7.

5.2.2 Партія вважається нічиєю, коли виникає позиція, у якій жоден із гравців не може поставити мат королю партнера довільною серією дозволених ходів. Вважається, що така партія завершилась «мертвою позицією». Це відразу закінчує гру за умови, що хід, що створив таку позицію, був виконаний у відповідності до Статті 3 та Статей 4.2 – 4.7

5.2.3 Партія закінчується внічию при взаємній згоді гравців під час гри за умови, що обидва гравці зробили принаймні один хід. Це відразу закінчує гру.

ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ

Стаття 6. Шаховий годинник

6.1 «Шаховий годинник» - це годинник з двома циферблатами (дисплеями) відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з партнерів. Термін «годинник» у Правилах гри у шахи означає один з двох циферблатів (дисплеїв) відліку часу. Кожен циферблат має «прапорець». Термін «прапорець упав» означає кінець часу, відведеного для гравця.

6.2.1 Під час партії кожен гравець, зробивши свій хід на дошці, повинен зупинити свій годинник і пустити (включити) годинник партнера (тобто, кажуть, що він повинен натиснути клавішу/кнопку свого годинника). Це «завершує» хід. Хід також вважається завершеним, якщо:

6.2.1.1 хід завершує партію (див. Статті 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2), або

6.2.1.2 гравець зробив свій наступний хід, коли його попередній хід не був завершений.

6.2.2 Гравець повинен мати можливість зупинити свій годинник, навіть якщо його партнер вже зробив свій наступний хід. Час між виконанням ходу на дошці та вмиканням годинника партнера включається до часу, відведеного гравцю на цей хід.

6.2.3 Гравець повинен натискати клавішу/кнопку годинника тією ж рукою, якою він зробив хід. Гравцю заборонено тримати палець на годиннику або «нависати» над ним.

6.2.4 Гравці повинні поводитись з шаховим годинником належним чином. Забороняється застосовувати зайву силу при перемиканні годинника, підіймати його, перемикати свій годинник до виконання ходу чи стукати по ньому. Неправильне поводження з годинником повинно каратися відповідно до Статті 12.9.

6.2.5 Поправляти фігури на шаховій дошці дозволяється тільки гравцю, чий годинник включений.

6.2.6 Якщо гравець не в змозі перемикати годинник, то з дозволу арбітра може бути призначений помічник, який замість гравця виконуватиме операції з годинником.

6.3.1 При використанні шахового годинника кожен гравець повинен зробити мінімальну кількість або всі ходи за відведений період часу включаючи можливий певний додатковий час за кожний зроблений хід. Усе це повинно бути оговорено заздалегідь.

6.3.2 Час, заощаджений гравцем упродовж одного контрольного періоду, додається до часу наступного контрольного періоду. При контролі з відстрочкою обидва гравці одержують певний «основний ігровий час». Крім того, вони одержують «фіксований додатковий час» на кожний хід. Відлік основного часу «обмірковування ходу» починається тільки після закінчення фіксованого додаткового. У випадку, якщо гравець зупиняє свій годинник до закінчення цього фіксованого додаткового часу, основний ігровий час не змінюється, незалежно від розміру витраченого додаткового часу.

6.4 Відразу ж після падіння прапорця необхідно перевірити умови Статті 6.3 1.

6.5 До початку гри арбітр вирішує, де розмістити шаховий годинник.

6.6 У призначений для початку гри час пускається годинник гравця, який має білі фігури.

6.7.1 Регламент змагання повинен передбачати дозволений час запізнення на партію. Якщо час запізнення не вказано, то він дорівнює нулю. Будь-який гравець програє партію, якщо він запізнюється до шахової дошки на час, більший, ніж передбачений регламентом, якщо арбітр не вирішить інакше.

6.7.2 Якщо регламент змагання передбачає ненульовий дозволений час запізнення та у випадку, коли обидва гравці не присутні під час початку гри, застосовується наступне. Білі втрачають весь час до свого прибуття, якщо інше не передбачено регламентом змагання, або арбітр не вирішить інакше.

6.8 Вважається, що прапорець гравця впав, коли арбітр зафіксує цей факт чи коли законну заяву про це зроблено одним із гравців.

6.9 Якщо гравець не завершив встановлену кількість ходів у відведений час, партія вважається програною цим гравцем, за винятком випадків, коли застосовується одна з Статей 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Проте, партія визнається нічиєю, якщо позиція є такою, що партнер не може дати мат довільною серією дозволених ходів.

6.10.1 Кожне показання шахового годинника вважається остаточним за умови відсутності явних дефектів. Шаховий годинник із явним дефектом підлягає заміні арбітром, який повинен бути максимально об'єктивним при встановленні показників на замінену шаховому годиннику.

6.10.2 Якщо під час гри з'ясувалось, що хоча б один з годинників був налаштований некоректно, будь-який гравець або арбітр повинен одразу зупинити шаховий годинник. Арбітр

повинен зробити коректні установки, відрегулювати час та лічильник ходів, якщо це необхідно. При цьому арбітр повинен бути максимально об'єктивним.

6.11.1 Якщо партію необхідно перервати, арбітр повинен зупинити шаховий годинник.

6.11.2 Гравець може зупинити шаховий годинник тільки для того, щоб звернутися по допомогу до арбітра, наприклад, коли мало місце перетворення пішака, а потрібної фігури у його розпорядженні немає

6.11.3 Арбітр вирішує, коли слід поновити партію.

6.11.4 Якщо гравець зупинив шаховий годинник для звернення до арбітра по допомогу, арбітр повинен вирішити, чи має гравець достатні підстави для такого звернення. Якщо буде визначено, що гравець не мав поважних підстав для зупинення шахового годинника, він повинен бути покараний у відповідності до Статті 12.9.

6.12.1 В ігровому залі дозволяється розміщувати екрани, монітори або демонстраційні шахові дошки, що показують поточну позицію на дошці, ходи та їх кількість, і годинники, котрі до того ж показують кількість ходів.

6.12.2 Гравець не може робити будь-яких заяв, що ґрунтуються тільки на показаннях цих приладів.

Стаття 7. Порушення

7.1 Якщо сталося порушення і треба відновити позицію, що передувала цьому порушенню, арбітру слід з усією можливою об'єктивністю визначити, який час встановити на годиннику. Це включає його право не змінювати показники шахового годинника. Він також повинен, якщо це необхідно, відрегулювати лічильник ходів на годиннику.

7.2.1 Якщо під час гри встановлено, що в початковій позиції фігури було розміщено неправильно, партію слід скасувати й почати нову

7.2.2 Якщо під час гри виявляється, що розміщення шахової дошки суперечить Статті 2.1., партія триває, але позицію, що виникла, слід перенести на правильно розміщену дошку.

7.3 Якщо під час гри до того, як кожним гравцем були завершені 10 ходів, виявляється, що гра почалася кольорами, протилежними призначеним, гра повинна бути скасована, і повинна бути зіграна нова партія. Якщо кожним гравцем були завершені 10 ходів або більше, гра повинна бути продовжена.

7.4.1 Якщо гравець зсунув одну чи декілька фігур на дошці, він повинен відновити правильну позицію за рахунок свого часу.

7.4.2 У разі необхідності, гравець або його партнер зупиняють шаховий годинник і звертаються за допомогою до арбітра.

7.4.3 Арбітр має право накладити стягнення на гравця, який порушив розташування фігур.

7.5.1 Неможливий хід вважається завершеним після того, як гравець натиснув кнопку свого годинника. Якщо під час гри виявилось, що було завершено неможливий хід, слід негайно відновити позицію, що передувала цьому неможливому ходу. Якщо позицію безпосередньо перед порушенням не можна відновити, партія триває з останньої перед порушенням позиції, яку можна відновити. Статті 4.3 та 4.7 застосовуються для ходу, що замінює неможливий. Далі партію слід продовжити з поновленої позиції.

7.5.2 Якщо гравець зробив хід пішаком на найвіддаленішу горизонталь від своєї початкової позиції, перемикнув шаховий годинник, не змінивши пішака на нову фігуру, то

такий хід вважається неможливим. Пішак повинен бути замінений на ферзя того ж самого кольору, що у пішака.

7.5.3 Якщо гравець натискає годинник, не роблячи хід, це повинно розглядатись і каратись як неможливий хід

7.5.4. Якщо гравець використовує обидві руки для здійснення одного ходу (наприклад, у разі рокіровки, взяття або перетворення) і натискає годинник, це повинно розглядатися та каратись як неможливий хід.

7.5.5 Після дії, що описана у Статтях 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 або 7.5.4, за перший завершений неможливий хід гравця арбітр повинен додати його партнеру дві хвилини додаткового часу; після другого завершеного неможливого ходу того ж гравця арбітр зараховує йому поразку у цій партії. Проте, партія закінчується внічию, якщо позиція така, що партнер не може дати мат гравцю будь-якою серією дозволених ходів.

7.6 Якщо під час гри встановлено, що будь-яка фігура була зміщена зі свого поля, положення перед порушенням має бути відновлено. Якщо положення безпосередньо перед порушенням не може бути визначено, гра триває з останньої позиції до початку порушення, яку можна визначити. Потім гра повинна тривати з цієї відновленої позиції.

Стаття 8. Запис ходів

8.1.1 У процесі гри кожен гравець зобов'язаний записувати свої ходи і ходи партнера чітко й розбірливо, наскільки можливо, алгебраїчною нотацією (див. Додаток С) на бланку, встановленому для цих змагань.

