

**КОМИССИЯ АРБИТРОВ ФИДЕ**



**РУКОВОДСТВО ДЛЯ АРБИТРОВ  
2014**

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ**

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

## Приветствие Президента ФИДЕ

Дорогие друзья,

Позвольте мне поздравить Вас с публикацией Руководства для арбитров.

Я отдаю себе отчет в огромном объеме работы, вложенной в подготовку этого важного Руководства, которое включает в себя все необходимые документы, которыми должны руководствоваться арбитры. Эта работа проделана отличной и самой опытной командой экспертов в этой области во главе с динамичным и эффективным Председателем Комиссии Арбитров Т. Николопулосом и включающей в себя, в частности, таких известных личностей, как Г. Гийссен, Ф. Дапиран, В. Штубенфол, Д. Де Риддер, А. Вардапетян.

Я уверен, что это Руководство будет способствовать работе каждого арбитра, облегчать и обогащать его навыки, для того чтобы выполнять обязанности арбитра наилучшим образом.

Ежедневная работа Комиссии и блестящая организация семинаров и веб-семинаров существенно увеличила количество и качество шахматных арбитров во всем мире, в том числе в новых федерациях.

Я поддерживаю и приветствую работу и будущие планы Комиссии Арбитров и желаю всем её членам и всем арбитрам в мире успехов и хорошего руководства игроками в турнирах ФИДЕ во всех наших 181 членах федерации!

Мы одна семья

Кирсан Илюмжинов

Президент

Москва, 7 июля 2014 г.

## Введение

Дорогие друзья,

Комиссия Арбитров ФИДЕ имеет честь опубликовать Руководство для Арбитров 2014 г.

Это руководство является коллективной работой, в которой участвовали, написав отдельные его части, несколько самых опытных арбитров, таких как Герт Гийссен, Вернер Штубенфол, Ашот Вардапетян, Франка Дапиран, Дирк Де Риддер и Такис Николопулос.

Приношу огромную благодарность Марио Хелду за его прекрасную работу о швейцарской системе, которую мы включили в Руководство, а также таким арбитрам, как Стюарт Рубен, Ратинам Анатарам и Арилд Римстад, которые также внесли вклад в эту работу своими предложениями.

Руководство включает в себя Правила игры в шахматы с необходимыми комментариями, Турнирные правила, описание швейцарской системы и правил жеребьёвки с примерами жеребьёвки турнира, Положение о званиях с примером расчета норм, Положение о рейтинге с примером расчета рейтингов, Положение о званиях арбитров и т.д.

Мы надеемся, что это Руководство будет очень полезным инструментом для арбитров во всем мире и будет оказывать им большую помощь в выполнении своих обязанностей наилучшим образом.

Руководство будет обновляться каждый раз, когда это необходимо, для того, чтобы включить все изменения в Правилах и Положениях ФИДЕ.

Мы приглашаем Вас посылать свои замечания, мнения и предложения в Комиссию Арбитров ФИДЕ.

Ваша помощь в наших усилиях будет очень полезна.

Афины, 30 июня 2014 г.  
Такис Николопулос  
Председатель  
Комиссии Арбитров ФИДЕ

## СОДЕРЖАНИЕ

Краткая история Правил игры в шахматы .....	7
<b>Е01. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ .....</b>	<b>9</b>
ВВЕДЕНИЕ .....	9
ПРЕДИСЛОВИЕ .....	9
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ .....</b>	<b>9</b>
Статья 1: Характер и цель игры в шахматы .....	9
Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске .....	10
Статья 3: Ходы фигур .....	11
Статья 4: Выполнение ходов .....	15
Статья 5: Завершение партии .....	17
<b>ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ .....</b>	<b>18</b>
Статья 6: Шахматные часы .....	18
Статья 7: Нарушения .....	22
Статья 8: Запись ходов .....	23
Статья 9: Ничья .....	25
Статья 10: Очки .....	27
Статья 11: Поведение игроков .....	27
Статья 12: Роль арбитра .....	29
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>31</b>
Приложение А. Быстрая игра .....	31
Приложение В. Блиц .....	32
Приложение С. Алгебраическая нотация .....	33
Приложение D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением .....	35
Приложение Е. Отложенные партии .....	37
Приложение F. Правила игры в шахматы 960 .....	38
Приложение G. Быстрая игра перед окончанием партии .....	40
<b>СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ .....</b>	<b>42</b>
<b>ВИДЫ ТУРНИРОВ .....</b>	<b>46</b>
1. Круговая система .....	46
2. Швейцарская система .....	46
3. Схевенингенская система .....	51
4. Система Скалицкой .....	51
5. Другие системы .....	51
6. Компьютерные программы, одобренные ФИДЕ .....	52
7. Руководство по проверке компьютерной жеребьевки .....	52
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ: Правила голландской швейцарской системы .....</b>	<b>53</b>
<b>С.04 ПРАВИЛА ФИДЕ ДЛЯ ТУРНИРОВ ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ .....</b>	<b>54</b>
С.04.1 Основные правила для турниров по швейцарской системе .....	54
С.04.2 Общая трактовка правил для турниров по швейцарской системе .....	55
А. Системы жеребьевки .....	55
В. Стартовый список .....	56
С. Включение опоздавших игроков .....	56
D. Жеребьевка, цвет фигур и опубликование правил .....	57
С.04.3 Швейцарские системы, официально признанные ФИДЕ .....	58
С.04.3.1 Голландская система .....	58
А. Вводные замечания и определения .....	58

В. Критерии жеребьёвки .....	65
С. Процедуры жеребьёвки .....	67
D. Процедуры перестановки и обмена.....	78
E. Правило распределения цвета .....	84
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ: Жеребьёвка пятитурового турнира по швейцарской голландской системе</b> ... 86	
ПРЕДИСЛОВИЕ .....	86
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА.....	87
ПОДГОТОВКА ПЕРВОГО ТУРА.....	89
ВТОРОЙ ТУР (ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ИГРЫ, ПЕРЕСТАНОВКИ, СПУСКИ И ПОДЪЁМЫ).....	91
ТРЕТИЙ ТУР (ОБМЕНЫ) .....	99
ЧЕТВЁРТЫЙ ТУР (СЛАБЫЕ КРИТЕРИИ ЖЕРЕБЬЁВКИ).....	101
ПЯТЫЙ ТУР (ОТКАТ).....	104
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.....	108
<b>В.02. ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ.....</b>	<b>109</b>
Статья 0: Введение .....	109
Статья 1: Рейтинг игры .....	109
Статья 2: Применяемые правила .....	110
Статья 3: Продолжительность игры.....	111
Статья 4: Длительность соревнования .....	111
Статья 5: Несыгранные партии .....	111
Статья 6: Состав турнира .....	111
Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ.....	112
Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ .....	113
Статья 9: Порядок отчётности .....	116
Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы.....	116
Статья 11: Требования к Администратору рейтинговой системы ФИДЕ .....	116
Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе.....	116
Статья 13: Включение в рейтинговую систему .....	117
<i>ПРИМЕРЫ РАСЧЁТА РЕЙТИНГА</i> .....	117
<b>СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА.....</b>	<b>119</b>
0. ОБРАБОТКА НЕСЫГРАННЫХ ПАРТИЙ ДЛЯ РАСЧЁТА ТАЙ-БРЕЙКА .....	119
1. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ СОБСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРОКОВ ...	120
2. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ СОБСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КОМАНДЫ ..	120
3. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ СОПЕРНИКОВ.....	121
4. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ РЕЙТИНГИ.....	122
5. ПЛЕЙ-ОФФ (кубковая система).....	122
6. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ТУРНИРОВ РАЗЛИЧНОГО ВИДА .....	123
7. НАГРАЖДЕНИЕ ДЕНЕЖНЫМИ ПРИЗАМИ.....	124
<b>С.05. ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА ФИДЕ .....</b>	<b>127</b>
ПРЕДИСЛОВИЕ .....	127
Статья 1: Общее замечание .....	127
Статья 2: Главный Организатор (ГО) .....	127
Статья 3: Приглашение, регистрация и функции .....	127
Статья 4: Главный Арбитр (ГА).....	129
Статья 5: Жеребьёвка .....	129
Статья 6: Подготовка игрового зала .....	130
Статья 7: Шахматное оборудование .....	131
Статья 8: Игра .....	132

Статья 9: Несыгранные партии .....	132
Статья 10: Штрафы, апелляции .....	133
Статья 11: Телевидение, киносъёмка, фотографирование.....	133
Статья 12: Поведение игроков .....	133
Статья 13: Роль капитана команды в командных турнирах .....	134
Приложение 1. Таблицы Бергера для круговых турниров .....	135
Приложение 2. Таблицы Варма .....	136
Роль арбитров и их обязанности .....	137
Дополнительные турнирные правила для конкретных турниров .....	141
<b>В.01. ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ .....</b>	<b>144</b>
Статья 0: Введение .....	144
Статья 1: Требования для званий, описанных в Статье 0.31.....	145
1.1 Требования к соревнованиям .....	145
1.2 Звания, получаемые на международных чемпионатах .....	146
1.3 Звания, получаемые при достижении рейтинга .....	147
1.4 Звания, получаемые при выполнении нормы .....	147
1.5 Требования для присуждения звания при выполнении нормы.....	150
1.6 Конспект требований к турнирам с нормой для получения звания .....	151
1.7 Конспект требований к количеству соперников .....	151
1.8 Сертификаты турниров с нормой на получение звания .....	161
1.9 Представление отчетов о турнирах с нормой на получение звания.....	161
1.10 Процедура подачи заявки на присвоение званий игрокам .....	162
Статья 2:Формы документов .....	162
Таблица 1.24а ПРЯМЫЕ ЗВАНИЯ.....	164
Таблица 1.24b .....	166
Рекомендация для проверки, соответствует ли результат игрока норме на присвоение звания	168
<b>В.06. ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ .....</b>	<b>171</b>
Статья 1: Введение .....	171
Статья 2: Общие правила для нормы арбитра .....	171
Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA) .....	172
Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA) .....	173
Статья 5: Процедура подачи заявки .....	175
Статья 6: Лицензия арбитра .....	176
Статья 7: Список Форм отчётов и заявок .....	177

## Краткая история Правил игры в шахматы

ФИДЕ была основана в Париже 20 июля 1924 г., и одной из основных её программ была унификация правил игры. Первые официальные Правила игры в шахматы были опубликованы в 1929 г. на французском языке.

Обновленный вариант Правил с поправками Генеральной Ассамблеи ФИДЕ был опубликован (еще раз на французском языке) в 1952 г.

После очередного выпуска в 1966 г. Правил с комментариями, наконец, в 1974 г. Постоянная Комиссия по Правилам опубликовала первое издание на английском языке с новыми интерпретациями и некоторыми поправками. В последующие годы, исходя из опыта соревнований, Постоянная Комиссия по Правилам сделала ещё несколько изменений.

Последние серьёзные изменения были сделаны в 1997 г., когда "более или менее" современные Правила игры в шахматы были разделены на три части: Основные правила игры, Правила соревнований и Приложения.

Первая часть, статьи с первой по пятую, имеет значение для всех людей, играющих в шахматы, а вторая часть, статьи с шестой по четырнадцатую, в основном используется во время шахматных турниров. Третья часть содержит некоторые приложения и руководящие принципы для игры с откладыванием партий.

Начиная с 1997 г., Комиссия по Правилам и Турнирным Регламентам ФИДЕ вносит изменения в Правила игры в шахматы только раз в четыре года, которые вступают в силу с 1 июля года, следующего за годом принятия решения.

Давайте закончим историю предисловиями Правил игры в шахматы 1958 и 1974 гг.

1958 г.

*"ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ. Правила игры в шахматы не могут и не должны регулировать все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, а также они не могут регулировать все вопросы организации соревнований. В большинстве случаев, которые невозможно точно урегулировать с помощью статьи Правил, нужно иметь возможность составить правильное суждение, применяя аналогичные положения для ситуаций подобного характера. Что касается задач арбитров, в большинстве случаев надо предполагать, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютной объективностью. Так как никто не может предвидеть все возможные обстоятельства, слишком подробное регулирование лишит арбитра свободы суждения и может помешать ему найти решение, продиктованное справедливостью и совместимое с обстоятельствами конкретного случая".*

1974 г.

*"РАЗЪЯСНЕНИЯ ФИДЕ. В последние годы Комиссия была более или менее перегружена постоянно растущим числом предложений и вопросов. Это, само по себе, хорошо. Тем не менее, в этих многих вопросах и предложениях существует заметная тенденция внести всё больше и больше уточнений и подробностей в Правила игры в шахматы. Очевидно, что есть намерение получить больше и более подробные инструкции относительно того, "как действовать в таком-то и таком-то случае". Это может быть полезно для арбитра определенного типа, но в то же время может быть серьезной помехой для арбитра другого, как правило, лучшего типа. Комиссия целиком и полностью занимает твердую позицию, что Правила игры в шахматы должны быть по возможности краткими и как можно более чёткими. Комиссия уверена, что незначительные детали должны быть оставлены на усмотрение арбитра. В случае конфликта каждый арбитр должен иметь возможность принять во внимание*

*все факторы данного вопроса и не должен быть связан слишком подробными предписаниями, которые не могут быть применимы в рассматриваемом случае. По мнению Комиссии Правила игры в шахматы должны быть краткими и ясными и оставлять арбитру достаточно возможностей для рассмотрения исключительных или необычных случаев. Комиссия призывает все шахматные федерации принять эту точку зрения, которая соответствует интересам сотен тысяч шахматистов, а также, вообще говоря, и арбитров. Если какая-либо шахматная федерация хочет ввести более подробные правила, она совершенно свободно может это сделать, если:*

- a) такие правила ни в коем случае не противоречат официальным правилам игры ФИДЕ;*
- b) они ограничены территорией соответствующей федерации, и*
- c) они не имеют силу для любого турнира ФИДЕ, проводимого на территории этой федерации".*



# Е01. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАХМАТЫ ФИДЕ

## ВВЕДЕНИЕ

Правила игры в шахматы ФИДЕ распространяются на игру за доской.

Правила игры в шахматы состоят из двух частей:

1. Основные правила игры,
2. Правила соревнований.

Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, который был принят на 84-м Конгрессе ФИДЕ в Таллине (Эстония) и вступил в силу с 1 июля 2014 г.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила игры в шахматы не могут охватить все возможные ситуации, которые могут возникнуть во время игры, и не могут предусматривать решение всех организационных вопросов. В тех случаях, которые невозможно точно урегулировать статьёй Правил, можно принять правильное решение, изучив аналогичные ситуации, рассматриваемые в Правилах. В Правилах предполагается, что арбитры обладают необходимой компетенцией, здравым смыслом и абсолютно объективны. Слишком подробные Правила могут лишить арбитра свободы суждения и таким образом помешать ему найти решение проблемы, продиктованное справедливостью, логикой и конкретными условиями.

ФИДЕ призывает всех шахматистов и шахматные федерации принять эту точку зрения.

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

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

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

*Предисловие к Правилам является одной из самых важных частей. Конечно, Правила не могут охватить все возможные ситуации, возникающие во время игры в шахматы. Иногда ситуация изменяется только в незначительной степени, и только арбитр знает, что случилось. Поэтому необходимо, чтобы арбитр имел право принимать собственные решения и разрешать любой конфликт по-своему.*

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

### Статья 1: Характер и цель игры в шахматы

1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой “шахматной доской”. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные). Говорят, что игрок “может ходить” после того, как “сделан” ход его соперника.

1.2. Целью каждого игрока является поставить короля соперника “под удар” таким образом, чтобы соперник не имел разрешенного Правилами хода. Говорят, что игрок, который достигает этой цели, “поставил мат” королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, подставлять его под удар, а также “забирать” короля соперника. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2 b).

*Иногда ни белые, ни черные не могут поставить мат сопернику. В таком случае партия заканчивается вничью. Самый простой пример, когда на шахматной доске остались только два короля.*

## Статья 2: Начальная позиция фигур на шахматной доске

2.1 Шахматная доска состоит из 64-х (8 x 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого (“белые” поля) и тёмного (“чёрные” поля) цвета.

Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2 В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета (“белые” фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета (“чёрные” фигуры).

Эти фигуры следующие:

Белый король обычно обозначается символом



Белый ферзь обычно обозначается символом



Две белые ладьи обычно обозначаются символом



Два белых слона обычно обозначаются символом



Два белых коня обычно обозначаются символом



Восемь белых пешек обычно обозначаются символом



Чёрный король обычно обозначается символом



Чёрный ферзь обычно обозначается символом



Две чёрные ладьи обычно обозначаются символом



Два чёрных слона обычно обозначаются символом



Два чёрных коня обычно обозначаются символом



Восемь чёрных пешек обычно обозначаются символом



Фигуры Стаунтона



п Ф Кр С К Л

2.3 Начальная позиция фигур на шахматной доске следующая:



2.4 Восемь вертикальных колонок квадратов называются “вертикалями”. Восемь горизонтальных рядов квадратов называются “горизонталями”. Прямая линия из квадратов одного цвета, проходящая от одного края доски до другого, называется “диагональю”.

*Шахматная доска может быть изготовлена из различных материалов, но цвет полей (темные - коричневые или черные и светлые - белые или кремовые) должен четко различаться. Полезно, чтобы она не блестела для исключения отражений и недовольства игроков. Размеры шахматной доски должны соответствовать размерам фигур. (Для получения дополнительной информации см. Руководство ФИДЕ, С.06 Турнирные правила ФИДЕ).*

*Очень важно перед началом игры проверить ориентацию шахматной доски и правильное положение всех фигур. Выполнение этого условия арбитрами поможет избежать многих возможных претензий о перестановке королей и ферзей или коней и слонов во время игры.*

*Иногда возникают разногласия между игроками о расположении коней. Каждый игрок имеет свою собственную привычку относительно этого. Перед началом игры каждый игрок может расположить своих коней так, как ему нравится. Во время игры он может делать это только после того, как сообщит своему сопернику, что собирается поправить их расположение (См. Статью 4.: "Я поправляю").*

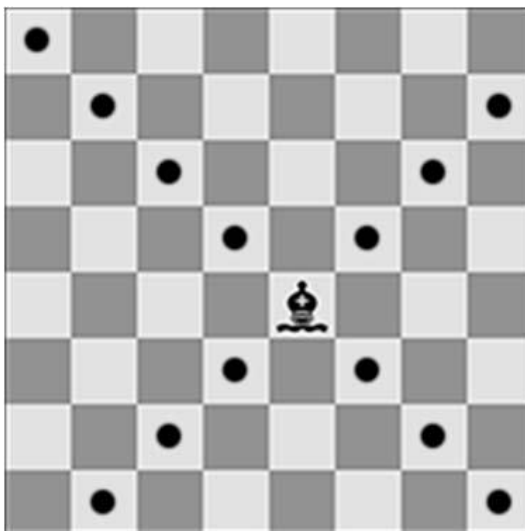
### Статья 3: Ходы фигур

3.1 Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя забирается и снимается с шахматной доски как часть того же самого хода. Говорят, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

Считается, что фигура нападает на поле, даже если она не может пойти на это поле, так как в этом случае король того же цвета останется или окажется под ударом.

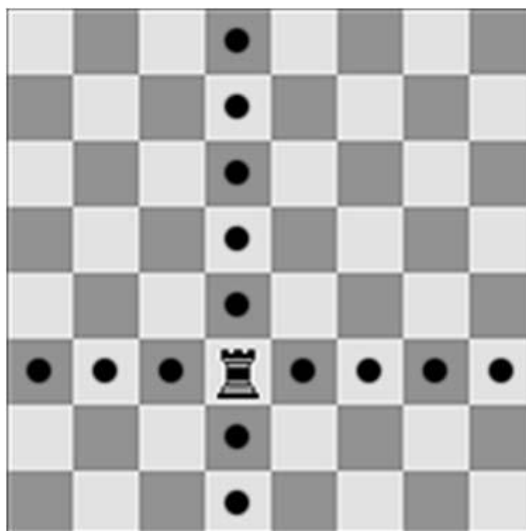
*Даже если фигура защищает собственного короля от шаха, она нападает на все поля, на которые она могла бы пойти, если бы не защищала короля.*

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

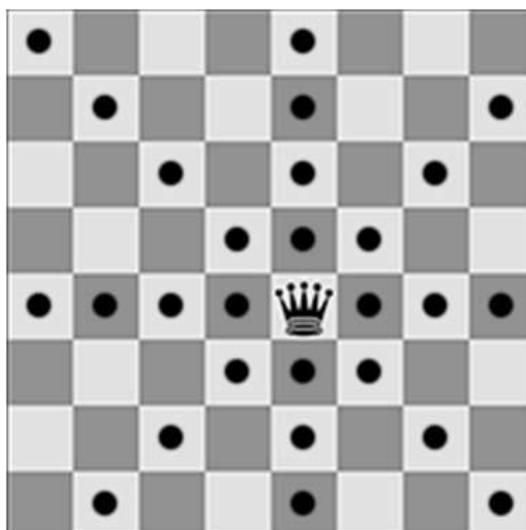


*В начале партии у каждого игрока имеются два слона, один из них ходит по светлым полям, другой по тёмным. Если у игрока обнаруживается два или более слонов на полях одного цвета, это означает, что второй слон появился в результате превращения пешки (см статью 3.7.e), или был сделан неразрешённый ход.*

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

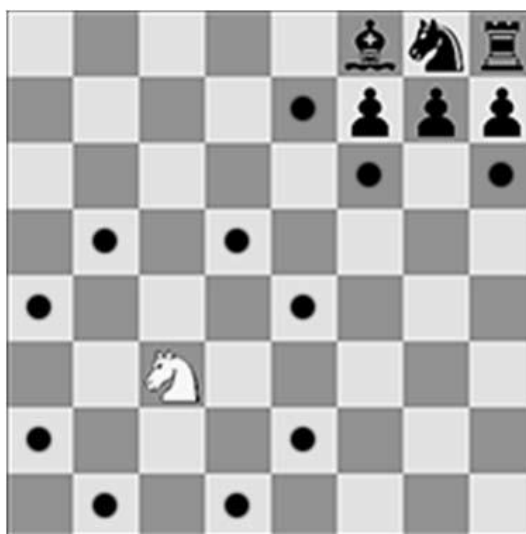


3.4 Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которой он стоит.



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

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

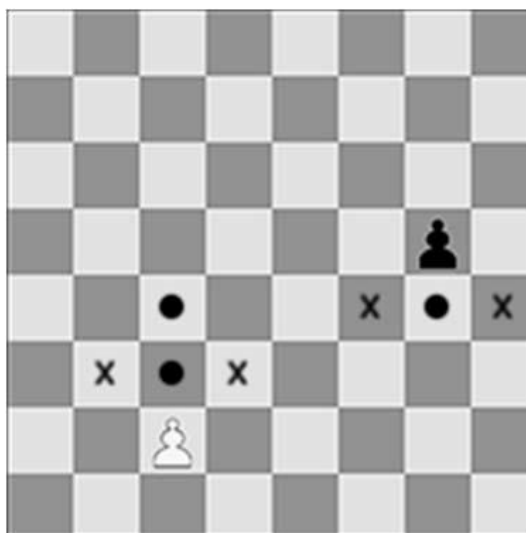


3.7.a. Пешка может пойти вперёд на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или

b. при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7а, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты, или

c. пешка может пойти на занятое фигурой соперника поле, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру.

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

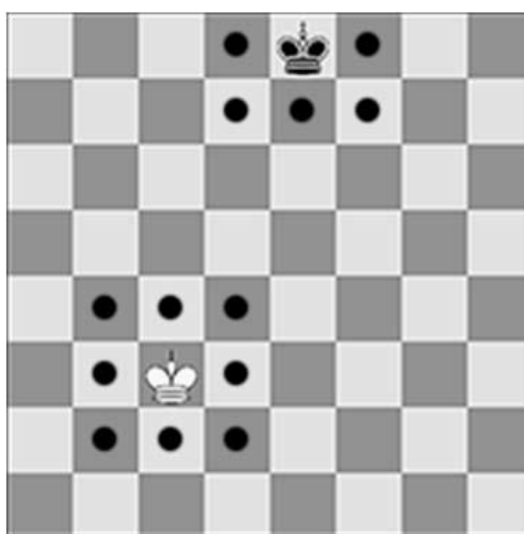


- е. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от начального положения горизонталь, он должен обменять эту пешку в рамках того же самого хода на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на достигнутом пешкой поле, которое называется полем “превращения”. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше. Такая замена пешки на другую фигуру называется “превращением”, и действие новой фигуры начинается сразу же.

*Когда игрок ставит перевернутую (кверху дном) ладью на поле превращения и продолжает игру, эта фигура считается ладьёй, даже если игрок назвал её ферзём или любой другой фигурой.*

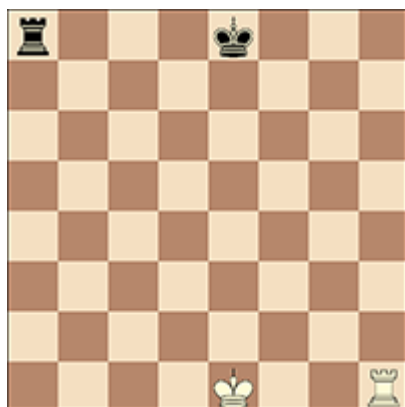
*Установка перевернутой ладьи на поле превращения не считается неразрешённым ходом. Арбитр должен вмешаться и поставить ладью на поле в правильное положение, и он может наказать игрока в соответствии со статьёй 12.9.*

- 3.8 Существует два различных способа делать ход королем: пойти на соседнее поле,

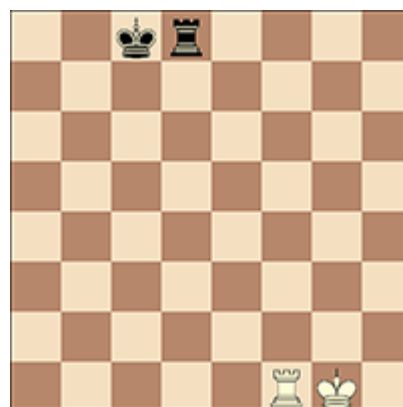


или сделать “рокировку”.

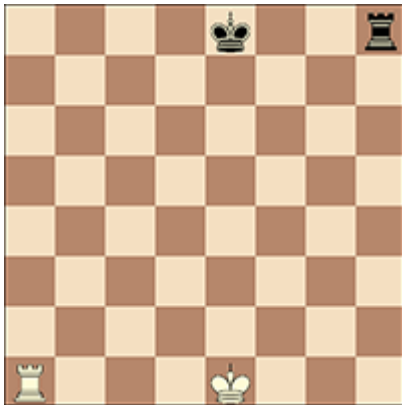
Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой для игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья перемещается на поле, которое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



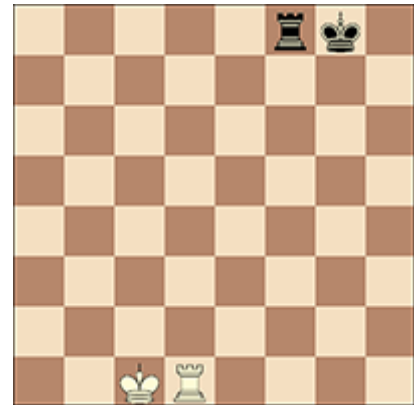
*Перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг*



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



*Перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг*



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

- b. (1) Право на рокировку теряется:
- если король уже делал ход,
  - с той ладьей, которая уже делала ход.
- (2) Рокировка временно невозможна:
- если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной или несколькими фигурами соперника;
  - если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.
- 3.9. Говорят, что король находится “под шахом”, если он атакован одной или несколькими фигурами соперника, даже если такие фигуры не могут двигаться к полю, занимаемому королем, так как в этом случае они оставят под шахом или подставят под шах собственного короля. Ни одна из фигур не может сделать ход, который подставит под шах или оставит под шахом своего короля.
- 3.10 a. Ход считается разрешённым Правилами, когда полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.
- b. Ход считается неразрешённым Правилами, когда он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9.
- c. Положение считается невозможным, если оно не может быть получено любой серией разрешённых Правилами ходов.

## Статья 4: Выполнение ходов

- 4.1. Каждый ход должен выполняться только одной рукой.
- 4.2. Только при своем ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав “я поправляю”).

*Статья 4.2 может использоваться только для корректировки положения смещённых фигур. В случае, если соперник не присутствует за доской и если арбитр присутствует, игрок должен проинформировать арбитра, прежде чем он начнёт поправлять фигуры на шахматной доске.*

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

- a. одной или нескольких своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход разрешён Правилами,
  - b. одной или нескольких фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие её разрешено Правилами,
  - c. одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру соперника своей фигурой или, если это не разрешено Правилами, сделать ход первой тронутой фигурой, которой разрешено ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую разрешено взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что своей фигуры игрок коснулся раньше фигуры соперника.
- 4.4. Если игрок при своём ходе,
- a. коснулся своего короля и ладьи, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход разрешён Правилами;
  - b. намеренно коснулся ладьи, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3 а;
  - c. намереваясь сделать рокировку, коснулся короля, а затем и ладьи, но рокировка с этой ладьёй не разрешена, игрок должен сделать другой, разрешённый ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если у короля нет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;
  - d. превращает пешку, выбор фигуры завершён, когда эта фигура коснулась поля превращения.
- 4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой разрешённый ход.
- 4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами:
- a. не обязательно ставить пешку на поле превращения,
  - b. удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке.
- Если на поле превращения стоит фигура соперника, она должна быть взята.
- 4.7. Если при разрешённом ходе или в качестве части разрешённого хода фигура поставлена на поле, она не может пойти на другое поле на этом ходу.  
Ход считается сделанным в случае:
- a. взятия, когда взятая фигура снята с доски и игрок, поставив свою фигуру на это новое поле, отпустил руку от этой взятой фигуры;
  - b. рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королём. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать какой-либо другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если это разрешено Правилами.  
Если рокировка в эту сторону не разрешена, игрок должен сделать другой разрешённый ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьёй). Если король не имеет разрешённого хода, игрок может сделать любой разрешённый ход;
  - c. превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка удалена с доски.
- 4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснется фигуры с намерением её перемещения или взятия.



4.9. Если игрок не может передвигать фигуры, для выполнения этой операции ему может быть предоставлен помощник, который должен быть одобрен арбитром.

*Если арбитр замечает нарушение Статьи 4, он всегда должен немедленно вмешаться. Он не должен ждать заявления о нарушении от игрока.*

### **Статья 5: Завершение партии**

- 5.1 а. Игрок, который поставил мат королю соперника, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший матовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- б. Игрок, соперник которого заявляет, что он сдается, выигрывает партию. Это немедленно заканчивает игру.

*Игрок может сдать партию различными способами:*

- остановить часы,
- объявить о сдаче партии,
- опрокинуть короля,
- протянуть руку сопернику,
- подписать бланк партии и т.д.

*Все эти возможности могут быть неправильно поняты. Поэтому необходимо прояснять ситуацию.*

*Игрок, который не хочет продолжать игру и прекращает её, не объявив о сдаче или не уведомив арбитра, поступает невежливо. Он может быть оштрафован по усмотрению Комиссии Арбитров за неспортивное поведение.*

- 5.2.а. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет разрешенного хода, а его король не находится под шахом. Говорят, что партия закончилась “патом”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший патовую позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- б. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых Правилами ходов. Говорят, что партия пришла к “ничейной позиции”. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.
- с. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры. Это немедленно заканчивает игру.
- д. Партия может закончиться вничью, если на шахматной доске по крайней мере трижды возникла или возникнет одинаковая позиция (см. Статью 9.2).
- е. Партия может закончиться вничью, если по крайней мере последние 50 последовательных ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры (см. Статью 9.3).

*Лучшим способом закончить игру является запись результата на бланках партий (если они есть) (см. Статью 8) и подпись бланков обоими игроками. Таким образом формируется юридический документ. Но даже и в таком случае может произойти ошибка. Иногда случалось, что оба игрока подписывали бланки с ничейным результатом партии, хотя на самом деле выиграли белые (см. Статью 8.7 о такой ситуации).*

## ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

### Статья 6: Шахматные часы

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

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

“Падение флажка” означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

*Некоторые цифровые часы показывают “-” вместо флажка.*

6.2.a. Во время игры каждый игрок, сделав свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, говорят, что он должен нажать свои часы). Это “завершает” ход. Кроме того, ход считается завершённым, если:

- (1) ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6a, 9.6b и 9.7) или
- (2) игрок сделал свой следующий ход, в случае, если его предыдущий ход не был завершён.

Игрок должен иметь возможность нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку на ход.

*Иногда возникает такая ситуация:*

*Игрок делает ход и, прежде чем он остановил свои часы, его соперник делает ход. В этой ситуации игрок по-прежнему имеет право остановить свои часы и пустить часы соперника.*

*Игра может продолжаться более одного периода. Требования об установленном в каждом периоде количестве ходов и дополнительном времени на каждый ход для каждого периода должны быть указаны заранее. Эти параметры не должны меняться во время турнира.*

b. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Запрещено игрокам держать палец на кнопке или рычаге часов или “нависать” над ними.

*Игрок сдвинул несколько фигур; в этой ситуации соперник держит палец на кнопке часов для того, чтобы не дать игроку нажать свои часы. В соответствии с настоящей Статьей это запрещено.*

c. Игроки должны правильно обращаться с шахматными часами. Запрещается нажимать часы с силой, ускорять их ход, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или ударять по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

d. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут.

e. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой операции он может предложить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Часы игроков с ограниченными возможностями не корректируются.

*Обычно из времени игрока, которому нужен помощник, вычитается 10 минут. В случае игрока с ограниченными возможностями уменьшение времени не проводится.*

6.3 а. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимально установленное число ходов или все ходы в заданный период времени, и/или игрокам может быть выделено дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее.

б. Там, где это возможно, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведённому для следующего периода.

В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает “фиксированное дополнительное время” на каждый ход. Обратный отсчёт основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени.

*1. Накопительный режим (режим Фишера): В этом режиме каждый игрок имеет основное время на обдумывание и получает фиксированное дополнительное время (прибавку) на каждый ход. Это прибавка присоединяется к основному времени на его первый ход до начала игры и сразу же после того, как он завершит каждый из своих последующих ходов. Если игрок завершает свой ход до истечения оставшегося времени этой прибавки, это оставшееся время будет добавлено к основному времени на обдумывание.*

*2. Режим Бронштейна: Основное отличие режима Фишера от режима Бронштейна заключается в управлении дополнительным временем. Если игрок не полностью использует дополнительное время, то в режиме Бронштейна неиспользованная часть дополнительного времени пропадает.*

*3. Режим задержки: Каждый игрок получает основное время на обдумывание. Когда игрок получает право на ход, часы не начинают отсчет в течение определенного периода (прибавки). По истечении этого периода часы начинают обратный отсчёт основного игрового времени.*

6.4. Сразу же после падения флажка необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3 а.

*Это означает, что арбитр (или игрок) должен проверить, совершено ли заданное минимальное количество ходов.*

*Рассмотрим игру с условием 90 минут на 40 ходов и 30 минут до окончания партии.*

*Обычно проверяется, сделано ли обоими игроками 40 ходов, только после падения флажка.*

*Если в цифровых часах используется счетчик нажатий, тогда можно установить, сделано ли 40 ходов до падения флажка. Но если часы не отображают количество нажатий, это очень опасно, так как игрок может ошибиться. Использование цифровой доски также может помочь в определении количества сделанных ходов.*

6.5. Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы.

*В личных соревнованиях шахматные часы, как правило, располагаются справа от*

*игрока, имеющего черные фигуры. Шахматные доски должны быть установлены таким образом, чтобы арбитр мог сразу контролировать по возможности большее количество часов. В случае игрока левши арбитр может пересадить игроков на другую сторону шахматной доски. В командных соревнованиях члены одной команды обычно сидят в одном ряду. Тогда белые и чёрные фигуры располагаются поочерёдно, и часы устанавливаются аналогичным образом. Будьте внимательны! В командных соревнованиях довольно часто случается, что игрок нажимает часы своего соседа.*

6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, имеющего белые фигуры.