8.1.2 Забороняється записувати ходи заздалегідь, якщо тільки гравець не вимагає нічию згідно Статті 9.2 або 9.3 або у випадку відкладання партії згідно Додатку I.1.1.

8.1.3 Гравець, якщо бажає, може відповісти на хід партнера раніше, ніж записати його. Він повинен записати свій попередній хід перед тим, як зробити наступний.

8.1.4 Бланк запису повинен використовуватися тільки для запису ходів, покажчиків часу, пропозицій нічиєї, питань, що мають відношення до заяви та інших відповідних даних

8.1.5 Обидва гравці повинні позначати пропозицію нічиєї на бланку символом (=).

8.1.6 Якщо гравець не може вести запис на бланку, то він може надати для запису ходів асистента, який є прийнятним для арбітра.

8.2 Бланк запису має бути доступним арбітру протягом всієї партії.

8.3 Бланки запису є власністю організатора змагання.

8.4 Якщо у гравця залишилось на годиннику менш ніж 5 хвилин до контролю на якомусь періоді часу і йому не додаються додаткові 30 секунд чи більше після кожного ходу, тоді до закінчення цього періоду він не зобов'язаний виконувати вимоги Статті 8.1.1.

8.5 По завершенні гри обидва гравці повинні підписати обидва бланки запису партії, зазначивши результат гри. Навіть, якщо результат помилковий, він повинен залишатися в силі, якщо арбітр не вирішить інакше.

Стаття 9. Нічия

9.1.1 Регламент змагання може передбачати, що без згоди арбітра гравці не мають права пропонувати або погоджуватися на нічию раніше певної кількості ходів або всіх ходів.

9.1.2 Проте, якщо регламент змагання не забороняє погоджуватися на нічию, тоді застосовується наступне:

9.1.2.1 Гравець, який бажає запропонувати нічию, повинен це зробити після свого ходу на дошці, перед перемиканням свого годинника. Така пропозиція в будь-який інший момент гри теж має силу, але Стаття 11.5 повинна враховуватись. Не дозволяється супроводжувати пропозицію будь-якими умовами. В усіх випадках пропозицію не можна взяти назад і вона залишається в силі, доки партнер прийме її або відхилить, торкаючись фігури з наміром переміщення або взяття її, або ситуація завершиться якимось іншим шляхом.

9.1.2.2 Пропозицію нічиєї обидва гравці повинні позначати на своїх бланках відповідним символом (=).

9.1.2.3 Вимога нічиєї згідно Статтям 9.2 або 9.3 повинна трактуватися як пропозиція нічиєї.

9.2 Партія закінчується внічию на вимогу гравця, за яким черга ходу, коли одна й та ж позиція втрате (не обов'язково повторенням ходів):

9.2.1.1 може виникнути, якщо він спочатку запише свій хід, який не може бути змінений, на бланку і заявить арбітру про свій намір зробити цей хід, або

9.2.1.2 щойно виникла та доповнена заявою гравця що має право ходу.

9.2.2 Позиції вважаються однаковими, коли має чергу ходу той самий гравець, фігури одного й того ж найменування й кольору займають ті ж самі поля й можливі ходи всіх фігур в обох партнерів ті ж самі.

Позиції не вважаються однаковими, якщо:

9.2.2.1 пішак, що міг бути взятий на проході, вже не може буде взятий таким самим чином, або

9.2.2.2 король мав право на рокіровку з турою, яка ще не ходила, але це було втрачено після її переміщення. Право на рокіровку втрачається лише після того, як відповідні король чи тура зробили хід.

9.3 Партія закінчується внічию на коректну вимогу гравця, який має право ходу, коли:

9.3.1 він записує хід, який вже не можливо змінити на інший, на бланку і заявляє арбітрові про свій намір зробити цей хід, який веде до того, що останні 50 ходів зроблено кожним гравцем без переміщення будь-якого пішака і без узяття будь-якої фігури.

9.3.2 останні 50 ходів кожним гравцем було зроблено без переміщення будь-якого пішака і без узяття будь-якої фігури.

9.4 Якщо гравець торкається фігури згідно Статті 4.3, він на цьому ході втрачає право вимагати нічию згідно Статті 9.2 або 9.3.

9.5.1 Якщо гравець вимагає нічию відповідно до Статей 9.2 або 9.3, він або арбітр повинен відразу ж зупинити шаховий годинник (див. Статтю 6.12.1 або 6.12.2). Відмовитись від своєї заяви гравець не має права.

9.5.2 Якщо з'ясується, що вимога коректна, партія відразу ж визнається нічиєю.

9.5.3 Якщо з'ясується, що вимога некоректна, арбітр повинен додати дві хвилини до часу, що залишився у партнера. Потім партія повинна бути продовжена. Якщо вимога базувалась на ході, який гравець мав намір зробити, то цей хід повинен бути зроблений відповідно до Статей 3 та 4.

9.6 Партія закінчується внічию, якщо виникають один чи обидва наступні випадки:

9.6.1 однакова позиція, як визначено у статті 9.2.2, виникла щонайменше п'ять разів.

9.6.2 після довільної серії не менш 75 ходів, завершеної кожним гравцем без ходів пішака і без будь-якого узяття. Якщо останній хід привів до мату, то він має переважну силу.

Стаття 10. Очки

10.1 Якщо інше не передбачено правилами змагання, гравець, що виграв партію або переміг за рахунок покарання партнера за недотримання правил, отримує одне очко (1); гравець, що програв партію або був покараний, не отримує жодного очка (0); у випадку нічиєї обидва гравці отримують по півочка ($\frac{1}{2}$).

10.2 Загальна сума очок за будь-яку партію ніколи не може перевищувати максимальну суму очок, які зазвичай даються для цієї партії. Очки, отримані окремим гравцем, повинні відповідати звичайній кількості очок, пов'язаних з грою, наприклад, рахунок $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ не припустимий.

Стаття 11. Поведінка гравців

11.1. Гравці не повинні припускатися дій, що дискредитують шахи.

11.2.1 «Ігрова зона» включає ігровий майданчик, кімнати для відпочинку, туалети, приміщення для прийому їжі, місце для куріння та інші місця, зазначені арбітром.

11.2.2 Ігровий майданчик - це місце, де відбуваються партії змагання.

11.2.3 Тільки з дозволу арбітра можна:

11.2.3.1 гравцю залишати ігрову зону;

11.2.3.2 гравцю, за яким черга ходу, залишати ігровий майданчик;

11.2.3.3 особам, які не є гравцями або арбітрами, бути допущеними до ігрової зони.

11.2.4 Регламентом змагання може бути оговорено, що партнер гравця, який має право ходу, повинен повідомляти арбітра про свій намір залишити ігровий майданчик.

11.3.1 Під час партії гравцям забороняється користуватися будь-якими записами, джерелами інформації, порадами або проводити аналіз партій на іншій шаховій дошці.

11.3.2.1 Під час гри гравцю заборонено мати в ігровій зоні будь-який електронний пристрій, окремо не санкціонований арбітром.

Проте, регламентом змагань може бути дозволено зберігати такі пристрої в сумці гравця, за умови, що пристрій вимкнено. Ця сумка повинна бути розміщена за погодженням з арбітром. Обом гравцям заборонено використовувати свої сумки без дозволу арбітра.

11.3.2.2 Якщо буде виявлено, що гравець має такий пристрій при собі в ігровій зоні, йому має бути зарахована поразка. Партнеру повинна бути зарахована перемога. Регламент змагання може передбачати інше, менш суворе, покарання.

11.3.3 Арбітр може вимагати від гравця надати можливість приватної перевірки його одягу, сумок, інших предметів або тіла. Арбітр або особа, призначена арбітром для виконання огляду, повинна бути тієї ж самої статі, що й гравець. Якщо гравець відмовляється задовольнити таку вимогу, то арбітр повинен покарати його у відповідності до Статті 12.9.

11.3.4 Куріння, в тому числі електронних сигарет, дозволяється тільки у місцях, зазначених арбітром.

11.4 Гравці, які закінчили свої партії, повинні вважатися глядачами.

11.5 Забороняється відвертати увагу або турбувати партнера в будь-який спосіб. Це включає, зокрема, безпідставні заяви та пропонування нічиєї або внесення до ігрового майданчика джерела шуму.

11.6 За порушення будь-якої з пунктів Статей 11.1 – 11.5 накладаються стягнення відповідно до Статті 12.9.

11.7 Гравцю, який вперто ухиляється від дотримання Правил шахової гри, зараховується поразка у цій партії. Результат його партнера визначається арбітром.

11.8 Якщо обидва гравці визнаються винними згідно Статті 11.7, то їм обом зараховується поразка у цій партії.

11.9 Гравець має право звернутися до арбітра щодо тлумачення специфічних пунктів Правил шахової гри.

11.10 Якщо регламентом змагання не передбачено інше, гравець має право оскаржити будь-яке рішення арбітра, навіть якщо гравець вже підписав бланк запису партії (див. Статтю 8.7).

11.11 Обидва гравці повинні допомагати арбітру в будь-якій ситуації, що вимагає реконструкції партії, включаючи вимоги нічиєї.

11.12 Перевірка триразового повторення позиції або заяви про 50 ходів є обов'язком гравців під контролем арбітра.

12 Роль арбітра

12.1 Арбітр повинен стежити за виконанням Правил шахової гри.

12.2 Арбітр повинен:

12.2.1 забезпечити чесну гру;

12.2.2 діяти в інтересах найкращого проведення змагань;

12.2.3 забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку;

12.2.4 стежити за тим, щоб гравцям не заважали;

12.2.5 контролювати перебіг змагань;

12.2.6 вживати спеціальних заходів в інтересах шахістів-інвалідів та тих, кому потрібна медична допомога.

12.2.7 дотримуватися анти-читінгових правил або настанов.

12.3 Арбітр повинен стежити за партіями, особливо, коли у гравців залишається обмаль часу, домагатись виконання ними рішень, які він приймає, та, при необхідності, накладати на гравців відповідні стягнення.

12.4 Арбітр може призначити асистентів для стеження за партіями, наприклад, у випадку, коли у кількох гравців залишається обмаль часу.

12.5 Арбітр може додати одному чи обом гравцям додатковий час, якщо під час партії виникали перешкоди зовнішнього характеру.

12.6 Арбітр не повинен втручатися у гру, за винятком випадків, що вказані в Правилах шахової гри. Він не повинен повідомляти кількість завершених ходів, за винятком застосування Статті 8.5, коли хоча б один прапорець впав. Арбітр повинен утримуватись від інформування гравця про те, що його партнера завершив хід, або гравець не перемкнув шаховий годинник.

12.7 Якщо хтось з присутніх побачить порушення, він може повідомити про це тільки арбітра. Гравці в інших партіях не повинні обговорювати гру чи будь-яким іншим чином заважати грі. Глядачам забороняється втручатися у гру. У разі необхідності арбітр може вивести порушників з ігрової зони.

12.8 Без дозволу арбітра забороняється користуватися мобільним телефоном або іншим засобом зв'язку в ігровій зоні та суміжних зонах, зазначених арбітром.

12.9 Арбітр може накласти наступні стягнення:

12.9.1 попередження;

12.9.2 надання партнеру додаткового часу;

12.9.3 зменшення часу, що залишився у порушника;

12.9.4 збільшення очок у партії партнеру до максимально можливого у цій партії;

12.9.5 зменшення очок у партії у порушника;

12.9.6 зарахування порушнику поразки у партії (результат партнера визначає арбітр);

12.9.7 штраф(завчасно оголошений);

12.9.8 вилучення з одного чи більше турів;

12.9.9 вилучення зі змагання

ДОДАТКИ

Додаток А. Швидка гра

А.1 «Швидка гра» - це партія, в якій усі ходи слід завершити у фіксований час від більше ніж 10 хвилин до менш ніж 60 хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають більше ніж 10 хвилин та менше 60 хвилин для кожного гравця.

А.2 Гравці не повинні записувати ходи, але не втрачають своїх прав на заяви, що зазвичай обґрунтовуються бланками для запису партії. Гравець може в будь-який момент просити арбітра надати йому бланк для запису партії.

А.3 , 7 9 , .

А.4 Після того, як кожен гравець завершив 10 ходів з початкової позиції,

А.4.1 не приймаються ніякі претензії щодо неправильного розміщення фігур або розташування шахової дошки. У разі неправильного розміщення короля рокіровка не дозволяється. У разі неправильного розміщення тури рокіровка з цією турою не дозволяється.

А.4.2 Якщо арбітр помічає дії, описані у Статті 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 або 7.5.4, він повинен діяти відповідно до статті 7.5.5 за умови, що партнер не зробив свій наступний хід. Якщо арбітр не втручається, партнер має право заявити про неможливий хід, якщо він не зробив свій наступний хід. Якщо партнер не заявляє, а арбітр не втручається, неможливий хід повинен залишатись, і партія продовжується. Після того, як партнер зробить свій наступний хід, неможливий хід не може бути виправлений, за винятком взаємної згоди гравців без втручання арбітра.

А.4.3 Щоб заявити про виграш за часом, заявник може зупинити годинник і звернутися до арбітра. Проте, партія вважається нічиєю, якщо позиція є такою, що партнер не може поставити мат королю гравця будь-якою серією можливих ходів.

А.4.4 Якщо арбітр помічає, що обидва короля перебувають під шахом, або пішака на найвіддаленішій від початкової горизонталі, він повинен зачекати завершення наступного ходу. Після цього, у разі, якщо неможлива позиція залишиться на дошці, арбітр повинен оголосити партію нічиєю.

А.4.5 Арбітр може оголосити падіння прапорця, якщо він помітить це.

А.5 Регламент змагання повинен передбачати, Правила якої з Статей А3 або А4 будуть застосовуватися для усього змагання.

Додаток В. Бліц

В1 «Блискавична гра» («бліц») - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час - за 10 або менше хвилин для кожного гравця; або коли фіксований час плюс 60 добавок часу, що додаються з кожним ходом, складають 10 хвилин або менше для кожного гравця.

В2 Покарання, зазначені у Статтях 7 та 9 Правил змагань, повинні становити одну хвилину замість двох.

В3 Інакше, застосовуються Правила швидкої гри, визначені у Статтях А2 та А4.

В4

Регламент змагання повинен передбачати, чи будуть застосовуватися Правила

Статей - А3 або А4 для усього змагання.

Додаток С. Алгебраїчна нотація

ФІДЕ визнає для своїх турнірів і матчів тільки одну систему нотації - алгебраїчну і рекомендує її використання також для шахової літератури та періодики. Бланки запису, що містять систему нотації, відмінну від алгебраїчної, не можуть бути використані як доказ у випадках, де для цієї мети звичайно використовується бланк запису гравця. Арбітр, помітивши, що гравець використовує відмінну від алгебраїчної систему нотації, має попередити його про дане правило.

Опис алгебраїчної нотації

C1 У цьому описі «фігура» означає фігуру на відміну від пішака.

C2 Кожна фігура позначається скорочено. На англійській мові - це перша велика літера свого найменування. Наприклад: К - King (король), Q - Queen (ферзь), R - Rook (тура), B - Bishop (слон), N - Knight (кінь, для зручності позначається літерою N).

C3 Для скороченого найменування фігур кожен гравець може використовувати першу літеру назви, застосованої у його країні. Наприклад: F - для слона відповідає французькій, L - голландській та німецькій мовам. В українській мові: Кр - король (в українській мові для короля застосовуються дві літери), Ф - ферзь, Т - тура, С - слон, К - кінь. У друкованих публікаціях рекомендується застосовувати зображення фігур.

C4 Пішаки не позначаються їх першою літерою, а розпізнаються за відсутності такої літери. Наприклад: e5, d4, a5, але не pe5, Pd4, pa5.

C5 Вісім вертикалей (зліва направо - для білих, справа наліво - для чорних) позначаються маленькими літерами a, b, c, d, e, f, g і h відповідно.

C6 Вісім горизонталей (знизу догори - для білих і згори донизу - для чорних) нумеруються 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 і 8 відповідно. Отже, у початковій позиції білі фігури й пішаки встановлюють на першій і другій горизонталях, чорні фігури й пішаки - на восьмій та сьомій горизонталях.

C7 Таким чином, кожне із шістдесяти чотирьох полів має своє постійне позначення, що складається з єдиної можливої комбінації літери та цифри:

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

C8 Кожен хід фігури позначається за допомогою скороченого найменування відповідної фігури і поля, на яке вона переміщується.

Немає необхідності дефіса між найменуванням фігури і полем.

Наприклад: Be5, Nf3, Rd1.

Для пішаків вказують тільки поля, на які вони переміщуються. Наприклад: e5, d4, a5.

Більш довга форма, що містить поле відправлення, є прийнятною. Наприклад: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C9 Коли фігура здійснює взяття, може бути вставлений знак «х» між:

C9.1 скороченим найменуванням фігури і

C.9.2 полем, на яке вона переміщується.

Наприклад: Вхе5, Nxf3, Rxd1, див. також С.10.

C.9.3 Коли взяття здійснює пішак, треба вказати вертикаль, з якої він переміщується, потім може бути вставлений знак «х» і вказане поле, на яке він перемістився. Наприклад: dхе5, gxf3, axb5.

У випадку «взяття на проході» може додаватися позначка «е.р.». Наприклад: exd6 е.р.

C10 Якщо дві однакові фігури можуть піти на одне й те ж поле, то фігура, що зробила хід, позначається таким чином:

C.10.1 Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій горизонталі:

C.10.1.1 скорочене найменування фігури,

C.10.1.2 вертикаль поля, із якої вона пішла, і

C.10.1.2 поле, на яке вона переміщується;

C.10.2 Якщо обидві фігури знаходяться на одній і тій самій вертикалі, то позначається

C.10.2.1 скорочене найменування назви фігури,

C.10.2.2 горизонталь поля, із якої вона пішла і

C.10.2.3 поле, на яке вона переміщується;

C.10.3 Якщо фігури знаходяться на різних горизонталях і вертикалях, перевага віддається способу 1.

Приклади:

C.10.3.1 Два коня знаходяться на полях g1 та e1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Ngf3, чи Nef3.

C.10.3.2 Два коня знаходяться на полях g5 та g1, і один з них ходить на поле f3; може бути чи N5f3, чи N1f3.

C.10.3.3 Два коня знаходяться на полях h2 та d4, і один з них ходить на поле f3; може бути чи Nhf3, чи Ndf3.

C.10.3.4 Якщо на полі f3 відбувається взяття, нотація у попередніх прикладах змінюється за допомогою вставки знака «х»: 1) чи Ngxf3, чи Nexf3, 2) чи N5xf3, чи N1xf3, 3) Nhxf3, чи Ndxф3.

C11 У випадку перетворення пішака записується зроблений хід і відразу ж за ним скорочене найменування нової фігури.

Наприклад: d8Q, exf8N, b1B, g1R.

C12 Пропозиція нічиєї позначається символом (=).