*В небольших турнирах все часы пускает арбитр. В турнирах с большим количеством игроков арбитр объявляет о начале тура и заявляет, что включаются часы белых. После этого арбитр обходит игровое помещение, проверяя, что часы белых включены на всех досках.*

6.7а. В положении о соревновании должно быть заранее установлено допустимое время опоздания на игру. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, считается проигравшим партию, если арбитр не решит иначе.

*Началом тура является момент, когда арбитр объявляет об этом. Если время опоздания нулевое, арбитр должен объявить о поражении отсутствующих игроков.*

*Статья 8.d Турнирных Правил ФИДЕ гласит, что для соревнований с более чем 30 участниками в игровом помещении должно быть установлено большое цифровое устройство обратного отсчета времени тура. Для соревнований ФИДЕ с менее чем 30 участниками за пять минут и повторно за одну минуту до начала игры должно быть сделано соответствующее предупреждение.*

b. Если в положении о соревновании установлено определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми, теряет всё время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано другое, или арбитр не решит иначе.

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

*Если время опоздания не нулевое, например 30 минут, и по расписанию тур должен начаться в 15.00, но в действительности был начат в 15.15, то любому игроку, который не пришёл до 15.45, присуждается поражение.*

6.8. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр, или когда какой-либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.

*Флажок считается упавшим тогда, когда это было замечено, или когда об этом было заявлено, а не тогда, когда это физически произошло.*

6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1а, 5.1b, 5.2а, 5.2b, 5.2с. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока, просрочившего время, любой возможной серией разрешённых Правилами ходов.

- 6.10.a. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, устанавливаемого на замененных часах.

*Чтобы иметь возможность установить время на заменённых шахматных часах как можно точнее, желательно периодически проверять часы во время тура, например, каждые 30 минут, и записывать время и количество сделанных ходов.*

*Это может быть особенно полезно при использовании режима с добавлением времени.*

*Если шахматные часы должны быть заменены, желательно отметить эти часы, как дефектные, и держать их отдельно от работающих правильно часов.*

- b. Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен установить правильные показания на часах и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение.

*Перед началом корректировки желательно записать все известные подробные данные обоих часов.*

- 6.11. Если упали оба флажка, и невозможно установить, какой флажок упал первым, то партия:

- a. должна продолжаться, если это произошло в любой период игры, кроме последнего;
- b. заканчивается вничью, если это произошло в период игры, в котором должны быть сделаны все оставшиеся ходы.

*Есть два типа шахматных часов: аналоговые и цифровые. Если используются цифровые часы, всегда ясно, какой флажок упал первым. Проблема может возникнуть только при использовании аналоговых шахматных часов. Поэтому рекомендуется использовать в турнире только один тип шахматных часов.*

- 6.12a. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы.

- b. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки.
- c. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр.
- d. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9.

*Игрок может остановить часы в случаях, когда он чувствует себя нездоровым или вмешательство со стороны своего соперника или зрителей. Посещение туалета не обязательно является обоснованной причиной для остановки часов. В случае если имеются медицинские основания, арбитр может решить иначе.*

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

ходов. Однако игрок не может делать заявление, ссылаясь только на показываемую таким образом информацию.

*Арбитр должен принимать во внимание, что информация, отображаемая таким образом, может быть неправильной.*

## Статья 7: Нарушения

7.1. Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя возможность не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах.

7.2.a. Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть прекращена, и должна быть сыграна новая партия;

*Имейте в виду, что неправильная расстановка фигур обнаруживается во время, а не после игры. При этом не упоминается, кем и как была обнаружена ошибка. Если игра ведется на электронной шахматной доске, может случиться, что компьютер перестанет записывать ходы. В таких случаях оператор должен проинформировать арбитра, что что-то пошло не так, и арбитр обязан проверить, что случилось.*

b. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то партия должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску.

7.3. Если партия была начата с переменной цвета фигур игроков, игра продолжается, если только арбитр не решит иначе.

*В случае если нарушение было обнаружено достаточно рано, например, в течение первых пяти минут, и никаких разменов пешек или фигур не было сделано, то арбитр может решить начать игру сначала с правильными цветами фигур.*

*Арбитр не должен начинать новую игру, если есть вероятность нарушить расписание турнира.*

7.4. Если игрок сдвинет одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени. При необходимости игрок или его соперник должен остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. Арбитр может наказать игрока, сдвинувшего фигуры.

*В этом случае арбитр должен быть очень внимательным. Предположим, что ход игрока А, и идут его часы. В это время игрок Б сдвигает одну из своих фигур (случайно). Неправильно, если при этом игрок А пустит часы игрока Б. Конечно, если в результате действий игрока Б игроку А действительно созданы помехи, он должен остановить свои часы и часы соперника и вызвать арбитра.*

*Эта статья должна применяться очень гибко.*

7.5a. Если во время игры обнаружено, что был сделан неразрешённый Правилами ход, то должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. К ходу, заменяющему неразрешённый ход, применяются Статьи 4.3 и 4.7. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается неразрешённым Правилами. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки.

*Прежде всего, очень важно, что нарушение должно быть обнаружено во время игры. После того, как игроки подписали бланки партии или иным способом стало ясно, что игра окончена, исправления невозможны. Результат партии не меняется. Кроме того, в случае, когда нарушение обнаружено во время игры, важно, чтобы игра была продолжена по возможности той фигурой, которой был сделан неразрешённый ход, или чтобы фигура, которая была взята, была взята другой фигурой.*

- b. После мер, принятых в соответствии со Статьёй 7.4.а, за первый сделанный игроком неразрешённый ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком, неразрешённый ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.
- 7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, должна быть восстановлена позиция до нарушения. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть установлена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.

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

## **Статья 8: Запись ходов**

- 8.1 a. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (Приложение С) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, по возможности ясно и разборчиво. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей в соответствии со Статьёй 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Приложению Е.1а.
- b. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и другой относящейся к делу информации.
- c. Если игрок желает, он может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий.
- d. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом "=".
- e. Если игрок не в состоянии сам вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть допущен арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется.

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

*Разрешается записывать ходы парами (ход соперника и собственный ход), но перед выполнением следующего хода все предшествующие ходы должны быть запи-*

*саны на бланке.*

8.2. Арбитр должен видеть бланк для записи на протяжении всей партии.

*В настоящее время не существует вообще никаких проблем с применением настоящей статьи. В прошлом, когда было разрешено записывать ход до того, как он будет сделан, некоторые игроки имели привычку закрывать следующий ход своей ручкой. Сейчас это происходит только тогда, когда соперник находится в цейтноте и не записывает ходы. Но тем не менее арбитр имеет полное право удалить ручку с бланка партии.*

8.3. Бланки для записи являются собственностью организаторов соревнования.

*Игрок не имеет права забрать оригинал своего бланка партии. По окончании игры он должен передать его арбитру, а у себя сохранить копию бланка (если она имеется)..*

8.4. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд дополнительного времени, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.

8.5.a. Если в соответствии со Статьёй 8.4 ни один из игроков не обязан вести запись, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флага арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя записи арбитра или соперника.

*Довольно часто случается, что во время цейтнота игрок спрашивает арбитра, сколько ходов ему осталось сделать до контроля времени. Арбитр никогда не даёт никакой информации о количестве сделанных ходов, даже после того, как игрок или оба игрока сделали требуемое количество ходов. Арбитр начинает действовать только после падения флага: он останавливает часы и даёт указание игрокам восстановить запись ходов на бланках.*

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

b. Если в соответствии со Статьёй 8.4 только один игрок не обязан вести запись, он должен, как только его флажок упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, который должен вернуть перед выполнением хода.

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

c. Если нет полной записи партии, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или его помощника. Прежде чем начнется восстановление записи, арбитр должен сначала записать возникшую в партии позицию, показания часов, очередность хода и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна.

*Восстановление записи должно происходить после того, как часы обоих игроков были остановлены. Её следует проводить вдали от шахматных досок игроков, так, чтобы не мешать другим игрокам.*



8.6. Если записи партии на бланках не могут быть доведены до хода, показывающего, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если не появятся доказательства, что ходов было сделано или завершено больше.

*Предположим, что требуемое количество ходов до контроля времени - 40. Если можно было установить только 37 ходов, то следующий ход в записи будет 41-ым ходом; если можно было установить только 42 хода, и есть уверенность, что было совершено больше ходов, но точно неизвестно, сколько именно, то следующий ход будет считаться 43-им ходом.*

8.7. По окончании игры оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат партии. Даже если результат партии был указан неправильно, он остается в силе, если арбитр не решит иначе.

*В тот момент, когда арбитр видит, что игра закончена, ему следует поспешить к этой доске и попросить игроков записать результат игры и подписать бланки партии. Арбитр должен немедленно проверить, что на обоих бланках указаны одинаковые результаты.*

## Статья 9: Ничья

9.1.a. В положении о соревновании может быть установлено, что игроки не могут соглашаться на ничью ранее установленного количества ходов или вообще без согласия арбитра.

*Если в соревновании применяется это правило, то в приглашении игроков на турнир до их сведения должно быть доведено установленное количество ходов или отсутствие соглашения на ничью между игроками вообще. Желательно перед началом турнира повторно объявить правила турнира. Имейте в виду, что это правило применяется только для соглашения на ничью. Статьи 9.2, 9.3 и 9.6 остаются в силе на протяжении всей игры.*

b. Однако, если положение о соревновании позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующий порядок:

- (1) Игрок, который желает предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остаётся в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остаётся в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока партия не завершится каким-либо другим путем.
- (2) Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом "=".
- (3) Заявление о ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей.

*Правильная последовательность предложения ничьи такова:*

- 1 . выполнение хода,
- 2 . предложение ничьей,
- 3 . нажатие часов.

*Если игрок отклоняется от этого порядка, предложение остается в силе, но на*

*самом деле оно некорректно. В этом случае арбитр имеет право наказать игрока в соответствии со Статьёй 12.9.*

*Предложение не может быть связано никакими условиями. Некоторые примеры: Игрок заставляет соперника принять предложение в течение 2 минут. В командном соревновании: ничья предлагается при условии, что другая партия в матче должна быть сдана или также закончиться вничью. В обоих случаях предложение ничьей имеет силу, но без приложенного условия.*

*Что касается Статьи 9.1b.(3): Если игрок заявляет о ничьей, соперник имеет возможность договориться о ничьей непосредственно с ним. В этом случае арбитру не нужно проверять правильность заявления. Но будьте осторожны. Если есть ограничение на ничью (например: не допускаются соглашения на ничью ранее 30 ходов, выполненных обоими игроками), и заявление было подано до этого хода (например, после 28 ходов), то заявление должно быть проверено арбитром в любом случае, даже если соперник будет согласен на ничью.*

9.2. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, когда одна и та же позиция, по крайней мере, в третий раз (не обязательно повторением ходов):

- a. может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменён, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или
- b. уже возникла при ходе игрока, требующего ничью.

Позиции считаются одними и теми же тогда и только тогда, когда очередь хода у того же самого игрока, фигуры того же самого вида и цвета занимают те же поля, и разрешённые ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Поэтому позиции не одинаковы, если

- (1) в начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе,
- (2) король или ладья имели права на рокировку, но потеряли их после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход.

*Желательно проверять правильность заявления в присутствии обоих игроков. Кроме того, целесообразно воспроизвести партию, а не принимать решение только с использованием записей на бланках. Если используются электронные доски, можно проверить заявление на компьютере.*

9.3. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своём ходе, если:

- a. он запишет на своём бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры;
- b. последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

*См. комментарии к Статье 9.2.*

9.4. Если игрок касается фигуры, как описано в Статье 4.3, без заявления о ничьей, то согласно Статьям 9.2 и 9.3 он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу.

*Игрок теряет право заявлять о ничьей только на этом ходу. У него всегда есть возможность сделать новое заявление в течение партии, исходя из фактической позиции.*

9.5. Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр может остановить часы (см. Статью 6.12 а или 6.12 b). Игрок не может отказаться от своего заявления.

- a. Если установлено, что заявление обоснованное, партия сразу заканчивается вничью.
- b. Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан.

*Отмечается, что предполагаемый ход должен быть сделан, но если предполагаемый ход является неразрешённым, то другой ход должен быть сделан этой фигурой. Все остальные правила Статьи 4 также остаются в силе.*

9.6. Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации:

- a. появляется одна и та же позиция, что и в Статье 9.2.b, при, по крайней мере, пяти последовательных попеременных ходах каждого игрока;
- b. последние 75 ходов были выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры. Если последним ходом был поставлен мат, то он имеет приоритет.

9.7. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой мат не может быть поставлен любой возможной серией разрешенных ходов. Это немедленно заканчивает партию при условии, что ход, создавший эту позицию, был разрешённым Правилами.

*В обоих случаях, описанных в Статьях 9.6 и 9.7, арбитр должен вмешаться и остановить игру, объявив партию ничьей.*

## **Статья 10: Очки**

10.1. Если положением о соревновании не установлено иное, то игрок, который выиграл партию, или победил благодаря штрафу, наложенному на соперника, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или оштрафован, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (1/2).

*Время от времени используется другая система подсчёта очков, в которой за победу даётся 3 очка, за ничью – 1 очко и за поражение – 0 очков.*

## **Статья 11: Поведение игроков**

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

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

11.2. Игровая зона определяется как игровой зал, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

Игровой зал определяется как помещение, в котором играют партии соревнования.

Только с разрешения арбитра:

- a. игрок может покинуть игровую зону,
- b. может покинуть игровой зал игрок, у которого очередь хода,
- c. может быть допущено в игровой зал лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.

*Если это возможно, зрители не должны находиться в игровом зале. Желательно, чтобы все другие помещения всегда находились под контролем помощников.*

- 11.3.a. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.
- b. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне при себе мобильный телефон, электронные средства связи или любые устройства, способные подсказывать шахматные ходы. Однако правила соревнований могут допускать хранение таких устройств в сумке игрока, при условии, что устройство полностью выключено. Игроку запрещается иметь при себе сумку с таким устройством без разрешения арбитра. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, игрок проигрывает партию. Его сопернику присуждается победа. Правила соревнования могут предусматривать другое, менее серьезное, наказание. Арбитр может потребовать, чтобы игрок позволил проверить в частном порядке одежду, сумки или другие предметы игрока. Арбитр или уполномоченное им лицо, которое будет проверять игрока, должны быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать арбитру в выполнении этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9.

*Положение с электронными устройствами в настоящее время очень строгое. Не допускается никакой мобильный телефон в игровой зоне, и не имеет никакого значения, включен он или выключен.*

*Если у игрока обнаруживается мобильный телефон, ему немедленно присуждается поражение, а его сопернику победа.*

*Новым является возможность для арбитра или организатора заранее оговаривать менее суровое наказание за нарушение этой статьи.*

*Предположим следующую ситуацию: Правилами предусмотрено допустимое время опоздания. Игрок А в начале тура находится в игровом зале. Его соперник, игрок Б отсутствует. Сразу после того как игрок А сделал свой первый ход, его мобильный телефон зазвонил. Арбитр объявляет, что игрок А проиграл. Через несколько минут, но все же вовремя, появляется игрок Б. Счет несыгранной партии "- /+", и она не может быть учтена при расчёте рейтинга.*

- c. Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.

*Если это возможно, место для курения должно быть близко к игровому залу.*

11.4 Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.

*Это означает, что игроки, которые закончили свои партии, должны покинуть игровой зал. Тем не менее, им даётся несколько минут, чтобы посмотреть игру на*

*других досках.*

11.5. Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Сюда относятся необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровой зал.

*Вероятно, что предложения или требования ничьей вполне обоснованы, но слишком частое их повторение может раздражать соперника.*

11.6. Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

11.7. Злостное уклонение игрока от соблюдения Правил игры в шахматы должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.

*Очень трудно дать общие рекомендации для применения данной Статьи, но если арбитру приходится предупреждать игрока в третий или четвертый раз, это достаточное основание для того, чтобы объявить о поражении игрока. Желательно, чтобы при повторении нарушения игрок был проинформирован, что при следующем нарушении будет применяться Статья 11.7.*

11.8. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

11.9. Игрок имеет право попросить арбитра объяснить определенные пункты Правил игры в шахматы.

11.10. Если положением о соревновании не установлено иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7).

*Подробное изложение условий апелляции должно быть в положении о соревновании.*

## **Статья 12: Роль арбитра (см. Предисловие)**

12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила игры в шахматы строго соблюдались.

*Арбитр должен присутствовать и контролировать партии.*

*В случае, если арбитр обнаруживает какое-либо нарушение, он может вмешаться. Он не должен ждать заявления от соперника. Например: игрок касается одной фигуры, а делает ход другой. Арбитр должен заставить игрока сделать ход фигурой, которой он коснулся.*

12.2. Арбитр должен

- a) обеспечить честную игру;
- b) действовать наилучшим образом в интересах соревнования;
- c) обеспечить поддержание хороших условий для игры;
- d) следить, чтобы игрокам не мешали;
- e) контролировать ход соревнования;
- f) принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи.

*Арбитр должен принимать меры, чтобы исключить читерство любого вида со стороны игроков.*

- 12.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и назначать игрокам наказания, где это необходимо.
- 12.4. Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени.
- 12.5. В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам.
- 12.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число сделанных ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы.
- 12.7. Если кто-нибудь обнаруживает нарушение, он может сообщить об этом только арбитру. Участники соревнования, играющие другие партии, не должны высказываться о чужой партии или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.

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

- 12.8. Никому, кроме лиц, уполномоченных арбитром, не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром.

*Настоящая статья применяется также по отношению к официальным лицам, организаторам и арбитрам соревнования.*

- 12.9. Арбитр может применять следующие виды наказаний:
- a. предупреждение;
  - b. увеличение оставшегося времени сопернику;
  - c. уменьшение оставшегося времени игроку, нарушившему Правила;
  - d. увеличение количества очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего Правила, до максимально возможного для этой партии;
  - e. уменьшение количества очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему Правила;
  - f. присуждение поражения в партии игроку, нарушившему Правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику);
  - g. назначение штрафа, объявленного заранее;
  - h. исключение нарушителя из соревнования.

*Статья 12.4.h может быть применена совместно с организатором соревнования.*

## ПРИЛОЖЕНИЕ

*При изменении правил для быстрой игры и блица основная идея заключалась в попытке как можно большего использования одних и тех же правил для всех видов шахмат.*

### Приложение А. Быстрая игра

А.1. “Быстрая игра” – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы в заданное время, составляющее больше 10 минут, но меньше, чем 60 минут, или в предоставленное время плюс любое дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше, чем 60 минут.

*Пример 1: В соответствии с Положением о турнире контроль времени 30 минут на всю партию плюс 30 секунд дополнительно на каждый ход.*

*То есть, для 60 ходов мы получим  $30' + (30" \times 60) = 30' + 30' = 60'$ .*

*Так как в соответствии со Статьей А1 “Быстрая игра” это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком менее чем за 60 минут, то данная игра считается классическими шахматами.*

*Пример 2: В соответствии с Положением о турнире контроль времени 10 минут на всю партию плюс 5 секунд дополнительно на каждый ход.*

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

*Так как в соответствии со Статьей А.1 “Быстрая игра” это игра, где все ходы должны быть сделаны каждым игроком более чем за 10 минут, то данная игра считается быстрой игрой в шахматы.*

А.2. Игрокам не обязательно записывать ходы.

*Игроки могут записывать ходы, но они могут прекратить запись по желанию в любое время.*

А.3. Вышеприведённые Правила Соревнований применяются, если

- а. один арбитр наблюдает не более чем за тремя партиями и
- б. каждая партия записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств.

*Если имеется достаточное количество арбитров - один арбитр на три партии - и если имеются помощники для записи всех партий, то единственным различием между быстрой игрой и классическими шахматами является Статья А.2.*

А.4. В противном случае применяются следующие правила:

- а. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции,
  - (1) не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если это будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования.
  - (2) не могут быть приняты никакие претензии относительно неправильной расстановки фигур или ориентации шахматной доски. В случае неправильного расположения короля рокировка не разрешается. В случае неправильного расположения ладьи рокировка с этой ладьёй не допускается.
- б. Не разрешенный Правилами ход завершён, как только игрок нажал свои часы. Если арбитр наблюдал это, он должен объявить, что игрок проиграл, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о своей победе в партии, если он не сделал свой следующий ход. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция та-

кова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов. Если соперник не заявляет о победе и арбитр не вмешивается, неразрешённый ход остаётся в силе, и игра продолжается. После того, как соперник сделал свой следующий ход, неразрешённый ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра.

- с. Чтобы сообщить о победе по времени, заявитель должен остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после их остановки должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой возможной серией разрешённых ходов.

*Если игрок утверждает, что его соперник просрочил положенное время и он не остановил часы, а затем его флажок упал до того, как арбитр зафиксировал результат, партия должна быть объявлена ничьей.*

- d. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом, или на самой дальней от исходного положения горизонтали находится пешка, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершён следующий ход. Тогда, если на доске всё ещё сохраняется недопустимое положение, он должен объявить, что партия закончилась вничью.

*В быстрой игре арбитр также может заявлять о падении флажка, если он наблюдает это.*

- A.5. В Положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: A.3 или A.4 будут применяться в течение всего соревнования.

## Приложение В. Блиц

- V.1. “Блиц” – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в заданное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут.

*В соответствии с Положением о турнире контроль времени 5 минут на всю партию и 5 секунд дополнительно к каждому ходу.*

*То есть, для 60 ходов мы получим  $5' + (5' \times 60) = 5' + 5' = 10'$ . В соответствии со Статьей В1 данная игра считается блицем.*

- V.2. Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил соревнований, для блица должны быть равны одной минуте вместо двух.
- V.3. Вышеприведённые Правила Соревнований применяются, если
- a. один арбитр наблюдает за одной партией и
  - b. каждая партия записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств.
- V.4. В противном случае должны применяться Правила быстрой игры, описанные в Положении A.4.
- V.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой статьи: V.3 или V.4 будут применяться в течение всего соревнования.



## Приложение С. Алгебраическая нотация

ФИДЕ признает для своих турниров и матчей только одну систему нотации, Алгебраическую Систему, и рекомендует использовать эту единую шахматную нотацию также для шахматной литературы и в периодической печати. Бланки для записи партий, в которых применена система нотации, отличная от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используются бланки игроков. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании.

### Описание Алгебраической Системы

- С.1. В данном описании термин “фигура” означает все фигуры, за исключением пешек.
- С.2. Каждая фигура обозначается сокращенно. В английском языке это, как правило, первая, заглавная буква ее названия. Например: К – король, Q - ферзь, R – ладья, B – слон, N – конь.  
В русском языке Кр - король (для короля используются две буквы), Ф - ферзь, Л - ладья, С - слон, К - конь.
- С.3. Для сокращенного наименования фигур каждый игрок может использовать первую букву названия, общепринятого в его стране. Например: Обозначение слона F соответствует французскому, а L - голландскому и немецкому языкам. В печатных публикациях рекомендуется использовать изображения фигур.
- С.4. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5, а не pe5, Pd4, pa5.
- С.5. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно.
- С.6. Восемь горизонталей (снизу вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях.

- С.7. Применяя предшествующие правила, каждый из шестидесяти четырех квадратов однозначно обозначается уникальной комбинацией буквы и цифры.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- С.8. Каждый ход фигуры записывается а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута. Между а) и б) нет дефиса. Например: Be5, Nf3, Rd1.  
В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: e5, d4, a5.

С.9. Если фигура совершает взятие, между а) сокращенным названием рассматриваемой фигуры и б) полем, на которое фигура передвинута, может быть вставлен символ “х”. Например: Схе5, Кxf3, Лxd1, см. также Статью С.10.

Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ “х”, а затем поле, на которое она перемещается. Например: dхе5, gxf3, ахb5. В случае “взятия на проходе” в конце может быть добавлено “е.р.” (на русском языке – В.П.). Например: ехd6 е.р.

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

1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, то записывается: а) сокращённое название фигуры, б) символ покидаемой вертикали, и с) поле, на которое становится фигура.
2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, то записывается: а) сокращённое название фигуры, б) номер покидаемой горизонтали, и с) поле, на которое становится фигура.

Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1.

В случае взятия между б) и с) может быть вставлен символ “х”.

Например:

- а. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Kgf3, или Kef3.
- б. Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или K5f3, или K1f3.
- с. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Khf3, или Kdf3.
- д. Если в предыдущих примерах на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ “х”: 1) или Kgxf3, или Kdxf3, 2) или K5xf3, или K1xf3, 3) или Khxf3, или Kdxf3.

С.11. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращённое название новой фигуры. Например: d8Ф, ехf8К, b1С, g1Л.

С.12. Предложение ничьей должно отмечаться символом “=”.

С.13. Принятые сокращения:

- 0-0 - рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевский фланг),
- 0-0-0 - рокировка с ладьей a1 или a8 (рокировка на ферзевый фланг),
- х - взятие,
- + - шах,
- ++ или # - мат,
- е.р. (В.П.) - взятие “на проходе”.

Использование последних четырёх сокращений не обязательно.

Пример записи партии:

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

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

## **Приложение D. Правила игры для слепых и игроков с ослабленным зрением**

D.1. Организаторы соревнований после консультации с арбитром должны иметь возможность изменять следующие правила в зависимости от конкретных условий. В соревнованиях, где участвуют зрячие шахматисты и шахматисты с ослабленным зрением (юридически считающиеся слепыми), любой игрок может потребовать использования двух досок, причем зрячий игрок использует обычную доску, а игрок с ослабленным зрением — доску специальной конструкции. Эта доска специальной конструкции должна удовлетворять следующим требованиям:

- a. размер – не менее 20x20 сантиметров;
- b. черные поля должны быть слегка приподнятые;
- c. в каждом поле должно быть предусмотрено отверстие.

Требования к фигурам следующие:

- a. все фигуры должны иметь штифт, с помощью которого фигуру можно вставлять в отверстие в доске;
- b. все фигуры должны быть типа “Стаунтон”, причем черные фигуры должны иметь особые отметки.

D.2. Игра подчиняется следующим правилам:

1. Ходы должны объявляться отчетливо, повторяться соперником и выполняться на его доске. При выполнении хода пешкой игрок должен объявить, какой пешкой делается ход. Для того чтобы объявление хода было по возможности более отчетливым, предлагается вместо соответствующих букв использовать следующие имена:

- A – “Анна”
- B – “Белла”
- C – “Цезарь”
- D – “Давид”
- E – “Ева”
- F – “Феликс”
- G – “Густав”
- H – “Хектор”

Если арбитр не решит иначе, номера горизонталей, считая от белых до черных, называются по-немецки:

- 1 - eins “айн”
- 2 - zwei “цвай”
- 3 - drei “драй”
- 4 – vier “фир”
- 5 - fuenf “фюнф”
- 6 - sechs “зекс”
- 7 - sieben “зибен”
- 8 - acht “ахт”

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

Фигуры получают названия: Koenig “кениг” - король, Dame “даме” - ферзь, Turm “турм” - ладья, Laeufger “лойфер” - слон, Springer “шпрингер” - конь, Bauer “бауэр” - пешка.

2. Считается, что на доске игрока с ослабленным зрением фигура “тронута” тогда, когда она была вынута из отверстия в поле.
3. Ход считается “сделанным”, когда:
  - a. в случае взятия взятая фигура была удалена с доски игроком, у которого очередь хода;
  - b. фигура вставлена в другое отверстие;
  - c. ход был объявлен.
 Только после этого должны быть включены часы соперника.
4. Что касается пунктов 2 и 3, то для зрячего игрока имеют силу обычные Правила.
5. Для игроков с ослабленным зрением должны применяться шахматные часы специальной конструкции, включающей следующие особенности:
  - a. циферблат с жесткими стрелками, каждые пять минут которого должны быть отмечены одной выпуклой точкой, а каждые 15 минут - двумя выпуклыми точками, и
  - b. легко нащупываемый флажок; должно быть уделено внимание такому устройству флажка, которое позволяло бы игроку нащупать минутную стрелку в течение последних 5 минут полного часа.
  - c. по возможности должны быть средства для громкого объявления игроку с ослабленным зрением количества сделанных ходов.
6. Игрок с ослабленным зрением должен вести запись партии азбукой Брайля, или обычным образом, или с помощью записывающего устройства.
7. Оговорка при объявлении хода должна быть исправлена немедленно, прежде чем пущены часы соперника.
8. Если во время партии на двух досках возникли различные позиции, они должны быть приведены в соответствие с помощью арбитра и записей партии обоих игроков. Если обе записи партии соответствуют друг другу, игрок, записавший правильный ход, но выполнивший неправильный, должен исправить позицию на своей доске согласно записи партии. Если обнаружено, что записи партий отличаются, позиция должна быть возвращена к той, где две записи ходов совпадают, и арбитр должен соответственно скорректировать время на часах.
9. Игрок с ослабленным зрением имеет право использовать помощника, который должен исполнять некоторые или все из нижеперечисленных обязанностей:
  - a. выполнять ход любого игрока на доске соперника,
  - b. объявлять ходы обоих игроков,
  - c. вести запись партии игрока с ослабленным зрением и пускать часы его соперника (имея в виду п. 3с),
  - d. сообщать игроку с ослабленным зрением, только по его запросу, о количестве сделанных ходов и времени, затраченном обоими игроками,

- e. заявлять об окончании партии в случаях, когда пройден контроль времени, и сообщать арбитру о том, что зрячий игрок коснулся одной из фигур на своей доске,
  - f. выполнять необходимые формальности в случае, если партия отложена.
10. Если у игрока с ослабленным зрением нет помощника, зрячий игрок может обратиться к кому-нибудь, кто будет выполнять обязанности, упомянутые в пунктах 9.a и 9.b.

### **Приложение Е. Отложенные партии**

- E.1.a. Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, “запечатать” свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право изменить свой запечатанный ход. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок делает его на доске, он должен записать этот ход на своём бланке как запечатанный ход.
- b. Если игрок при своём ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и его оставшееся время также должно быть записано.
- E.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения:
- a. фамилии игроков,
  - b. позиция непосредственно перед запечатанным ходом,
  - c. время, использованное каждым игроком,
  - d. фамилия игрока, запечатавшего ход,
  - e. номер запечатанного хода,
  - f. предложение ничьей, если оно действующее,
  - g. дата, время и место возобновления игры.
- E.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте, и несет ответственность за сохранность конверта.
- E.4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его в соответствии со Статьёй 9.1.
- E.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена позиция непосредственно до запечатанного хода, а на часах должно быть установлено время, использованное каждым игроком до момента откладывания партии.
- E.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной.
- E.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на запечатанный ход.
- E.8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9 и 9.6, игроку засчитывается поражение, если его запечатанный ход:
- a. неоднозначный, или
  - b. записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или
  - c. не разрешён Правилами.
- E.9. Если в назначенное время возобновления игры:

- a. игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, присутствует, конверт вскрывается, запечатанный ход выполняется на доске и пускаются часы этого игрока.
  - b. игрок, который должен отвечать на запечатанный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и запечатанный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь.
  - c. игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока.
- E.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если запечатанный ход, приводит к окончанию партии, остаётся в силе такое её окончание.
- E.11. Если в положении о соревновании указано определённое время опоздания, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на запечатанный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в положении о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе.
- E.12.a. Если конверт, содержащий запечатанный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске запечатанный, как он утверждает, ход.
- b. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново.
- E.13. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должна быть исправлена. Если в то время ошибка не была обнаружена, партия должна продолжаться без корректировки времени, если арбитр не решит иначе.
- E.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее.

## **Приложение F. Правила игры в шахматы 960**

F.1. Начальная позиция в шахматах 960 создается случайным образом, при соблюдении определенных правил. После этого игра развивается так же, как в классических шахматах. В частности, фигуры и пешки имеют те же ходы, и цель каждого игрока состоит в том, чтобы поставить мат королю соперника.

### **F.2. Требования к начальной позиции**

Начальная позиция для шахмат 960 должна соответствовать определенным правилам. Белые пешки располагаются на второй горизонтали, как в классических шахматах.

тах. Все остальные белые фигуры размещаются на первой горизонтали случайным образом, но со следующими ограничениями:

- a. король должен находиться между двумя ладьями, и
- b. слоны должны находиться на полях противоположного цвета, и
- c. чёрные фигуры должны располагаться напротив соответствующих фигур белых.

Начальная позиция может быть создана перед игрой либо с помощью компьютерной программы, либо с использованием костей, монеты, карт и т.д.

### Ф.3. Правила рокировки в шахматах 960

a. В шахматах 960 каждому игроку разрешается один раз за игру сделать рокировку, при которой король и ладья могут перемещаться за один ход. Однако для рокировки требуется несколько разъяснений стандартных шахматных правил, потому что в стандартных правилах предполагается первоначальное расположение ладьи и короля, которое часто не применимо в шахматах 960.

b. Как рокировать

В зависимости от расположения до рокировки короля и рокируемой ладьи в шахматах 960 рокировка выполняется одним из четырёх методов:

1. двухэтапная рокировка: посредством перемещения короля и перемещения ладьи, или
2. рокировка перестановкой: король и ладья меняются местами, или
3. рокировка только ходом короля: перемещается только король, или
4. рокировка только ходом ладьи: перемещается только ладья.

Рекомендации

1. Когда рокировка выполняется человеком на реальной доске, рекомендуется сначала переместить короля за пределы игровой поверхности по направлению к конечной позиции, затем ладья перемещается из своей начальной позиции в свою конечную позицию, и после этого король помещается на своё конечное поле.
2. Конечные позиции короля и ладьи после рокировки должны точно соответствовать их конечным позициям, которые были бы после рокировки в классических шахматах.

Разъяснение

Таким образом, после рокировки на с-фланг (обозначаемой 0-0-0 и известной как длинная рокировка в классических шахматах) король находится на с-поле (с1 для белых и с8 для черных), а ладья находится на d-поле (d1 для белых и d8 для черных). После рокировки на g-фланг (обозначаемой 0-0 и известной как короткая рокировка в классических шахматах) король стоит на g-поле (g1 для белых и g8 для черных), а ладья стоит на f-поле (f1 для белых и f8 для черных).

Примечания

1. Чтобы избежать каких-либо недоразумений, полезно перед рокировкой сказать “Я собираюсь рокировать”.
2. В некоторых начальных позициях король или ладья (но не обе фигуры) при рокировке не перемещаются.
3. В некоторых начальных позициях рокировка может быть выполнена на первом ходу.

4. Все поля между начальным и конечным полями короля (включая конечное поле) и все поля между начальным и конечным полями ладьи (включая конечное поле) должны быть свободны, за исключением короля и рокирующей ладьи.
5. В некоторых начальных позициях некоторые поля, которые должны быть свободны в классических шахматах, могут быть заняты во время рокировки. Например, после рокировки на с-фланг (0-0-0) возможно, что поля a, b, и/или e будут всё ещё заняты, а после рокировки на g-фланг (0-0) возможно, что будут заняты поля e и/или h.

### Приложение G. Быстрая игра перед окончанием партии

- G.1. “Быстрая игра перед окончанием партии” это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за ограниченное время.
- G.2. Перед началом соревнований должно быть объявлено, будут применяться правила этого Приложения или нет.
- G.3. Это Приложение применяется только для классической игры и быстрой игры без дополнительного времени на ход и не применяется для блица.
- G.4. Если на часах игрока при своем ходе остаётся меньше двух минут до падения флажка, он может заявить, чтобы для обоих игроков был введён, если это возможно, режим задержки времени или режим накопленного времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Такое заявление равносильно предложению ничьей. Если это предложение отклонено, и арбитр согласен с заявлением, тогда на часах должен быть установлен режим с дополнительным временем на ход; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается.
- G.5. Если Статья G.4 не применяется, и на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить свои часы (см. Статью 6.12b). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.
  - a. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или что соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.
  - b. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока **могут** быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности, в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позже или как можно скорее после того, как упадёт флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных попыток для победы обычными средствами.
  - c. Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока **должны** быть добавлены две дополнительные минуты.
- G.6. Если соревнование проводится не под наблюдением арбитра, должны применяться следующие правила:



- а. Если на часах игрока при своём ходе остаётся меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадёт флажок. Это заявление заканчивает игру.