C13 Ухвалені скорочення:

0-0 - рокіровка з турою h1 або турою h8 (коротка рокіровка)

0-0-0 - рокіровка з турою a1 або турою a8 (довга рокіровка)

x - взяття

+ - шах

++ або # - мат

е.р. - взяття «на проході»

Виконання останніх чотирьох скорочень не є обов'язковим.

Приклад запису партії:

1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 е.р. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

або: 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 (=)

або: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

Додаток D. Правила гри для гравців ,

D1 Організатори змагання після консультації з арбітром змагання повинні мати можливість пристосовувати наступні правила у відповідності до місцевих умов. У змаганнях між зрячими та гравцями з вадами зору («legally blind») кожен із гравців може вимагати використання двох дошок; зрячі гравці використовують звичайну дошку, а гравці з вадами зору використовують дошку спеціальної конструкції. Така дошка повинна мати наступні параметри:

D.1.1 розміри не менші за 20x20 сантиметрів;

D.1.2 трохи підняті чорні поля;

D.1.3 фіксуючі отвори на кожному полі;

Вимоги до фігур наступні:

D.1.3.1 відповідні кілки у кожної фігури для цих отворів;

D.1.3.2 фігури Стаунтона із спеціальним маркуванням чорних фігур.

D2 При проведенні гри слід дотримуватися таких правил:

D.2.1 Ходи повинні чітко проголошуватися, повторюватися партнера та відтворюватися на його дошці. При перетворенні пішака гравець повинен оголосити, яка фігура обирається. Щоб чітко оголосити хід, наскільки можливо, використовуються наступні імена замість літер:

A - Anna (Анна)

B - BePa (Белла)

C - Caesar (Цезар)

D - David (Давид)

E - Eva (Єва)

F - Felix (Фелікс)

G - Gustav (Густав)

H - Hector (Хектор)

Якщо арбітр не вирішить інакше, горизонталі від білої до чорної отримують німецькі номери:

1 - eins (айн)

2 - zwei (цвай)

3 - drei (драй)

4 - vier (фір)

5 - fuenf (фюнф)

6 - sechs (зекс)

7 - sieben (зібен)

8 - acht (ахт)

Рокіровка проголошується як «Lange Rochade» (по-німецьки «ланге рохаде» для довгої рокіровки) і «Kurze Rochade» (по-німецьки «кюрце рохаде» для короткої рокіровки).

Фігури мають назви: Koenig (кьоніг), Dame (даме), Turm (турм), Laeufner (лойфер), Springer (шпрингер), Bauer (бауер).

D.2.2 При використанні дошки для гравців із вадами зору вважається, що до фігури «доторкнулися», коли вона була вийнята з отвору.

D.2.3 Хід вважається зробленим, коли:

D.2.3.1 у випадку взяття фігура, що береться, вилучається з дошки гравця, за яким черга ходу,

D.2.3.2 фігура встановлюється в інший отвір дошки, та

D.2.3.3 хід був оголошений.

D.2.4 Тільки після цього пускається годинник партнера.

D.2.5 Після виконання дій пунктів D.2.2 та D.2.3 вступають у дію звичайні правила для зрячого гравця.

D.2.6.1 Для гравців із вадами зору повинен використовуватись спеціально сконструйований шаховий годинник. Він повинен бути в змозі повідомити гравцю з вадами зору час та кількість ходів.

D.2.6.2 В якості альтернативи можна вважати аналоговий годинник з такими особливостями:

D.2.6.2.1 циферблат, обладнаний прикріпленими стрілками, причому кожні п'ять хвилин помічені однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками, та

D.2.6.2.2 прапорець, який можна легко відчувати на дотик. Слід брати до уваги, що прапорець змонтований таким чином, щоб гравець мав можливість відчувати на дотик хвилину стрілку останні п'ять хвилин повної години;

D.2.7 Гравець із вадами зору повинен записувати хід партії по Брайлю, звичним письмом або наговорюючи ходи на диктофон.

D.2.8 Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до включення годинника партнера.

D.2.9 Якщо впродовж гри на двох дошках виникнуть різні позиції, вони повинні бути скориговані за допомогою арбітра згідно з бланками запису партії обох гравців. Якщо записи партій відповідають одна одній, то гравець, який записав правильний хід, але виконав його неправильно, повинен відновити правильну позицію, яка б відповідала запису партії.

Якщо виникла розбіжність позицій і записи партії не збігаються, треба повернутись до позиції, де записані ходи партії збігалися, а арбітр повинен відповідно відрегулювати показання годинника.

D.2.10 Гравець із вадами зору має право користуватися послугами асистента, який може виконувати будь-які або всі наступні обов'язки:

D.2.10.1 виконувати кожний ігровий хід на дошці партнера;

D.2.10.2 проголошувати ходи обох гравців;

D.2.10.3 вести запис партії гравця з вадами зору та включати годинник його партнера (враховуючи пункт 3.с);

D.2.10.4 інформувати гравця з вадами зору (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів та час, витрачений обома гравцями;

D.2.10.5 робити заяву у випадках, коли час гри вичерпано, та інформувати арбітра, коли зрячий гравець доторкнувся до однієї зі своїх фігур;

D.2.10.6 виконувати необхідні формальності у випадках відкладення партії.

D.2.11 Якщо гравець із вадами зору не має можливості користуватися послугами асистента, зрячий партнер може звернутися до кого-небудь, хто буде виконувати обов'язки, що згадані у пунктах D.2.10.1 та D.2.10.2. В разі гри гравця із вадами зору з гравцем з вадами слуху повинен бути використаний асистент.

IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням

До обов'язків організації, що проводить змагання, входять:

- 1.1. Розробка й затвердження положення про змагання та кошторису на його проведення.
- 1.2. Підготовка місця проведення змагань, необхідного інвентарю та обладнання, місць проживання та харчування учасників, забезпечення медичного супроводу змагань, заходів безпеки та інше.
- 1.3. Призначення суддівської колегії і, за необхідності, мандатної комісії та технічного апарату.
- 1.4. Вирішення питань, що виникають у процесі змагань і не входять до компетенції суддівської колегії.
- 1.5. Розгляд звіту суддівської колегії та підведення підсумків змагань.

2. Положення про змагання

Положення про змагання (Регламент) повинно містити інформацію про умови проведення змагань:

- 2.1. Мета і завдання змагання.
- 2.2. Місце, час і порядок (система) проведення, включаючи умови визначення переваги при рівності очок.
- 2.3. Склад учасників (команд), кандидатів на участь, класифікаційні вимоги, вікові обмеження, стать та інші вимоги до учасників.
- 2.4. Права переможців, нагородження.
- 2.5. Умови прийому учасників, строки й форми подачі заявок, підтвердження участі та інші умови.

Умови, які не вказано в Положенні про змагання (Регламенті) визначаються головною суддівською колегією та/або організаторами змагання та містяться в Регламенті (Технічному регламенті).

3. Системи проведення змагань

3.1. Різноманітні системи проведення змагань:

3.1.1. Кругова система, за якою кожен учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками один, або декілька разів. Порядок визначення черговості зустрічей у змаганнях за круговою системою:

3.1.1.1. Таблиці використовуються для визначення черговості турів у турнірах, а також вказують, якого кольору шахи (білі або чорні) надаються кожному з учасників. Усі учасники турніру шляхом жеребкування отримують порядкові номери в турнірній таблиці. Після цього використовується відповідна таблиця черговості зустрічей учасників у кожному турі. Учасник, який отримав перший номер, грає білими. Якщо кількість учасників турніру непарна, то у кожному турі буде один вільний учасник. Номер такого учасника у турі приведено у парі з номером, що стоїть у дужках.

3.1.1.2. Порядок чергування турів, передбачений у наведених нижче таблицях, може також вирішуватися перед кожним туром. У цьому випадку кожний турнірний день визначається жеребком за 15 хвилин до початку гри встановлюється номер туру, який грається у даний день змагань.

3.1.1.3. Для 5 або 6 учасників

1.	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
2.	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
3.	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
4.	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
5.	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3.1.1.4. Для 7 або 8 учасників

1.	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2.	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3.	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4.	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5.	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7

6.	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7.	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

3.1.1.5. Для 9 або 10 учасників

1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
8	(10) – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9	5 – (10)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

3.1.1.6. Для 11 або 12 учасників

1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	5 – 8	6 – 7
2	(12) – 7	8 – 6	9 – 5	10 – 4	11 – 3	1 – 2
3	2 – (12)	3 – 1	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
4	(12) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – (12)	4 – 2	5 – 1	6 – 11	7 – 10	8 – 9
6	(12) – 9	10 – 8	11 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	4 – (12)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 11	9 – 10
8	(12) – 10	11 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9	5 – (12)	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1	10 – 11
10	(12) – 11	1 – 10	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
11	6 – (12)	7 – 5	8 – 4	9 – 3	10 – 2	11 – 1

3.1.1.7. Для 13 або 14 учасників

1	1 – (14)	2 – 13	3 – 12	4 – 11	5 – 10	6 – 9	7 – 8
2	(14) – 8	9 – 7	10 – 6	11 – 5	12 – 4	13 – 3	1 – 2
3	2 – (14)	3 – 1	4 – 13	5 – 12	6 – 11	7 – 10	8 – 9
4	(14) – 9	10 – 8	11 – 7	12 – 6	13 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – (14)	4 – 2	5 – 1	6 – 13	7 – 12	8 – 11	9 – 10