Такая претензия может быть заявлена, исходя из того, что

- (1) его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или
- (2) его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами.

В первом случае игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен проверить её.

Во втором случае игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен проверить, как запись партии, так и конечную позицию.

- б. Претензия направляется назначенному арбитру.

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Число после наименования термина – номер пункта Правил, в котором впервые появляется этот термин.

**алгебраическая нотация:** 8.1. Запись ходов с использованием символов от а до h и цифр от 1 до 8 при обозначении полей на доске 8x8.

**анализ:** 11.3. Выполнение одним или несколькими игроками ходов на доске с целью определения наилучшего продолжения.

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

**белые:** 2.2. 1. Белыми называются 16 фигур или 32 поля светлого цвета. 2. При печати это также относится к игроку белыми фигурами.

**бланк для записи партии:** 8.1. Лист бумаги, разграфлённый для записи ходов. Бланк также может быть электронным.

**блиц:** В. Игра, где у каждого игрока время на обдумывание равно или меньше 10 минут.

**быстрая игра перед окончанием партии:** G.1. Заключительная часть игры, в которой игрок должен сделать неограниченное количество ходов за ограниченное время.

**быстрая игра (рапид):** А. Игра, в которой время на обдумывание у каждого игрока составляет больше 10 минут, но меньше 60 минут.

**вертикаль:** 2.4. Вертикальная колонка из восьми квадратов на шахматной доске.

**взятие на проходе:**. См. объяснение в Статье 3.7d. В нотации на русском языке обозначается В.П.

**взятие фигуры:** 3.1. Перемещение фигуры игрока с занимаемого ею поля на поле, занятое фигурой соперника, которая при этом удаляется с доски. См. также взятие на проходе 3.7d. Обозначается символом “х”.

**вмешательство:** 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру с тем, чтобы повлиять на результат.

**время опоздания:** 6.7.a. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа.

**выиграть обычными средствами:** G.3. Играть в позитивном ключе, пытаться выиграть партию; или иметь положение, дающее реальные шансы на победу в партии, а не победить просто из-за падения флага.

**горизонталь:** 2.4. Горизонтальный ряд из восьми квадратов на шахматной доске.

**демонстрационная доска:** 6.13. Доска для отображения позиции на шахматной доске, на которой фигуры перемещаются вручную.

**диагональ:** 2.4. Прямая линия, проходящая через квадраты одного и того же цвета от одного края доски до другого.

**дополнительное время:** 6.3 b. Количество времени (от 2 до 60 секунд), добавляемое игроку перед каждым ходом с самого начала. Это может быть или в режиме задержки, или в накопительном режиме.

**доска:** 2.4. Краткое название шахматной доски.

**завершённый ход:** 6.2a. Ход считается завершённым, когда игрок сделал свой ход, а затем нажал свои часы.

**запечатанный ход:** Е. В случае если игра откладывается, игрок должен запечатать свой следующий ход в конверт.

**заявление:** 6.8. При определенных обстоятельствах игрок может сделать заявление арбитру.

**зрители:** Наблюдающие за игрою лица, не являющиеся арбитрами или игроками. Сюда включаются и игроки, закончившие свои партии.

**игра за шахматной доской:** введение. Данные Правила игры в шахматы распространяются только на этот вид шахматной игры и не включают в себя игру по интернету, по переписке и т.п.

**игровая зона:** 11.2. Единственное помещение, в котором игроки должны находиться во время игры.

**игровой зал:** 11.2. Помещение, в котором играют партии соревнования.

**классическая игра:** G3. Игра, в которой время на обдумывание каждого игрока составляет, по крайней мере, 60 минут.

**комнаты отдыха:** 11.2. Туалеты, а также помещение, выделяемое отдельно на чемпионатах мира, в котором игроки могут расслабиться.

**контроль времени:** 1. Регламент времени, предоставляемого игроку на обдумывание. Например, 90 минут на 40 ходов и 30 минут на все оставшиеся ходы плюс 30 накапливаемых секунд, начиная с первого хода. 2. Говорят, что игрок “прошёл контроль времени”, если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.

**королевский фланг:** 3.8a. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит король.

**лёгкая фигура:** Слон или конь.

**мат:** 1.3. Сокращенное название шахматного мата.

**монитор:** 6.13. Электронное устройство для отображения позиции на доске.

**нажать часы:** 6.2a. Нажать на кнопку или рычаг шахматных часов, останавливая свои часы и пуская часы соперника.

**накопительный режим (режим Фишера):** Режим, при котором игрок перед каждым ходом получает дополнительное количество времени (часто 30 секунд).

**нападение:** 3.1. Говорят, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

**на усмотрение арбитра:** В Правилах описано много случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.

**неразрешённый ход:** 3.10b. Ход, который не разрешен данными Правилами.

**невозможное положение:** 3.10c. Положение считается невозможным, если оно не может быть получено любой серией разрешённых Правилами ходов.

**ничейная позиция:** 5.2b. Позиция, в которой ни один игрок не может поставить мат королю соперника любой серией разрешённых ходов.

**ничья:** 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.

**нулевое время опоздания:** 6.7a. Игрок должен сидеть за шахматной доской перед началом тура.

**обжалование:** 11.10. Как правило, игрок имеет право обжаловать решение судьи или организатора.

**обмен:** 3.7e. При продвижении пешки на последнюю от игрока горизонталь она обменивается на любую, кроме короля, фигуру того же цвета.

**объяснение:** 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.

**ограниченные возможности:** 6.2e. Физические или умственные недостатки, которые приводят к частичной или полной потере способности человека выполнять определенные действия при игре в шахматы.

**организатор:** 8.3. Лицо, ответственное за игровую зону, даты соревнования, денежные призы, приглашения, формат соревнования и так далее.

**откладывать:** 8.1. Вместо завершения игры за один сеанс партия временно прерывается, а затем продолжается в более позднее время.

**очки:** 10.1. Обычно игрок получает 1 очко за победу, ½ очка за ничью, 0 за поражение. Встречается следующий подсчет очков: 3 за победу, 1 за ничью, 0 за поражение.

**падение флага:** 6.1. Истечение времени, отведенного игроку.

**патовая позиция:** 5.2a. Положение, в котором игрок не имеет разрешённого Правилами хода, и его король не находится под шахом.

**период времени:** 8.6. Часть игры, в которой игроки должны сделать заданное количество ходов или все ходы в течение определенного времени.

**повторение ходов:** 5.2d. 1. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если одна и та же позиция возникла три раза. 2. Игра признаётся ничьей, если одна и та же позиция возникла пять раз.

**поле превращения:** Поле, на которое перемещается пешка, когда она достигает последней от своей исходной позиции горизонтали.

**положение о соревновании:** 6.7a. В Правилах игры в шахматы есть различные варианты проведения соревнований. Положение о соревновании должно установить, какой вариант проведения соревнований выбран.

**помощник:** 8.1. Лицо, которое может помочь плавному течению соревнований различными способами.

**потеря права:** 4.8. Потеря права сделать заявление или ход.

**правило 50 ходов:** 5.2e. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**правило 75 ходов:** 9.6b. Партия признаётся ничьей, если последние 75 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

**превращение:** 3.7e. Происходит, когда пешка достигает последней горизонтали от своей исходной позиции и заменяется новой фигурой: ферзём, ладьёй, слоном или конём того же цвета.

**предложение ничьей:** 9.1b. Порядок, в соответствии с которым игрок может предложить ничью сопернику. В бланке записи партии указывается символом “=”.

**размен:** 1. Положение, при котором игрок взял фигуру той же ценности, что и его собственная фигура, и эта фигура взята соперником обратно. 2. Положение, при котором один игрок потерял ладью, а другой потерял слона или коня.

**разрешенный ход:** 1.2. Ход, при котором полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.

**режим Бронштейна:** 6.3b. См. режим задержки времени.

**режим задержки времени (режим Бронштейна):** 6.3b. Оба игрока получают определенное “основное время на обдумывание”. Кроме того, каждый игрок получает “фиксированное дополнительное время” на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В том случае, когда игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не меняется, независимо от того, сколько фиксированного дополнительного времени использовано.

**режим Фишера:** См. накопительный режим.

**результат партии:** 8.7. Обычно результат партии 1-0, 0-1 или  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ . В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит  $\frac{1}{2}$  очка, а другой - 0 (Статья 12.9). Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили из-за неявки соперника), -/+ (черные победили из-за неявки соперника), -/- (не явились оба игрока).

**рокировка:** Перемещение короля к ладье. См. Статью 3.8b. Рокировка на королевском фланге обозначается 0-0, на ферзевом фланге - 0-0-0.

**сдаюсь:** 5.1b. Уведомление о том, что игрок отказывается от дальнейшей игры и не играет до мата.

**сопредельная зона:** 12.8. Зона, прилегающая к игровой зоне, но фактически не являющаяся её частью. Например, места, отведенные для зрителей.

**счетчик ходов:** 6.10b. Устройство в шахматных часах, которое может использоваться для регистрации количества нажатий на часы каждого игрока.

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

**ферзевой фланг:** 3.8a. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит ферзь.

**фигура:** 2. Одна из 32 фигур на шахматной доске или ферзь, ладья, слон или конь.

**флажок:** 6.1. Устройство, которое отображает, что период времени заканчивается.

**ход:** 1.1. 1. Выражение “90 минут на 40 ходов” относится к 40 ходам каждого игрока. 2. Выражение “при своём ходе” относится к праву этого игрока сделать следующий ход.

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

**ход сделан:** 1.1. Говорят, что ход “сделан”, когда фигура была передвинута на новое поле, рука игрока отпустила фигуру и взятая фигура соперника, если таковая имеется, снята с доски.

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

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

**честная игра:** 12.2а. Иногда, когда арбитр обнаруживает, что положений Правил недостаточно, он должен принимать решения по справедливости.

**шах:** 3.9. Нападение на короля одной или несколькими фигурами соперника. Обозначается символом “+”.

**шахматная доска:** 1.1. Доска размером 8x8 квадратов, как в Статье 2.1.

**шахматные часы:** 6.1. Часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, связанными друг с другом.

**шахматный мат:** 1.2. Нападение на короля, при котором он не может парировать угрозу. Обозначается символом “++” или “#”.

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

**шахматы 960:** F. Вариант шахмат, при котором расстановка фигур на первой и последней горизонталях создаётся одним из 960 различных возможных вариантов.

**штраф:** Присуждение поражения из-за нарушения Правил.

**штрафные санкции:** Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9 в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

**экран:** 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

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

## ВИДЫ ТУРНИРОВ

Для жеребьёвки пар на шахматном турнире могут быть использованы следующие системы:

### 1. Круговая система

В круговом турнире все игроки играют друг с другом. Поэтому в случае чётного количества игроков число туров равно количеству участников минус один. При нечётном количестве участников число туров равна количеству игроков.

Для формирования пар и цвета фигур в каждом туре обычно используются таблицы Бергера (см. ниже *Турнирные правила ФИДЕ. Приложение 1. Таблицы Бергера для круговых турниров*).

Самой лучшей системой для игроков является двухкруговой турнир, потому что в такой системе все игроки должны играть две игры против каждого соперника, одну белыми фигурами, а другую черными. Но в основном для этого нет достаточно времени, и должны быть использованы другие системы.

Системы тай-брейка, которые используются для круговых турниров, см. в главе "Системы тай-брейка".

### 2. Швейцарская система

В ФИДЕ для жеребьёвки используется пять различных швейцарских систем:

#### а. Голландская система

Это хорошо известная игрокам и организаторам турниров обычная швейцарская система для открытых турниров будет подробно описана ниже.

#### б. Система Лима

Жеребьёвка выполняется сначала от верхней очковой группы до средней группы, затем от нижней очковой группы до средней и, наконец, для средней группы.

#### в. Система Дубова

Игроки белыми сортируются в соответствии с их перфомансом, игроки чёрными в соответствии с их рейтингом. Игрок с самым высоким перфомансом в очковой группе играет против игрока чёрными с самым низким рейтингом.

#### г. Система Бурштейна

Использовалась для Олимпиад до 2006 года, команды в очковой группе ранжируются в соответствии с их коэффициентом Бухгольца (или расширенным коэффициентом Бухгольца), а затем первая по ранжиру команда играет против последней по ранжиру команды, вторая по ранжиру команда против второй снизу команды, и так далее.

#### е. Система жеребьёвки Олимпиад, используемая с 2006 года

Подобна голландской системе для индивидуальных турниров, только с небольшими поправками для жеребьёвки команд.

### Последовательное Применение Голландской Системы

#### 2.1. Очковые группы

Есть два типа очковых групп:

- однородные очковые группы, в которых все игроки имеют одинаковые очки, и
- неоднородные очковые группы, в которых один или несколько игроков имеют более высокие очки.

Неоднородная очковая группа, в которой, по крайней мере, половина игроков была спущена из более высокой очковой группы, также обрабатывается как будто это однородная группа.

Очковые группы сортируются по

- a. очкам,
- b. рейтингам,
- c. званиям: GM (гроссмейстер) – IM (международный мастер) – FM (мастер ФИДЕ) – WIM (женский международный мастер) – CM (кандидат в мастера) – WFM (женский мастер ФИДЕ) – WCM (женский кандидат в мастера) – без звания,
- d. в алфавитном порядке.

Критерии b, c и d соответствуют стартовым номерам игроков.

## 2.2. Преимущество цвета

Преимущество цвета игрока это разница цветов фигур, которую он имел перед жеребьёвкой тура (количество сыгранных партий белыми – количество сыгранных партий чёрными).

После этого расчета мы получим три вида преимуществ цвета:

- абсолютное преимущество - разность цветов фигур больше 1 или меньше -1, или игрок играл одним и тем же цветом в двух последних турах;
- сильное преимущество - разность цветов фигур не равна 0; если это +1, игрок должен играть черными, если это -1, он должен играть белыми;
- слабое преимущество - разность цветов фигур 0; преимущество состоит в том, что игроку надо изменить цвет по отношению к цвету предыдущего тура.

## 2.3. Подгруппы

Каждая очковая группа затем делится на две подгруппы, называемые S1 и S2.

В случае неоднородной очковой группы все игроки, спущенные из более высоких очковых групп, попадают в подгруппу S1, все остальные игроки - в подгруппу S2.

Сначала выполняется жеребьёвка для всех игроков из подгруппы S1, затем перезапускается жеребьёвка оставшейся однородной группы.

В случае однородной очковой группы более высокая половина очковой группы, округлённая вниз, попадает в подгруппу S1, все остальные игроки из очковой группы - в подгруппу S2.

## 2.4. Критерии и определения жеребьёвки

Есть определённые критерии жеребьёвки, которым необходимо следовать:

**Абсолютные** критерии жеребьёвки, которые не могут быть нарушены, если необходимо переместить игрока в более низшую очковую группу.

1a. Два игрока не должны встречаться более одного раза.

1b. Игрок, который получил очко без игры, либо был свободен от игры, или из-за неявки соперника в срок, не должен быть свободным от игры.

2a. Разница в цвете фигур ни одного игрока не может стать  $> +2$  или  $< -2$ .

2b. Ни один игрок не должен получать один и тот же цвет фигур три раза подряд.

**Относительные** критерии жеребьёвки расположены в порядке убывания приоритета; они должны выполняться по возможности больше, и для соблюдения этих критериев должны применяться перестановки или даже обмены, но ни один игрок не должен быть перемещен в более низшую очковую группу.

3. Разность очков двух игроков, встречающихся друг с другом, должна быть как можно меньше, а в идеале равна нулю.
4. Как можно больше игроков должны получать своё преимущество цвета.
5. Ни один игрок не должен получать одну и ту же отметку (спуск или подъём) в двух последовательных турах.
6. Ни один игрок не должен иметь такую же отметку (спуск или подъём) как двумя турами раньше.

Критерии 2а, 2b, 5 и 6 не применяются при жеребьёвке игроков, набравших более 50% очков перед последним туром, если это позволяет избежать дополнительных спусков и подъёмов.

**Спускаемые игроки** это игроки, не имеющие подходящего соперника в своей очковой группе. Те игроки, которые спускаются вниз в следующую очковую группу, получают отметку спуск (↓), их соперники получают отметку подъём (↑).

## 2.5. Распределение цвета фигур

После того как жеребьёвка сделана, цвета фигур распределяются для всех игроков в соответствии со следующими критериями:

- a. предоставить обоим преимущество цвета,
- b. предоставить более сильное преимущество цвета,
- c. чередовать цвета до самого последнего тура, в котором они играли фигурами разного цвета = история цвета фигур,
- d. предоставить преимущество цвета игроку более высокого ранга.

Игрок имеет более высокий ранг, если он имеет больше очков или если он имеет лучший стартовый номер.

## 2.6. Последовательные попытки жеребьёвки

Последующее описание сделано только для демонстрации формального алгоритма. Арбитр, выполняющий жеребьёвку вручную при небольшом количестве игроков в небольшой очковой группе, найдёт возможность со своей точки зрения значительно сократить процедуру, а в большой очковой группе у него не будет много конфликтов, что подкрепляется множеством итераций.

Следуя абсолютным критериям, наивысший игрок в подгруппе S1 встречается с наивысшим игроком из подгруппы S2, второй сверху игрок из подгруппы S1 - со вторым сверху игроком из подгруппы S2, и так далее. Жеребьёвка всей очковой группы должна быть проанализирована на соответствие абсолютным и относительным критериям жеребьёвки.

Цель состоит в том, чтобы получить жеребьёвку, при которой условие преимущества цвета всех игроков выполнено для максимально возможного количества пар, и в то же время дополнительно соблюдены все относительные критерии.

Если эта цель будет достигнута, жеребьёвка очковой группы считается безупречной.

Пока жеребьёвка безупречная, ранжирование игроков в подгруппе S2 будет изменяться перестановками, обусловленными особыми правилами, затем жеребьёвка будет повторяться. Если результат новой жеребьёвки отвечает цели лучше, чем предыдущий результат, то новый результат становится кандидатом на окончательную жеребьёвку.



Этот этап будет продолжаться до тех пор, пока не будут исчерпаны возможности перестановок.

Пока жеребьёвка небыстречная, игроки из подгруппы S1 будут обмениваться с игроками подгруппы S2 в соответствии с особыми правилами, и полная процедура жеребьёвки будет повторяться с самого начала.

Этот этап будет продолжаться до тех пор, пока не будут исчерпаны возможности обмена.

Пока жеребьёвка небыстречная, полная процедура жеребьёвки будет повторяться с самого начала, игнорируя сначала критерий 6, затем снова игнорируя критерий 5, затем критерий 4, и потом критерий 3.

Лучшая жеребьёвка, найденная во время всех этих попыток, будет окончательной жеребьёвкой турнира.

## 2.7. Особые правила

Если в конце концов в очковой группе с нечётным количеством игроков останется один игрок, он спускается в следующую очковую группу.

Если подходящей пары не может быть найдено более чем одному игроку, то

- в случае однородной очковой группы оставшиеся без жеребьёвки игроки спускаются вниз в следующую очковую группу; в этой очковой группе процедура жеребьёвки должна быть повторена.
- в случае неоднородной очковой группы проводится жеребьёвка только игроков, спущенных из более высокой очковой группы. После этого начинается жеребьёвка оставшейся однородной группы.
- если в однородной очковой группе невозможно найти подходящую жеребьёвку для игроков без нарушения абсолютных критериев жеребьёвки, эти игроки спускаются вниз;
- если в самой низшей очковой группе никакой обмен спущенного из более высокой очковой группы игрока не даёт подходящего результата, отменяется жеребьёвка предпоследней очковой группы. Надо попытаться найти другую пару в предпоследней очковой группе, которая даст возможность провести жеребьёвку в самой низшей очковой группе. Если в предпоследней очковой группе не может быть найдена никакая пара, позволяющая провести правильную жеребьёвку в самой низшей очковой группе, то две самые низшие очковые группы объединяются в новую самую низшую очковую группу. Поскольку теперь предпоследней является другая очковая группа, это может повторяться до тех пор, пока не будет получена приемлемая жеребьёвка для всех игроков.

**Освобождение от игры (bye):** Если общее количество игроков или команд в турнире является (или становится) нечётным, то для одного игрока или одной команды нет пары, и он или она получает освобождение от игры.

В индивидуальном турнире считается, что этот игрок не имеет ни соперника, ни цвета, но получает 1 очко.

В командном турнире считается, что эта команда не имеет ни соперника, ни цвета, но получает 1 матчевое очко и количество игровых очков, равное 50% от числа досок в матче. Если количество команд-участниц меньше чем в два раза числа туров, команде, свободной от игры, должно быть зачислено 2 игровых очка вместо одного. Освобождение от игры считается спуском вниз.

## 2.8. Публикация результатов жеребьёвки

После завершения жеребьёвки перед публикацией результатов проводится сортировка пар:

- по количеству очков включённого в пару игрока с более высоким рангом,
- по сумме очков обоих включённых в пару игроков,
- по рангу в соответствии с критериями сортировки включённого в пару игрока с более высоким рангом.

## 2.9. Обработка несыгранных партий

Для обработки несыгранных партий есть две различные точки зрения

а. для самого игрока:

в турнирах по швейцарской системе для расчета коэффициента Бухгольца или Зоннеборна-Бергера используется виртуальный соперник. Очки тай-брейка от этого виртуального соперника рассчитываются следующим образом:

- в начале тура этот виртуальный соперник имеет такое же количество очков, как и реальный игрок,
- затем добавляется результат тура,
- и наконец, виртуальному сопернику добавляется пол-очка за каждый последующий тур.

Примеры см. в главе “Системы тай-брейка”.

б. для соперников игрока:

для уменьшения последствий расчета коэффициента Бухгольца для соперников игрока при его расчёте каждый результат в несыгранной игроком партии считается как пол-очка (ничья).

## 2.10. Заключительные замечания

Цвет фигур освобожденных от игры игроков и пар, фактически не сыгравших или потерявших одного из игроков из-за опоздания или вообще отсутствия, не будет приниматься во внимание. Такая жеребьёвка последующих туров не считается правильной.

Для игроков, снявшихся с турнира, жеребьёвка не проводится. Игроки, о которых известно заранее, что они не будут играть в определённом туре, не участвуют в жеребьёвке этого тура и получают 0 очков.

Официально обнародованная жеребьёвка не может быть изменена, если она не нарушает абсолютные критерии жеребьёвки.

Если

- результат был записан неправильно, или
- игра была сыграна с неправильным цветом фигур, или
- должен быть исправлен рейтинг игрока,

то это будет влиять только на ещё непроведённую жеребьёвку.

Игроки, которые отсутствуют во время тура без уведомления арбитра, будут считаться выбывшими из турнира, если только положением о турнире не установлено иное.

## 2.11. Руководство по проверке компьютерной жеребьёвки

См. пример в главе 7.

### 3. Схевенингенская система

Схевенингенская система в основном используется для командных турниров.

В таком командном соревновании каждый игрок одной команды встречается с каждым игроком команды-соперника.

Поэтому число туров равно количеству игроков в команде.

В полусхевенингенской системе первая половина игроков одной команды встречается с каждым игроком первой половины противоположной команды, вторая половина одной команды играет против второй половины другой команды.

Пример: Команды А и В имеют восемь игроков каждая. А1, А2, А3 и А4 играют против В1, В2, В3 и В4. В то же время А5, А6, А7 и А8 играют против В5, В6, В7 и В8. Всего необходимо четыре тура.

### 4. Система Скалицкой

При использовании круговой системы для трех команд необходимо организовать три тура, и в каждом туре одна команда остаётся без соперника.

Система Скалицкой дает возможность провести турнир для трех команд, играя только два тура, и избежать отсутствия соперника у одной из команд.

Каждая команда должна состоять из чётного количества игроков, все они ранжируются в фиксированном порядке досок. Перед жеребьёвкой одна команда помечается заглавными буквами, вторая - строчными буквами и третья – цифрами.

Жеребьёвка выглядит так:

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

## 5. Другие системы

### 5.1. Матчи

Большинство матчей между двумя игроками играют в пределах ограниченного количества партий.

По результатам матча могут быть рассчитаны рейтинги ФИДЕ, если матч был зарегистрирован ФИДЕ заранее и если оба игрока имели рейтинг до начала матча. После того как один из игроков выиграл матч, все последующие партии остаются без оценки.

### 5.2. Нокаут-система

Главное преимущество нокаут-системы это создание большого финального матча. Всё расписание игр известно заранее.

По большей части матч в нокаут-системе состоит из двух игр. Так как в каждом туре необходимо иметь понятного победителя, должен быть предусмотрен ещё один день для проведения тай-брейка. Партии тай-брейка обычно включают в себя две быстрые игры, после чего проводятся две или четыре блиц-партии. Если и после этих партий еще сохраняется ничейный счёт, должен проводиться один финальный

матч "внезапной смерти". Время игры для белых должно быть 5 минут, для чёрных - 4 минуты или аналогичное время. Для того чтобы выиграть матч, белые должны победить в этой игре, а черным достаточно сыграть вничью. См. главу "Системы тай-брейка".

## 6. Компьютерные программы, одобренные ФИДЕ

Swiss Master (Голландская шахматная федерация, Нидерланды)

Swiss Manager (Хайнц Херцог, Австрия)

WinSwiss (Франц-Йозеф Вебер, Германия)

VEGA (Луиджи Форлано, Италия)

Turnering Service (Харальд Хеггеланг, Норвегия)

Tournament Director (Нил Хейворд, Англия).

## 7. Руководство по проверке компьютерной жеребьёвки

Используются данные 11-го Чемпионата Европы по шахматам 2010 г. в Риеке, Хорватия.

Проверяем жеребьёвку 9-го тура.

Использованная программа жеребьёвки - Swiss Manager

Наименования столбцов, используемых для проверки:

N – номер партии в туре

СН – стартовый номер

б – белый, ч – черный

Ц – цвет в предстоящем туре

ОЦ – ожидаемый цвет

СП – подъём (+) - спуск (–) в предпоследнем туре

ПС – подъём (+) - спуск (–) в последнем туре

ПЦ – преимущество цвета

РЦ – разность цветов в двух последних турах (бч – -1, чб – 1, бб – 2, чч – -2)

N	СН	Звание	Фамилия, имя	Рей-тинг	Очки	Цвета в предыдущих турах	Ц	ОЦ	СП	ПС	ПЦ	РЦ	Соперники в предыдущих турах
5	12	ГМ	Акопян Владимир	2688	6	бчбчбчбч	б	Б		+	0	-1	(11),3,16,81,91,94,125,177,251
6	19	ГМ	Фрессине Лоран	2670	6	чбчбчбчб	ч	Ч			0	1	(13), 42,51,78,98,128,172,193,304
7	30	ГМ	Беркеш Ференц	2659	6	бчбчбчбч	б	Б			0	-1	(12), 16,54,83,87,91,136,152,259
8	34	ГМ	Хисматуллин Денис	2657	6	бчбчбчбч	б	Б			0	-1	(16), 10,54,85,105,154,190,260,262
9	36	ГМ	Тимофеев Артём	2655	6	бчбчббчч	б	Б			0	-2	(17), 1,21,52,85,105,136,145,263
10	49	ГМ	Мамедов Рауф	2639	6	чбчбчбчб	ч	Ч	–		0	1	(14), 8,19,60,100,142,158,197,231
11	58	ГМ	Вучкович Боян	2630	6	бчбчбчбч	ч	Б	+	–	0	-1	(5), 3,21,26,104,196,226,235,236
12	62	ГМ	Мачея Бартоломей	2625	6	бчбчббчб	ч	Ч			2	1	(7), 23,89,91,201,207,227,237,311
13	79	ГМ	Лысый Игорь	2615	6	чбчббчбч	б	Б			0	-1	(6), 19,58,59,108,166,170,206,312
14	87	ГМ	Родштейн Максим	2609	6	чбчббчбч	б	Б			0	-1	(10), 26,61,107,161,162,178,214,284
15	89	ГМ	Поткин Владимир	2606	6	чббчбчбч	б	Б			0	-1	(↓), 23,25,27,57,63,164,218,285
16	107	ГМ	Попов Валерий	2585	6	чбчбчбчб	ч	Ч			0	1	(8), 5,7,68,71,72,223,291,321
17	110	ГМ	Мелкумян Грант	2582	6	бчбчбчбб	ч	Ч			2	2	(9), 2,28,32,57,70,117,212,294

В этой очковой группе 13 игроков, поэтому один игрок останется без пары и будет спущен вниз.

Нельзя дать белые фигуры игрокам 12 и 17 (ПЦ = 2), а игрокам 9 и 17 (у 9-го РЦ = -2 и у 17-го РЦ = 2) нельзя играть третью партию подряд одним и тем же цветом.

В подгруппе S1 находятся игроки с 5 по 10, в подгруппе S2 - игроки с 11 по 17..

Назначенный программой жеребьёвки соперник указан в последнем столбце в скобках.

Среди ожидаемых цветов 8 белых и 5 черных, поэтому для одной пары не должны быть выполнены оба преимущества цвета, и это первая пара, 5 против 11.

## ПРИЛОЖЕНИЕ: Правила голландской швейцарской системы

Далее мы представляем общие правила для швейцарских систем (Руководство ФИДЕ С.04.1 и С.04.2) и Правила голландской швейцарской системы (Руководство ФИДЕ С.04.3.1), вместе с некоторыми замечаниями, поясняющими их.

Первая часть содержит правила, определяющие технические требования, которым должны подчиняться любые системы жеребьёвки турниров по швейцарской системе, в то время как вторая часть нацелена на ряд различных аспектов, относящихся к управлению турнирами, от справедливости систем до умения работать с опоздавшими участниками, и включает несколько правил, которые являются общими для всех утверждённых ФИДЕ систем.

Третья часть содержит правила для четырех утверждённых ФИДЕ швейцарских систем (голландской, систем Лима, Дубова и Буриштейна). В этой работе мы будем рассматривать только первую главу, содержащую Правила для голландской швейцарской системы, которая, в свою очередь, состоит из пяти разделов:

- (A) Вступительные замечания и определения, содержащие основные понятия о системе и ее контролируемых переменных; а именно, в последнем параграфе (A.11) имеется важное описание системы жеребьёвки, которая будет подробно охарактеризована и упорядочена в разделе (C).
- (B) Критерии жеребьёвки: определение ограничений для возможных пар игроков; некоторые из этих ограничений являются общими для всех швейцарских систем жеребьёвки, тогда как другие (B.5, B.6) специфичны для голландской системы и дают начало некоторым её особенностям.
- (C) Процедуры жеребьёвки: описание алгоритма жеребьёвки и последовательности операций (это самая трудная часть Правил).
- (D) Процедуры перестановки и обмена: показывающие, как мы должны "перемешивать" список игроков, когда естественная жеребьёвка невозможна (потому что два игрока уже играли друг с другом, или из-за несовместимости цветов, и так далее).
- (E) Правила назначения цвета: в соответствии с ними каждый игрок получает свой цвет только после завершения жеребьёвки.

Что касается предыдущих версий Правил, мы можем наблюдать изъятие раздела F, в котором содержалось несколько правил, которые не могли принадлежать к предыдущим разделам - сейчас эти правила в основном содержатся в первых двух частях С.04.

Прежде чем начать рассматривать пример турнира, мы хотели бы предложить вам внимательно изучить правила, пока не почувствуете, что вы овладели их принципами и значениями.

## С.04 ПРАВИЛА ФИДЕ ДЛЯ ТУРНИРОВ ПО ШВЕЙЦАРСКОЙ СИСТЕМЕ

### С.04.1 Основные правила для турниров по швейцарской системе

Следующие правила имеют силу для любой швейцарской системы, если явно не установлено иное.

а. Количество туров, которое должно быть сыграно, объявляется заранее.

*После начала турнира мы не имеем права изменять количество туров (однако, это может стать неизбежным в силу обстоятельств).*

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

*Это единственный критерий швейцарских систем, без которого мы не можем обойтись (если сделать по другому абсолютно невозможно ...)!*

с. Если общее количество игроков будет (или станет) нечётным, один игрок остаётся без пары. Он получает освобождение от игры (bye): без цвета и столько же очков, сколько даётся за победу, если регламентом турнира не установлено иное.

*Это правило позволяет нам присвоить за освобождение от игры вместо обычного целого очка "необычное" значение, допуская таким образом как использование системы начисления очков, отличающейся от классической 0-½-1 (обычно, чтобы препятствовать "легким ничьим"), так и возможность для организаторов соревнований установить другое значение для освобождения от игры (например, пол-очка), чтобы уменьшить его влияние на итоговый рейтинг игроков.*

д. Игрок, который по какой бы ни было причине получил какое-либо количество очков без игры, не должен получать освобождение от игры.

*Несмотря на и независимо от его значения, освобождение от игры не может быть назначено какому-либо игроку, который уже получил очки без игры, независимо от причины и от размера.*

е. Обычно жеребьёвка проводится для игроков с одинаковым количеством очков.

*Расположение этого критерия до правила сопоставления цветов подчеркивает его большую важность по отношению к последнему. Из-за этого правила мы не можем перемещать игрока в другую группу, чтобы удовлетворить преимущество цвета, которое не является абсолютным (см. С.04.3.1: А.7.а).*

ф. Для каждого игрока разность между количеством партий, сыгранных чёрными и белыми, не должна быть больше 2 и меньше -2.

Каждая система может иметь исключения из этого правила для последнего тура соревнования.

*Следует подчеркнуть, что в этом правиле, также как и в следующем, возможны, но не обязательны исключения для так называемых "успешных игроков" (см С.04.3.1: А.10); в то время как голландская система принимает такие исключения (хотя на практике только тогда, когда есть очень веские основания для этого), другие системы то же самое не делают, например, швейцарская система Дубова определенно отказывается принимать такие исключения, которые, по-видимому, не согласуются с основными принципами системы.*

г. Ни один игрок не может получить один и тот же цвет три раза подряд.

Каждая система может иметь исключения из этого правила для последнего тура соревнования.

- h. 1. В общем случае игроку назначается один цвет фигур столько же раз, сколько ему назначается другой цвет фигур.
2. В общем случае игроку назначается цвет, отличный от того, которым он играл в предыдущем туре.

*Это правило, типичное для всех утверждённых ФИДЕ швейцарских систем, гарантирует хорошее уравнивание цветов. Как мы комментировали в п. (e), это правило применяется только после правила равенства очков, потому что, поскольку речь идёт о качестве жеребьёвки, последнее правило является более важным аспектом системы. Другими словами, здесь Правила отдают предпочтение выбору более подходящего соперника (отказываясь, если это необходимо, от предпочтительного цвета), по сравнению с выбором цвета (но отказываясь от более подходящего соперника).*

- i. Правила жеребьёвки должны быть такими прозрачными, чтобы лицо, ответственное за жеребьёвку, могло объяснить её.

*Предыдущие версии Правил накладывали гораздо более строгие условия, благодаря которым арбитр был в состоянии провести правильную жеребьёвку. Во всяком случае мы никогда не должны забывать, что ответственность за жеребьёвку всегда несёт арбитр, который её выполнял, а не программное обеспечение (если оно использовалось).*

## **C.04.2 Общая трактовка правил для турниров по швейцарской системе**

### **A. Системы жеребьёвки**

1. Используемая в рейтинговом турнире ФИДЕ система жеребьёвки должна быть или одной из опубликованных швейцарских систем ФИДЕ, или подробно изложенным описанием правил, представленным участникам в явном виде.
2. При представлении отчёта о турнире в ФИДЕ арбитр должен пояснить, какая из официальных швейцарских систем ФИДЕ была использована. Если была использована другая система, арбитр должен представить правила этой системы для проверки Комиссией по жеребьёвкам швейцарских систем.
3. Ускоренные методы приемлемы, если они были объявлены организатором заранее и не пристрастны в пользу какого-либо игрока.
4. Жеребьёвка игроков по швейцарским правилам ФИДЕ объективна и беспристрастна, и различные арбитры или компьютерные программы, соответствующие правилам жеребьёвки, должны приводить к одинаковым результатам.
5. Не допускается изменять правильную жеребьёвку в пользу какого-либо игрока.

Если можно доказать, что первоначальная жеребьёвка была изменена в пользу какого-либо игрока для выполнения им нормы, то в Квалификационную комиссию должен быть представлен отчёт для инициирования дисциплинарных мер через Комиссию по этике.

*Все правила в этом разделе направлены к одной цели: предотвратить любое возможное вмешательство в жеребьёвку в пользу одного или нескольких участников (как например, помощь игроку в выполнении нормы). С этой целью правила жеребьёвки в первую очередь должны быть хорошо определенными, прозрачными и однозначными.*

## В. Стартовый список

1. Перед началом турнира каждому игроку назначается показатель его силы. Эта сила обычно представлена рейтинг-листами игроков. Если для всех участвующих игроков имеется один рейтинг-лист, то должен быть использован этот рейтинг-лист.

Желательно проверять все рейтинги, представленные игроками. Если надежное значение рейтинга игрока неизвестно, арбитры должны сделать его оценку настолько точно, насколько это возможно.

*Фундаментальным принципом голландской швейцарской системы (как и всех швейцарских систем) является спаривание связанных игроков (то есть, игроков с одинаковой силой) так, чтобы после каждого тура количество связей уменьшалось в два раза. Таким образом, при наличии  $N$  игроков после  $T = \log_2(N)$  туров мы (теоретически) не должны иметь связей для первого места. С этой целью точная оценка силы игроков имеет важное значение.*

*Оценочный рейтинг неизвестного игрока может быть определён на основании национального рейтинга, если таковой имеется, с помощью соответствующей формулы преобразования.*

2. Перед первым туром игроки классифицируются соответственно в порядке их:

[a] силы (рейтинга),

[b] звания ФИДЕ (GM - IM - WGM - FM - WIM - CM - WFM - WCM - без звания),

[c] в алфавитном порядке (если ранее не было установлено, что этот критерий заменяется на другой).

*Звания ФИДЕ отсортированы по убыванию номинального рейтинга; когда рейтинги равны, звания, полученные через выполнение норм, имеют преимущество по отношению к автоматическим званиям.*

*Сортировка по алфавиту абсолютно несущественна, её обоснование только в том, чтобы получить однозначный порядок. Таким образом, этот критерий может быть заменён любым другим, способным обеспечить однозначный порядок, при условии, что он будет заранее объявлен в регламенте турнира.*

3. Эта сортировка используется для определения номера для жеребьёвки; игрок самого высокого ранга получает № 1 и т.д.

*Пожалуйста, обратите внимание, что более низкое числовое значение соответствует более высокому месту в стартовом списке; этот выбор может показаться "неестественным", но он сейчас глубоко укоренился в общепринятом языке.*

## С. Включение опоздавших игроков

1. В соответствии с Правилами соревнований ФИДЕ любой потенциальный участник, который не прибыл на место проведения соревнования ФИДЕ до запланированного времени жеребьёвки, должен быть исключён из турнира до тех пор, пока он не появится вовремя на месте соревнования перед жеребьёвкой другого тура.

Исключение может быть сделано в отношении зарегистрированного участника, который заранее предоставил письменное уведомление, что он неизбежно опоздает.

2. В тех же случаях, когда главный арбитр решает допустить к участию в турнире запаздывающего игрока,



- если время прибытия, о котором уведомил игрок, является временем до начала первого тура, игроку дается стартовый номер и он участвует в жеребьёвке в обычном порядке.
- если время прибытия, о котором уведомил игрок, является временем до начала только второго (или третьего) тура, то игрок не участвует в жеребьёвке тех туров, в которых он не может играть. Вместо этого он не получает очки за несыгранные туры (если в регламенте турнира не сказано иное), а соответствующий стартовый номер и участие в жеребьёвке игрок получит только тогда, когда он фактически прибудет.

3. При таких обстоятельствах стартовые номера, которые были даны в начале турнира, считаются предварительными. Окончательные стартовые номера даются только тогда, когда список участников закрыт, и в таблицы результатов внесены соответствующие поправки.

*По-видимому, целесообразно отметить, что заявление о задержке должно быть подано заранее в письменном виде и с указанием причин задержки. Устного заявления (по телефону и т.д.) недостаточно. Поскольку могут быть сделаны исключения, за согласие или отклонение таких просьб несёт ответственность арбитр.*

#### **D. Жеребьёвка, цвет фигур и опубликование правил**

1. Незавершенные партии считаются ничьими только для жеребьёвки.
2. Цвет фигур освобожденных от игры игроков и пар, фактически не сыгравших или потерявших одного из игроков из-за опоздания или вообще отсутствия, не будет приниматься во внимание. Такая жеребьёвка последующих туров не считается неправильной.

*А именно, если партия выиграна в результате наложения штрафа или опоздания игрока, для целей жеребьёвки считается, что эти два игрока никогда не играли друг с другом.*

3. В любой ситуации, где имеет смысл последовательность цветов, несыгранные партии не засчитываются. Так например, если игрок имеет историю цвета BWB=W (то есть, партия четвертого тура недействительна), она будет рассматриваться как если бы его история цвета была =BWBW. WB=WB будет считаться как =WBWB, BWW=W как ==BWWBW и так далее.

*В основном мы смотрим только фактически сыгранные партии, пропуская «дыры», которые перемещаются в верхнюю часть списка. Так, например, при сравнении историй цвета двух игроков последовательность ==WB эквивалентна BWWB и WBWB (но две последние не эквивалентны друг другу!)*

4. Игрок, который отсутствует без уведомления арбитра, будет считаться выбывшим из турнира, если до опубликования очередной жеребьёвки отсутствие не будет объяснено приемлемыми аргументами.
5. Игроки, которые выбыли из турнира, больше не будут участвовать в жеребьёвке.
6. Игроки, о которых заранее известно, что они не будут играть в конкретном туре, не участвуют в жеребьёвке этого тура и получают 0 очков (если в регламенте турнира не сказано иное).
7. Результаты тура должны быть опубликованы на обычном месте для сообщений в объявленное время в соответствии с расписанием турнира.

## 8. Если

- какой-либо результат был записан неправильно, или
- партия была сыграна с неправильным цветом фигур, или
- должен быть исправлен рейтинг игрока (и возможно пересчитаны нумерация игроков, как в С.3),

и игрок сообщил об этом арбитру после публикации результатов в пределах соответствующего заданного времени на апелляцию, эти факты должны быть использованы для турнирной таблицы и жеребьёвки предстоящего тура. Время на подачу апелляции устанавливается заранее при разработке расписания турнира.

Если уведомление об ошибке сделано после жеребьёвки, но до окончания следующего тура, оно повлияет на следующую сделанную жеребьёвку.

Если уведомление об ошибке сделано после окончания следующего тура, исправление будет сделано только после турнира для представления оценки рейтинга.

*Применение этого и предыдущего правил требует от нас установить (и вывести!) график публикации жеребьёвки. Но прежде всего эти правила накладывают ограничение на возможный пересмотр жеребьёвки: если об ошибке не было сообщено до истечения заданного срока, все последующие жеребьёвки, также как итоговая турнирная таблица, должны подготавливаться с использованием неправильного результата, как будто этот результат правильный.*

9. После завершения жеребьёвки и прежде, чем сделать её достоянием общественности, пары сортируются.

Критериями сортировки являются (по убыванию приоритета):

- очки включённого в жеребьёвку игрока, занимающего более высокое место;
- сумма очков обоих включённых в жеребьёвку игроков;
- ранг согласно стартовому списку (С.04.2. В) игрока более высокого ранга, включённого в жеребьёвку.

*Обычно перед публикацией жеребьёвки рекомендуется проверить порядок досок, даже если используется компьютерная программа жеребьёвки.*

10. Однажды опубликованная жеребьёвка не изменяется, кроме случая, когда два игрока должны играть друг с другом второй раз.

### **С.04.3 Швейцарские системы, официально признанные ФИДЕ**

#### **С.04.3.1 Голландская система**

Текст, принятый в 2012 г. на 83-ем Конгрессе ФИДЕ в Стамбуле.

#### **А. Вводные замечания и определения**

##### ***А.1. Начальный стартовый список***

См. С.04.2.В (Общие трактовка правил - Стартовый список)

##### ***А.2.Порядок***

Только для жеребьёвки игроки сортируются соответственно в порядке:

- a. набранных очков,
- b. номеров для жеребьёвки, назначенных игрокам в соответствии с начальным стартовым списком и впоследствии изменённых в зависимости от возможного включения опоздавших к началу турнира игроков.

*Игроки упорядочены таким образом, что их возможная сила уменьшается в списке сверху вниз (см также С.04.2:В.2).*

*Пожалуйста, обратите внимание, что после присвоения игрокам новых номеров для жеребьёвки при включении опоздавшего участника, список должен быть отсортирован заново (С.04.2: С.3). Конечно, когда это происходит, некоторые участники могут играть в последующих турах под другими номерами, и если не объявить об этом изменении соответствующим образом, оно может запутать игроков, которые, читая жеребьёвку, всё ещё ищут свои старые номера.*

### **А.3. Очковые группы**

Игроки с одинаковым количеством очков составляют *однородную очковую группу*. Игроки, которые остаются без пары после жеребьёвки очковой группы, будут перемещены вниз в следующую очковую группу, которая поэтому будет *неоднородной*. Всякий раз, когда это возможно, при жеребьёвке неоднородной очковой группы в первую очередь подбирается пара для тех игроков, которые спущены вниз, вызывая подъём в *остатке очковой группы*, который всегда рассматривается как однородный. Неоднородная очковая группа, в которой, по крайней мере, половина игроков спущена из более высокой очковой группы, также рассматривается как будто она однородная.

*Таким образом, как правило, спущенные вниз игроки подлежат особому рассмотрению, направленному на уменьшение влияния разницы в очках относительно их соперников, возникшей из-за перемещения вниз.*

*Во всяком случае, если это рассмотрение не приводит к получению безупречной жеребьёвки, или если спущенных вниз игроков так много, что их жеребьёвка таким способом не представляется возможной, мы отказываемся от отдельной жеребьёвки и обращаемся со всеми очковыми группами обычным образом (то-есть, как будто они однородные).*

### **А.4. Спуски и подъёмы**

При жеребьёвке неоднородной группы в одной паре будут оказываться игроки с различным количеством очков. Чтобы убедиться, что это не произойдет с теми же игроками снова в следующих двух турах, это должно быть записано на карточках для жеребьёвки.

Игрок с большим количеством очков получает отметку “спуск”, игрок с меньшим количеством очков – отметку “подъём”.

*Обоснованием такой трактовки является то, что жеребьёвка, сводящая игроков с разным количеством очков, в общем случае может быть недостатком для обоих игроков: меньшее количество очков соперника вероятно будет помехой более сильному игроку в тай-брейке, тогда как более слабому игроку вероятно придётся сыграть очень трудную партию.*

*Пожалуйста, обратите внимание, что отметка “подъём” здесь указывает не на перемещение игрока в более высокую очковую группу (как это имеет место в других швейцарских системах жеребьёвки, например, в системе Лима), а на то, что соперник просто получил спуск.*

### **А.5. Освобождение от игры**

В случае, если общее число игроков было (или стало) нечётным, один игрок остаётся без пары. Этот игрок получает освобождение от игры: нет соперника, нет цвета, одно или половина очка (как установлено регламентом турнира).

*В других системах, например, в системе Лима, игрок, который будет освобожден от игры, выбирается перед началом жеребьевки.*

*Об освобождении от игры см также С.04 .1: с.*

#### **А.6. Подгруппы - Определение $P_0$ , $M_0$**

a. Для того, чтобы сделать жеребьевку, каждая очковая группа будет разделена на две подгруппы, которые называются S1 и S2, где S2 равна или больше, чем S1 (более подробную информацию см. С.2 - С.4).

Игроки подгруппы S1 спариваются с игроками подгруппы S2.

b.  $P_0$  это максимальное количество пар, которое может быть создано в каждой очковой группе.

$P_0$  равно количеству игроков, делённому на два и округленному вниз.

c.  $M_0$  это количество игроков, спущенных из более высокой очковой группы (оно может быть равно нулю).

*В данной очковой группе мы можем сформировать в лучшем случае  $P_0$  пар, в лучшем случае в  $M_0$  из них содержатся игроки со спуском (но мы должны заметить, что иногда может случиться так, что более половины игроков в очковой группе имеют спуск).*

*Очевидно, что первоначальной целью будет формирование всех возможных пар; но, если это окажется невозможно, мы будем постепенно уменьшать количество сформированных пар, и любые оставшиеся игроки станут частью следующей очковой группы (с отметкой "спуск").*

#### **А.7. Разность цветов и преимущество цвета**

Разность цветов игрока это количество партий, сыгранных белыми, минус количество партий, сыгранных черными. Для каждого игрока, который сыграл по крайней мере одну партию, после тура может быть определено преимущество цвета.

*Во время жеребьевки мы постараемся учесть как можно больше преимуществ цвета игроков (и это является основанием для хорошего уравнивания цветов в современной швейцарской системе).*

*Участники, которые не сыграли ещё ни одной партии, обоснованно не имеют преимущества цвета, и поэтому будут принимать любой цвет (см А.7.f).*

a. Абсолютное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока больше, чем 1 или меньше -1, или когда игрок имел один и тот же цвет в двух последних сыгранных партиях. Преимущество белого цвета, когда разность цветов меньше -1 или когда последние две партии были сыграны черными. Преимущество черного цвета, когда разность цветов больше, чем +1, или когда последние две партии были сыграны белыми.

*В общем, разность цветов не должна стать больше, чем 2 или меньше -2, за исключением последнего тура, когда игрок лидирующей группы может получить, при необходимости, один и тот же цвет третий раз подряд или один цвет на три раза больше, чем противоположный (но это всё же относительно редкое событие).*

*Для определения абсолютного преимущества цвета мы должны изучить два последних фактически сыгранных тура, пропуская любые несыгранные партии, независимо от причины, по которой они не сыграны (поэтому, например, последовательность  $WBBW=W$ , см [С.04.2:D.3], приводит к абсолютному преимуществу цвета).*

- b. Сильное преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока равна +1 или -1. Сильное преимущество белого цвета, когда разность цветов равна -1, чёрного цвета - в противном случае.

*Пренебрежение сильным преимуществом цвета, также как и слабым преимуществом цвета (см следующий пункт ниже), даст начало абсолютному преимуществу цвета в следующем туре.*

- c. Слабое преимущество цвета возникает, когда разность цветов игрока равна нулю, предпочтительно было бы чередовать цвет по отношению к предыдущей партии. Перед первым туром по жребию определяется преимущество цвета одного игрока (чаще всего сильнейшего).

*В соответствии с правилом E.5, для определения цвета каждого игрока в первом туре достаточно определить (по жребию) надлежащий цвет для одного игрока.*

- d. Во время жеребьёвки тура с нечётным номером игроки, имеющие сильное преимущество цвета (игроки, которые по любой причине имели до этого нечётное количество партий), должны рассматриваться как игроки, имеющие абсолютное преимущество цвета, пока это не приведёт или к дополнительным спущенным игрокам, или к игрокам, спущенным с большим количеством очков, или к парам с более высокой разностью очков между спариваемыми игроками.

*При жеребьёвке нечётного тура преимущество цвета всех игроков должно быть, как правило, только слабое или абсолютное; но игрок, который не играл партию (из-за освобождения от игры, штрафа или отсутствия соперника ...), на самом деле сыграл нечётное количество партий - таким образом, его преимущество цвета неизбежно будет сильным или абсолютным.*

*Это правило гласит, что если преимущество цвета сильное, то мы должны сделать все от нас зависящее, чтобы удовлетворить его, за исключением образования спущенных игроков в количестве большем, чем минимум, или ухудшения очкового баланса между спариваемыми игроками, так как это будет хуже, чем игнорирование преимущества цвета.*

*Далее мы будем называть такие преимущества "полуабсолютными".*

- e. Во время жеребьёвки тура с чётным номером игроки, имеющие слабое преимущество цвета (игроки, которые имеют чётное количество партий по любой причине), должны рассматриваться и считаться так, как если бы они имели слабое преимущество цвета такого вида (белого цвета или соответственно черного), который уменьшает количество пар, где оба игрока имеют одно и то же сильное преимущество цвета.

*При жеребьёвке чётного тура большинство участников сыграло нечётное количество партий, имея тем самым сильное или абсолютное преимущество цвета. Только игроки, которые не сыграли партию, имеют нечётное количество партий и поэтому могут иметь слабое преимущество цвета.*

*Мы можем изменить ожидаемый цвет этим игрокам, но только если это позволит нам сократить количество проигнорированных сильных преимуществ цвета.*

*Далее мы будем называть такие преимущества "переменными".*

*Пожалуйста, обратите внимание, что это изменение цвета не может образовывать дополнительные спуски.*

- f. Игроки, которые не играли в первых турах, не имеют преимущество цвета (их соперникам преимущество цвета предоставляется).

**А.8. Определение  $X1$ ,  $Z1$** 

При условии, что в очковой группе есть  $P0$  (см. А.6) возможных пар:

- а. минимальное количество пар, которое должно быть создано в очковой группе, не выполняя все преимущества цвета, обозначается символом  $X1$ .

*На первый взгляд может показаться, что описанный здесь расчёт  $X1$  определяет константу, но это не так. Если бы мы во время жеребьёвки очковой группы достигли точки убывания числа  $P0$  сформированных пар (С.14), то параметр  $X1$  соответственно уменьшился бы.*

- б. в чётных турах минимальное количество пар, которое должно быть создано в очковой группе, не выполняя все сильные преимущества цвета (см. А.7.е), обозначается символом  $Z1$ .

*Поскольку в чётных турах мы можем изменить цвет одного или нескольких переменных преимуществ для удовлетворения большего числа сильных преимуществ, мы будем всегда иметь  $Z1 \leq X1$ .*

*Конечно, всякий раз, когда ни один из игроков в очковой группе не имеет нечётного числа несыгранных партий,  $Z1$  равно  $X1$  и поэтому расчёт  $Z1$  не имеет смысла.*

*$Z1$  бесполезно в нечётных турах, когда по определению у нас нет никаких переменных преимуществ.*

$X1$ , а в чётных турах  $Z1$ , могут быть рассчитаны следующим образом:

**w:** в нечётных турах: 0; в чётных турах: количество игроков, имеющих нечётное число несыгранных партий, которые имеют слабое преимущество белого цвета (см. А7.е);

**b:** в нечётных турах: 0; в чётных турах: количество игроков, имеющих нечётное число несыгранных партий, которые имеют слабое преимущество чёрного цвета (см. А7.е);

**W:** (оставшееся) количество игроков, имеющих преимущество белого цвета;

**B:** (оставшееся) количество игроков, имеющих преимущество чёрного цвета;

**a:** количество игроков, которые ещё не играли в турнире.

Если  $B+b > W+w$ , то  $X1 = P0 - W - w - a$ , иначе  $X1 = P0 - B - b - a$ .

Если  $X1 < 0$ , то  $X1 = 0$ .

В чётных турах:

Если  $B > W$ , то  $Z1 = P0 - W - b - w - a$ , иначе  $Z1 = P0 - B - b - w - a$ .

Если  $Z1 < 0$ , то  $Z1 = 0$ .

*Общее количество игроков белыми в очковой группе равно  $W + w$ , в то время как игроков с преимуществом чёрного цвета  $B + b$ ; и наконец, участники, ещё не игравшие партию (опоздавшие, выигравшие вследствие наказания соперника и т.д.) и, следовательно, не имеющие преимущество цвета ( $a \geq 0$ , а обычно  $a = 0$ ). Таким образом, во всей очковой группе содержится  $W + w + B + b + a$  игроков, и максимальное число  $P0$  пар, которое может быть сформировано (или, мы должны говорить, не может превышать), составляет половину от числа игроков, округленную вниз, если это необходимо, до ближайшего целого числа.*

*Давайте рассмотрим случай  $B + b > W + w$ : тогда у нас есть избыток игроков, у которых преимущество чёрного цвета, так что некоторые из них не получают свой предпочтительный цвет. (Смысл правила А.7.е заключается в том, чтобы насколь-*

ко это возможно, игроки, которые имеют переменное преимущество цвета, должны первыми получить “неправильный” цвет; и, конечно, если мы имеем избыток игроков, ожидающих чёрный цвет, изменение какого-либо преимущества белого цвета на чёрный вообще не имеет никакого смысла).

Вычитая из числа  $P0$  формируемых пар количество  $W + w + a$  всех игроков, предпочитающих белый цвет или вообще не имеющих преимущества цвета (последние присоединяются к меньшинству и берут белый цвет), мы получим количество пар, состоящих только из игроков, которые предпочитают чёрный цвет, и это число, конечно,  $X1 = P0 - (W + w + a)$ .

Среди этих пар мы будем назначать, пока это возможно, белые фигуры игрокам с переменным преимуществом цвета; но когда все такие преимущества будут использованы, мы должны изменять цвет игрокам с сильным преимуществом цвета. Таким образом, мы должны знать, сколько пар среди “несчастливых пар” состоят только из игроков с сильным преимуществом цвета, потому что в каждой из этих пар мы должны были игнорировать (очень неудачно) сильное преимущество игрока.

Основная идея заключается в том, чтобы в каждую пару из  $X1$  поставить игрока с переменным преимуществом чёрного цвета, который (будучи “расходуемым”) гарантирует соперника с сильным преимуществом цвета. Таким образом, из числа  $X1$  “несчастливых пар” мы должны вычесть количество  $b$  переменных преимуществ чёрного цвета, получим  $Z1 = X1 - b = P0 - (W + w + a) - b$  или, в конце концов,  $Z1 = P0 - W - w - a - b$ .

Если  $W + w > B + b$ , а именно, у нас есть преобладание преимущества белого цвета, мы можем рассуждать в том же самом направлении; следовательно, чтобы получить формулы, нам нужно только поменять местами белых и чёрных.

Конечно, когда речь идет о парах, отрицательное число не имеет смысла; таким образом, когда расчёты  $X1$  или  $Z1$  дают отрицательные результаты, мы просто не имеем пар соответствующего типа, и поэтому устанавливаем соответствующий параметр равным нулю.

#### **A.9. Перестановки и обмены**

- a. Для того, чтобы сделать правильную жеребьёвку, часто бывает необходимо изменить порядок в подгруппе S2. Правила проведения такого изменения, называемого перестановкой, приведены в D.1.
- b. В однородной очковой группе может возникнуть необходимость для обмена игроками между подгруппами S1 и S2. Правила обмена можно найти в D.2. После каждого обмена подгруппы как S1, так и S2, должны быть упорядочены в соответствии с правилом A.2.

После того как мы сделали перестановки в очковой группе, желательно провести изменение порядка; следовательно, игроки в подгруппе S2 не должны быть пересортированы заново (тогда как сортировка в подгруппе S1 не требуется, так как в этой подгруппе не было изменений).

В противоположность этому, после обменов, когда меняются один или несколько игроков между подгруппами S1 и S2, для восстановления правильного порядка перед началом новой последовательности попыток жеребьёвки необходима сортировка подгрупп (по правилу A.2) как в S1, так и в S2. Только если первая попытка в новой последовательности не даст обоснованный результат, мы то же попробуем перестановки, изменяя тем самым естественный порядок в модифицированных подгруппах.

#### **A.10. Определения: Успешные игроки, откат**

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

Откат означает отмену жеребьёвки более высокой очковой группы для того, чтобы найти другой набор спускаемых игроков в данную очковую группу.

*При определении победителя и призёров турнира особенно важное значение имеют игроки из верхней части турнирной таблицы. Поэтому для жеребьёвки этих игроков могут применяться специальные критерии обработки, например, если необходимо, чтобы такой игрок встретился с соперником, более подходящим для демонстрируемой им силы, он может получить один и тот же цвет на три раза больше, чем противоположный, или один и тот же цвет три раза подряд,*

#### **A.11. Качество жеребьёвки - Определения X и P**

Правила C.1 - C.14 описывают алгоритм итераций для нахождения наилучшей возможной жеребьёвки внутри очковой группы. Начинаем с предельного требования: P0 пар с P0 - X1 парами, выполняющими все преимущества цвета и отвечающими всем требованиям правил B1 - B6.

Если при поиске лучшей, почти оптимальной жеребьёвки с этой целью нельзя справиться, требования постепенно снижаем.

*Эта статья является своего рода кратким введением в то, что будет подробно объяснено в разделе C. Возможно вы захотите сначала прочитать её для того, чтобы понять общие принципы, а затем вернуться к ней после того, как мы подробно изучим процедуру жеребьёвки.*

Качество жеребьёвки определяется в порядке убывания приоритета, как:

*Это определение пытается дать критерий количественной оценки "хорошего качества" жеребьёвки путем установления некоторых "контрольных точек" в порядке их важности в соответствии с внутренней логикой системы. Это значительный шаг вперед по сравнению с прошлыми изданиями Правил, в которых оценка хорошей или плохой жеребьёвки была только качественная и полностью полагалась на "здравый смысл" лица, проводящего жеребьёвку.*

➤ количество пар;

*Первый "фактор качества", конечно, количество пар, уменьшение которого увеличивает количество спусков и, следовательно, разность набранных игроками очков.*

➤ близость очков встречающихся друг с другом игроков;

*Тем не менее, даже при одном и том же количестве пар выбор различных вариантов спускаемых игроков или пар (в неоднородных очковых группах) может привести к различным несовпадениям между очками игроков (например, см многие возможные способы жеребьёвки неоднородных очковых групп, содержащих много игроков, причём все имеют различные очки).*

*В разделе D.4 дано четкое указание, как оценивать разность очков с помощью "фактора B.3".*

➤ количество пар, в которых преимущество цвета выполнено для обоих игроков (согласно правилу A.7);

*Цвет является менее важным, чем положение в турнирной таблице, и это согласуется с основной логикой голландской швейцарской системы.*

➤ выполнение общепринятых критериев для спущенных игроков;



➤ выполнение общепринятых критериев для поднятых игроков.

*Сначала критерии В.5 и В.6 (см. Раздел В) игнорируются только для поднятых игроков; если и только если это не позволяет выполнить жеребьёвку, тогда эти критерии игнорируются и для спущенных игроков также. Из-за этого существует определённая асимметрия в обработке, и спущенные игроки более защищены, чем поднятые. Пожалуйста, обратите внимание, что в некоторых других швейцарских системах соперники спущенных или поднятых игроков сами не считаются соответственно поднятыми или спущенными и поэтому вообще не пользуются защитой.*

Ход итерации в алгоритме представляют два параметра:

**Р** - количество пар, требующееся на определённом этапе в алгоритме жеребьёвки. Начальное значение Р равно  $P_0$  или  $M_0$ , и затем оно уменьшается.

*На том или ином этапе процедуры жеребьёвки мы будем стараться создать Р пар; для неоднородных очковых групп начальным значением Р является количество  $M_0$  спущенных игроков, присоединённых к группе (для которых мы постараемся выполнить жеребьёвку в первую очередь). В однородных очковых группах начальное значение Р равно максимальному количеству  $P_0$  пар, которое может быть создано.*

*Если мы не можем образовать все требуемые пары, Р будет уменьшено, что на практике означает, что мы постараемся сделать на одну или несколько пар меньше. Если очковая группа неоднородная, неспаренные игроки должны присоединиться к остатку группы (см. правило А.3); в то время как в случае однородной группы такие игроки будут спускаться в следующую группу.*

*Однако, если мы уже провели жеребьёвку в самой нижней очковой группе, в которой должны быть спарены все игроки, нам будет необходимо повторить наши шаги (см. правило А.10, откат).*

**Х** - количество пар, для которых не выполнены все преимущества цвета, что приемлемо на определённом этапе в алгоритме жеребьёвки. Начальное значение Х равно  $X_1$  (см. правило А.8), и затем оно растёт.

*Параметр Х говорит нам, сколько пар мы можем создать в очковой группе с игроками, преимущества цвета которых не согласуются друг с другом. Сначала мы предлагаем создать минимально возможное количество таких пар, но позже в процессе нам может потребоваться увеличить это количество, чтобы найти способ обойти различные трудности жеребьёвки.*

*Поскольку общая философия голландской системы придает больше значения правильному выбору соперников, чем выбору цвета, как правило, в качестве первых шагов будет создано Х пар, содержащих проигнорированные преимущества цвета.*

## **В. Критерии жеребьёвки**

### **Абсолютные критерии**

(Они не могут быть нарушены. При необходимости игроки будут перемещены в более низкую очковую группу).

*Эти критерии соответствуют требованиям раздела С.04.1 "Основные правила для швейцарских систем" в Руководстве ФИДЕ, который мы хотим рассмотреть более подробно.*

**В.1. а.** Два игрока не могут встречаться друг с другом более одного раза.

*Если партия была выиграна наложением штрафа на соперника или из-за его опоздания, для целей жеребьёвки считается, что эти два игрока никогда не встречались. В результате этого спаривание таких игроков может повториться в турнире*

*позже (и иногда это тоже бывает!).*

- b. Игрок, который получил очко или пол-очка без игры, либо через освобождение от игры, или в связи с опозданием соперника, считается спущенным (см. правило А.4) и не должен получать освобождение от игры.

*Пожалуйста, обратите внимание, что возможные пол-очка за освобождение от игры эквивалентны полному очку за освобождение от игры (см. правило А.5) и что игрок, получивший очки без игры, считается спущенным. Это особенно важно, так как влияет на следующие две жеребьёвки этого игрока<sup>1</sup>.*

- В.2.** Два игрока с одинаковым абсолютным преимуществом цвета (см. правило А.7.а) не должны встречаться (поэтому ни разность цветов игроков не станет  $>+2$  или  $<-2$ , ни игрок не получит один и тот же цвет три раза подряд).

*См. также С.04.1:f и С.04.1:g.*

**Примечание:** При жеребьёвке успешных игроков критерий В.2 может игнорироваться, если это приведёт к уменьшению количества спущенных игроков или спущенных игроков с большими очками.

*Критерий В.2 может быть проигнорирован для успешных игроков, если и только тогда, когда его применение заставляет нас создать или дополнительных спущенных игроков, чего можно было бы избежать, или спущенных игроков с большими очками, чем те игроки, которых мы получили бы, проигнорировав его - в противном случае, он должен быть использован.*

**Если успешный игрок спаривается с неуспешным игроком, при распределении цвета фигур последний считается успешным игроком.**

*Может случиться, что игрок, который не является успешным игроком, но имеет абсолютное преимущество цвета, спаривается с успешным игроком с аналогичным абсолютным преимуществом цвета. Вторая часть настоящего замечания уравнивает игроков такой пары, даже если один из них не является успешным игроком. Вследствие этого правила, игроку может быть отказано в его преимуществе цвета так же, как если бы он был успешным игроком, даже если это не он!*

### **Относительные критерии**

(Приведены в порядке убывания приоритета. Они должны выполняться как можно чаще. В соответствии с этими критериями могут применяться перестановки или даже обмены, но ни один игрок не должен быть перемещён в более низшую очковую группу).

*Хотя всё само по себе достаточно ясно, в этом комментарии стоит подчеркнуть: относительные критерии менее важны, чем абсолютные, и пренебрежение ими менее серьёзно, чем сделать спуск игрока. В целом, помимо остающегося игрока в нечётной очковой группе, спускаться должны только несовместимые игроки (но не всегда, принимая во внимание исключение для успешных игроков). Это тоже является свидетельством внимания системы к выбору соперника "правильной силы".*

- В.3.** Разность очков двух спаренных игроков должна быть как можно меньше, и в идеале равна нулю.

<sup>1</sup> Например, маловероятно, что такой игрок может получить спуск в следующем туре! Напротив, его соперник, которому присуждено поражение, не считается спущенным и, следовательно, он не защищён от спуска или получения освобождения от игры в следующем туре.

*(Примечание для программистов: о том, как использовать этот критерий после повторного применения правила С.13, см. раздел D.4)*

*Хотя этот критерий и очень важен (что соответствует правилу С.04.1:е, см примечание в начале этого раздела), но он не определяет, как оценивать разность очков в парах. Тем не менее, мы можем найти ясное указание на этот счёт в "Примечании для программистов" в разделе D.4, которое обеспечивает математически точный (и относительно простой) способ определения, которая пара из двух данных является лучшей.*

*Мы можем также ещё раз заметить, что расположение этого критерия перед критерием В.4 обращает внимание на то, что голландская система дает выбор соперника "правильной силы", а не "правильного цвета".*

**В.4.** Преимущество своего цвета должны получить как можно больше игроков.

**В.5.** Ни один игрок не должен получать одинаковое перемещение (спуск или подъём) в другую очковую группу в двух последовательных турах.

**В.6.** Ни один игрок не должен получить такое же перемещение в другую очковую группу как за два тура до этого.

*Правило С.04.1: устанавливает, что в общем случае игроки должны встречаться с соперниками, имеющими такое же количество очков. Это лучше всего достигается путем жеребьёвки игроков внутри очковых групп, но в некоторых случаях игроку нельзя подобрать пару в его очковой группе, и тогда, по необходимости, он перемещается в другую группу. Последние два критерия ограничивают частоту, с которой может происходить такое событие с одним игроком, но это "очень слабые критерии", в том смысле, что в случае необходимости они являются первыми, которыми пренебрегают.*

### **С. Процедуры жеребьёвки**

Следующие процедуры применяются во всех очковых группах, начиная с самой высшей очковой группы, до тех пор, пока не получится приемлемая жеребьёвка. Чтобы определить, какие игроки будут играть белыми, используются правила распределения цвета (раздел E).

*Естественное направление жеребьёвки - "сверху-вниз", хотя при откате оно изменяется. Также мы должны заметить, что пары тоже создаются на основе ожидаемых цветов, но фактическое назначение цветов осуществляется только по окончании жеребьёвки.*

#### **С.1. Несовместимый игрок**

Если в очковой группе есть игрок, для которого нельзя найти соперника в рамках этой очковой группы, не нарушая критерия В1 (или критерия В2, кроме случаев жеребьёвки успешных игроков), тогда:

- если этот игрок был спущен вниз из более высокой очковой группы, применяется правило С.12.

*Для того чтобы скорректировать полученную правильную жеребьёвку, мы стараемся изменить текущий набор спущенных игроков на другой, но эквивалентный набор (т.е., набор с тем же количеством игроков с теми же очками).*

- если эта очковая группа является самой низшей, применяется правило С.13.

*Самая низшая очковая группа (СНОГ) – это особый случай: здесь решить все наши проблемы жеребьёвки не так просто, как сделать спуск игрока! Мы должны повто-*

*ритель наши шаги (или "откатиться") и рассмотреть жеребьёвку в предыдущей очковой группе.*

➤ во всех остальных случаях применяется спуск игрока в следующую очковую группу.

*Мы не проверяем, перемещался ли игрок в другие группы последние два тура (критерии В.5, В.6): так как в его группе он не имеет возможного соперника, с ним нельзя сделать ничего, кроме спуска в другую группу (таким образом, число игроков в очковой группе может также стать нечетным<sup>2</sup>).*

### **С.2. Определение P0, P1, M1, X1, Z1**

a. Определяем P0 согласно А.6.b.

Положим  $P1 = P0$ .

Определяем M0 согласно А.6.c.

Положим  $M1 = M0$ .