6	(14)–10	11–9	12–8	13–7	1–6	2–5	3–4
7	4–(14)	5–3	6–2	7–1	8–13	9–12	10–11
8	(14)–11	12–10	13–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(14)	6–4	7–3	8–2	9–1	10–13	11–12
10	(14)–12	13–11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
11	6–(14)	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1	12–13
12	(14)–13	1–12	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
13	7–(14)	8–6	9–5	10–4	11–3	12–2	13–1

3.1.1.8. Для 15 або 16 учасників

1	1–(16)	2–15	3–14	4–13	5–12	6–11	7–10	8–9
2	(16)–9	10–8	11–7	12–6	13–5	14–4	15–3	1–2
3	2–(16)	3–1	4–15	5–14	6–13	7–12	8–11	9–10
4	(16)–10	11–9	12–8	13–7	14–6	15–5	1–4	2–3
5	3–(16)	4–2	5–1	6–15	7–14	8–13	9–12	10–11
6	(16)–11	12–10	13–9	14–8	15–7	1–6	2–5	3–4
7	4–(16)	5–3	6–2	7–1	8–15	9–14	10–13	11–12
8	(16)–12	13–11	14–10	15–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(16)	6–4	7–3	8–2	9–1	10–15	11–14	12–13
10	(16)–13	14–12	15–11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
11	6–(16)	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1	12–15	13–14
12	(16)–14	15–13	1–12	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
13	7–(16)	8–6	9–5	10–4	11–3	12–2	13–1	14–15
14	(16)–15	1–14	2–13	3–12	4–11	5–10	6–9	7–8
15	8–(16)	9–7	10–6	11–5	12–4	13–3	14–2	15–1

3.1.2. Олімпійська (нокаут) система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших змагань. Учасник (команда) вибуває зі змагання після програшу партії (матчу) чи після втрати певної кількості очок. У першому з цих випадків при нічийному результаті партія (матч) переграється чи встановлюється інший метод визначення переваги (наприклад, кращий результат на більш

високих дошках, додаткова партія зі скороченим контролем, жереб, тощо). Може застосовуватись також олімпійська система, при якій ті, хто програли, не вибувають, а зводяться у пари для розігрування місць із другого до останнього.

3.1.3. Швейцарська система, що застосовується у змаганнях, де використання кругової системи є незручним через велику кількість учасників. Кількість турів змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, що зустрічаються, суддя перед кожним туром проводить жеребкування за допомогою спеціальної комп'ютерної програми, як правило, затвердженої всесвітньою федерацією шахів (FIDE), або вручну (у виключних випадках). Жеребкування повинно бути відкритим для гравців, гостей та засобів масової інформації. У залежності від кількості учасників встановлюється певна кількість турів за умовами змагань:

3.1.3.1. 7 – 9 турів за кількістю учасників до 30;

3.1.3.2. 8 – 11 турів за кількістю учасників від 30 до 70;

3.1.3.3. 9 – 13 турів за кількістю учасників більше 70.

3.1.4. Схевенінгенська система, за якою учасники однієї команди (одна група учасників) по черзі зустрічаються зі всіма учасниками іншої команди (іншої групи учасників).

3.1.5. Змішана система, за якою на різних етапах застосовуються різні системи.

4. Результати змагань

4.1. За результатами змагань учасники займають місця у відповідності до суми набраних очок в порядку її зменшення.

4.2. У випадку рівності очок у двох або декількох учасників, які поділили перше місце, розподіл місць може проводитись за результатом додаткового матчу або турніру між ними.

4.3. У випадку неможливості проведення додаткового змагання і при розподілі інших місць, окрім першого, розподіл місць проводиться за наступними критеріями:

4.3.1. В змаганнях за круговою системою:

4.3.1.1. За результатом особистої зустрічі (у двох учасників).

4.3.1.2. За коефіцієнтом Зоннеборна-Бергера.

Сумується подвійна кількість очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв, і очки, набрані учасниками, з якими він зіграв внічию.

4.3.1.3. За найбільшою кількістю перемог.

4.3.1.4. За кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

4.3.2. У змаганнях за швейцарською системою:

4.3.2.1. За результатом особистої зустрічі (лише для двох учасників).

4.3.2.2. За урізаними коефіцієнтами Бухгольца, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найгірший результат. Більша сума є переважною. Далі у випадку рівності виключається другий гірший результат, третій до визначення місця.

4.3.2.3. За медіанною системою Бухгольца, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найкращий і найгірший результати. Більша сума є переважною..

4.3.2.4. За найбільшою кількістю перемог.

4.3.2.5. За кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

4.4. Організатори та головна суддівська колегія визначають перелік та черговість застосування критеріїв у випадку рівності очок, та можуть включати додаткові критерії.

4.5. Якщо учасник змагань за швейцарською системою, для якого по закінченню змагання підраховується коефіцієнт, має через непарну кількість учасників плюс, то за цей плюс йому зараховується кількість очок, набрана останнім з учасників, що закінчили змагання. Якщо в числі партнерів виявляється шахіст, що вибув із змагання, то вважається, що в партіях, які залишилися, він набрав би кількість очок, рівну середньому результату тих учасників, з якими він знаходився в одній очковій групі на момент припинення гри.

4.6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів затверджується у положенні про проведення змагань або регламенті змагань.

5. Особливості проведення партій за участю гравців з ураженнями опорно-рухового апарату (УОРА),
що мають порушення зору, слуху та/або мовлення.

5.1. У партіях з гравцями, що мають порушення зору та ураження опорно-рухового апарату (надалі — УОРА) , можуть використовуватись спеціальні дошки та шахи спеціальної конструкції, що дозволяє гравцям навпомацки визначати «кольори» шахів. Нотація на спеціальній дошці звичайним шрифтом обов'язкова. Додатково нотація може бути нанесена шрифтом Брайля. В особливих випадках, як виключення, дозволяється використання двох рельєфних дошок, координацію між якими здійснюють асистенти учасників партії. За відсутності асистентів у випадку гри двох учасників з порушеннями зору, кожен з яких має свою спеціальну дошку та спеціальний комплект шахів, використовується лише одна з цих дошок та комплект шахів, визначення цього комплекту покладається на рішення головного судді.

5.2. Зробивши хід, гравці, які грають з гравцями, що мають порушення зору, зобов'язані проголосити хід за правилами повної шахової нотації та зняти руки з дошки. Тільки після цього учасник може перемикає годинник. При невідповідності проголошеного та фактично зробленого ходу, дійсним вважається хід, що зроблений на дошці. Якщо суддя вважає, що учасник навмисно проголошує не той хід, який робить, суддя може накласти на такого учасника дисциплінарні санкції.

5.3. Для гравців із порушеннями зору при використанні спеціальної дошки та шахів вважається, що гравець «доторкнувся» до фігури, коли вона була вийнята з отвору. Дотик до будь-якої фігури без її вийняття з отвору не тягне за собою жодних наслідків.

5.4. Для гравців із порушеннями зору при використанні спеціальної дошки та шахів вважається, що гравець зробив хід, якщо він встановив будь-яку фігуру в інший отвір та відняв від неї руку, та у випадку взяття – фігури, які побито, вилучені з дошки та переключив годинник.

5.5. Переключати годинник після зробленого ходу при грі з учасниками, що мають порушення зору, дозволяється лише за умови, що хід зроблено та проголошено.

5.6. При грі учасників, що мають порушеннями зору оголошення ходу є обов'язковим під час всієї партії, в тому числі під час цейтнотної зони.

5.7. Для гравців із порушеннями зору використовуються звичайні або спеціально сконструйовані годинники. Спеціальні годинники мають такі особливості:

5.7.1. Циферблат обладнаний прикріпленими стрілками, кожні п'ять хвилин марковані однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками. У випадку використання електронних годинників вони можуть відтворювати звукові сигнали, що попереджають про певний залишок часу.

5.7.2. Прапорець можна легко відчувати на дотик. Слід взяти до уваги, що прапорець змонтований таким чином, щоб гравець мав можливість відчувати на дотик хвилину стрілку останні п'ять хвилин повної години.

5.7.3. Учасники повинні мати змогу навпомацки визначати чергу ходу за положенням клавіш або перемикачів годинника. Це стосується також і звичайних годинників, що використовуються в змаганнях з гравцями, що мають порушення зору. У випадку неможливості використання годинників, які дозволяють навпомацки визначати чергу ходу, учасник має змогу у будь-який час звернутись до суддів або асистентів з запитанням про чергу ходу та при своїй черзі ходу – про залишок часу. При цьому, якщо під час присутності судді виявиться, що гравець натиснув на перемикач годинника, проте з певних причин перемикання не відбулося (годинник справний, але учасник не чітко натиснув, або недостатньо сильно), суддя має озвучити те, що перемикання не відбулося, та запропонувати учаснику повторно натиснути перемикач годинника.

5.8. Гравець із порушеннями зору може записувати хід партії по Брайлю, звичайним письмом або за допомогою асистента на бланк або інший паперовий носій, дозволений головним суддею змагань. Використання диктофона або будь-яких цифрових носіїв для запису ходів протягом партії також дозволяється.

5.9. Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до увімкнення годинника партнера. Суддя може застосовувати дисциплінарні санкції до учасника, якщо він неодноразово робить помилку в оголошенні ходу і не виправляє цю помилку до увімкнення годинника партнера.

5.10. У випадку порушення Правил в партіях суперниками гравців, що мають порушення зору, суддя може втручатися в партію, накладати на порушника дисциплінарні санкції.