*Теперь, когда мы избавились от возможно несовместимых игроков, можно приступить к жеребьёвке группы. Начнем с того, что поставим перед собой цели:  $M1 = M0$  означает, что мы пытаемся найти соответствие всем спущенным игрокам, в то время как приняв  $P1 = P0$ , мы говорим, что мы хотим образовать все возможные пары. Если это окажется невозможно, только тогда мы будем уменьшать P1 или M1 (правило С.14) до тех пор, пока жеребьёвка не будет выполнена.*

b. Определяем X1 согласно А.8.a.

В чётных турах:

Определяем Z1 согласно А.8.b.

*В случае неоднородной очковой группы может возникнуть ситуация, в которой мы получим обработку этой группы, как если бы она была однородной (правило С.14.b.2). В таких ситуациях процедура жеребьёвки с этого места начинается снова с определения начального значения X1 и, если необходимо, Z1 (которые могут быть уменьшены во время предыдущих попыток).*

### **С.3. Установление требований к P, В.2, А.7.d, X, Z, В.5/В.6**

*Каждый из пунктов в правилах С.3 формирует критерий жеребьёвки и соответствует пункту в правиле С.10, в котором тот же критерий отключается. Выполняя соответствующие пункты правил С.3 и С.10, мы можем включать все или только определенные критерии, в то же время отключая все остальные.*

*Мы делаем жеребьёвку согласно характеристикам очковой группы, в любой момент времени могут иметь значение только некоторые из критериев, изложенных в правилах С.3, в то время как другие не должны рассматриваться вообще (например, в чётном туре критерии С.3.c будут просто игнорироваться; аналогично этому, во время жеребьёвки неоднородной части очковой группы будут игнорироваться правила С.3.e и С.3.f, так как в ней по определению не могут происходить перемещения).*

*Шаг С.3 на самом деле представлен набором возможных точек повторного входа в процедуру, расположенных в порядке значимости соответствующих критериев: в соответствии с выбранной точкой входа некоторые из критериев жеребьёвки будут учитываться снова, тогда как другие, которые не учитывались во время пре-*

<sup>2</sup> Хотелось бы отметить, что когда очковая группа становится нечётной, нам обязательно требуется второй перемещённый игрок. Если очковая группа однородная, этому нет альтернативы; но когда группа неоднородная, мы можем (по крайней мере, в принципе) попытаться избежать создания пары меньшей, чем возможно, путём обмена одного или нескольких вошедших спущенных игроков, отката [С.12] в предыдущую очковую группу - как ни странно, Правила не рассматривают такую попытку!

дыдущих попыток жеребьёвки, будут по-прежнему исключены.

Тогда поведение системы жеребьёвки в таком цикле определяется точной точкой отправления: например, при возврате от С.10.b к С.3.h мы вновь используем критерий В.6 (контроль перемещения для поднятых игроков за тур до предыдущего тура), оставляя исключённым критерий В.5 (контроль перемещения в предыдущем туре), позволяя таким образом снова перемещаться игрокам, которые уже перемещались в предыдущем туре, но не перемещались в туре перед предыдущим. При изучении голландской системы мы хотим тщательно понять смысл шагов С.3 и С.10, так как в них находится самая суть процесса жеребьёвки.

a. В однородной очковой группе положим  $P = P1$ .

В неоднородной очковой группе положим  $P = M1$ .

Принимая  $P = M1$  для неоднородной очковой группы, мы говорим, что мы работаем только со спущенными игроками, которые фактически должны быть спарены первыми, кроме случаев, когда эти игроки представляют собой большинство группы - в этом последнем случае рассматривать их раньше игроков-"резидентов" не представляется возможным, потому что их слишком много, и тогда вся группа будет рассматриваться как если бы она было однородная (в соответствии с А.3).

Напротив, принимая  $P = P1$ , мы говорим, что мы попытаемся сделать жеребьёвку всей очковой группы.

b. (успешные игроки) повторное установление критерия В.2.

c. (нечётные туры) повторное установление правила А.7.d.

d. Примем  $X = X1$ .

(чётные туры) Примем  $Z = Z1$ .

e. (группа создаёт спущенных игроков)

повторное установление критерия В.5 для спущенных игроков.

f. (группа создаёт спущенных игроков)

повторное установление критерия В.6 для спущенных игроков.

g. (однородные очковые группы)

повторное установление критерия В.5 для поднятых игроков

h. (однородные очковые группы)

повторное установление критерия В.6 для поднятых игроков

#### **С.4. Формирование подгрупп**

Поставим самых вышерасположенных в таблице Р игроков в подгруппу S1, всех остальных игроков - в подгруппу S2.

Перед формированием подгрупп S1 и S2 игроки в очковой группе должны быть упорядочены в соответствии с правилом А.2. Следовательно, в первой попытке жеребьёвки очковой группы в подгруппе S1 мы находим:

➤ в случае неоднородной очковой группы,

$M1$  игроков, спущенных из предыдущей очковой группы;

➤ в случае однородной очковой группы,

$P1$  игроков из округлённой вниз верхней половины списка игроков группы.

При последующих попытках жеребьёвки эти цифры будут постепенно уменьшаться даже до нуля. Следовательно, при успешных попытках жеребьёвки неоднородной очковой группы часть спущенных игроков может больше не попасть в S1.

**С.5. Порядок игроков в подгруппах S1 и S2**

Согласно правилу А.2.

*В соответствии с правилом А.2 прежде чем продолжить обработку, как подгруппа S1, так и подгруппа S2 должны быть упорядочены. Это не бесполезно, хотя мы могли добраться сюда, например, после выполнения обменов (С.8), которые могут изменить порядок игроков в обеих подгруппах.*

**С.6. Пытаемся найти пару**

Спариваем самого верхнего игрока S1 с самым верхним игроком из S2, второго по списку игрока из S1 со вторым по списку игроком из S2, и т.д. Если теперь P пар получаются соответствующими текущим требованиям, жеребьёвка этой очковой группы считается завершённой.

*В упоминаемые в этом правиле "текущие требования" включены те критерии жеребьёвки, определённые в правиле С.3, которые не были отключены (С.10) во время последующих попыток жеребьёвки. Все они должны быть удовлетворены.*

*P - количество пар, которое мы пытаемся создать. Это было установлено (в С.3) при начальном значении, равном P1 (в однородной группе или остатке очковой группы) или M1 (в неоднородной очковой группе), которое может меняться в течение попыток жеребьёвки.*

а. в случае однородной группы или остатка очковой группы:

- остальные игроки перемещаются вниз в следующую очковую группу,
- с этой очковой группы начинаем жеребьёвку заново с С.1.

*Теперь обработка этой очковой группы завершена (она все еще может возобновиться позже при откате), и мы переходим к следующей очковой группе.*

*Мы хотим прокомментировать достигнутое состояние, чтобы сократить нашу работу в случае, если жеребьёвка следующей очковой группы заставит нас сделать другой выбор множества перемещённых игроков (см. также примечание к С.12).*

б. в случае неоднородной очковой группы: пока спариваются только M1 перемещённых вниз игроков.

- Отметим текущую перестановку и значение P (это может быть полезным позднее).
- Переопределим  $P = P1 - M1$ .
- Продолжим жеребьёвку остатка группы с С.4.

*Это был только первый шаг в жеребьёвке текущей очковой группы. Теперь продолжим жеребьёвку однородной части (остатка) группы, и, конечно, может случиться, что мы не сможем выполнить жеребьёвку никаким образом. В этом случае мы должны отказаться от этого этапа и вернуться к неоднородной части очковой группы; здесь мы перемещаем следующую возможную пару, а затем пытаемся снова выполнить жеребьёвку (нового) остатка, и так далее до тех пор, пока не достигнем безупречной жеребьёвки или не будут использованы все возможные попытки.*

*Сделав так, мы хотим возобновить жеребьёвку неоднородной части не с самого начала, а от ранее достигнутого состояния (если бы мы вернулись к началу, мы бы всегда получали первую безупречную жеребьёвку, попадая тем самым в бесконечный цикл). Поэтому прежде чем приступить к жеребьёвке остатка, очень уместно отметить состояние жеребьёвки.*

**С.7. Перестановка**

Применим новую перестановку S2 в соответствии с D1 и начнём снова с С6.

*Перестановка "тасует" игроков в подгруппе S2 в соответствии с определенными правилами (см. D.1), но сохраняет их отдельно от игроков подгруппы S1. Основная идея состоит в как можно меньшем изменении жеребьевки (по отношению к законченной), путем изменения порядка игроков с по возможности более низкими очками.*

### **С.8. Обмен**

a. В случае однородной (остаточной) группы: применяем новый обмен между подгруппами S1 и S2 в соответствии с D2 и начинаем заново с С.5.

*Поскольку наша попытка получить безупречную жеребьевку с помощью перестановок не удалась, теперь мы попробуем обменять одного или несколько игроков из подгруппы S2 на такое же количество игроков из подгруппы S1. Как и прежде, основная идея заключается в попытке как можно меньше изменить жеребьевку. С этой целью мы меняем игроков из подгруппы S1 по возможности с наименьшим количеством очков на игроков из подгруппы S2 по возможности с наибольшим количеством очков, предполагая, что в турнире они показали игру более или менее одинаковой силы.*

b. В случае неоднородной группы:

если M1 меньше M0, выбираем другое множество из M1 игроков, ставим их в подгруппу S1 в соответствии с D.3 и начинаем заново с С.5.

*Это событие может произойти только после того, как мы сократили количество спущенных игроков, которым надо подобрать пару (в С.14.b.2 или С.13), так что некоторые из спущенных игроков перейдут в подгруппу S2. Сначала S1 будет содержать P первых спущенных игроков (С.4), но если это не позволит нам найти безупречную жеребьевку для очковой группы до игнорирования какого-либо ограничительного условия (С.10), мы будем пробовать различные множества перемещенных игроков.*

*Однако, как всегда, мы следуем "принципу минимальных нарушений": до изучения каких-либо дальнейших способов мы стараемся сделать жеребьевку очковой группы при каждом возможном выборе исключенных игроков, начиная с нижней части списка игроков (упорядоченных в соответствии с правилом А.2) и перемещаясь шаг за шагом к игрокам с большим количеством очков. Критерии, которые должны удовлетворяться в составе S1, описаны в D.3.*

### **С.9. Возврат в неоднородную очковую группу (только остаток)**

Завершаем жеребьевку однородного остатка. Возвращаемся к перестановке, отмеченной в С.6 (в неоднородную часть группы) и начинаем заново с С.7 с новой перестановкой.

*Мы имеем дело с остатком очковой группы, и мы оказались здесь, потому что ни перестановки, ни обмены, не позволили нам найти безупречную жеребьевку для очковой группы. На этой стадии следующим шагом будет исключение каких-либо критериев жеребьевки с целью устранения соответствующих ограничений.*

*Тем не менее, мы рассматриваем остаток очковой группы, и это означает, что на предыдущем шаге (при жеребьевке спущенных игроков) мы имели возможность соединить по крайней мере некоторых игроков со спущенными игроками. Таким образом, возможно, что небольшое изменение сделанной ранее жеребьевки позволит нам завершить жеребьевку оставшейся части очковой группы.*

*Поэтому, прежде чем мы проигнорируем любой из активных ограничительных критериев, мы вернемся к жеребьевке неоднородной части очковой группы, и попробуем посмотреть, можем ли мы решить наши проблемы различными перестановками в подгруппе S2, а именно, изменением множества спущенных игроков, составляя таким образом другой остаток.*

**С.10. Пониженные требования**

*Здесь мы находимся в критической точке системы жеребьёвки: мы оказались здесь, потому что ни одна из стандартных попыток жеребьёвки (т.е., с помощью перестановок и обменов) не дала удовлетворительного результата. С этого момента, прежде чем прибегать к радикальным мерам (например, к откату или перестройке очковой группы), мы постараемся шаг за шагом ослаблять ограничения жеребьёвки.*

*Всякий раз, когда мы игнорируем критерий жеребьёвки, мы начинаем новую попытку жеребьёвки возвратом к одной из нескольких точек входа в С.3, где будут восстановлены критерии, которые не должны быть проигнорированы в текущей попытке. Уместно подчеркнуть тот факт, что мы приходим сюда только при жеребьёвке однородной или неоднородной очковых групп, в то время как остатки группы никогда не доходят до этого момента: они останавливаются в С.9, где их жеребьёвка прерывается, чтобы начаться снова с другой перестановкой S2 в "отцовской" неоднородной группе (см. С.9).*

## a. (Однородная очковая группа)

Отказываемся от критерия В.6 для поднятых игроков и начинаем снова с С.4.

## b. (Однородная очковая группа)

Отказываемся от критерия В.5 для поднятых игроков и начинаем снова с С.3.h.

## c. (Группа производит спущенных игроков)

Отказываемся от критерия В.6 для спущенных игроков и начинаем снова с С.3.g.

## d. (Группа производит спущенных игроков)

Отказываемся от критерия В.5 для спущенных игроков и начинаем снова с С.3.f.

*После выполнения С.10.a мы вернемся к С.4 и повторим жеребьёвку, игнорируя критерий В.6 для поднятых игроков. Если мы всё ещё не сможем получить жеребьёвку, мы обращаемся к С.10.b. Таким образом, игнорируем критерий В.5, но поскольку мы будем начинать с С.3.h, нельзя игнорировать критерий В.6, так что мы выполняем попытку с "отключённым" критерием В.5 и "включённым" критерием В.6. Если мы всё ещё не можем получить жеребьёвку, мы ещё раз обращаемся к С.10 и снова игнорируем критерий В.6, а затем отсюда мы возвращаемся к С.4: таким образом, эта попытка выполняется как с отключённым критерием В.5, так и с отключённым критерием В.6!*

*Та же самая процедура также применяется ко всем последующим критериям. Таким образом, прежде чем пытаться игнорировать критерий, мы, в соответствии с общим принципом минимальных нарушений, стараемся исключить все возможные сочетания критериев меньшего значения; а именно, принятая жеребьёвка должна как можно больше приближаться к безупречной жеребьёвке.*

## e. (Нечётные туры)

Если  $X < P1$ , увеличиваем  $X$  на 1 и начинаем заново с С.3.e.

*Параметр  $X$  это количество пар с игнорируемым преимуществом цвета, которое нам допускается создать (см. А.11). Как было установлено в С.3.d, начинаем с минимально возможного значения ( $X1$ ), которое было определено в С.2. Увеличивая  $X$ , мы отбираем одно дополнительное преимущество цвета. Само собой разумеется, что  $X$  никогда не может превышать количество  $P1$  сделанных пар, поэтому, когда  $X > P1$ , мы должны будем прекратить попытки. Необходимо помнить, что в нечётных турах (то есть, после того, как сыграно чётное количество партий), у игроков обычно будут только слабые или абсолютные преимущества, и любые сильные преимущества должны рассматриваться, если только это возможно, как абсолютные (т.е.*



эти преимущества являются полуабсолютными, см. A.7.d).

(Чётные туры)

Если  $Z < X$ , увеличиваем  $Z$  на 1 и начинаем заново с C.3.e..

Если  $Z = X$  и  $X < P1$ , увеличиваем  $X$  на 1, приравниваем  $Z = Z1$  и начинаем заново с C.3.e.

*Только в чётных турах мы можем изменить цвет одного или нескольких переменных преимуществ цвета, чтобы удовлетворить несколько большее количество сильных преимуществ. Если мы сделаем так, но не сможем получить безупречную жеребьёвку прежде, чем увеличим число игнорируемых преимуществ цвета ( $X$ ), мы хотим попробовать и посмотреть, можем ли мы получить безупречную жеребьёвку, сохраняя этот параметр постоянным и игнорируя одно или несколько сильных преимуществ цвета вместо одного или нескольких переменных. На практике это означает что пока не удовлетворяется одно (два, три ...) сильное преимущество, будет удовлетворено одно (два, три ...) переменное преимущество.*

*Когда  $Z = X$ , мы удовлетворяем только переменные преимущества, игнорируя сильные. Если этого будет недостаточно, мы начинаем увеличивать общее число игнорируемых преимуществ цвета, а затем мы сбрасываем  $Z$  до его первоначального значения, начиная таким образом еще раз отбирать переменные преимущества, чтобы удовлетворить сильные.*

f. (Нечётные туры)

Отбрасываем A.7.d и начинаем заново с C.3.d.

*Игнорируя одно или несколько полуабсолютных преимуществ цвета, мы можем соединить игроков с одинаковым преимуществом цвета, которые иначе не могли быть соединены, и таким образом мы сможем закончить жеребьёвку. Само собой разумеется, что эта попытка может быть сделана только при жеребьёвке нечётного тура, потому что только тогда мы можем иметь этот вид преимуществ цвета.*

g. (Успешные игроки)

Отбрасываем B.2 и начинаем заново с C.3.c.

*Вот Вам кто-то, кто получает один и тот же цвет фигур на три раза больше, чем другой, или, даже хуже, три раза подряд! Но это может произойти только с так называемыми "успешными игроками" - игроками, которые как раз перед последним туром соревнования набрали очков больше, чем половина максимально возможных, или их соперники. Результат партий этих игроков очень важен для определения заключительной расстановки в турнирной таблице и положения призёров; таким образом, мы выбираем наиболее подходящего соперника вместо того, чтобы заниматься такой мелочью, как ожидаемые цвета фигур ...*

Любой критерий может быть пропущен только для минимального количества пар в очковой группе<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Чтобы минимизировать нарушение, мы должны сначала проигнорировать выбранный критерий для пары или игрока, что позволит нам получить жеребьёвку по возможности подобную идеальной. Следовательно, если мы игнорируем, например, критерий, который запрещает спускать игрока два раза подряд, нашим первоначальным вариантом будет, конечно, игрок из нижней части очковой группы, но, поскольку мы исследуем последовательные попытки жеребьёвки, мы попробуем каждого возможного игрока, снизу до самого верха очковой группы. Если, наоборот, мы будем игнорировать критерий, запрещающий подъём игрока дважды подряд (в неоднородной очковой группе), мы будем делать так только для игрока подгруппы S2 с наибольшим количеством очков, двигаясь в случае неудачи сверху вниз.

*Еще раз мы применяем наш “принцип минимального нарушения” (см. примечание в С.10.b): когда мы сначала игнорируем критерий жеребьёвки, мы должны делать так только для одной пары или одного игрока.*

*Только если этого будет недостаточно, мы попытаемся сделать то же самое для двух, трёх ... пар или игроков, пробуя каждый раз все возможные сочетания игроков (как прежде, пытаясь минимизировать нарушение) перед тем, как снова увеличить количество пар или игроков, для которых мы игнорируем данный критерий. Хотя мы продолжим двигаться шаг за шагом, мы можем закончить тем, что получим проигнорированный критерий для всех пар или игроков в очковой группе, например, все спущены или все подняты, соответственно.*

*Если даже делая так, мы не можем добиться безупречной жеребьёвки, тогда мы переходим к следующему пункту в С.10, что означает отключение более важного критерия (как и прежде, начинаем с единственной пары или одного игрока), затем возвращаемся к соответствующей точке входа в С.3, где будут повторно активированы ранее исследованные критерии, и переходим к новому критерию, следуя той же самой, описанной выше логике.*

### **С.11. Удалена**

(См. С.10.e)

*Статья С.11, содержание которой теперь включено в С.10.e, сохраняется только для того, чтобы выдержать неизменной нумерацию следующих важных правил.*

### **С.12. Откат к предыдущей очковой группе**

*См. определение отката в А.10*

Если есть спущенные игроки, возвращаемся к предыдущей очковой группе. Если в этой предыдущей очковой группе может быть сделана жеребьёвка, посредством которой в текущую очковую группу будет спущен другой набор игроков в том же самом количестве и с теми же самыми очками, и это в последующем даст возможность составить Р1 пар, тогда эта жеребьёвка в предыдущей очковой группе будет принята.

*Если мы обрабатываем неоднородную очковую группу (даже если мы имеем возможность рассматривать её как однородную - см. А.3), и достигли точки, в которой мы не можем продолжать двигаться с данными спущенными игроками, (например, в очковую группу вошёл несовместимый спущенный игрок, тем самым мы попали сюда прямо из С.1), все же у нас остаётся возможность получить безупречную жеребьёвку за счёт различного выбора спущенных игроков.*

*Поэтому мы прерываем обработку этой очковой группы и возвращаемся в предыдущую, где мы пытаемся создать различный набор спущенных игроков. Затем мы можем возобновить жеребьёвку от последнего достигнутого состояния (если мы сохранили его где-нибудь! См. примечание к С.6) и перейти к следующей перестановке (или обмену, или значению Р и так далее), что позволит нам спарить то же самое количество игроков.*

*По-видимому, очень уместно подчеркнуть, что мы не можем найти жеребьёвку для большего количества игроков (мы должны были найти такую жеребьёвку в предыдущей попытке!), но в то же время мы не хотим принимать меньшее количество пар. Следовательно, до и после этого отката у нас должны быть наборы спущенных игроков с одним и тем же требуемым количеством.*

*Точно так же мы хотим, чтобы новые спущенные игроки имели такое же количество очков, что и игроки из предыдущего набора, так как мы не хотим, чтобы они имели большее количество очков (чтобы избежать ухудшения общей разности очков),*

но у них не может быть и более низких очков (иначе мы уже использовали бы их в предыдущих попытках).

Если мы не сохранили достигнутое состояние, мы должны будем начать обработку предыдущей очковой группы с нуля. В любом случае мы должны отметить текущий набор спущенных игроков как неподходящий.

Как только этот “кандидат на жеребьёвку” получен, проверяем, дают ли нам возможность завершить жеребьёвку его спущенные игроки, в своё время перемещённые в следующую очковую группу. Если эта проверка успешна, мы примем также новую жеребьёвку для предыдущей очковой группы. В противном случае мы должны будем попробовать еще раз, переходя к следующему сочетанию спущенных игроков, и так далее (и давайте отметим, что новый набор, также как и все другие, может отличаться от предыдущего всего на одного спущенного игрока).

Откат запрещается в тех случаях, когда возвращение происходит уже из более низшей очковой группы.

Запрещая “рекурсивное возвращение”, последняя часть этого правила устанавливает, что для решения проблемы в текущей очковой группе мы не можем вернуться за пределы предыдущей очковой группы. Без этого правила мы могли бы получить изменение жеребьёвки на первой доске только для того, чтобы улучшить жеребьёвку более низкой, например, сорок девятой, доски, и это, конечно, противоречило бы основной философии голландской системы.

### **С.13. Самая низшая очковая группа**

Случай последней очковой группы должен быть исследован отдельно по очевидной причине: в более высоких очковых группах нашим последним средством является спуск игроков в следующую очковую группу (в худшем случае, даже во всех них!). Однако здесь, в последней группе спуском является освобождение от игры, и мы можем дать его самое большое одному из игроков, а одному и тому же игроку только однажды! Из-за этого при обработке последней очковой группы роль спуска занимает (но не без некоторых осложнений) откат.

В случае самой низкой очковой группы:

если она неоднородная, пытаемся уменьшить количество способных к спариванию спущенных игроков (M1), как показано в С.14.b.2.

Если в самой низшей очковой группе (СНОГ) находятся спущенные игроки, может случиться, что, отказавшись от жеребьёвки некоторых из них во время первой (неоднородной) части жеребьёвки, мы можем достигнуть полной жеребьёвки без нарушения жеребьёвки предыдущей очковой группы (ПОГ: предпоследняя очковая группа). Поэтому мы перескакиваем прямо к С.14.b.2, чтобы попробовать сделать жеребьёвку, уменьшая M1. Если эта попытка потерпит неудачу, мы возвратимся сюда, чтобы попробовать откат.

В противном случае возвращаемся в предпоследнюю очковую группу. Пытаемся найти в предпоследней очковой группе другую жеребьёвку, которая позволит провести жеребьёвку в самой низшей очковой группе.

Если, напротив, очковая группа становится (см. С.14.b.2) или однородной, или должна теперь рассматриваться как таковая, предыдущий способ нам не может помочь, но можно действовать в ПОГ, разыскивая другую жеребьёвку, которая изменит состав СНОГ так, чтобы в ней можно было теперь выполнить жеребьёвку.

Если в ПОГ образуются спущенные игроки, мы сначала попытаемся изменить этих игроков (обычно это уже будет сделано во время шага С.12, но из-за несовместимо-

*го игрока мы можем также придти сюда прямо из С.1). Если даже это не решит наши проблемы, мы будем уменьшать количество  $P$  пар, образованных в ПОГ, чтобы “звести” в СНОГ некоторых дополнительных игроков, которые позволят выполнить жеребьёвку.*

Если в предпоследней очковой группе  $P$  становится равным нулю (т.е. невозможно выполнить никакую жеребьёвку, которая бы позволила получить правильную жеребьёвку для самой низшей очковой группы), тогда две самые низшие очковые группы объединяются в новую самую низшую очковую группу. Поскольку предпоследней теперь становится другая очковая группа, С.13 может быть повторен до тех пор, пока не будет получена приемлемая жеребьёвка.

Такая объединённая очковая группа должна рассматриваться как неоднородная очковая группа с последней добавленной очковой группой как подгруппой  $S1$ .

*По мере того, как  $P$  уменьшается из-за С.14.a или С.14.b.1, количество пар, созданных в ПОГ, шаг за шагом становится меньшим. Мы можем даже придти к точке, в которой в ПОГ совсем не образуется пар ( $P=0$ ), так что все игроки из ПОГ перейдут непосредственно в СНОГ.*

*Когда это происходит, данное правило сообщает нам, как действовать далее: мы объединяем ПОГ и СНОГ, создавая таким образом единую объединённую (“складную”) очковую группу, которая является новой СНОГ и, конечно, неоднородной.*

*Здесь у нас есть точный признак, который может ускользнуть от внимания: вся старая ПОГ составляет теперь подмножество  $S1$  новой СНОГ, даже если старая ПОГ действительно включала в себя спущенных игроков. Поэтому в первой попытке мы будем пытаться спарить каждого игрока старой ПОГ с одним из старых игроков СНОГ. В общем вероятно, что посредством обменов и перестановок это приведёт нас к нахождению правильной жеребьёвки<sup>4</sup>.*

*Если, напротив, мы не смогли получить жеребьёвку, значит мы достигли финальной стадии этой попытки. Единственным дальнейшим путём является продолжение отката к еще более высоким очковым группам, забирая оттуда пары игроков, чтобы звести их в СНОГ.*

*Очковая группа, которая предшествовала старой ПОГ, становится теперь новой ПОГ, так что мы можем продолжать процесс жеребьёвки новой очковой группы, снова начиная цикл попыток изменения спускаемых игроков и/или ввода пар из новой ПОГ.*

*Наконец, мы должны заметить, что так как этот процесс работает, мы можем закончить тем, что затронем даже первую очковую группу (и иногда это происходит). С другой стороны, теперь ситуация не такая, какая была в С.12, где в самом худ-*

<sup>4</sup> Мы должны принять во внимание, что слияние очковых групп приводит нас к спариванию игроков с различными очками, и каждый раз, когда ПОГ включает в себя спущенных игроков, различия могут быть большими или меньшими в соответствии с конкретной жеребьёвкой, тогда как правило В.3 приказывает нам минимизировать различия в очках. Следовательно, даже если мы находим безупречную жеребьёвку, мы не можем просто остановиться в этом месте и удовлетвориться результатом, а должны действительно продолжить процесс, выискивая возможно лучшую жеребьёвку. Между прочим, именно поэтому мы могли бы иметь в заключительной жеребьёвке игроков из ПОГ, спаренных друг с другом, потому что между ними различие в очках может быть меньшим или даже нулевым. Наконец, мы должны заметить, что ПОГ весьма свойственно быть столь же большой как СНОГ, и даже больше, чем СНОГ, поэтому новая складная СНОГ, хотя и является неоднородной, но должна рассматриваться как однородная (так как в любой швейцарской системе жеребьёвки мы продвигаемся, уменьшая от тура к туру количество игроков, занимающих первые и последние позиции в турнирной таблице, первые и последние очковые группы должны по самой природе системы включать в себя только сравнительно малое число игроков).

шем случае мы могли справиться с несколько большим количеством спущенных игроков: здесь альтернативой является невозможность выполнить жеребьёвку! Поэтому любая действительная жеребьёвка будет лучше, чем отсутствие жеребьёвки вообще...

#### **С.14. Уменьшение $P1$ , $X1$ , $Z1$ , $M1$**

##### **а. Для однородных очковых групп:**

- Пока  $P1$  больше нуля, уменьшаем  $P1$  на 1.
- Когда  $P1$  станет равным нулю, вся очковая группа спускается в следующую очковую группу. Обработка этой очковой группы начинается с С.1.
- В противном случае, пока  $X1$  больше нуля, уменьшаем  $X1$  на 1.
- В чётных турах пока  $Z1$  больше нуля, уменьшаем  $Z1$  на 1.
- Начинаем заново с С.3.а.

Поскольку рассматриваемая очковая группа является однородной, в ней нет спущенных игроков. Во время шага С.2 значение  $P1$  (количество пар, которое будет сформировано) устанавливается равным  $P0$  (максимальное количество пар, которое может быть сформировано), но теперь, так как мы не смогли образовать все необходимые пары, мы уменьшаем его и пытаемся создать на одну (две, три...) пары меньше, и если мы рассчитываем проигнорировать заданное количество преимуществ цвета, мы уменьшаем также это число, исходя из идеи, что если мы должны сформировать на пару меньше, такой парой должна быть (если только это возможно) одна из тех пар, для которых преимущество цвета совершенно не удовлетворяется. С той же самой идеей в уме в чётных турах, когда у нас также может быть несколько переменных преимуществ (см. А.7.е), мы также уменьшаем значение  $Z1$ , которое является количеством сильных преимуществ цвета, которые не могут быть удовлетворены в любом случае.

После этого мы возвращаемся к С.3, где устанавливаем  $P = P1$  (текущее количество необходимых пар) и пробуем еще раз сделать жеребьёвку очковой группы, восстанавливая действие всех критериев жеребьёвки. Если жеребьёвка терпит неудачу, мы пробуем еще раз проигнорировать критерии одним из обычных способов.

Если все пойдет не так, как надо, то мы снова достигнем С.14, где еще раз уменьшим значение  $P1$  и параллельно  $X1$  и  $Z1$ . Если значение  $P1$  станет равным нулю, то для этой очковой группы просто не может быть никакой жеребьёвки, что позволяет нам двигаться дальше<sup>5</sup>. В этом случае мы сливаем эту очковую группу со следующей, создавая одну группу из двух, но после этого мы начинаем с нуля с самого начала (С.1), с идеей (или надеждой), что в новой большой группе жеребьёвка может быть проведена.

##### **б. Для неоднородных очковых групп:**

1. Если процедура жеребьёвки, по крайней мере, однажды приводит к получению остатка, уменьшаем  $P1$ ,  $X1$ , а в чётных турах  $Z1$ , также как в однородных очковых группах, и начинаем заново с шага С.3.а.

Если очковая группа - неоднородная, есть шанс, что с различным выбором спущенных игроков  $M1$  мы можем закончить жеребьёвку. В зависимости от того, будем ли мы в состоянии создать остаток очковой группы или нет, у нас есть две возможные ситуации.

Первым номером является почти предшествующий случай: попытки жеребьёвки, ко-

<sup>5</sup> Значение  $P1$  может быть равно нулю с самого начала (это происходит, когда все игроки несовместимые), но каждый раз, когда у нас есть по крайней мере два совместимых игрока,  $P1$  не может стать нулем, за единственным возможным исключением ПОГ во время отката.

торые мы сделали, привели (по крайней мере, однажды) к созданию остатка очковой группы. Поэтому мы знаем, что есть, по крайней мере, способ спарить спущенных игроков - это может быть плохой жеребьевкой, это может создать больше проблем, чем решений, но тем не менее это - жизнеспособная жеребьевка!

Таким образом очевидно, что мы обнаружили препятствие при жеребьевке остатка. Эта ситуация подобна ситуации в однородной очковой группе, и поэтому может быть решена почти таким же способом: мы отказываемся от одной пары, уменьшая в то же время  $X1$  и, в подходящих случаях,  $Z1$  тоже, и возвращаемся к С.3.а, где восстанавливаем действие всех критериев и продолжаем жеребьевку группы.

2. В противном случае, пока  $M1$  больше, чем 1, уменьшаем  $M1$  на 1 и начинаем заново с шага С.3.а. Если  $M1$  равно единице, устанавливаем  $M1=0$ , рассматриваем группу как однородную, устанавливаем  $P1=P0$  и начинаем заново с шага С.2.б.

В последнем случае мы никогда не доберёмся до создания остатка очковой группы, то-есть, мы не можем спарить спущенных игроков. Следовательно, мы должны отбросить жеребьевку одного спущенного игрока, уменьшив  $M1$  и возвратившись к шагу С.3., где устанавливаем  $P = M1$ , так как очковая группа - неоднородная. Необходимо отметить, что неспаренный игрок не может помочь, но снова перемещается в более низкую очковую группу.

Если, несмотря на все это, мы просто не сможем выполнить жеребьевку, в конце концов мы вернемся сюда к дальнейшему сокращению количества спущенных игроков, которые должны быть спарены. Если необходимо, мы дойдем до значения  $M1 = 0$  и затем рассмотрим очковую группу как однородную, начиная обработку группы с самого начала, а также сбрасывая значение  $X1$ , которое к тому времени, возможно, изменилось. Однако, необходимо отметить, что значение  $M1$  может стать нулевым только при жеребьевке СНОГ или при откате, поскольку при обычной жеребьевке обязательно имеется, по крайней мере, один спаренный спущенный игрок (иначе в группе должен быть, по крайней мере, один несовместимый игрок).

## **D. Процедуры перестановки и обмена**

### **D.1. Перестановки**

#### **D.1.1 Однородные или остаточные очковые группы**

**Пример:** В подгруппе S1 пять игроков 1, 2, 3, 4 и 5 (в такой последовательности), в подгруппе S2 шесть игроков 6, 7, 8, 9, 10 и 11 (в такой последовательности).

**Перестановки в подгруппе S2 должны начинаться с самого нижнего игрока по убыванию приоритета:**

- |                             |                             |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 0. 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11  | 14. 6 – 7 – 10 – 9 – 8 – 11 |
| 1. 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 10  | 15. 6 – 7 – 10 – 9 – 11 – 8 |
| 2. 6 – 7 – 8 – 10 – 9 – 11  | 16. 6 – 7 – 10 – 11 – 8 – 9 |
| 3. 6 – 7 – 8 – 10 – 11 – 9  | 17. 6 – 7 – 10 – 11 – 9 – 8 |
| 4. 6 – 7 – 8 – 11 – 9 – 10  | 18. 6 – 7 – 11 – 8 – 9 – 10 |
| 5. 6 – 7 – 8 – 11 – 10 – 9  | 19. 6 – 7 – 11 – 8 – 10 – 9 |
| 6. 6 – 7 – 9 – 8 – 10 – 11  | 20. 6 – 7 – 11 – 9 – 8 – 10 |
| 7. 6 – 7 – 9 – 8 – 11 – 10  | 21. 6 – 7 – 11 – 9 – 10 – 8 |
| 8. 6 – 7 – 9 – 10 – 8 – 11  | 22. 6 – 7 – 11 – 10 – 8 – 9 |
| 9. 6 – 7 – 9 – 10 – 11 – 8  | 23. 6 – 7 – 11 – 10 – 9 – 8 |
| 10. 6 – 7 – 9 – 11 – 8 – 10 | 24. 6 – 8 – 7 - .....       |
| 11. 6 – 7 – 9 – 11 – 10 – 8 |                             |

далее продолжение (всего 720 вариантов)

12. 6 – 7 – 10 – 8 – 9 – 11

719. 11 – 10 – 9 – 8 – 7 – 6

13. 6 – 7 – 10 – 8 – 11 – 9

*Это правило о том, как использовать перестановки, которые будут применяться в С.7, при составлении пары между S1 и S2. Логика, подчеркнутая последовательностью возможных перестановок, заключается, как обычно, в попытке выполнить жеребьёвку, максимально подобную идеальной.*

*С этой целью, создав подгруппу S2 (см. А.6.а), мы присваиваем каждому элементу (игроку) номер (или букву алфавита) в возрастающей последовательности, такой как {1, 2, 3, 4, 5} или {A, B, C, D, E}. С этими номерами или буквами, взятыми по порядку, мы можем сформировать число или слово, и каждая возможная перестановка будет соответствовать разному числу или слову. Естественное расположение игроков, в нашем примере 12345, и первая перестановка, которая будет проверена (та перестановка, которая как можно меньше изменит жеребьёвку), является обменом между двумя последними игроками, который выражается числом 12354. Следующий обмен - обмен двух предпоследних игроков 12435, следующий после этого 12453, затем 12534, 12543 и так далее.*

*Благодаря способу, которым образованы эти числа, легко видеть, что чем включённые в перестановку игроки ближе друг к другу и к нижней части списка, тем меньшими являются числа, полученные таким образом. Тогда точная последовательность перестановок выстраивается простым представлением всех этих чисел или, соответственно, слов в числовом (или лексикографическом) возрастающем порядке.*

### D.1.2 Неоднородные очковые группы

Алгоритм - в принципе тот же самый, что и для однородных очковых групп (См. D.1.1), особенно, когда  $S1 = S2$ .

Если  $S1 < S2$ , алгоритм должен быть адаптирован к разному количеству игроков в S1 и S2.

Пример: В S1 включены 2 игрока 1, 2 (в этой последовательности). В S2 включены 6 игроков 3, 4, 5, 6, 7, 8 (в этой последовательности).

Перестановки внутри S2 такие же самые как в D.1.1. Но с подгруппой S1 могут быть спарены только S1 первых перечисленных игроков перестановки. Остальные S2 – S1 игроков останутся в этой попытке без жеребьёвки.

### D.2. Обмен игроков (только однородные и остаточные очковые группы)

При обмене между S1 и S2 разность между участвующими в обмене номерами должна быть по возможности меньше. Когда различий между разными вариантами нет, принимается вариант, относящийся к самому нижнему игроку в списке S1. Затем принимается вариант, относящийся к самому верхнему игроку в списке S2.

*Как обычно, это правило нацеливает на минимально возможное отклонение жеребьёвки от идеальной. С теоретической точки зрения все игроки из подгруппы S1 должны быть более сильными, чем все игроки из подгруппы S2. Поэтому, когда мы должны обменяться двумя игроками между подгруппами, мы стараемся выбрать самого слабого игрока в S1 и обменять его на самого сильного в S2.*

### Общая процедура:

- Сортируем в понижающем лексикографическом порядке группу игроков в подгруппе S1, которые могут быть обменены, как показано ниже в примерах (Список обменов в S1).

- Сортируем в возрастающем лексикографическом порядке группу игроков в подгруппе S2, которые могут быть обменены, как показано ниже в примерах (Список обменов в S2).
- Разность номеров игроков, участвующих в обмене равна:  
(Сумма номеров игроков в S2) – (Сумма номеров игроков в S1).  
Эта разность должна быть по возможности наименьшей.
- Если различия между разными вариантами нет:
  - Сначала принимают вариант сверху вниз из списка обменов S1.
  - Затем принимают вариант сверху вниз из списка обменов S2.
- Согласно А.2. после каждого обмена как S1, так и S2 должны быть упорядочены.  
Замечание: При выполнении этой процедуры может случиться, что снова появятся уже проверенные пары. Эти повторения безопасны, потому что они не дают лучших пар, чем при их первом появлении.

*Для того чтобы сделать так, имея обе отсортированные согласно А.2 подгруппы, назначаем игрокам как в S1, так и S2 в порядке занимаемых ими мест в таблице (временные) номера почти таким же образом, как мы это делали при перестановках; затем мы выбираем из S1 по возможности самого низкостоящего игрока и из S2 по возможности самого высокостоящего игрока и обмениваем их (в этом процессе мы должны помнить что самый высокий номер в жеребьевке - первый), предполагая, что более высокое место в таблице должно указывать на более сильного игрока.*

*Таким образом, различие между обменёнными номерами является (или, по крайней мере, должно являться), прямой мерой различия в (предполагаемой) силе игроков и поэтому должно быть по возможности так же мало. Когда два возможных варианта выбора игроков показывают идентичное различие, мы выбираем тот, который по возможности меньше изменяет подгруппу S1, т.е. тот, в котором игрок из S1 занимает более низкое место.*

*В процедуре описаны инструкции выполнения обмена также для случая, когда необходимо обменять больше чем одну пару игроков, это необходимо понимать в соответствии с вышеупомянутой обрисованной в общих чертах логикой.*

#### Пример обмена одним игроком:

		S1				
		5	4	3	2	1
S2	6	1	3	6	10	15
	7	2	5	9	14	20
	8	4	8	13	19	24
	9	7	12	18	23	27
	10	11	17	22	26	29
	11	16	21	25	28	30

1. Обмен игрока 5 из S1 с игроком 6 из S3: разность 1;
  2. Обмен игрока 5 из S1 с игроком 7 из S3: разность 2;
  3. Обмен игрока 4 из S1 с игроком 6 из S3: разность 2;
- и т.д.



**Пример обмена двумя игроками:**

		S1									
		5.4	5.3	5.2	5.1	4.3	4.2	4.1	3.2	3.1	2.1
S2	6.7	1	3	7	14	8	16	28	29	45	65
	6.8	2	6	13	24	15	27	43	44	64	85
	6.9	4	11	22	37	25	41	60	62	83	104
	6.10	9	20	35	53	39	58	79	81	102	120
	6.11	17	32	50	71	55	76	96	99	117	132
	7.8	5	12	23	38	26	42	61	63	84	105
	7.9	10	21	36	54	40	59	80	82	103	121
	7.10	18	33	51	72	56	77	97	100	118	133
	7.11	30	48	69	90	74	94	113	115	130	141
	8.9	19	34	52	73	57	78	98	101	119	134
	8.10	31	49	70	91	75	95	114	116	131	142
	8.11	46	67	88	108	92	111	126	128	139	146
	9.10	47	68	89	109	93	112	127	129	140	147
	9.11	66	87	107	123	110	125	137	138	145	149
10.11	86	106	122	135	124	136	143	144	148	150	

1. Обмен 5,4 из S1 с 6,7 из S2: разность = 4;
2. Обмен 5,4 из S1 с 6,8 из S2: разность = 5;
3. Обмен 5,3 из S1 с 6,7 из S2: разность = 5;
4. Обмен 5,4 из S1 с 6,9 из S2: разность = 6;
5. Обмен 5,4 из S1 с 7,8 из S2: разность = 6;
6. Обмен 5,3 из S1 с 6,8 из S2: разность = 6; и т.д.

*Число в каждой ячейке указывает приоритет при выборе обмена. Заголовки строки и столбца представляют игроков (или пары игроков в случае второй таблицы) из S1 и S2 соответственно.*

*Мы могли бы заметить, что в первой таблице последовательность приоритетов, кажется, продолжается по диагоналям (и это может быть полезным мнемоническим правилом), но ни во второй таблице, ни в целом это не верно.*

**Пример обмена тремя игроками:****Список обменов S1:**

5,4,3 5,4,2 5,4,1 5,3,2 5,3,1  
5,2,1 4,3,2 4,3,1 4,2,1 3,2,1

**Список обменов S2:**

6, 7, 8 6, 7, 9 6, 7,10 6, 7,11 6 8, 9  
6, 8,10 6, 8,11 6, 9,10 6, 9,11 6,10,11  
7, 8, 9 7, 8,10 7, 8,11 7, 9,10 7, 9,11  
7,10,11 8, 9,10 8, 9,11 8,10,11 9,10,11

1. Обмен 5,4,3 из S1 с 6,7,8 из S2: разность = 9;
2. Обмен 5,4,3 из S1 с 6,7,9 из S2: разность = 10;
3. Обмен 5,4,2 из S1 с 6,7,8 из S2: разность = 10;
4. Обмен 5,4,3 из S1 с 6,7,10 из S2: разность = 11;
5. Обмен 5,4,3 из S1 с 6,8,9 из S2: разность = 11;
6. Обмен 5,4,2 из S1 с 6,7,9 из S2: разность = 11; и т.д.

**Точные процедуры обмена N (N= 1, 2, 3, 4...) игроков очковой группы из P игроков**

- Сортируем все возможные подмножества N игроков из S1 в понижающем лексикографическом порядке во множество S1LIST, которое может иметь элементы S1NLIST.

*Подмножества, которые мы сортируем в этом шаге, являются, например, теми, которые формируют “Список обменов S1” в “Примере обмена тремя игроками”. Точно так же следующий шаг дает “Список обменов S2” в том же самом примере.*

- Сортируем все возможные подмножества N игроков из S2 в возрастающем лексикографическом порядке во множество S2LIST, которое может иметь элементы S2NLIST.
- Для каждого возможного обмена между S1 и S2 может быть определена разность, которая рассчитывается как:  
(Сумма номеров игроков из S1, включенных в этот обмен) – (Сумма номеров игроков из S2, включенных в этот обмен).

*Полученная таким образом разность является разновидностью критерия “предельного расстояния” (хотя в математическом смысле это не строго расстояние) между элементами множества обмениваемых игроков. Это “расстояние” простирается от минимума, который имеет место, когда мы обмениваем N последних игроков из S1 с N первыми игроками из S2, до максимума, который имеет место, когда мы обмениваем N первых игроков из S1 с N последними игроками из S2. Значения минимума и максимума зависят как от размера S1, так и от размера S2, где N - количество обмениваемых игроков.*

В функциональном отношении:

$DIFFERENZ(I, J) = (\text{сумма номеров игроков } S2 \text{ в подмножестве } J - \text{сумма номеров игроков } S1 \text{ в подмножестве } I).$

У этой разности есть минимум:  $DIFFMIN = DIFFERENZ(1,1)$

и максимум  $DIFFMAX = DIFFERENZ(S1NLIST, S2NLIST)$

Далее правильный алгоритм процедуры нахождения обменов:

1 DELTA = DIFFMIN

2 I=1 J=1

3 If DELTA = DIFFERENZ(I,J) then делаем этот обмен, after that goto 4

4 If J<S2NLIST then J=J+1 goto 3

5 If I<S1NLIST then I=I+1, J=1 goto 3

6 DELTA =DELTA+1

7 If DELTA > DIFFMAX goto 9

8 goto 2

9 Возможности обмена N игроков исчерпаны.

В соответствии с A.2 после каждого обмена как S1, так и S2 должны быть упорядочены.

**D.3. Обмен спущенных игроков**

Пример: M0 равняется 5. Первоначальное положение игроков в S1 {1, 2, 3, 4, 5}.

**Элементы в S1 начинаются с M1 самых вышестоящих игроков, далее в порядке понижения приоритета:**

	<b>Элементы S1 в порядке понижения приоритета</b>				
	<b>M1 = 5</b>	<b>M1 = 4</b>	<b>M1 = 3</b>	<b>M1 = 2</b>	<b>M1 = 1</b>
<b>M0 = 5</b>	1 – 2 – 3 –	1 – 2 – 3 –	1 – 2 – 3	1 – 2	1
		1 – 2 – 3 –	1 – 2 – 4	1 – 3	2
		1 – 2 – 4 –	1 – 2 – 5	1 – 4	3
		1 – 3 – 4 –	1 – 3 – 4	1 – 5	4
		2 – 3 – 4 –	1 – 3 – 5	2 – 3	5
			1 – 4 – 5	2 – 4	
			2 – 3 – 4	2 – 5	
			2 – 3 – 5	3 – 4	
			2 – 4 – 5	3 – 5	
			3 – 4 – 5	4 – 5	

*Это правило используется во время шага С.8.б, чтобы выбрать спущенных игроков, которые будут исключены из жеребьёвки каждый раз, когда мы не сможем сделать жеребьёвку для всех.*

*Основной общий принцип, как всегда, заключается в минимально возможном нарушении жеребьёвки. Сначала мы попытаемся исключить из S1 последнего (нижнего) спущенного игрока, затем следующего за последним, потом третьего и так далее, пока мы не доберёмся, если это необходимо, даже до первого (включительно).*

*Если даже, делая это, нам не удастся выполнить жеребьёвку, мы попытаемся исключить двух игроков за один раз, всегда пытаюсь выбросить по возможности игроков, стоящих максимально низко. Далее мы попытаемся, при необходимости, исключить трёх, четырёх игроков и так далее, пока не останется больше игроков.*

#### **D.4. Примечание для программистов: В-3 фактор в самой низшей очковой группе**

После повторных применений правила С.13 вполне возможно, что в самой низшей очковой группе (СНОГ) соберутся игроки, набравшие различное количество очков, и жеребьёвку этой группы можно выполнить множеством способов.

Такая группа будет или однородной (когда количество игроков, вошедших из предпоследней очковой группы равно или больше количества игроков СНОГ), или в конечном счете образуется однородный остаток.

В программах жеребьёвки должно применяться следующее правило:

**Лучшей жеребьёвкой для такой однородной очковой группы или однородного остатка будет жеребьёвка, которая минимизирует сумму среднеквадратических отклонений между очками двух игроков в каждой паре (называемую В.3-фактором). Получение освобождения от игры эквивалентно встрече с соперником, имеющим на одно очко меньше, чем игрок с наименьшим количеством очков (даже если это приводит к -1).**

*Когда мы рассматриваем такие сложные очковые группы, с которыми иногда сталкиваемся (особенно в нижней половине таблицы) к концу турнира, определение*

*“В.3-фактора” устанавливает уникальное (и, в целом, достаточно простое) правило выяснения, какая жеребьевка является лучшей среди двух или более возможных вариантов.*

*Это правило представлено как “примечание для программистов”, но фактически оно имеет общее значение и, конечно, при необходимости должно также применяться при выполнении ручной жеребьевки.*

*С другой стороны, как изложено в последнем параграфе, это правило не устанавливает какое-либо определенное поведение, а только расшифровывает типичное “обоснованное предположение арбитра”: например, оно говорит о том, что вместо того, чтобы составить одну пару с нулевой разностью очков между игроками и другую с разностью в одно очко, предпочтительнее сформировать две пары, в которых обе разности равны половине очка, или, более широко, лучше иметь много небольших разностей, а не мало больших.*

*Для того чтобы полностью понять правило, наиболее целесообразно очень внимательно прочесть приведенные примеры.*

Пример: Пусть в СПОГ входят следующие игроки:

3.0: A

2.5: B, C

2.0: D

1.5: E

1.0: F Игрок F может играть только с игроком A.

Первоначально жеребьевка начинается с  $S1 = \{A, B, C\}$   $S2 = \{D, E, F\}$  и после некоторых перестановок приводит к **Png1:  $[S1 = \{A, B, C\} S2 = \{F, D, E\}]$** . Однако, работа не закончена. Должны быть использованы некоторые обмены, которые приводят к **Png2:  $[S1 = \{A, B, D\} S2 = \{F, C, E\}]$** , что является самой лучшей жеребьевкой. Это из-за В.3-фактора. Давайте вычислим его:

Png1: (A-F, B-D, C-E)  $\Rightarrow (2.0 \cdot 2.0 + 0.5 \cdot 0.5 + 1.0 \cdot 1.0) = 5.25$

Png2: (A-F, B-C, D-E)  $\Rightarrow (2.0 \cdot 2.0 + 0.0 \cdot 0.0 + 0.5 \cdot 0.5) = 4.25$

Предупреждение: если есть седьмой игрок (G), набравший меньше 2.5 очков, который единственный может получить освобождение от игры, СПОГ является неоднородной, и никакие обмены в S1 не допускаются. В таком случае жеребьевка СПОГ имеет вид: A-F, B-D, C-E, G (свободен).

Замечание: Этот алгоритм ничего особенного не представляет. Это наилучший математический метод нахождения жеребьевки, которую естественно достигнет арбитр, видящий все данные игроков.

## **Е. Правило распределения цвета**

Для каждой пары применяется (в порядке понижения приоритета):

**E.1** Предоставить преимущество цвета обоим игрокам.

**E.2** Предоставить более сильное преимущество цвета.

*Мы хотим подчеркнуть, что, как ни странно, здесь не предусмотрено учитывать различия цвета (см. А.7) игроков! Например, давайте рассмотрим случай двух лидеров (перед последним туром) с историями цвета:*

1: WWBWBW

2: BBWBWW

*Здесь у обоих игроков есть абсолютное преимущество цвета (являясь лидерами, их преимущества могут быть проигнорированы, чтобы избежать спуска); но у*

*игрока № 1 есть разность цветов  $PЦ=+2$ , в то время как у игрока № 2 есть  $PЦ=0$ . Однако, два преимущества цвета одного и того же вида; следовательно, мы идем дальше к следующему правилу (Е.3, см. ниже), и наконец назначаем игроку № 1 белый цвет!*

*Мы хотим также отметить, что для правильного управления назначением цвета, когда один или оба игрока пропустили одну или более партий, нам часто нужно сравнение историй цвета с помощью правила С.04.2:D.3.*

**Е.3** Чередовать цвета по отношению к самому последнему туру, в котором они играли различным цветом.

**Е.4** Предоставить преимущество цвета игроку с более высоким рейтингом.

*Мы хотим обратить особое внимание на этот пункт: при всех других равных условиях игрок с более высоким рейтингом получает не белый цвет, а его собственный предпочтительный цвет!*

**Е.5** В первом туре все четные игроки в S1 получают цвет, отличающийся от цвета всех нечётных игроков в S1.

*Вследствие этого правила для того чтобы определить цвета, назначаемые всем игрокам в первом туре, нам требуется назначить (по жребию) цвет только для одного игрока (обычно для игрока с наивысшим рейтингом).*

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### **Жеребьёвка пятитурового турнира по швейцарской голландской системе (по Правилам ФИДЕ С.04, Таллин 2013)**

#### ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта брошюра иллюстрирует шаг за шагом пример процедуры жеребьёвки для пятитурового турнира по швейцарской системе с помощью программы жеребьёвки Dutch Swiss<sup>6</sup> в надежде облегчить задачу тех, кто желает улучшить свои знания программы или побольше ознакомиться с ней.

В ходе Конгресса ФИДЕ 2011 г. в Кракове швейцарские правила для голландской системы были тщательно пересмотрены с целью сделать их более четкими и в то же время исключить некоторые возможные двусмысленности в толковании. Во время Конгрессов ФИДЕ 2012 г. в Стамбуле и 2013 г. в Таллине работа Комиссии программ и систем жеребьёвки ФИДЕ (ПСЖ) продолжалась в том же направлении. Во время этого процесса, который всё ещё продолжается, *смысл* правил жеребьёвки остаётся практически без изменений (а именно, формирование пар практически идентично тому, как это происходило по докраковским правилам), хотя формулировки, а также структура документов были изменены достаточно сильно.

Для того чтобы следить за примером, требуются только общие знания голландской системы, но желательно иметь под рукой копию правил. Чтобы помочь читателю в его работе, выше приведена текущая версия Правил с некоторыми пояснительными комментариями.

**Обратите внимание:** чтобы помочь читателю, текст содержит много ссылок на соответствующие Правила. Эти ссылки напечатаны курсивом в квадратных скобках "[ ]" - например, [С.04.2: В.1] относится к Руководству ФИДЕ, Том С: "Общие Правила и Рекомендации для турниров", Правила 04: "Правила ФИДЕ турниров по швейцарской системе", Раздел 2: "Общие правила обработки", пункт (В), параграф (1). Поскольку большая часть наших ссылок будет сделана на раздел С.04.3: 1: "Голландская система", мы будем просто указывать на рассматриваемую статью или раздел - например, [А.7.е] указывает на пункт (е) статьи (7) из раздела (А) этих Правил. Все правила можно скачать с веб-сайта ФИДЕ ([www.fide.com](http://www.fide.com)).

---

<sup>6</sup> Голландская швейцарская система жеребьёвки, названная со ссылкой на её распространителя и разработчика голландского Международного Арбитра Geurt Gijssen, была принята ФИДЕ в 1992 г. Её правила закреплены в Руководстве ФИДЕ, доступном на [www.fide.com](http://www.fide.com).

## ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

Предварительный этап состоит в основном в подготовке списка участников. С этой целью мы сортируем всех игроков в порядке убывания очков<sup>7</sup>, рейтинга ФИДЕ и званий ФИДЕ<sup>8</sup> [C.04.2: B]. Игроки, имеющие одинаковые очки, рейтинги и звания обычно сортируются в алфавитном порядке, если только положением о турнире явно не предусмотрен другой порядок сортировки.

Здесь мы сталкиваемся с нашей первой проблемой: Голландская система принадлежит к группе швейцарских систем с контролируемым рейтингом<sup>9</sup>, что означает, что результаты жеребьёвки *очень сильно* зависят от рейтинга игроков; следовательно, чтобы получить надлежащую жеребьёвку тура, рейтинги игроков *должны* быть правильными, т.е., они должны правильно представлять силу каждого игрока. В связи с этим Правила требуют, чтобы *мы тщательно проверяли все рейтинги*, и если игрок не имеет рейтинга, делали оценку по возможности точнее [C.04.2: B.1]. Когда игрок имеет национальный рейтинг, но не имеет рейтинг ФИДЕ, мы можем преобразовать национальный рейтинг в эквивалентное значение - в некоторых случаях непосредственно, в других - с помощью соответствующих формул. Когда игрок не имеет никакого рейтинга, мы должны, как правило, оценивать его силу в соответствии с текущей практикой и национальными правилами.

После того как мы подготовили список, как указано выше, мы можем присвоить каждому игроку его *стартовый номер*, который на данном этапе является только *предварительным*. Если допускается подключение к турниру в последующих турах дополнительных игроков, мы должны пересортировать список и, следовательно, назначить новые и отличные от предварительных стартовые номера [C.04.2: C.3].

В нашем турнире участвуют 14 игроков, правильно отсортированный в соответствии с [C.04.2: B] список которых показан справа.

Возможно, что из-за немного спорного (но тем не менее почти универсального) языкового соглашения, говорят, что игроки, которые стоят первыми в этом списке (*игроки "более высокого ранга"*) имеют *наивысшие* стартовые номера, в общем,

*номер 1 выше, чем 14...* Это немного странно, но со временем это становится привычным.

Число туров устанавливается положением о турнире, и *не может быть изменено после начала турнира*. Мы можем отметить, что это число находится или должно быть в

Стартовый номер	Игрок	Звание	Рейтинг
1	Алиса	GM	2500
2	Бруно	IM	2500
3	Карла	WGM	2400
4	Давид	FM	2400
5	Элоиза	WIM	2350
6	Финн	FM	2300
7	Джорджия	FM	2250
8	Кевин	FM	2250
9	Луиза	WIM	2150
10	Марко	CM	2150
11	Ненси	WFM	2100
12	Оскар	-	2100
13	Патриция	-	2050
14	Роберт	-	2000

<sup>7</sup> Конечно, в начале турнира все игроки имеют ноль очков, если не используется ускоренная жеребьёвка.

<sup>8</sup> Звания ФИДЕ в порядке понижения GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM и WCM, далее все игроки, не имеющие звания [C.04.2: B.2.c].

<sup>9</sup> "Швейцарские Системы с Контролируемым Рейтингом" принадлежат к более общему классу "Контролируемые (или Отборочные) Швейцарские Системы", в которых начальный рейтинг-лист не является случайным или определённым по жребию, а сортируется в соответствии с заданными правилами.

тесной связи с количеством игроков, потому что в турнире по швейцарской системе можно с достаточными основаниями определить победителя, только если количество игроков  $N$  меньше или в крайнем случае равно  $2$  в степени  $T$ , где  $T$  - число туров:  $N \leq 2^T$ . По приблизительному подсчёту каждый дополнительный тур позволяет правильно определить ещё одно место в итоговой таблице: например, при 7 турах мы можем определить сильнейшего игрока (и, следовательно, игрока, который заслуживает того, чтобы выиграть) в лучшем случае среди 128 игроков, в то время как второе место мы сможем правильно выбрать только среди 64 игроков, и третье место – только, если в лучшем случае будет 32 игрока<sup>10</sup>. Таким образом, как правило, рекомендуется проводить на один или два тура больше теоретического минимума: например, для турнира с 50 игроками 8 туров являются достаточными, 7 – приемлемыми, тогда как, строго говоря, турнир с 6 турами (которые являются "едва достаточным минимумом" по отношению к количеству игроков) был бы нежелательным<sup>11</sup>.

Предварительный этап заканчивается возможной подготовкой "карточек для жеребьёвки", очень полезного подспорья для проведения ручной жеребьёвки. Они являются своего рода персональной карточкой, заголовок которой содержит персональные данные игрока (ФИО, дату и место рождения, ID, звание, рейтинг и возможно дополнительные полезные данные) и, конечно, номер жеребьёвки игрока. Таблица карточки состоит из набора строк, по одной для каждого тура, в которых записываются все результаты жеребьёвки [соперник, цвет фигур, статус<sup>12</sup> (подъём/спуск)], результат игры и набранные очки, коэффициент прогресса. Карточки могут быть изготовлены различными способами, при условии, что их можно легко читать и использовать.

Типичный пример карточки показан справа.

Основным преимуществом карточек для жеребьёвки является то, что мы можем разложить их на столе, легко и быстро сортируя их по рангу, перекладывая и спаривая их. Во всяком случае в настоящее время реальное использование карточек для жеребьёвки стало довольно редким, потому что от арбитра очень редко требуется проводить жеребьёвку вручную с нуля, но не редкость, когда несчастливый игрок просит подробно объяснить её, так что арбитр должен оправдать уже сделанную жеребьёвку (как правило, выполненную с помощью компьютерной программы).

(GM) MANZONI Alessandro

2650

1

ITA 251260 ID 123456/ FIDE 890123

Тур	Соперник	Цвет	Статус	Рез-т	Очки
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

<sup>10</sup> Это верно всегда, если и только если игрок с самым высоким рейтингом заканчивает каждую игру победителем. На практике появление таких различных результатов, как объявление ничьей, штрафы и так далее, может изменить ситуацию.

<sup>11</sup> Конечно, это всего лишь теоретическая точка зрения. На практике многие турниры состоят из 5 туров, потому что это лучше, что можно предложить на выходные дни. Таким образом, определение игроков, которые закончат турнир в выигрышных позициях итоговой турнирной таблицы должно быть возложено на тай-брейк, который поэтому должен быть выбран с особой тщательностью.

<sup>12</sup> См. раздел "Второй тур".



После небольшой практики мы сможем дать такое объяснение непосредственно из турнирной таблицы, которая в данном случае должна содержать все необходимые данные, почти такие же, как на карточках для жеребьёвки. В этой статье мы тоже будем следовать этому второму методу.

Теперь мы должны путем жеребьёвки назначить цвет игроку<sup>13</sup>, как правило, участнику с наиболее высоким рейтингом из списка [A.7.c]. Для всех остальных игроков цвета, назначенные на первый тур [E.5], будут автоматически чередоваться. После этого мы будем готовы, наконец, начать жеребьёвку первого тура. Давайте предположим, что *хорошенькая девочка, не участвующая в турнире*, вытащила для игрока номер 1 белый цвет.

## ПОДГОТОВКА ПЕРВОГО ТУРА

Правила подготовки первого тура описаны несколькими различными способами в системах Лима, Дубова и в голландской швейцарской системе, но результаты жеребьёвки всегда одинаковы<sup>14</sup>. Далее список участников, упорядоченный как описано выше, разделяется на две подгруппы S1 и S2; первая включает в себя первую половину списка участников, округлённую вниз, тогда как вторая включает в себя вторую половину списка, округлённую вверх<sup>15</sup> [A.6]:

**S1 = [ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ]**

**S2 = [ 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ]**<sup>16</sup>

Теперь мы спариваем первого игрока из S1 с первым игроком из S2, второго из S1 со вторым из S2 и так далее, получая таким образом (неупорядоченные) пары {1-8, 2-9, 3-10, 4-11, 5-12, 6-13, 7-14}. Так как это первый тур, и если нет какой-то особенной причины поступить иначе<sup>17</sup>, нет ничего для того чтобы остановить эту жеребьёвку, тогда для завершения процесса жеребьёвки нам нужно теперь просто присвоить каждому игроку соответствующий цвет фигур. Все игроки из S1, имеющие чётный номер жеребьёвки, должны иметь противоположный цвет по отношению ко всем игрокам, имеющим нечётный номер жеребьёвки [E.5]. Таким образом, игроки 1, 3, 5 и 7 получают белый цвет, ранее предоставленный первому номеру, в то время как игроки 2, 4, 6 получают чёрный цвет.

Соперники каждого игрока из S1 получают по необходимости цвет, противоположный по отношению к своим оппонентам; таким образом, полное жеребьёвка будет иметь вид:

**1: 1 - 8**

**4: 11 - 4**

**7: 7 - 14**

**2: 9 - 2**

**5: 5 - 12**

**3: 3 - 10**

**6: 13 - 6**

<sup>13</sup> Некоторые арбитры, неверно истолковывая жеребьёвку, назначают цвет по своему усмотрению. Следует подчеркнуть, что Правила явно требуют проводить жеребьёвку (которая, кстати, может быть центром хорошей церемонии открытия).

<sup>14</sup> Это неверно для системы Бурштейна, в которой мы имеем другой результат жеребьёвки первого тура.

<sup>15</sup> Очевидно, что при нечётном количестве участников в S2 будет на одного игрока больше, чем в S1.

<sup>16</sup> Поскольку для жеребьёвки имена несущественны, отныне мы будем указывать только собственные номера жеребьёвки игроков.

<sup>17</sup> Например, в определённых соревнованиях могут быть особые правила или причины для того, чтобы исключить встречи в первом туре (первых турах) или вообще игроков или команд из одной федерации или клуба, но, конечно, такие случаи обычно происходят только в крупных международных турнирах, чемпионатах, на Олимпийских играх и так далее, в то время как в "нормальной" турнирной практике ничего подобного не происходит.

Перед публикацией жеребьёвки мы должны привести ее в порядок [C.04.2: D.9] в соответствии со следующими критериями: 1) очки игрока с более высоким рейтингом в паре, 2) сумма очков обоих игроков, 3) рейтинг игрока с более высоким рейтингом согласно стартовому списку [C.04.2: B]. В подавляющем большинстве случаев голландская система генерирует жеребьёвку уже в правильном порядке (но мы всегда хотим проверить).

Наконец, мы готовы опубликовать жеребьёвку. Но до этого мы хотим проверить её ещё раз снова и с крайней осторожностью, так как опубликованная жеребьёвка не может быть изменена [C.04.2: D.10]<sup>18</sup>, за исключением случая, когда два игрока должны играть друг с другом снова.

В случае ошибки (неправильный результат игры, игра неправильным цветом, неправильный рейтинг ...) корректировка повлияет только на жеребьёвку, которую ещё предстоит сделать, и только тогда, когда об ошибке сообщено к окончанию следующего тура, после которого она будет принята во внимание только с целью расчёта рейтинга [C.04.2: D.8], другими словами, в таком случае турнирная таблица будет включать неправильный результат, как если бы это было правильно!

Последнее, что нужно сделать (и это также может быть сделано в то время, когда все участники играют), это подготовить турнирный стенд, на котором мы будем размещать жеребьёвку и результаты каждого игрока. Если мы отказываемся от использования карточек для жеребьёвки, как мы сделали здесь, стенд должен также содержать любую другую соответствующую информацию, необходимую для подготовки жеребьёвки следующих туров.

Для каждой игры мы должны указывать, по крайней мере, соперника, цвет фигур и результат - выбор символов для этого свободен, пока они понятны, однозначны и постоянны. Здесь мы покажем каждую жеребьёвку с помощью группы символов, состоящих из стартового номера соперника, следом за ним буква, обозначающая цвет фигур (В для "чёрных", W для "белых"); далее, мы можем иметь некоторые дополнительные "полезные" символы, и, наконец, результат игры ("+", "=" или "-", с очевидным значением). Несыгранные партии обозначены "+ buy", "= buy" или "- buy" соответственно, в зависимости от того, являются ли они "победой", "ничьей" или "поражением". Так как мы не используем карточки для жеребьёвки, наш стенд будет также показывать набранные игроками очки, которые помогут нам при жеребьёвке (а также при подготовке промежуточных турнирных таблиц).

После сбора результатов всех партий мы можем приступить к жеребьёвке следующего тура.

<b>1</b>	<b>1 (0.0) - 8 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>2</b>	<b>9 (0.0) - 2 (0.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>3</b>	<b>3 (0.0) - 10 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>4</b>	<b>11 (0.0) - 4 (0.0)</b>	<b><math>\frac{1}{2}</math>-<math>\frac{1}{2}</math></b>
<b>5</b>	<b>5 (0.0) - 12 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>6</b>	<b>13 (0.0) - 6 (0.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>7</b>	<b>7 (0.0) - 14 (0.0)</b>	<b>1-0</b>

<sup>18</sup> Но посмотрите в связи с этим также Справочник ФИДЕ 05: "Турнирные Правила ФИДЕ", Статья 5.с.

## ВТОРОЙ ТУР (ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ИГРЫ, ПЕРЕСТАНОВКИ, СПУСКИ И ПОДЪЁМЫ)

Турнирная таблица после первого тура:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+									
Бруно	2	9B+									
Карла	3	10W+									
Давид	4	11B=									
Элоиза	5	12W+									
Финн	6	13B+									
Джорджия	7	14W+									
Кевин	8	1B-									
Луиза	9	2W-									
Марк	10	3B-									
Ненси	11	4W=									
Оскар	12	5B-	-BYE								
Патриция	13	6W-									
Роберт	14	7B-									

Игрок 12 (Оскар) сообщил нам заранее, что он будет не в состоянии играть во втором туре, таким образом, *он не должен участвовать в жеребьёвке [C.04.2: D.6]*: поэтому мы уже отметили "-bye" в турнирной таблице. В этом туре мы будем иметь нечётное количество игроков, следовательно, игрок, который в итоге останется без пары, получит **bye**: одно очко или 1/2 очка, в зависимости от установленного регламента турнира, но у него нет ни соперника, ни цвета [A. 5, C.04.1: C].

Теперь игроки имеют разное количество очков, а основной принцип всех систем жеребьёвки турниров по швейцарской системе заключается в том, что *жеребьёвка должна проводиться для игроков, имеющих как можно более близкое количество очков [B.3, C.04.1: E]*. Для достижения этого результата мы будем сортировать игроков в соответствии с их очками. Для этого определим понятие однородной очковой группы, которая представляет собой группу игроков, которые в данном туре имеют одинаковое количество очков [A.3]. Как правило, жеребьёвка происходит в сторону уменьшения очков, одновременно в одной очковой группе, от верхней группы (т.е. соответствующей максимальному количеству очков) до нижней (соответствующей минимальному количеству очков)<sup>19</sup>.

На практике довольно часто происходит, что один или несколько игроков в очковой группе не могут получить пару в пределах своей собственной группы. Поэтому они перемещаются в следующую группу, которая становится неоднородной очковой группой и должны обрабатываться иначе<sup>20</sup>. В неоднородной очковой группе некоторые игроки будут встречаться с соперниками, имеющими отличное от них количество очков; такие игроки называются *поплавками*. Про игрока, который переместился из более высокой оч-

<sup>19</sup> Тем не менее, мы также видим ситуации, в которых жеребьёвка особенно трудна, и поэтому мы вынуждены изменить эту последовательность, повторяя наши шаги и отбрасывая уже сделанную жеребьёвку, пробуя выполнить её еще раз по-другому ("откат").

<sup>20</sup> Однако, когда число игроков с более высоким количеством очков ("поплавок") равно или больше половины общего числа игроков в очковой группе, эта очковая группа будет обрабатываться как, если бы она была однородной [A.3].

ковой группы, говорят, что он спустился, тогда как про его соперника – что он поднялся [A.4].