5.11. Гравці із порушеннями зору, слуху та/або мовлення та УОРА, які потребують асистента, мають право користуватися послугами асистента, який зазначений в заявці або анкеті учасника під час проходження ним мандатної комісії або асистента, що призначений на окрему партію. Гравець потребує асистента, якщо не може фізично записувати партію та / або оголошувати ходи (для спортсменів з порушеннями зору) внаслідок :

- 1) втрати зору та неосвоєнням шрифту Брайля, так як для цього має пройти навчання ;
- 2) супутніх захворювань (має декілька порушень, наприклад, зору та слуху) ;
- 3) фізичних порушень, які не дозволяють вести запис партії ані письмом ані за допомогою диктофона (наприклад , спортсмен немає пальців, рук)

Спортсмен , який потребує асистента , повинен заздалегідь подбати про його наявність та узгодити це питання з організаторами змагань. Асистент має бути узгодженим з головною суддівською колегією (має бути відповідна заява на ім'я головного судді) та може виконувати будь-які або всі наступні обов'язки, які попередньо узгоджені з головною суддівською колегією, якщо сам гравець фізично не може виконувати ці обов'язки:

5.11.1. Оголошувати ходи одного або обох гравців.

5.11.2. Вести запис партії гравця з порушеннями зору, слуху, з УОРА та перемикати за нього годинник, робити ходи вказаною гравцем фігурою на вказане ним поле та перемикати за нього годинник. Якщо асистент веде запис та перемикає годинник, або гравець перемикає годинник самостійно, він може це зробити лише після того, як асистент запише хід.

5.11.3. Інформувати гравця з порушеннями зору (тільки на його вимогу) про черговість ходу, кількість зроблених ходів та при його черзі ходу – про час, витрачений обома гравцями. Інформувати гравця з УОРА про кількість зроблених ходів.

5.11.4. При грі з учасниками, що мають порушення зору, робити заяву у випадках, коли час гри суперника вичерпано, а також коли його суперник порушує правила та інформувати про це суддів.

5.11.5. На вимогу гравця робити заяви до суддів, головного судді від імені гравця.

5.11.6. Перекладати за необхідності мовою жестів та зворотно заяви учасників та рішення суддів (для гравців з порушеннями слуху та/або мовлення , які мають супутні захворювання та потребують асистента).

5.12. Учасник з порушеннями зору має право у будь-який момент при своєму ході звернутися до асистента з питанням про час, який витрачений обома сторонами на гру. Асистент зобов'язаний попереджати учасника з порушеннями зору про те, що настає цейтнот. Цейтнотна зона на механічних годинниках для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

5.13. У випадку використання електронних годинників і контролю з додаванням часу за зроблений хід, асистент зобов'язаний попередити учасника з порушеннями зору у момент, коли вперше виникає така ситуація: для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

За відсутності асистента, узгодженого на дану партію, учасника з вадами зору про настання цейтнотної зони зобов'язаний попередити суддя.

5.14. При грі спортсменів з порушеннями зору , якщо один з них має супутнє захворювання, наприклад, порушення слуху та/або мовлення та не має асистента, для оголошення ходів використовуються умовні знаки, заздалегідь узгоджені з головним суддею змагань та суперником, наприклад доторкання до руки суперника одразу після здійснення ходу до увімкнення годинника суперника.

5.15. При грі спортсменів з порушеннями слуху та/або мовлення, якщо один з них має додаткове супутнє захворювання, наприклад, порушення зору — по-перше, цьому спортсмену дозволяється використовувати для гри спеціальні дошки та шахи спеціальної конструкції, що дозволяє гравцям навпомацки визначати «кольори» полів та фігур; по-друге, суперник цього спортсмена забов'язується умовним знаком, наприклад, дотиком до руки опонента (узгоджується між гравцями та головним суддею) - повідомляти про свій зроблений хід.

5.16. Під час гри спортсменів з порушеннями слуху та/або мовлення — слухові апарати мають бути зняті.

5.17. Спортсмени з УОРА класифікації - спортсмени - "візочники" - "прикуті" до візка — мають право виступати у класифікації - ДЦП важкого, середнього та легкого ступеня, вроджені або отримані внаслідок травм деформації опорно-рухового апарату (руки, ноги, пальців, хребта... їх скорочення, будь-яка зміна , ампутація, що призвело до інвалідності) у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шахів (ІРСА).

5.18. В офіційних змаганнях учасників з порушеннями зору, слуху та/або мовлення, ураженнями опорно-рухового апарату рекомендується не менше одного судді на 2 пари гравців.

6. Проведення командних змагань та матчів

6.1. Командні змагання – змагання між командами, які складаються з декількох гравців. Кількісний склад команди визначається положенням про проведення змагань.

6.2. Розташування учасників за дошками повинно бути визначено до початку змагань і вказано у заявці. Після початку першого туру жодні зміни в заявці не дозволяються (якщо інше не передбачено положенням про змагання або регламентом) . Якщо в заявці не вказано, хто з учасників на якій дошці грає, розташування учасників за дошками визначається по першому туру. Учасник команди зустрічається з учасником іншої команди, що виступає на тій же дошці.

6.3. Колір шахів для учасників командних змагань встановлюється на першій дошці. Якщо учасник, що виступає на першій дошці, у відповідності з жеребкуванням грає білими, то інші учасники його команди на непарних дошках також грають білими, а на парних – чорними.

6.4. Положенням про змагання може бути передбачена наявність у складах команд запасних гравців. В цьому випадку в заявці повинен бути окремо вказаний основний склад, зі вказівкою номера дошки, на якій буде виступати гравець, і запасний склад. Учасники основного складу можуть грати тільки на тій дошці, на якій вони заявлені. Учасники запасного складу можуть грати на будь-якій дошці замість основного учасника. У цьому випадку капітан команди повинен не пізніше ніж за 10 хвилин до початку туру подати до суддівської колегії заявку зі складом на даний тур. Якщо така заявка не подана, команда виступає в основному складі.

6.5. В окремих змаганнях, в яких розташування за дошками може змінюватись перед початком кожного туру, подається поіменна заявка по дошках за 10 хвилин до початку чергового туру. Якщо заявку не подано, то діє заявка попереднього туру.

6.6. Якщо учасник почав партію або зіграв її повністю за дошкою, на якій не мав права виступати, то партія в залік не приймається і на цій дошці команді зараховується поразка.

6.7. Визначення результатів змагань.

6.7.1. Результат матчу між двома командами визначається за сумою очок, набраних усіма учасниками команди. За перемогу в матчі команда одержує – 2 очко, за нічию – 1 очко, за поразку – 0 очок.

6.7.2. Місця, зайняті командами в турнірі, визначаються за сумою очок, набраних командами в усіх матчах. У випадку рівності очок місця команд визначаються за наступними додатковими критеріями:

6.7.2.1. Результат особистої зустрічі між двома командами;

6.7.2.2. Більша сума очок, набраних всіма учасниками команди в усіх партіях;

6.7.2.3. Більша кількість виграних матчів;

- 6.7.2.4. Коефіцієнт команди (залежно від системи проведення);
- 6.7.2.5. Менша сума місць, зайнятих усіма учасниками команди на своїх дошках.
- 6.7.2.6. Кращий результат на першій, другій, і т.д. дошках.
- 6.8. Організація, що виставляє команду, призначає капітана (представника), що веде переговори зі суддями з усіх питань, що виникають у ході змагань. Тільки капітан (представник) команди може подавати протести до суддівської колегії.
- 6.9. Матчі проводяться між двома учасниками чи командами. Особисті матчі можуть проводитися: на більшість очок з певної кількості партій; до певної кількості очок або до певної кількості перемог. Може допускатися нічийний результат матчу. Регламентом можуть бути встановлені інші критерії для визначення переможців матчу. Матчі, у тому числі командні, проводяться або як зустріч двох суперників (колективів), або складають елементи турніру.

7. Проведення змагань за швейцарською системою

Кількість турів змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, суддя перед кожним туром проводить жеребкування. При проведенні жеребкування суддя повинен керуватися наступними основними принципами:

- 7.1. Гравці не можуть зустрічатися між собою більш одного разу.
- 7.2. Перед проведенням жеребкування гравці розподіляються на очкові групи, тобто у групі гравці мають однакову кількість очок. Підбір пари для кожного гравця проводиться в своїй очковій групі, а якщо це неможливо, то в найближчій до неї.
- 7.3. Колір шахів повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими і чорними, не повинна різнитися більш, ніж на одну (при парній кількості турів на дві). Гра одним кольором більше двох партій підряд допускається лише у виняткових випадках.
- 7.4. При зустрічах учасників, у яких різна кількість очок, тому, хто має більшу кількість, фіксується «спуск», тому, хто має меншу – «підйом». Один спуск і один підйом компенсуються.

7.5. Вимушені спуски і підйоми не враховуються. Спуск вважається вимушеним у тому випадку, коли гравець не міг грати ні з ким у своїй очковій групі (або він єдиний учасник цієї очкової групи, або з іншими її учасниками він вже грав), а також не міг піднятися у вищу очкову групу. Аналогічно, підйом вважається вимушеним, якщо гравець не міг зустрічатися ні з ким як у своїй очковій групі, так і в нижчій.

7.6. Якщо в турнірі бере участь непарна кількість гравців, то в кожному турі один з учасників останньої очкової групи одержує «плюс». Один і той же учасник не може одержувати «плюс» більше одного разу за турнір.

7.7. Утворення пар всередині очкової групи, а також визначення кольору при рівних умовах проводиться жеребкуванням.

7.8. Можливі такі системи утворення пар, при яких жеребкування проводиться тільки перед першим туром, а подальше складання пар проводиться із використанням додаткових критеріїв.