Первая операция, которая должна быть сделана, это разделение игроков на группы в соответствии с их очками, формируя таким образом различные очковые группы [A.3]. Эти группы, как сказано выше, будут обработаны ("разбиты на пары") поодиночке. Сначала рассмотрим игроков с наивысшим количеством очков, тех, кто в этой группе имеет одно очко: это [1, 2, 3, 5, 6, 7].

Прежде всего мы должны определить ожидаемые цвета: каждый игрок имеет своё собственное преимущество цвета (или ожидаемый цвет). Чтобы определить его, мы должны сначала определить разность цветов  $C_D$ , которая является просто разностью между числом  $W$  туров, в которых участник играл белыми, и числом  $B$  туров, в которых он играл чёрными:  $C_D = W - B$  [A.7]. Эта разность будет положительной для участника, который чаще играл белыми, и отрицательной, если он чаще играл чёрными, тогда как она равна нулю, если цвета "сбалансированы", что является идеальной ситуацией для того, что жеребьёвка по возможности была исполнена соответствующим образом.

Преимущество цвета определяется следующим образом:

- игрок имеет абсолютное преимущество цвета [A.7.a], когда  $C_D > 1$  или  $C_D < -1$ , то есть, когда он играл одним цветом (по крайней мере) на два раза больше, чем другим, или когда он играл одним и тем же цветом в течение двух туров подряд. Преимущество принадлежит тому цвету, который он получил меньшее количество раз, или соответственно цвету, который он не получил в двух последних партиях. В любом случае игрок *должен* получить надлежащий цвет (и мы должны сразу же записать его на карточке для жеребьёвки или в турнирной таблице). *Единственное исключение может быть сделано в последнем туре для игрока, набравшего более половины максимально возможных очков* (таких называют "*успешными игроками*", см [A.10]), или для его соперника [B.2]: в этом случае действительно на кону могут быть высшие места в турнире, и поэтому жеребьёвка игроков с одинаковым количеством очков особенно важна. Во всех остальных случаях преимущество цвета должно быть соблюдено, и точка. Это абсолютный критерий, и для того чтобы удовлетворить его, игроки при необходимости могут быть спущены или подняты в другую очковую группу.
- Игрок имеет сильное преимущество цвета [A.7.b], когда  $C_D = \pm 1$  (т.е. когда он имел один цвет на один раз больше другого), преимущество будет, конечно, за цветом, который он получил меньшее число раз.
- Если  $C_D = 0$ , то игрок имеет слабое преимущество цвета [A.7.c] по отношению к цвету, который он имел в предыдущем туре, с тем, чтобы сбалансировать свою историю цвета<sup>21</sup> [C.04.1.h.2].
- Наконец, участник, который не сыграл еще ни одной партии ("*позднее подключение*") не имеет преимущества цвета [A.7.f] и получит цвет, противоположный цвету, присужденному его сопернику.

Сильным и слабым преимуществами цвета можно пренебречь, когда это действительно необходимо для того, чтобы игрок мог также получить цвет, противоположный его предпочтительному сопернику. Однако, в таких случаях этот игрок получает абсолютное преимущество цвета для следующего тура.

Существует еще нечто важное, что надо сказать о преимуществах цвета:

<sup>21</sup> "История цвета" игрока это последовательность цветов, которые он получил в предыдущих турах.

- При жеребьёвке чётного тура мы должны иметь только сильные преимущества цвета или, возможно, абсолютные преимущества цвета, если кто-то играл одним цветом два раза подряд. Если мы обнаружили какие-либо слабые преимущества цвета, это будет означать, что рассматриваемый(е) игрок(и) пропустил(и) игру (или нечётное число игр). В этом случае мы *можем* изменить преимущество таким образом, чтобы свести к минимуму количество пар, в которых оба игрока имеют одинаковое сильное преимущество цвета [A.7.e]. Во избежание путаницы мы будем определять это особое преимущество как "*переменное*" (или "*колеблющееся*") преимущество.
- При жеребьёвке нечётного тура (т.е. по окончании чётного тура), мы должны иметь только слабые или абсолютные преимущества цвета. Если мы обнаружили сильные преимущества цвета, это будет означать, что рассматриваемый(е) игрок(и) пропустил(и) игру (или нечётное число игр). Мы будем рассматривать эти возможные сильные преимущества цвета, как если бы они были абсолютными непосредственно с начала, при условии, что это не приводит к увеличению количества "поплавок", их очков, или разности очков между игроками [A.7.d]. Во избежание путаницы мы будем называть преимущество цвета этого типа "*полуабсолютным*". Когда мы рассматриваем это преимущество, как будто оно абсолютное, жеребьёвка приведет нас по самой своей природе к попытке дать игроку соперника с наиболее подходящим преимуществом цвета.

Следует отметить, что эти два правила [A.7.d] и [A.7.e], хотя и весьма различными способами, в конце концов достигают одну и ту же цель удовлетворения сильного преимущества цвета в ущерб слабому.

Отныне, когда мы говорим о сильных или слабых преимуществах цвета, мы всегда будем обращаться к "нормальному" преимуществу, т.е. исключая переменные и полуабсолютные преимущества. При этом соглашении в одном и том же данном туре мы *никогда* не сможем найти как слабые, так и сильные преимущества цвета. Таким образом, приоритет преимущества цвета становится неуместным: два вида преимущества цвета ведут себя по существу одинаковым образом.

В процессе жеребьёвки мы должны держать под рукой данные о преимуществе цвета для каждого игрока. Чтобы избежать использования еще одной таблицы, мы будем *временно* записывать все преимущества цвета в турнирную таблицу, в столбец, связанный с жеребьёвкой тура (когда придёт время опубликовать жеребьёвку, преимущества цвета нам больше не понадобятся).

Теперь мы хотим создать обозначения для указания различных видов преимущества цвета<sup>22</sup>.

- Строчные "w" или "b" указывают на слабое или сильное преимущество цвета: как показано выше, мы никогда не обнаружим оба этих вида одновременно, так что опасности путаницы нет никакой.
- Прописные "W" или "B" обозначают абсолютное преимущество цвета.

<sup>22</sup> Следует отметить, что обозначения, которые мы используем здесь, далеко не универсальны, и в других документах могут использоваться совершенно разные обозначения. Например, в программе жеребьёвки Вега полуабсолютное преимущество цвета обозначается сочетанием двух букв ("wW" или "bB"), тогда как для обозначения переменных преимуществ применяется префикс "A" ("Aw", "Ab").

Здесь мы предпочитаем использовать скобки, так как они больше заставляют задуматься об относительной "слабости" этих предпочтений.

- Строчные буквы "(w)" или "(b)" в скобках указывают на переменное преимущество цвета, которое затем может быть изменено, если это полезно для уменьшения количества проигнорированных сильных преимуществ цвета.
- Прописные буквы "(W)" или "(B)" в скобках указывают на полуабсолютное преимущество цвета, которое в целом рассматривается как абсолютное преимущество цвета, кроме случая, когда это приводит к увеличению количества "поплавок".
- Наконец, для полноты (даже если мы не будем использовать его) рассмотрим также случай игрока, который только что вошел в турнир после первого тура, тем самым у него нет преимущества цвета. Если потребуется, мы будем отмечать его заглавной буквой "A".

Теперь мы должны определить преимущество цвета для каждого игрока, и мы сделаем это, исследуя историю цвета игрока во всех предшествующих партиях. Так как мы проводим жеребьёвку чётного тура, любой участник, который не пропустил тур, сыграл нечётное количество партий. Следовательно, мы обнаружим только сильные преимущества цвета (это слишком ранняя стадия турнира для того, чтобы уже иметь абсолютное преимущество цвета!), которые мы будем указывать в очковых группах строчной буквой сразу после номера спариваемого игрока: *[1b, 2w, 3b, 5b, 6 w, 7b]*.

Теперь настало время начать реальную жеребьёвку. Так как для нас это в первый раз, мы будем выполнять этот процесс подробно, шаг за шагом. Затем, по мере того, как мы перейдем к турниру, мы сосредоточимся на более приземленных задачах, чтобы подробно остановиться только на наиболее интересных из них.

Первым шагом *[C.1]* является проверка *совместимости* игроков, то есть надо проверить, нет ли какого-либо игрока, который по какой бы ни было причине не может играть *ни с какими* другими игроками в очковой группе<sup>23</sup>. Здесь нет ни одного<sup>24</sup>.

Следующим шагом *[C.2]* является фаза "настройки", которая начинается с расчёта количества формируемых пар. Так как наша очковая группа состоит из 6 игроков, и половина этого числа (округлённая вниз) равная трём, мы должны сформировать **P0 = 3** пары *[A.6.b]*.

Затем мы должны проверить, для скольких из этих пар не могут быть полностью удовлетворены преимущества цвета: здесь из трех пар 4 игрока ожидают белый и 2 - чёрный цвет, по меньшей мере, один игрок обязательно получит цвет, отличающийся от его преимущества цвета. Количество пар, содержащих проигнорированные преимущества цвета, обозначим  $X_1$ , и способ расчёта  $X_1$  точно определён в Правилах *[A.8]*. Тем не менее, мы можем рассчитать его быстро, взяв *целую часть из половины разности между количеством игроков, ожидающих белые фигуры, и количеством игроков, ожидающих чёрные фигуры, а игроки без преимущества будут учитываться как имеющие такое же преимущество цвета, как меньшинство*<sup>25</sup>. Мы будем по необходимости принимать

<sup>23</sup> Нет никакого способа найти пару такому игроку в его очковой группе, поэтому ему нельзя помочь, но он может уйти из этой группы, а это значит вернуться в исходную группу, если он был спущен вниз, или спустить его в следующую очковую группу, если он не спускался (или не может вернуться в свою исходную группу).

<sup>24</sup> Во втором туре мы обычно не можем получить несовместимых игроков, за исключением случаев, когда возникают особые обстоятельства, например, уже упомянутые в примечании 17,

<sup>25</sup> Конечно, эта процедура полностью эквивалентна той, которая описана в Правилах, так что читатель может выбрать ту процедуру, которую наиболее удобно запомнить и применять.

жеребьёвку, содержащую  $X1$  пар с проигнорированными преимуществами (иметь меньше просто невозможно), но мы не будем принимать никакую жеребьёвку, содержащую таких пар больше, чем эта [B.4].

Для завершения этого этапа мы должны всё же определить значение  $M0$ , которое в данном случае равно нулю (нет спущенных игроков). Так как мы проводим жеребьёвку чётного тура, мы также должны рассчитать *минимальное количество пар  $Z1$ , которое будет необходимо, чтобы игнорировать сильное преимущество*. Это количество получается путем вычитания из  $X1$  количества игроков с переменным преимуществом цвета большинства. Всякий раз, когда, как сейчас, нет переменного преимущества цвета, мы получим  $Z1 = X1$ .

Наконец, мы установили значения "статусных переменных"  $P1 = P0$  и  $M1 = M0$ , которые будут сопровождать нас и могут быть изменены во время жеребьёвки.

На следующем этапе [C.3] мы создаём перечень критериев, которым должна отвечать жеребьёвка: так как эта очковая группа однородна, количество  $P$  пар, которое мы пытаемся построить, изначально равно максимально возможному, тогда  $P = P1 = 3$ ; среди этих пар  $X = X1 = 1$  пара не может удовлетворить все преимущества цвета, в то время как  $Z = Z1 = 1$  пара должна содержать нарушение сильного преимущества<sup>26</sup>. В ходе последовательных попыток жеребьёвки  $P$  может уменьшаться, в то время как  $X$  и  $Z$  могут увеличиться.

Теперь мы можем разделить игроков очковой группы на подгруппы  $S1$  и  $S2$  [A.6.a]. Запишем в  $S1$  первых  $P$  игроков очковой группы (в данном случае первую половину участников), в то время как остальные (а именно, вторая половина) попадают в  $S2$  [C.4]:

$$S1 = [1b, 2w, 3b]$$

$$S2 = [5b, 6w, 7b]$$

На пятом шаге [C.5] сортируем каждую из подгрупп в соответствии с обычными правилами [A.2]. Этот порядок, как правило, совпадает с исходным, и поэтому нет необходимости ничего делать, если мы не добрались до этой точки после обмена игроками между  $S1$  и  $S2$ <sup>27</sup>.

До сих пор мы только выполняли необходимые предварительные шаги - теперь начинается реальная жеребьёвка [C.6]. Мы пытаемся связать первого игрока подгруппы  $S1$  с первым игроком подгруппы  $S2$ , второго игрока из  $S1$  со вторым игроком  $S2$ , и так далее, так же, как мы сделали это для первого тура:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
1b	5b
2w	6w
3b	7b

Здесь у трёх пар нарушено преимущество цвета, и это безусловно слишком много! Из критериев жеребьёвки следует, что нам необходимо *максимально увеличить количество пар, соответствующих преимуществу цвета* [B.4]. Поэтому, так как здесь  $X = 1$ , мы можем позволить себе пренебречь преимуществом цвета только один раз.

<sup>26</sup> Мы должны помнить, что Z1 используется для отслеживания колеблющихся преимуществ цвета, которые мы можем использовать для удовлетворения сильных преимуществ. Конечно, всякий раз, когда нет никаких колеблющихся преимуществ цвета, Z1 бесполезно, и его расчёт не имеет смысла.

<sup>27</sup> Впервые мы встретимся с обменом во время жеребьёвки третьего тура.

Так как мы не могли найти идеальное соответствие, мы должны перейти к следующему шагу [C.7], и постараться изменить подгруппу S2, применяя *перестановку* [A.9.a], чтобы увидеть, можем ли мы достичь цели Перестановка изменяет порядок игроков в S2, начиная с игроков с самым низким рейтингом, а затем постепенно переходя к более высоким рейтингам, до тех пор, пока не найдётся приемлемое решение<sup>28</sup>.

Самый простой способ создать перестановки в правильном порядке это связать каждого игрока S2 с возрастающей цифрой (здесь будет хорошо использовать 5, 6 и 7, которые являются их стартовыми номерами<sup>29</sup>), затем записать в возрастающем порядке все числа, которые можно построить с этими цифрами (в нашем случае: 567, 576, 657, 675, 756, 765) [D.1]. После этого мы выберем наименьшее число (что соответствует первой возможной перестановке), которое позволяет нам построить приемлемую жеребьёвку. В нашем случае давайте снова попробуем [C.6] с первой перестановки ("576"):

S1	S2
1b	5b
2w	7b
3b	6w

В этом варианте жеребьёвки пара 1-5 вообще не отвечает преимуществам цвета, тогда как последующие пары 2-7 и 3-6 соответствуют им. Так как мы уже знаем, что (по крайней мере) для одной пары мы не будем обращать внимание на преимущество цвета, эта жеребьёвка является безупречной, и мы принимаем её<sup>30</sup>. Цвета, которые должны быть назначены каждому игроку, остаются еще не определёнными, но эту работу мы должны сделать *только после того, как будет завершена жеребьёвка всех игроков*.

Теперь давайте перейдем к следующей очковой группе. А именно, к группе, в которой содержатся игроки, набравшие 0,5 очка [4w, 11b]. Мы знаем, что игрок 4 уже играл в первом туре с игроком 11. Таким образом, он не имеет совместимого соперника в очковой группе, и у нас нет никакого другого выбора, кроме как с самого начала спустить игрока 4 в следующую очковую группу [C.1]. Теперь игрок 11 оказывается в очковой группе в полном одиночестве, и поэтому ему нельзя ничем помочь, кроме спуска в следующую очковую группу.

Игроки, *спущенные* в более низкую очковую группу<sup>31</sup>, будут играть против соперников, имеющих меньшее количество очков, что, в соответствии с различными точками зрения, считается как преимуществом (предположительно более лёгкая игра), так и недостатком (возможно, более низкие очки для тай-брейка); аналогично, их соперники, которые считаются *поднятыми* в более высокую очковую группу [A.4], будут играть против игроков более высокого ранга, и в этом случае есть свои плюсы и минусы.

<sup>28</sup> Логика этого выбора в том, что таким образом мы собираемся нарушить как можно меньше жеребьёвок сильнейших игроков, что является естественным приоритетом голландской системы.

<sup>29</sup> Конечно, мы могли бы также выбрать 1, 2, 3 или любой другой набор из трех цифр (или, почему бы и нет, буквы алфавита), при условии, что набор выбран строго в порядке возрастания.



- <sup>30</sup> Стоит отметить, что, так как мы выбрали первую полезную перестановку, то весьма вероятно, что пара, в которой мы обнаружили игнорирование преимущества цвета, сформировалась в верхней части очковой группы. Отметим, что это в точности противоположно тому, что происходит в системе Лима.
- <sup>31</sup> Обратите внимание, что в правилах системы Лима термин "подъём" используется (с совершенно иным смыслом), чтобы отметить игрока, который переводится в более высокую очковую группу во время стадии жеребьёвки снизу вверх (от нижней очковой группы к средней), и не будет никакой специальной обработки для любого игрока, попавшего в пару с "поплавком".

Для того чтобы избежать слишком частого перемещения игроков вверх и вниз, отметим эти события на карточках игроков или в турнирной таблице соответственно стрелкой вниз "↓" (часто заменяемой для удобства строчной "v") для спуска или стрелкой вверх "↑" (часто заменяемой "^") для подъёма. Система жеребьёвки защищает игроков от повторения перемещений в одну сторону, запрещая такое повторение в следующем [B.5] и в последующем турах [B.6] (кстати, это два самых слабых критерия жеребьёвки в голландской системе, всякий раз, когда мы не можем получить идеальную жеребьёвку, мы стараемся в первую очередь пренебречь ими).

Исчерпав (так сказать ...) пол-очковую группу, давайте, наконец, перейдём к последней и самой низшей очковой группе, а именно, к группе с нулём очков. Это неоднородная очковая группа, так как она содержит не только игроков без очков, но и двух игроков, имеющих 0,5 очка, спущенных из предыдущей очковой группы. Для ясности мы сохраняем этих игроков отдельно от других: [4w 11b] [9b 8w 10w 14w 13b] (мы должны помнить, что игрок 12, который не был спущен в эту группу, отсутствует, и, следовательно, получает ноль очков, лишившись и соперника, и цвета). Несовместимости больше нет, кроме уже известных 4-11, и у нас есть  $P1 = P0 = 3$ ,  $M1 = M0 = 2$ ,  $X1 = 0$ ,  $Z1 = 0$  [C.2]. Поскольку очковая группа неоднородная, положим  $P = M1 = 2$  и  $X = X1 = 0$  [C.3.a]. В S1 мы включаем только двух спущенных игроков<sup>32</sup> и должны сформировать  $P = 2$  пары [A.6]. Первоначальная схема жеребьёвки:

S1	S2
4w	8w
11b	9b
	10w
	13b
	14w

Первая попытка жеребьёвки 4-8, 11-9, но сразу же видно, что обе эти пары неудовлетворительны с точки зрения подбора цвета, а так как теперь  $X = 0$ , мы должны удовлетворить все преимущества цвета. Поэтому мы должны применить первую перестановку в S2 [D.1], которая меняет первого игрока на другого, имеющего преимущество чёрного цвета, и в то же время переводит во вторую позицию игрока, имеющего преимущество белого цвета [C.7]. Компьютер, который вообще не обладает интеллектом, будет перебирать все перестановки одну за другой, пока не доберётся до правильной, но мы, люди с интеллектом, но не теряющие время, должны мгновенно рассудить и сразу увидеть, что наименьшее число, которое изменяет первую и вторую цифру в 12345, это 21345, и оно соответствует правильной перестановке<sup>33</sup>.

<sup>32</sup> Однако, когда в неоднородной очковой группе "поплавки" составляют половину или более от общего количества игроков в группе, эта договорённость уже не разумна, потому что подгруппа S1 будет равна

или даже больше, чем S2. В этом случае группа должна рассматриваться как если бы она была однородной [A.3].

33 Другой, менее строгий, но более простой способ увидеть процедуру выглядит следующим образом: берём первого игрока S1, затем прокручиваем S2 до тех пор, пока не найдём игрока с совместимым преимуществом цвета (имея в виду текущее значение X и уменьшая его, когда это имеет смысл), и соединяем первого с последним; затем мы повторяем эту процедуру со вторым игроком S1, с третьим и так далее, пока не переберём всех игроков из S1.

S1	S2
4w	9b
11b	8w
	10w
	13b
	14w

Таким образом, мы получаем неупорядоченные пары 4-9 и 11-8 [C.6], как назначить цвета, мы решим позже. До этого момента мы составляли пары только для спущенных игроков, теперь мы должны сделать жеребьёвку для оставшейся части S2. Эта *оставшаяся группа* - *однородная*. Принимая к сведению значение P и текущую перестановку, мы вычисляем для этой оставшейся группы: [10w 13b 14w] новые  $P = P1 - M1 = 3 - 2 = 1$ , затем мы начинаем создавать новые подгруппы S1 и S2 [C.4]. Теперь схема жеребьёвки:

S1	S2
10w	13b
	14w

Мы сразу видим, что 10-13 является идеальной жеребьёвкой; игрок 14 остаётся без пары и, в соответствии с указаниями Правил, получает освобождение от игры: 1 очко, без соперника, без цвета [A.5].

Так как освобождение от игры считается спуском [B.1.b], это должно быть отмечено на карточке игрока.

Чтобы завершить подготовку тура, мы сейчас назначим цвета и переставим шахматные доски. В неупорядоченные пары были поставлены: 1b -5b, 7b -2w, 3b-6w, 4w-9b, 11b-8w, 10w-13b; игрок 12 отсутствует, в то время как игрок 14 освобождён от игры. Мы должны исследовать эти пары одну за другой согласно критериям распределения цвета (см часть E Правил), которые очень логичны и разумны:

- Если возможно, должны быть удовлетворены оба игрока [E.1].
- Если невозможно удовлетворить обоих игроков, удовлетворяется самое сильное преимущество цвета: сначала абсолютное преимущество, затем сильное, слабое преимущество удовлетворяется последним [E.2].
- Если приведённые выше критерии равны, чередуются цвета по отношению к последнему туру, когда они играли различными цветами [E.3]. Может случиться, что в последовательности цветов (или "истории цвета") есть "дыры", конечно, в связи с несыгранными партиями (из-за освобождения от игры или штрафа). В этом случае просто пропускаем эти "дыры", перемещая их в начало последовательности, что по существу означает, что мы смотрим на цвет предыдущей сыгранной партии.
- Если приведённые выше критерии всё ещё равны, удовлетворяется преимущество цвета игрока более высокого ранга; то-есть, игрока с большим количеством очков или, если очки равны, того, кто стоит выше в стартовом ранжированном списке [E.4].

Последний пункт является как раз тем, который применяется для присвоения цвета паре 1-5: игроки в этой паре имеют одинаковые преимущества цвета и идентичные исто-

рии цвета. Поэтому мы назначим чёрный цвет игроку 1, который "предпочитает" его и, по-видимому, более сильный из этих двух игроков. Во всех других парах мы можем удовлетворить обоих игроков, и поэтому сделаем это.

Заканчивая таким образом подготовку ко второму туру, проверяем порядок шахматных досок и публикуем жеребьёвку (в самом деле, чтобы прерваться на этом, мы тоже публикуем результаты):

<b>1</b>	<b>5 (1.0) - 1 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>2</b>	<b>2 (1.0) - 7 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>3</b>	<b>6 (1.0) - 3 (1.0)</b>	<b><math>1/2-1/2</math></b>
<b>4</b>	<b>4 (0.5) - 9 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>5</b>	<b>8 (0.0) - 11 (0.5)</b>	<b>0-1</b>
<b>6</b>	<b>10 (0.0) - 13 (0.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>7</b>	<b>14 (0.0) - +BYE</b>	<b>1F</b>

### ТРЕТИЙ ТУР (ОБМЕНЫ)

Теперь мы добрались до третьего тура, и турнирная таблица выглядит, как показано ниже, а мы должны иметь в виду, что из-за абсолютного преимущества цвета игроку № 5 с самого начала должен быть назначен соответствующий цвет. Сейчас мы уже имеем некоторую практику, так что мы сможем действовать немного быстрее, но не пренебрегая какой-либо из необходимых проверок и предостережений!

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	w					
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	b					
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	w					
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	b					
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	<b>B</b>					
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	b					
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	w					
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	b					
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	w					
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	b					
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	w					
Оскар	12	5B-	0.0	-BYE	0.0	(W)					
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	w					
Роберт	14	7B-	0.0	+BYE↓	1.0	(W)					

В первой очковой группе игроки, набравшие 2 очка, [2b, 5B] ([C.2]: P1 = P0 = 1, M1 = M0 = 0, X1 = 1, Z1 n/a; [C.3]: **X = 1, P = 1**)<sup>34</sup>. Мы должны помнить, что проводим жеребьёвку нечётного тура, следовательно, за исключением игроков, которые пропустили некоторые партии, все преимущества цвета будут слабыми или абсолютными. Нам требуется сформировать только одну пару, эти два игрока не играли друг с другом, так что они могут составить пару. Мы должны удовлетворять сильное преимущество цвета, так что эта пара 2-5.

В следующей очковой группе с 1,5 очками, [3w, 4b↓, 6b, 11w↓] (**X = 0, P = 2**). Игроки 3, 6 и 4, 11 уже играли друг с другом, а игроки 4 и 11 только что были спущены; Первый вариант жеребьёвки [C.6]:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
3w	6b
4b↓	11w↓

<sup>34</sup> Теперь мы будем делать прямую ссылку на параметры, рассчитанные в [C.2] и [C.3] только в случае необходимости, хотя значения, к которым мы приводим X и P, всегда происходят от исполнения этих двух шагов.

Нам очень не повезло, так как в обеих парах игроки уже играли друг с другом [B.1]. Поэтому мы перейдем к первой перестановке (которая в данном случае также единственная) [C.7]:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
3w	11w↓
4b↓	6b

Однако нам снова не повезло: этот вариант жеребьёвки включает две пары, которые пренебрегают преимуществом цвета, следовательно, поскольку  $X = 0$ , мы отклоняем его [B.4]. Так как это была последняя возможная перестановка, мы должны заключить, что шаг [C.7] не может нам помочь, так что переходим к следующей попытке, которая называется обменом игроков между S1 и S2 [C.8].

Пытаясь получить приемлемую пару, мы должны взять игрока из S2 и обменять его на игрока из S1. Если обмена одного игрока недостаточно, мы можем обменять двух, трёх и так далее игроков до тех пор, пока не найдём решение. Все обмены должны всегда соответствовать общей философии голландской системы: стараться по возможности спаривать каждого игрока из S1 с *соответствующим* игроком из S2. Поэтому мы постараемся обменять игрока S1 на ближайшего возможного игрока из S2: правило, вытекающее из этого принципа заключается в *поддержании как можно меньшей разности между номерами обмениваемых игроков* или, говоря по-другому (но с тем же смыслом!), *мы обмениваем самого низшего возможного игрока из S1 на самого высшего возможного игрока из S2*. В случае равенства разностей, мы всегда должны выбрать вариант обмена, который включает самого низшего игрока S1 [D.2]. После обмена подгруппы S1 и S2 должны быть приведены в порядок [C.5] обычным способом [A.2] (что требуется делать очень редко, так как они, как правило, уже находятся в правильном порядке).

Первый обмен в нашей очковой группе попытаемся сделать между игроками 4 и 6. Это даёт нам следующий вариант жеребьёвки [C.6]:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
3w	4b↓
6b	11w↓

Наконец получаем безупречную жеребьёвку и можем образовать пары 3-4 и 6-11.

Теперь мы можем перейти к группе игроков, набравших 1 очко [1w, 7w, 10b, 14(W)↓] ( $X = 1$ ,  $P = 2$ ). Здесь игроки 7 и 14 уже играли друг с другом. Кроме того, хотя мы проводим жеребьёвку нечётного тура, один из игроков имеет сильное преимущество цвета и, как мы помним, это *полуабсолютное* преимущество (W), которое должно рассматриваться как будто это абсолютное преимущество, если это не заставляет нас создавать больше спускаемых игроков, чем необходимо [A.7.d]. Первый вариант жеребьёвки [C.6] имеет вид:

<b>S1</b>	<b>S2</b>
-----------	-----------

1w	10b
7w	14W↓

Конечно, он неприемлем [B. 1.a]. Поэтому приступим к первой (и снова единственной) перестановке [C. 7]:

S1	S2
1w	14W↓
7w	10b

Поскольку  $X = 1$  это приемлемая жеребьёвка, образуются пары 14-1 ([E.2]: преимущество цвета игрока 14 сильнее, чем игрока 1) и 7-10 ([E. 1]).

Игроков, набравших пол-очка, нет; следующая очковая группа, для которой надо проводить жеребьёвку, самая низшая, с нулём очков. Она включает [8b↑, 9w↑, 12(W), 13w] ( $X = 1$ ,  $P = 2$ ). Игрок 12, который отсутствовал в предыдущем туре и поэтому не получил очков, теперь имеет сильное преимущество цвета (которое мы должны, если только возможно, рассматривать как абсолютное), но в отличие от игрока 14 у него не было спуска [B. 1.b], теперь мы имеем следующий вариант жеребьёвки:

S1	S2
8b↑	12(W)
9w↑	13w

Достаточно странно, что мы случайно попали с первой попытки... Поблагодарим наш удачный жребий и примем предложенные пары; что касается цвета, то первая пара 12-8 соответствует обоим преимуществам [E. 1], тогда как во второй паре, игроки которой имеют не только идентичные преимущества, но также одинаковые истории цвета, мы удовлетворили преимущество игрока более высокого ранга [E. 4], получив таким образом 9-13.

Мы сделали это! Как обычно, проверив всё и особенно порядок шахматных досок, мы можем опубликовать жеребьёвку и начать тур.

<b>1</b>	<b>2 (2.0) - 5 (2.0)</b>	$1/2-1/2$
<b>2</b>	<b>3 (1.5) - 4 (1.5)</b>	$1/2-1/2$
<b>3</b>	<b>11 (1.5) - 6 (1.5)</b>	<b>0F -1F</b>
<b>4</b>	<b>14 (1.0) - 1 (1.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>5</b>	<b>7 (1.0) - 10 (1.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>6</b>	<b>12 (0.0) - 8 (0.0)</b>	$1/2-1/2$
<b>7</b>	<b>9 (0.0) - 13 (0.0)</b>	<b>1-0</b>

Особенность! Игрок 11 вовремя не приступил к игре, поэтому был оштрафован: *мы требуем, чтобы это было отражено на карточке игрока (если они используются) и/ или в турнирной таблице*, особенно в свете того, что жеребьёвка между игроками 6 и 11 в действительности не была реализована и может повториться в последующих турах. Кроме того, игрок 6, который выиграл за счёт штрафа, получил спуск, тогда как оштрафованный игрок 11 не получил ничего.

### ЧЕТВЁРТЫЙ ТУР (СЛАБЫЕ КРИТЕРИИ ЖЕРЕБЬЁВКИ)

Ниже показано, как выглядит наша турнирная таблица после третьего тура.

Для удобства с данного момента мы будем отмечать для каждого игрока также преимущество цвета и (возможно) последние два спуска-подъёма. Дефис “-“ означает, что игрока не спускали и не поднимали в последнем туре, но в предыдущем туре это было. Меж-

ду прочим, здесь уместно дать совет: по мере того, как наш турнир продвигается, у нас накапливается всё больше и больше данных, и становится очень вероятным что-нибудь не учесть..., поэтому мы всегда должны уделять особое внимание заполнению данных в таблице и проверять всё два, три и даже большее число раз: как бы странным это ни может показаться, сделать ошибку действительно легко!

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	W			
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	B			
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	b			
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	w-↓			
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	b			
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+BYE	2.5	(b)↓			
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	b			
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	2.0	w-↑			
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	b-↑			
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	w			
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-BYE	1.5	(w)-↓			
Оскар	12	5B-	0.0	-BYE	0.0	8W=	0.5	(b)			
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	W			
Роберт	14	7B-	0.0	+BYE↓	1.0	1W-	1.0	(b)-↓			

Как обычно, мы начинаем с первой очковой группы, в которой [2B, 5b, 6(b)↓] ([C.2]. P1 = P0 = 1, M1 = M0 = 0, X1 = 1, Z1 = 0; [C.3] **X = 1, P = 1, Z = 0**). Здесь игроки 2 и 5 уже играли друг с другом [B.1.a], и поэтому первый вариант жеребьёвки [C.6] не пригоден. Мы должны перейти к первой перестановке [C.7], которая даёт пару 6-2, тогда как игрок 5 будет спущен в следующую очковую группу (с двумя очками):

[5b][1W, 3b, 4w-↓, 7b] (**X = 0, P = 1**). В результате имеем:

S1	S2
5b	1W
	3b
	4w-↓
	7b

Исходя из этого, поскольку пара 5-1 уже сыграла во втором туре, мы получаем пару 4-5 и, опираясь на [C.4], начинаем рассматривать остаток однородной группы [1W, 3b, 7b]. Это, в свою очередь, даёт нам пару 1-3, а игрок 7 спускается в следующую очковую группу: [7b] [11 (w)-↓] (**X = 0, P = 1**).

Здесь мы имеем игрока, который из-за несыгранной партии (действительная причина не имеет значения) сыграл чётное количество партий. Таким образом, его преимущество цвета (слабое и, следовательно) переменное [A.7.e]. В принципе мы можем изменить его преимущество цвета на цвет, который стремится уравновесить количество преимуществ цвета для белых и чёрных в очковой группе, но, так как сейчас **X** уже равен нулю, изменяя преимущество игрока, мы будем скорее увеличивать **X**, чем уменьшать его. Таким образом, мы не можем изменить это преимущество цвета, даже переменное, так как делать это не имеет никакого смысла.

Поскольку игроки 7 и 11 не играли друг с другом, мы можем уже сейчас составить пару: 11-7. Следующая очковая группа: [9b-↑, 10w, 14(b)-↓] ( $X = 0$ ,  $P = 1$ ), что даёт:

S1	S2
9b-↑	10 w
	14(b)-↓

Здесь все игроки совместимы и поэтому могут играть друг с другом, но есть небольшая проблема: “естественная” пара оставляет игрока 14 без пары, но этот игрок был спущен во втором туре и, следовательно, сейчас не должен быть спущен ещё раз [B.6]; тогда попробуем перестановку [C.7]:

S1	S2
9b-↑	14(b)-↓
	10 w

Здесь проблема заключается в том, что преимущества цвета игроков сочетаются недостаточно хорошо [B.4]. Не слишком тщательный анализ, по-видимому, может показать, что поскольку этот тур чётный, мы можем изменить слабое преимущество цвета игрока 14 [A.7.e] с белого цвета на чёрный, но в действительности *такое изменение недопустимо*, так как оно не уменьшает количество проигнорированных сильных преимуществ, которое уже равно нулю! Поэтому даже с перестановкой мы не можем прийти к справедливому решению и должны попытаться сделать ещё один обмен [C.8]:

S1	S2
10 w	9b-↑
	14(b)-↓

Пара 10-9 [C.6] не приемлема<sup>35</sup>, так как она снова оставляет без пары игрока 14, который не может быть спущен. Таким образом, мы снова продолжаем перестановку [C.7], которая даёт:

S1	S2
10 w	14(b)-↓
	9b-↑

Наконец мы получили безупречную пару 10-14, тогда как игрок 9 поднимается в следующую очковую группу, в которой игроки набрали пол-очка: [9b-↑][8w-↑ 12(b)] ( $X = 0$ ,  $P = 1$ ), где игроки 8 и 12 несовместимы из-за [B.1.a].

S1	S2
9b-↑	8w-↑
	12(b)

Снова игроки 9 и 8 не могут играть друг с другом, так как игрок 8 был поднят во время второго тура [B.6]. Перестановка [C.7] не может помочь нам, так как  $X$  равен нулю и игрок 9, и игрок 12 имеют преимущество чёрного цвета [B.4].