7.9.5. Якщо класифікація здійснюється без врахування рейтингів, то перед першим туром проводиться жеребкування всіх учасників. Порядковий номер закріплюється за учасником до кінця змагання. У цьому випадку в першому турі учасники зустрічаються у такому порядку № 1 з № 2, № 3 з № 4 і так далі. Учасники, які отримали непарні номери, грають білими.

7.9.6. Перед другим туром учасники розділяються на очкові групи, а всередині очкових груп розташовуються на підставі своїх порядкових номерів першого туру. При цьому в усіх непарних турах учасники класифікуються у порядку зростання порядкових номерів, тобто вище учасник з меншим порядковим номером, а у парних турах в порядку зменшення номерів.

7.9.7. Починаючи з третього туру жеребкування здійснюється наступним чином:

7.9.7.1. Спочатку учасники розділяються на очкові групи та розташовуються у порядку зменшення кількості очок;

7.9.7.2. У своїх очкових групах учасники класифікуються в порядку зменшення кількості повного коефіцієнта Бухгольца, тобто суми очок усіх суперників;

7.9.7.3. У випадку рівності повного коефіцієнта Бухгольца наступним критерієм класифікації є медіанний коефіцієнт Бухгольца.

7.9.7.4. Учасники, які мають рівні показники медіанного коефіцієнта Бухгольца класифікуються на підставі порядкового номера згідно жереба першого туру.

7.9.8. Утворення пар.

Утворення пар починається з верхньої очкової групи.

7.9.8.1. Якщо кількість учасників у групі непарна, то перший учасник опускається в наступну очкову групу і зустрічається з останнім учасником цієї групи. Якщо ці учасники вже зустрічалися між собою, то суперником учасника з верхньої очкової групи стає передостанній учасник нижньої групи, після цього третій з кінця і так далі. Якщо перший учасник верхньої групи грав з усіма учасниками нижньої групи, то в нижню групу опускається другий учасник верхньої групи і так далі. Якщо для жодного з учасників очкової групи неможливо підібрати суперника в наступній очковій групі, то перший за класифікацією учасник опускається через групу, і процедура підбору суперника повторюється. Після того, як визначено учасника, який опускається в нижчу очкову групу та знайдено суперника для нього, в групі залишається парна кількість учасників. Після цього відбувається утворення пар як для очкової групи з парною кількістю учасників.

7.9.8.2. Для групи з парною кількістю учасників утворення пар здійснюється наступним чином. Групи розділяються на дві рівні половини. Перший з верхньої половини грає з першим з нижньої половини. Якщо вони вже грали між собою, то перший з верхньої половини грає з другим з нижньої половини і так далі. Якщо ж перший учасник з верхньої половини грав зі всіма учасниками нижньої половини, то він повинен грати з останнім учасником верхньої половини, якщо вже грали з передостаннім і так далі. Коли суперник для першого учасника очкової групи знайдений, ці два учасника виводяться з списку групи і процедура пошуку суперника повторюється в тому ж порядку для першого з учасників, що залишалися в очковій групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишалися, немає суперника в своїй групі, то остання з

утворених пар розбивається, її учасники повертаються у групу, і для першого учасника підбирається інший суперник. При необхідності може бути розбита не одна, а декілька уже утворених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар, що розбиваються, була мінімальною.

7.9.9. Так здійснюється утворення пар для учасників, що мають 50% очок та більше.

7.9.10. Для учасників, що мають менше 50% очок.

Жеребкування проводиться у зворотному порядку, тобто спочатку підбирається суперник для останнього учасника групи, якщо хтось з учасників цієї групи повинен піднятися у вищу групу, то перевага віддається останньому учаснику цієї групи. Відповідно, переважне право на спуск має перший учасник цієї очкової групи. При парній кількості учасників в очковій групі суперником нижнього учасника повинен стати останній учасник верхньої половини групи. Якщо учасники вже грали між собою – передостанній і так далі, до першого учасника верхньої половини групи, після цього перший з нижньої половини, другий і так далі.

7.9.11. При визначенні учасника, що повинен опуститися у нижню групу, перевагу має той учасник, що раніше вже піднімався. Якщо таких учасників декілька, перевага віддається тому з учасників, що піднімався раніше. Якщо два або більше учасники піднімалися в одному і тому ж турі, то переважне право на спуск має той з учасників, що за класифікацією знаходиться нижче для очкових груп 50% та більше, і, відповідно, вище для очкових груп менше 50% очок. Таким же чином визначається учасник, що повинен піднятися у вищу групу.

7.9.12. При утворенні пар слід прагнути до того, щоб всередині кожної з очкових груп була утворена максимально можлива кількість пар.

7.9.13. Утворення пар здійснюється, як правило, без урахування кольору. Однак якщо виявляється, що при утворенні пари один з учасників повинен грати третю партію підряд одним і тим же кольором, то така пара розбивається і пошук суперника триває у відповідності з викладеними вище принципами. Але якщо при цьому не вдається досягти утворення максимально можливої кількості пар

всередині однієї очкової групи, то сліду допустити гру втретє поспіль одним і тим же кольором.

7.9.14. Визначення кольору.

Після утворення пар колір шахів повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими та чорними, не повинна відрізнятися більше, ніж на одну.

Визначення кольору здійснюється наступним чином:

7.9.14.1. Білими грає той з учасників, який у попередніх турах зіграв меншу кількість партій білими.

7.9.14.2. Якщо ця кількість однакова, то білими грає той з учасників, який останню партію грав чорними.

7.9.14.3. Якщо цей показник виявляється однаковим, то порівнюється колір у партіях передостаннього туру і так далі, аж до першого туру.

7.9.14.4. Якщо колір, яким грали учасники, співпадає в усіх турах, то перевага у чергуванні кольору надається тому учаснику, що знаходиться вище у класифікації.

8. Медійні права, кінозйомка, фотографування

8.1. Медійні права, включаючи права на фото, відео та кінозйомку, належать організаторам змагань.

8.2. Використання телевізійних камер в ігровому залі може бути дозволено головним суддею за умови, що вони працюють без шуму і не створюють перешкод. Під час гри допускається використання відеокамер без підсвічування, встановлених у місцях для глядачів. Головний суддя повинен турбуватися, щоб гравцям не заважала присутність телевізійних, відео або фотокамер.

8.3. Фотографування в ігровому залі дозволяється тільки з дозволу головного судді. Дозвіл на фотографування зі спалахом обмежується першими п'ятьма хвилинами після початку туру, якщо головний суддя не прийме інше рішення.

9. Права та обов'язки учасників

9.1. Учасники змагань мають право:

- 9.1.1. Бути інформованими про правила даного змагання.
- 9.1.2. Грати у повній тиші (у спокійній обстановці).
- 9.1.3. Особисто звертатися до судді за будь-яким питанням, що стосується проведення партії.
- 9.1.4. Звертатися особисто, через своїх представників або свого капітана в організаційний комітет.
- 9.1.5. Опротестовувати будь-які рішення або санкції, які вважають несправедливими. При виникненні суперечок під час гри спортсмен має звернутись до судді. У випадку, якщо суперечливе питання не вирішено або не може бути вирішено під час гри, спортсмен або його представник може звернутись письмово до головного судді. Рішення головного судді є обов'язковим до виконання. У випадку незгоди з рішенням головного судді спортсмен може звернутись до апеляційного комітету змагань.
- 9.2. Учасники змагань зобов'язані:
 - 9.2.1. Знати і чітко дотримуватися Правил, регламенту і положення про дане змагання.
 - 9.2.2. Виконувати вимоги суддів.
 - 9.2.3. Дотримуватись етичної поведінки, принципів моралі та чесної гри.
- 9.3. Під час гри учасникам забороняється:
 - 9.3.1. Звертатися до кого-небудь або вести розмови з будь-ким, окрім суддів.
 - 9.3.2. Користуватися іншими шаховими дошками; друкованими, рукописними, електронними чи іншими матеріалами (в тому числі за допомогою аудіопристроїв), якщо інше не передбачено окремим рішенням головної суддівської колегії.
 - 9.3.3. Торкатися до полів дошки або вказувати на них для полегшення розрахунку.
 - 9.3.4. Питати поради або думки про свою партію у будь-кого, висловлювати свою думку щодо незавершених партій.
 - 9.3.5. Аналізувати партії, які ще не завершилися.

9.3.6. Заважати супернику обмірковувати хід, відвертати увагу або турбувати суперника в будь-який спосіб. Це включає, зокрема, безпідставні заяви або порушення правил пропонування нічиєї.

9.3.7. Заважати іншим учасникам або втручатися в хід їх партій.

9.3.8. Аналізувати позиції і партії в турнірній залі.

9.3.9. Залишати ігрову зону без дозволу судді. Ігрова зона включає турнірну залу, вбиральню, місце для паління та інші місця, визначені суддівською колегією.

Гравець, за яким черга ходу, не може залишати турнірну залу без дозволу судді.

9.3.10. Надовго зупинятися біля столиків, за якими грають інші гравці.

9.3.11. Дозволяти собі дії, що заважають нормальному ходу змагань.

9.3.12. Приносити до турнірного приміщення увімкнені мобільні телефони або інші електронні засоби зв'язку. За дзвінок мобільного телефону учасника у турнірній залі під час гри, цьому учаснику має бути зараховано поразку, та/або застосовано інші штрафні санкції, передбачені положенням про змагання або регламентом змагання.

9.3.13. Розміщувати на ігрових столах сторонні предмети.

9.4. Учасники змагань не повинні допускати дії, що дискредитують спорт і звання спортсмена.

9.5. Учасники, що завершили свої партії, вважаються глядачами з правами та обов'язками, аналогічними правам та обов'язкам звичайних глядачів.

9.5.1. Глядачі мають право бути присутніми у турнірному приміщенні та спостерігати за грою учасників у спеціально відведеній зоні для глядачів.

9.5.2. Глядачі зобов'язані мати охайний зовнішній вигляд та перебувати в адекватному стані, зберігати тишу, в тому числі вимкнути звук та вібросигнал мобільних телефонів.

9.5.3. Глядачам забороняється вести розмови, привертати увагу голосом, жестами та/або мімікою, перебувати поза зоною, відведеною для глядачів.

9.6. Запис партії, підрахунок кількості ходів та перемикання годинника здійснюється самим учасником. При надзвичайних обставинах, з дозволу судді, запис може вести асистент, якщо сам гравець цього робити не може.

9.7. У випадку виключної необхідності і під власним контролем головний суддя може дозволити учасникам залишати межі ігрової зони, користуватися телефонами чи іншими електронними пристроями, спілкуватися із тренерами чи глядачами.

9.8. Порухенням ігрової етики вважається:

9.8.1. Поправляння фігур під час ходу суперника. Якщо на думку учасника якісь фігури (свої чи суперника) розміщуються на полях нечітко і їх слід поправити, то такі дії слід робити виключно під час свого ходу.

9.8.2. Неохайне ведення партії, коли гравець розміщує фігури на дошці неакуратно – так, що їх необхідно поправляти після його ходів. Фігури на ігровій дошці мають розміщуватися гравцями чітко і акуратно, якомога ближче до середини поля, на якому вони розташовані.

9.8.3. Здійснення стороннього шуму, хитання стільцем чи столом, затуляння огляду ігрового поля, рухи рукою над дошкою під час обмірковування ходу чи інші дії, які відволікають гравця від ведення партії.

9.8.4. Порухення зони особистого комфорту учасника. Зокрема, не дозволяється підходити до інших столиків та гравців за ними ближче ніж на 50 см, а також стояти за спиною суперника під час його ходу.

9.9. За порушення ігрової етики суддя може накладати на учасника дисциплінарні санкції.

9.10. При здійсненні учасником будь-яких порушень суддя може накладати на нього одну з наступних дисциплінарних санкцій. Санкції обираються суддею відповідно до значності порушення:

9.10.1. Оголосити усне зауваження.

9.10.2. Оголосити усне попередження.

9.10.3. Винести письмову догану.

9.10.4. Зарахувати поразку в партії.

9.10.5. Зняти із змагань.

9.11. Особлива увага суддів має звертатися на випадки навмисного порушення правил, проявів шахрайства та нечесної гри. До таких порушень рекомендовано вживати найбільш жорсткі санкції.

10. Суддівська колегія

10.1. Для безпосереднього проведення змагань призначається суддівська колегія у такому складі: головний суддя, головний секретар, заступники головного судді, лінійні судді. До суддівської колегії можуть включатись спеціалісти, що забезпечують технічні питання проведення змагань, асистенти та волонтери. До складу суддівської колегії можуть включатись судді без категорії, якщо це передбачено організацією (організаційним комітетом), що проводить змагання. Лікар входить в склад головної суддівської колегії на правах заступника головного судді.

Додатково у змаганнях серед гравців з порушеннями слуху та/або мовлення рекомендовано передбачати наявність сурдоперекладачів. На змаганнях серед гравців з порушеннями зору та ураженнями опорно-рухового апарату додатково рекомендовано передбачати наявність асистентів.

Кількість лінійних суддів визначається організацією, що проводить змагання.

Рекомендована кількість:

10.1.1. На змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу – 1 суддя на 2 – 3 пари гравців.

10.1.2. На змаганнях районного масштабу і нижче – 1 суддя на 3 – 4 пари гравців.

10.2. На офіційних змаганнях швидкої та блискавичної гри, кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару гравців.

10.3. Головна суддівська колегія складається з головного судді, головного секретаря і заступників головного судді.

10.4. З числа лінійних суддів призначаються, при необхідності: суддя інформатор, старші судді, якщо число лінійних суддів перевищує 5 суддів.

10.5. Суддівська колегія зобов'язана:

10.5.1. Перевірити і затвердити заявки на усіх учасників.

- 10.5.2. Скласти календарний розклад ігор і ознайомити з ним всіх учасників.
- 10.5.3. Перевірити підготовленість місць змагань, обладнання і необхідного інвентарю.
- 10.5.4. Провести нараду представників (капітанів) команд з організаційних питань.
- 10.5.5. Підготувати та провести жеребкування учасників.
- 10.5.6. Після закінчення змагань підвести підсумки та затвердити результати.
- 10.5.7. Заповнити відповідні довідки на усіх учасників, які виконали класифікаційні нормативи.
- 10.6. Головний суддя повинен мати категорію відповідно до рангу змагань (національний арбітр, суддя 1 категорії, суддя 2 категорії) та достатній досвід у суддівстві змагань.
- 10.7. Головний суддя повинен діяти в інтересах найкращого проведення змагань, забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку та слідкувати за тим, щоб гравцям не заважали.
- 10.8. Головний суддя зобов'язаний:
 - 10.8.1. Здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань.
 - 10.8.2. Керувати роботою технічного персоналу та суддів.
 - 10.8.3. Скласти технічний регламент змагань, та ознайомити з ним всіх учасників, в якому обов'язково повинні міститися наступні відомості:
 - 10.8.3.1. Місце і терміни проведення змагань;
 - 10.8.3.2. Система проведення змагань;
 - 10.8.3.3. Контроль часу на обмірковування;
 - 10.8.3.4. Розподіл місць при рівності очок;
 - 10.8.3.5. Нагородження переможців;
 - 10.8.3.6. Кількість місць, що виходять в змагання більш високого рівня, якщо змагання є відбірковими.
 - 10.8.4. Забезпечити, щоб апеляційний комітет був обраний до початку першого туру.
 - 10.8.4.1. Апеляційний комітет повинен бути призначений або обраний до початку першого туру. Він повинен складатися з голови, двох членів та не менш

як двох резервних членів. При можливості голова комітету, його дійсні та резервні члени повинні представляти різні осередки федерації. Судді, які обслуговують змагання, не можуть бути членами апеляційного комітету.

10.8.4.2. Якщо голова або один із членів апеляційного комітету може мати особистий інтерес у питанні, що розглядається, він повинен бути замінений одним із резервних членів.

10.8.4.3. Гравець може оскаржити будь-яке рішення головного судді або одного з його помічників за умови, що апеляція подається в письмовій формі не пізніше заздалегідь визначеного терміну. (Рішення апеляційного комітету є остаточними. / Головний суддя змагань повинен враховувати рішення апеляційного комітету і корегувати своє остаточне рішення в залежності від рішення комітету.)

10.8.5. Проводити засідання колегії суддів.

10.8.6. Після закінченні змагання подати в організацію, що проводила змагання письмовий звіт про хід змагань із відповідними документами, у строки, встановлені законодавством. Одночасно він повинен надіслати таблицю та інші документи, потрібні для обрахунку рейтингу, в технічну комісію федерації шашок України (за узгодженням з ФШУ).

10.9. Головний суддя має право:

10.9.1. Скасувати змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним або наявна причина, що унеможлиблює проведення чи продовження проведення змагань.

10.9.2. Влаштувати тимчасову перерву протягом змагань за наявності будь-яких причин, що заважають їх нормальному проведенню.

10.9.3. Робити у період змагань переміщення суддів.

10.9.4. Відстороняти від суддівства арбітрів, що не виконують свої обов'язки.

10.9.5. Стежити за дотриманням дисципліни та карати порушників.

10.9.6. Забороняти присутність тих представників та глядачів у турнірному залі, що порушують дисципліну, допускають суперечки та грубощі у спілкуванні з

суддями, подають необґрунтовані протести, перешкоджають нормальному перебігу змагань.

10.9.7. В разі необхідності виконувати обов'язки заступника головного судді, судді-інформатора, старшого судді, суддів.

10.10. Головний секретар колегії суддів повністю відповідає за всю документацію змагань.

10.11. Заступник головного судді має право:

10.11.1. Призначати суддів на окремі зустрічі.

10.11.2. Стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників;

10.11.3. У відсутність головного судді вирішує негайні поточні питання.

10.11.4. В разі необхідності виконувати обов'язки судді-інформатора, старшого судді, суддів.

10.12. Суддя-інформатор зобов'язаний

10.12.1. Готувати інформацію для учасників.

10.12.2. Готувати інформацію для засобів масової інформації.

10.12.3. Забезпечувати друкування записів партій для учасників та іншої документації.

10.12.4. Після турніру готує звіт про турнір для преси.

10.13. Старші судді та судді здійснюють безпосереднє суддівство і фіксують результати окремих зустрічей. При цьому один суддя судить не більш чотирьох пар (партій).

10.14. Судді не втручаються у гру, за винятком випадків, які вказані у Правилах.

Підрахунок кількості ходів або повторень при фіксуванні нічиєї у окремій партії здійснюють тільки учасники цієї партії згідно запису в бланках (за виключенням випадків, передбачених правилами). У випадках, коли запис партії не ведеться згідно Правил, підрахунок здійснюється учасниками цієї партії вголос і чітко вимовляючи кількість ходів або повторень у присутності судді.

Відповідальність за підрахунок ходів і знання відповідних пунктів Правил несуть самі учасники.