Поскольку очковая группа неоднородная, мы не можем использовать обмены [C.8], также в действительности неприменимо и [C.9], так как это не остаток очковой группы. Мы должны перейти к следующему шагу, который соответствует [C.10a], где мы отказываемся от критерия жеребьёвки [B.6] для поднятых игроков (чтобы быть точным, сначала мы отказываемся от него *только для одного* поднятого игрока), следовательно, мы возвращаемся к [C.4] и начинаем снова с перестановок.

Затем мы должны возобновить обработку этой очковой группы полностью сначала, но теперь мы будем игнорировать критерий [B.6], который не позволял повторение каких-либо подъёмов, полученных во втором туре.

S1	S2
9b-↑	8w-↑
	12(b)

<sup>35</sup> Отметим, что при жеребьёвке размениваемых игроков мы всегда обнаружим пару, с которой мы уже сталкивались раньше, следовательно, мы не можем достичь лучшего результата, чем тот, который мы ранее отбросили.

Без этого ограничения жеребьёвка становится прямой и даёт пару 8-9, тогда как игрок 12 остаётся без пары и поэтому перемещается в следующую очковую группу. И так мы приходим к последней и самой низшей очковой группе, которая снова является неоднородной: [12(b)] [13W] ( $X = 0$ ,  $P = 1$ ). Два игрока совместимы, их преимущества цвета согласуются, и мы получаем пару 13-12. Как обычно, мы всё проверяем, приводим в порядок (если необходимо) последовательность шахматных досок, начинаем тур и ... переходим к пятому и последнему туру.

1	6 (2.5) - 2 (2.5)	0-1
2	4 (2.0) - 5 (2.5)	$1/2-1/2$
3	1 (2.0) - 3 (2.0)	1-0
4	11 (1.5) - 7 (2.0)	1-0
5	10 (1.0) - 14 (1.0)	$1/2-1/2$
6	8 (0.5) - 9 (1.0)	$1/2-1/2$
7	13 (0.0) - 12 (0.5)	1-0

### ПЯТЫЙ ТУР (ОТКАТ)

После четвёртого тура турнирная таблица имеет следующий вид:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	3W+	3.0	b	
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	6B+	3.5	w	
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	1B-	2.0	w	
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	5W↑=	2.5	b↑	
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	4B↓=	3.0	W↓	
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+BYE	2.5	2W-	2.5	B-↓	
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	11B↓-	2.0	w↓	
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	2.0	9W↑=	1.0	b↑	
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	8B↓=	1.5	w↓	
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	14W=	1.5	b	
Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-BYE	1.5	7W↑+	2.5	(B)↑	
Оскар	12	5B-	0.0	-BYE	0.0	8W=	0.5	13B↓-	0.5	(W)↓	
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	12W↑+	1.0	b↑	
Роберт	14	7B-	0.0	+BYE↓	1.0	1W-	1.0	10B=	1.5	(W)	

В первой очковой группе с 3.5 очками [2w] ( $P = 0$ ), но с одиночным игроком нельзя сделать очень многое... ничего не может помочь, кроме спуска в следующую очковую группу с 3 очками: [2w][1b, 5W↓] ( $X = 0$ ,  $P = 1$ ). Здесь уже встречались друг с другом игрок 1 с игроком 5 и игрок 2 с игроком 5. Таким образом, игрок 5 является несовместимым и не



медленно спускается в следующую очковую группу [C.1], тогда как может быть составлена пара 2-1 [C.6].

Следующая очковая группа неоднородная: [5W↓] [4b↑, 6B-↓, 11(B)↑] ( $X = 1$ ,  $P = 1$ ). Пары 4-5 и 11-4 уже играли. Поэтому мы можем предположить, что независимо от статуса спуска-подъёма игроков мы получим по необходимости пару 4-6 и, следовательно, пару 5-11, но нам необходимо также знать правильную формальную процедуру, которая приводит нас к этому результату.

Вместе с [C.6] получим первый вариант жеребьёвки:

S1	S2
5w↓	4b↑
	6B-↓
	11(B)↑

Нашей первой попыткой [C.6] была бы пара 5-4, но эта жеребьёвка запрещена, так как уже сыграна партия 4-5 [B.1.a]; мы продолжим перестановки [C.7], и первой полезной будет перестановка:

S1	S2
5w↓	6B-↓
	4b↑
	11(B)↑

Эта перестановка оставляет нам пару 5-6 и однородный остаток группы [4b↑, 11(B)↑], с которым мы вернёмся обратно к [C.4]. Чтобы сократить длинное описание, можно сразу сказать, что ни перестановки [C.7], ни обмены [C.8] не могут создать пару из этих двух игроков, так как они несовместимы.

Тогда мы должны перейти к [C.9], что приведёт нас к окончанию жеребьёвки однородного остатка группы, вернёмся обратно к [C.6] и начнём заново оттуда с новой перестановкой. Последней группой, которую мы рассматривали, была [5W↓] [6B-↓, 4b↑, 11(B)↑]. Полный назад, затем попытаемся создать пару “поплавков” с помощью следующей перестановки, и будем надеяться на лучшее...

S1	S2
5w↓	11(B)↑
	4b↑
	6B-↓

Пара 5-11 не работает, так как игрок 11 только что был поднят [B.5], и эта была последняя возможная перестановка в S2 [C.7]. Мы должны отказаться от [C.9] и перейти к [C.10.a].

Последнее правило предлагает нам временно отказаться от защиты игроков, которые были подняты два тура назад<sup>36</sup> [B.6], а затем возвратиться к [C.4] с первоначальной группой и заново попытаться провести жеребьёвку, но мы уже знаем, что это только потеря времени, поскольку с этим критерием мы не сталкиваемся с какими-либо проблемами, и в таком случае отключение его не может изменить ничего.

Исходя из этого, мы обращаемся еще раз к [C.10], поскольку мы теперь переходим к следующему шагу [C.10.b], где мы отказываемся от защиты игроков, у которых был

подъём в предыдущем туре [B.5]. Теперь с нашей первоначальной очковой группой мы начинаем снова с шага [C.3.h], который повторно активизирует критерий [B.6]:

S1	S2
5w↓	4b↑
	6B-↓
	11(B)↑

Еще раз мы отказываемся и от пары 5-4, поскольку эти игроки уже играли друг с другом

<sup>36</sup> Когда мы пренебрегаем каким-либо критерием, мы должны делать это таким образом, чтобы по возможности меньше нарушать жеребьёвку. Поэтому мы игнорируем критерий не для всех игроков, а только для одного игрока и для каждого возможного выбора игрока. Тогда, если этого совсем недостаточно, мы должны пробовать каждый возможный выбор для двух игроков, и так далее.

[B.1], и от пары 5-6, которую не дали возможность спарить в остатке очковой группы (мы должны помнить, что игроки 4-11 также уже играли друг против друга). Поэтому мы снова получаем пару 5-11, но на этот раз мы можем принять её, потому что критерий [B.5] для поднятого игрока 11 теперь не применяется.

Это оставляет нас с однородным остатком группы [4b ↑, 6B- ↓], с которым мы начинаем снова с шага [C.4]. Игроки 4 и 6 совместимы, и мы не имеем проблемы с преимуществом цвета, потому что  $X = 1$ . Таким образом, мы можем, наконец, образовать пару 4-6 и перейти к следующей очковой группе.

У нас есть игроки с двумя очками [3w, 7w ↓] ( $X = 1, P = 1$ ), которые не играли друг с другом в предыдущих турах, поэтому они могут составить пару. Мы еще должны назначить цвета: игроки имеют одинаковые преимущества и историю цвета, следовательно, мы удовлетворяем преимущество цвета игрока более высокого ранга, получая таким образом пару 3-7.

В группе с 1,5 очками у нас есть [9w↓, 10b, 14(W)], что даёт нам пару 9-10, а игрок 14 спускается в следующую очковую группу [14(W)] [8b↑, 13b↑] ( $X = 0, P = 1, M = 1$ ), где все игроки совместимы.

Здесь тоже жеребьёвка происходит не сразу, потому что оба игрока из подгруппы S2 только что поднимались, и поэтому не должны снова подвергаться этому так скоро. Нам на помощь приходит тот факт, что Правила определяют критерии [B.4] - [B.6] как "относительные", что означает, что они должны быть выполнены в максимально возможной степени, но только с помощью обменов и перестановок - всякий раз, когда подчиняясь им, заставляем игроков спускаться, мы отказываемся от них, и так гораздо хуже!

Теперь единственным способом соответствия критерию [B.5] было бы сделать всех игроков в очковой группе "поплавками", что, конечно, было бы абсурдно! Следовательно, это одна из тех самых ситуаций, в которой мы просто отказываемся от этого критерия. Короче говоря, жеребьёвка обязательно должна проходить в рамках этой очковой группы. Формальный путь для достижения этого результата в основном такой же, какому мы следовали в случае с предыдущей очковой группой: мы пробуем все перестановки, что очевидно, безуспешно. После этого, поскольку обмены недопустимы, нам ничего не может помочь, кроме отказа от критериев защиты для поднятых игроков [B.6] и [B.5] (в таком порядке). Теперь мы получим пару 14-8, а оставшийся без пары игрок 13 спускается в последнюю и самую низшую очковую группу:

[13b↑] [12(W)↓] ( $X = 0, P = 1$ ).

Игроки 13 и 12 несовместимы (они уже играли друг с другом) - таким образом, поскольку игрок 13 был спущен, мы переходим непосредственно от шага [C. 1] к шагу [C. 12]: мы отменяем жеребьёвку предыдущей очковой группы, чтобы попытаться найти новую жеребьёвку, дающую возможного соперника для игрока 12 в качестве спущенного, позволяя нам таким образом завершить жеребьёвку. Это означает, что для того чтобы попытаться изменить спущенного игрока, мы должны вернуться к группе

[14 (W)] [8b ↑, 13 b ↑].

На самом деле это возможно: мы создаём пару 14-13, и игрок 8 попадает в следующую очковую группу..., но игрок 12 тоже уже играл с игроком 8, так что это также неподходящий способ. Больше нет возможных для спуска игроков (игрок 14 был спущен и не может быть снова перемещён вниз) - поэтому мы должны перейти к следующему шагу.

Поскольку мы находимся в самой низшей очковой группе, у нас еще есть шанс (наша последняя надежда), который является самым важным [C. 13]: отказаться от жеребьёвки предпоследней очковой группы и объединить эту и последнюю группы в одну неоднородную очковую группу, подгруппа S1 которой должна быть последней (самой высокой) дополнительной очковой группой:

{[14(W)] [8b ↑, 13b ↑]} [12(W) ↓] (X = 0, P = 2).

В этой очковой группе игроки, пришедшие из верхней группы, составляют большинство (S1 > S2), поэтому *мы должны рассматривать её как однородную [A. 3]*. Следовательно, нашей новой очковой группой является:

[14(W), 8b ↑, 13b ↑, 12(W) ↓] (X = 0, P = 2).

С помощью этой новой очковой группы нам придется повторить все обычные попытки. Мы начинаем с:

S1	S2
14(W)	13b ↑
8b ↑	12(W) ↓

Игроки 8-12 несовместимы, потому что они уже играли друг с другом [B. 1], поэтому мы переходим к первой перестановке [C. 7]:

S1	S2
14(W)	12(W) ↓
8b ↑	13b ↑

Этот вариант тоже не работает по причине слишком большого игнорирования преимуществ цвета. Мы хотим попробовать обмен [C. 8]:

S1	S2
14(W)	8b ↑
13b ↑	12(W) ↓

и начать все заново. Снова мы не можем выполнить жеребьёвку, потому что игроки 13-12 несовместимы, поэтому мы попытаемся использовать перестановку [C. 7]:

S1	S2
14(W)	12(W) ↓
13b ↑	8b ↑

К сожалению, мы уже пробовали этот вариант, и он не работает. Поскольку перемещение игрока 14 только повторяет уже отброшенные варианты жеребьёвки без создания каких-либо новых вариантов, больше нет возможных обменов или перестановок.

Подводим итог: мы обнаружили, что единственный совместимый вариант жеребьёвки 14-12, 13-8 явно нарушает критерий оптимизации цвета [B.4] - менее очевидным является тот факт, что также нарушается принцип минимизации разностей очков [B.3], а также указание об обработке сильных преимуществ цвета в нечётных турах, как если бы они были абсолютными [A.7.d] - и, следовательно, мы должны отбросить этот вариант.

В таком случае мы приходим к шагу [C.10], в соответствии с которым снижаются требования к жеребьёвке; в данном случае, мы заставим до применения [C.10.f] позволить нам проигнорировать правило [A.7.d], но даже этого недостаточно! Мы должны также применить (дважды!) [C.10.e], чтобы переопределить [B.4], принимая таким образом несоответствие цвета. Наконец, жеребьёвка становится правильной, и мы можем принять её. Эта жеребьёвка может показаться немного странной, но мы должны помнить, что для выполнения любых относительных критериев мы можем проводить перестановки и обмены, но мы не выполняем спуска никакого(их) игрока(ов). Таким образом, мы образуем пары игрока 14 с 12<sup>37</sup> и, следовательно, игрока 8 с игроком 13.

Последнее, что нужно сделать, это распределить цвета. Оба игрока имеют одинаковые (сильные) преимущества цвета (которые, кстати, при жеребьёвке нечётного тура должны рассматриваться как абсолютные). Давайте посмотрим на истории цвета игроков: 14: B-WB; 12: BWB, которые снова одинаковые. Это нам не может помочь, но удовлетворим преимущество цвета игрока более высокого ранга [E.4], которым, конечно, является игрок 14, имеющий большее количество очков - таким образом, мы получаем 14-12. Давайте посмотрим пару игроков 8 и 13: оба имеют слабое преимущество цвета, но теперь истории цвета различаются: 8: BWBW; 13: WBBW - таким образом, мы должны чередовать цвета по отношению к последнему туру, в котором они играли разным цветом [E.3], и получим 13-8. Как обычно, мы дважды проверяем все - и затем ...

Дамы и господа, пожалуйста, пускайте часы для начала последнего тура!

<b>1</b>	<b>2 (3.5) - 1 (3.0)</b>	<b>0-1</b>
<b>2</b>	<b>5 (3.0) - 11 (2.5)</b>	<b>1-0</b>
<b>3</b>	<b>4 (2.5) - 6 (2.5)</b>	<b><sup>1</sup>/<sub>2</sub> - <sup>1</sup>/<sub>2</sub></b>
<b>4</b>	<b>3 (2.0) - 7 (2.0)</b>	<b>1-0</b>
<b>5</b>	<b>9 (1.5) - 10 (1.5)</b>	<b><sup>1</sup>/<sub>2</sub> - <sup>1</sup>/<sub>2</sub></b>
<b>6</b>	<b>14 (1.5) - 12 (0.5)</b>	<b>1-0</b>
<b>7</b>	<b>13 (1.0) - 8 (1.0)</b>	<b><sup>1</sup>/<sub>2</sub> - <sup>1</sup>/<sub>2</sub></b>

### ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Итак, турнир закончился. Заключительные операции относительно жеребьёвки состоят из сбора результатов и составления итоговой турнирной таблицы<sup>38</sup>:

Игрок	Старт. номер	1		2		3		4		5	
		пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки	пара	очки
Алиса	1	8W+	1.0	5B-	1.0	14 B +	2.0	3W+	3.0	2B↑+	4.0
Бруно	2	9B+	1.0	7W+	2.0	5W=	2.5	6B+	3.5	1W↓-	3.5
Карла	3	10W+	1.0	6B=	1.5	4W=	2.0	1B-	2.0	7W+	3.0
Давид	4	11B=	0.5	9W↓+	1.5	3B=	2.0	5W↑=	2.5	6W=	3.0
Элоиза	5	12W+	1.0	1W+	2.0	2B=	2.5	4B↓=	3.0	11W↓+	4.0
Финн	6	13B+	1.0	3W=	1.5	+BYE	2.5	2W-	2.5	4B=	3.0
Джорджия	7	14W+	1.0	2B-	1.0	10W+	2.0	11B↓-	2.0	3B-	2.0
Кевин	8	1B-	0.0	11W↑-	0.0	12B=	2.0	9W↑=	1.0	13B=	1.5
Луиза	9	2W-	0.0	4B↑-	0.0	13W+	1.0	8B↓=	1.5	10W=	2.0
Марк	10	3B-	0.0	13W+	1.0	7B-	1.0	14W=	1.5	9B=	2.0

Ненси	11	4W=	0.5	8B↓+	1.5	-BYE	1.5	7W↑+	2.5	5B↑-	2.5
Оскар	12	5B-	0.0	-BYE	0.0	8W=	0.5	13B↓-	0.5	14B-	0.5
Патриция	13	6W-	0.0	10B-	0.0	9B-	0.0	12W↑+	1.0	8W=	1.5
Роберт	14	7B-	0.0	BYE↓	1.0	1W-	1.0	10B=	1.5	12W+	2.5

- 37 Стоит отметить, что может показаться, как будто в шаге [С.12] игрок 14 был спущен во второй раз, закончив в той же самой очковой группе, что и игрок 12. Эта интерпретация привлекательна своей кажущейся простотой, однако, является неправильной и может только вводить в заблуждение.
- 38 В старых правилах голландской системы предусматривались подробные инструкции для подготовки итоговой таблицы. Например: "Чтобы подготовить итоговую таблицу, применяются следующие критерии (по убыванию приоритета): (а) наибольшее количество набранных очков; если оно одинаковое для нескольких участников, призовой фонд должен быть разделён между ними; (b), первое место: определяется по лучшему результату в играх друг с другом; (с) самый высокий средний рейтинг соперников; (d) жеребьёвка".

## В.02. ПОЛОЖЕНИЕ О РЕЙТИНГЕ ФИДЕ

Утверждено в 1982 году Генеральной Ассамблеей с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2012 год, вступило в силу с 1 июля 2014 года.

### Статья 0: Введение

Партия, сыгранная за доской, будет оцениваться ФИДЕ, если она проведена в соревновании, зарегистрированном в ФИДЕ, и соответствует всем следующим требованиям.

- 0.1 Генеральная Ассамблея может изменить следующие правила по рекомендации Квалификационной Комиссии. Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться к турнирам, начатым с этой даты или после нее.
- 0.2 Турниры, которые будут обсчитываться, должны быть предварительно зарегистрированы федерацией, которая будет нести ответственность за представление результатов и рейтинговых сборов. Турнир и его игровое расписание должны быть зарегистрированы за одну неделю до начала турнира. Председатель Квалификационной Комиссии может отказать в регистрации турнира. Он может также позволить провести обсчёт турнира, даже если он был зарегистрирован менее чем за неделю до начала турнира. Турниры, в которых возможно выполнение норм для присвоения званий, должны быть зарегистрированы за 30 дней до начала.
- 0.3 Все арбитры в рейтинговом турнире ФИДЕ должны быть лицензированы, в противном случае турнир не будет обсчитываться.
- 0.4 Обо всех официальных соревнованиях ФИДЕ и континентальных соревнованиях должны представляться турнирные отчёты, которые будут обсчитываться. Главный Арбитр несет ответственность за представленные результаты.
- 0.5 ФИДЕ оставляет за собой право не обсчитывать конкретный турнир. Организатор соревнования имеет право обратиться в Квалификационную Комиссию с апелляцией. Такая апелляция должна быть подана в течение семи дней с даты сообщения о решении.

### Статья 1: Рейтинг игры

- 1.1 Для того чтобы партия была обсчитана, каждый игрок должен иметь следующее минимальное время на выполнение всех ходов, при этом предполагается, что игра длится 60 ходов.

Если, по крайней мере, один из игроков в турнире имеет рейтинг 2200 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 120 минут.

Если, по крайней мере, один из игроков в турнире имеет рейтинг 1600 или выше, это время для каждого игрока должно быть минимум 90 минут.

Если все игроки в турнире имеют рейтинг ниже 1600, это время для каждого игрока должно быть минимум 60 минут.

- 1.2 Партии, в которых все ходы сделаны с более быстрым контролем времени, чем указано выше, исключаются из списка для подсчёта рейтинга.
- 1.3 Для партий, в которых задаётся определённое количество ходов до первого контроля времени, это количество ходов должно быть равным 40.

## **Статья 2: Применяемые правила**

- 2.1 Игра должна проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ.

### **Статья 3: Продолжительность игры**

- 3.1 В любой день общее игровое время не должно превышать 12 часов. Это рассчитано, исходя из того, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с добавлением времени на каждый ход могут продолжаться дольше.

### **Статья 4: Длительность соревнования**

- 4.1 Продолжительность турниров не должна превышать 90 дней, за исключением:
- 4.11 Могут обсчитываться турниры лиг, которые длятся в течение более чем 90 дней.
- 4.12 Квалификационная Комиссия может утвердить рейтинг турниров продолжительностью более 90 дней.
- 4.13 Для соревнований продолжительностью более 90 дней ежемесячно должны представляться промежуточные результаты.

### **Статья 5: Несыгранные партии**

- 5.1 Независимо от того, произошло ли это из-за неявки соперника или по любой другой причине, несыгранные партии не учитываются. Любая партия, в которой оба игрока сделали, по крайней мере, один ход, будет обсчитываться.

### **Статья 6: Состав турнира**

- 6.1 Если игрок без рейтинга в своем первом турнире получил ноль, его результаты и результаты его соперников против него не учитываются. Но если игрок без рейтинга уже играл рейтинговые партии, то этот результат включается в расчет его общего рейтинга.
- 6.2 В круговом турнире, по крайней мере, одна треть игроков должна иметь рейтинг. Согласно этому требованию,
- 6.21 Если в турнире участвует менее 10 игроков, по крайней мере, 4 игрока должны иметь рейтинг.
- 6.22 В двухкруговом турнире с участниками без рейтинга должно быть, по крайней мере, 6 игроков, четверо из них должны иметь рейтинг.
- 6.23 Национальные чемпионаты, сыгранные по круговой системе, должны быть обсчитаны, если, по крайней мере, 3 участника (или 2 женщины в турнирах исключительно для женщин) имели официальный рейтинг ФИДЕ до начала турнира.
- 6.3 В соревнованиях по швейцарской системе или в командных соревнованиях:
- 6.31 Для расчета первого перфоманса игрока без рейтинга он должен набрать, по крайней мере,  $\frac{1}{2}$  очка.
- 6.32 Для игроков, имеющих рейтинг, учитываются только партии против соперников, имеющих рейтинг.
- 6.4. В случае, если в круговом турнире не были сыграны одна или более партий, для обсчёта рейтинга результаты турнира должны быть представлены, как если бы турнир проводился по швейцарской системе.
- 6.5 В случае, когда матч заканчивается после заранее определенного количества партий, партии, сыгранные после того как один игрок выиграл матч, не должны обсчитываться.
- 6.6 Матчи, в которых один или оба игрока не имеют рейтинг, не будут оцениваться.

## Статья 7: Официальный рейтинг-лист ФИДЕ

- 7.1 Квалификационная Комиссия должна подготовить к первому числу каждого месяца список, который включает рейтинговые партии, проведённые в течение рейтингового периода от предыдущего списка. Это должно быть сделано с использованием формул рейтинговой системы.
- 7.11 Рейтинговый период (для новых игроков см. Статью 7.14) это период, в течение которого имеет силу текущий рейтинг-лист.
- 7.12 В текущем рейтинг-листе для каждого игрока, рейтинг которого превышает минимальный уровень, указываются следующие данные:  
Звание ФИДЕ, Федерация-член ФИДЕ, Текущий рейтинг, Идентификационный номер ID ФИДЕ, Количество рейтинговых партий, сыгранных в рейтинговом периоде, Дата рождения, Пол и текущее значение коэффициента K игрока.
- 7.13 Для попадания в рейтинг-лист дата закрытия турнира должна быть не позже трёх дней до даты выпуска листа; турниры, закончившиеся до этого или в этот день, могут быть обсчитаны для рейтинг-листа. Официальные соревнования ФИДЕ оцениваются для рейтинг-листа, даже если они заканчиваются в последний день перед датой выпуска рейтинг-листа.
- 7.14 Рейтинг нового игрока в рейтинг-листе будет опубликован только в том случае, если он соответствует следующим критериям:
- 7.14a Если он основан на результатах, полученных при соблюдении условий Статьи 6.2, минимум 5 партий.
- 7.14b Если он основан на результатах, полученных при соблюдении условий Статьи 6.3, минимум 5 партий, сыгранных против соперников, имеющих рейтинг.
- 7.14c Условие минимума 5 игр не требуется выполнять в одном турнире. Для получения начального рейтинга объединяются результаты нескольких турниров, сыгранных в пределах последовательных рейтинговых периодов продолжительностью не более 26 месяцев.
- 7.14d Рейтинг должен быть, по крайней мере, не ниже минимального уровня рейтинга, равного в настоящее время 1000.
- 7.14e Рейтинг рассчитывается на основе всех его партий, как если бы они были сыграны в одном турнире, (но рейтинг не публикуется до тех пор, пока игрок не сыграл, по крайней мере, 5 партий), для чего используются все имеющиеся рейтинговые данные.
- 7.2 Игроки, которые не включаются в рейтинг-лист:
- 7.21 Игроки, рейтинг которых падает ниже минимального уровня рейтинга, отмечаются в следующем рейтинг-листе, как “исключённые”. После этого их результаты обрабатываются таким же образом, как результаты любого другого игрока без рейтинга.
- 7.22 Игроки, имеющие звание, но не имеющие рейтинг, публикуются отдельным списком одновременно со списком игроков, имеющих звание и рейтинг.
- 7.23 При оценке рейтингов и присвоении званий рейтинг неактивных игроков считается равным их последнему опубликованному рейтингу.



7.23a Игрок начинает считаться неактивным, если он не играет рейтинговые партии в течение одного года.

7.23b Игрок восстановит свою активность, если он сыграет, по крайней мере, одну рейтинговую партию в течение рейтингового периода, а затем попадёт в список следующего рейтинг-листа.

## Статья 8: Применение рейтинговой системы ФИДЕ

Рейтинговая система ФИДЕ это числовая система, в которой результаты соревнования преобразовываются в разности рейтингов, и наоборот. Её функция заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества.

8.1 Рейтинговая шкала является произвольной шкалой с интервалом класса игрока, установленным на уровне 200 пунктов. Приведённые ниже таблицы показывают преобразование относительного результата соревнования (процент набранных очков)  $p$  в разность рейтингов  $d_p$ . Для нулевого ( $p=0.00$ ) или стопроцентного ( $p=1.0$ ) результата разность рейтингов  $d_p$  неизбежно будет неопределённой, но она принята условно равной 800. Вторая таблица показывает преобразование разницы в рейтинге  $D$  в вероятность выигрыша  $P_D$  для игроков с более высоким  $H$  и более низким  $L$  рейтингом соответственно. Таким образом, две таблицы фактически являются зеркальным отображением.

(a) Таблица преобразования полученного результата  $p$  в разность рейтингов  $d_p$

$p$	$d_p$	$p$	$d_p$	$p$	$d_p$	$p$	$d_p$	$p$	$d_p$	$p$	$d_p$
1.00	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

(b) Таблица преобразования разности рейтингов  $D$  в вероятность выигрыша  $P_D$  для игроков с более высоким  $H$  и более низким  $L$  рейтингом соответственно

D	$P_D$		D	$P_D$		D	$P_D$		D	$P_D$	
	H	L		H	L		H	L		H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Определение рейтинга игрока, ранее не имевшего рейтинг,  $R_u$  в данном турнире.

8.21 Если в своём первом рейтинговом турнире результат игрока без рейтинга равен нулю, его результаты не учитываются.

Сначала определяется средний рейтинг  $R_c$  соревнования.

(a) В турнире по швейцарской системе или командном турнире: это просто средний рейтинг его соперников.

(b) В круговом турнире учитываются результаты как игроков, имеющих рейтинг, так и игроков без рейтинга. Для игроков без рейтинга средний рейтинг соревнования  $R_c$  является также средним рейтингом турнира  $R_a$ , определяемым следующим образом:

1. Определяется средний рейтинг игроков, имеющих рейтинг  $R_{ar}$ .

2. Определяется относительный результат соревнования  $p$  для каждого игрока, имеющего рейтинг, против всех его соперников.

Затем определяется разность рейтингов  $d_p$  для каждого из этих игроков.

Далее определяется средняя из рассчитанных разностей рейтингов

$$d_p = d_{pa}.$$

3. Средний рейтинг турнира  $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$ ,

где  $n$  – число соперников.

8.22 Если он набрал 50% очков, тогда  $R_u = R_a$ .

8.23 Если он набрал больше 50% очков, тогда  $R_u = R_a + 20$  за каждые пол-очка свыше 50%.

- 8.24 Если он набрал меньше 50% в турнире по швейцарской системе или в командном турнире:  $R_u = R_c + d_p$ .
- 8.25 Если он набрал меньше 50% в круговом турнире:  $R_u = R_a + d_p \times n/(n+1)$ .
- 8.3 Затем рейтинг  $R_n$ , который должен быть опубликован для игрока, ранее не имевшего рейтинг, определяется так, как будто новый игрок сыграл все свои партии до сих пор в одном турнире. Начальный рейтинг рассчитывается с использованием общего результата против всех соперников. Он округляется до ближайшего целого числа.
- 8.4 Если игрок без рейтинга получает опубликованный рейтинг до оценки конкретного турнира, в котором он сыграл, тогда он обсчитывается как игрок, имеющий свой текущий рейтинг, но при обчёте его соперников он считается игроком без рейтинга.
- 8.5 Определение изменения рейтинга игрока, имеющего рейтинг.
- 8.51 Для каждой партии, сыгранной против игрока, имеющего рейтинг, определяется разность рейтингов  $D$  игрока и его соперника.
- 8.52 Если соперник не имеет рейтинг, тогда рейтинг определяется по окончании соревнования. Это применяется только в круговых турнирах. В других турнирах партии против соперников без рейтинга не обсчитываются.
- 8.53 Предварительные оценки игроков без рейтинга, полученные по результатам более ранних турниров, игнорируются.
- 8.54 При расчёте рейтинга разность в рейтинге более чем 400 пунктов считается как будто она равна 400 пунктам.
- 8.55 (a) Для определения вероятности выигрыша игрока  $P_D$  используется таблица 8.1(b).
- (b)  $\Delta R = \text{результат} - P_D$ . Для каждой игры результат может быть 1,  $\frac{1}{2}$  или 0.
- (c)  $\Sigma \Delta R \times K = \text{Изменение Рейтинга для данного турнира или рейтингового периода}$ .
- 8.56  $K$  – коэффициент развития.
- Для нового игрока в рейтинг-листе используется  $K = 40$  до тех пор, пока он не сыграет в турнирах, по крайней мере, 30 партий.
- До тех пор, пока рейтинг игрока не превышает 2400, используется  $K = 20$ .
- Как только опубликованный рейтинг игрока достигнет 2400,  $K = 10$  и остаётся на этом уровне впоследствии, даже если рейтинг упадёт ниже 2400.
- Для всех игроков, не достигших 18 лет, используется  $K = 40$ , пока их рейтинг остаётся ниже 2300.
- 8.57 Изменение Рейтинга округляется до ближайшего целого числа. 0.5 округляется вверх (независимо от того, положительное ли изменение или отрицательное).
- 8.58 Определение рейтинга в круговом турнире.
- Если в турнире принимали участие игроки без рейтинга, их условные рейтинги определяются с помощью итераций. Затем эти новые оценки используются для определения Изменений Рейтинга игроков, имеющих рейтинг.
- Далее для каждого из игроков, имеющих рейтинг, для каждой партии определяется  $\Delta R$  с использованием оценки  $R_u$  (новый), как будто она является установленным рейтингом.

## Статья 9: Порядок отчётности

- 9.1 Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира представляет отчёт о турнире (TRF файл) не позднее 7 дней после окончания турнира рейтинг-администратору федерации, проводившей турнир. Рейтинг-администратор несёт ответственность за выгрузку TRF файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее 30 дней после окончания турнира.
- 9.2 Для обчёта рейтинга должны быть представлены результаты всех международных соревнований, кроме случаев, когда из первоначально сделанных приглашений было ясно, что соревнование не будет обсчитываться ФИДЕ. Главный Арбитр также должен объявить об этом игрокам до начала турнира.
- 9.3 Каждая национальная федерация должна назначить официального представителя для координации и ускорения решения вопросов квалификации и обчёта рейтинга. Его имя и другие данные должны быть представлены в Секретариат ФИДЕ.

## Статья 10: Контроль функционирования рейтинговой системы

- 10.1 Одной из функций Конгресса ФИДЕ является разработка политики, в соответствии с которой присваиваются звания ФИДЕ и рейтинги. Функция рейтинговой системы заключается в получении научно измеренной информации наилучшего статистического качества, чтобы Конгресс имел возможность присуждать равные звания за равные способности игроков. Таким образом, рейтинговая система должна научно правильно поддерживаться и корректироваться как на краткосрочной, так и на долгосрочной основе.
- 10.2 Рейтинговая шкала является произвольной и открытой. Таким образом, с точки зрения теории вероятности какую-либо статистическую значимость имеют только различия в рейтинге. Следовательно, если изменить состав совокупности рейтингов ФИДЕ, рейтинговая шкала может сместиться по отношению к истинным способностям игроков. Основной целью является обеспечение целостности системы, так чтобы одно и то же значение рейтинга из года в год представляло одну и ту же способность игрока к игре.
- 10.3 Одной из обязанностей Администратора рейтинговой системы является обнаружение какого-либо смещения в рейтинговой шкале.

## Статья 11: Требования к Администратору рейтинговой системы ФИДЕ

- 11.1 Должен иметь достаточные знания статистической теории вероятности в применении к измерениям в физических и поведенческих науках.
- 11.2 Должен иметь способности к планированию обследований, описанных в Статье 12.3, к интерпретации результатов обследований и к выдаче рекомендаций Квалификационной Комиссии по принятию любых мер, необходимых для сохранения целостности рейтинговой системы.
- 11.3 Должен быть в состоянии проконсультировать и оказать помощь любой федерации-члену ФИДЕ в создании национальной рейтинговой системы.
- 11.4 Должен показывать уровень объективности, сравнимый с объективностью Международного Арбитра.

## Статья 12: Некоторые замечания о рейтинговой системе

- 12.1 Следующая формула даёт хорошую аппроксимацию таблиц 8.1a/b.  

$$R = 1/(1 + 10^{-D/400})$$
. Однако здесь использовались таблицы.

- 12.2 Таблицы 8.1a/b были использованы именно так, как указано, без экстраполяции для получения третьей значащей цифры.
- 12.3 Коэффициент развития **K** используется в качестве стабилизирующего влияния на систему. При **K** = 10 рейтинг перекрывается приблизительно в 70 партиях, при **K** = 20 в 35 партиях и при **K** = 40 - в 18 партиях.
- 12.4 Система была разработана для того, чтобы дать возможность игрокам легко проверить свой рейтинг.

### Статья 13: Включение в рейтинговую систему

- 13.1 Чтобы быть включенным в рейтинг-листы ФИДЕ (FRL) по классическим, быстрым шахматам или блицу, игрок должен быть членом национальной шахматной федерации, являющейся членом ФИДЕ. Федерация не должна быть временно или постоянно исключенной из членов ФИДЕ.
- 13.2 Обязанностью национальных федераций является сообщение в ФИДЕ об игроках, которые не должны быть включены в рейтинг-листы.
- 13.3 Любой игрок, исключённый из рейтинг-листа из-за того, что он не может получить членство в национальной федерации, может обратиться в ФИДЕ за специальным разрешением на включение в рейтинг-лист.

### ПРИМЕРЫ РАСЧЁТА РЕЙТИНГА

1. В 9-туровом турнире по швейцарской системе игрок с рейтингом ФИДЕ 2212 и менее чем 30-ю играми, проведенными за свою шахматную карьеру, играл против следующих соперников с соответствующими рейтингами и имел следующие результаты:

1.	(1926)	1
2.	(2011)	1
3.	(2318)	0
4.	(2067)	0.5
5.	(2219)	0.5
6.	(2585)	0
7.	(2659)	1
8.	(2464)	0.5
9.	(2652)	0.5

Рассчитаем его новый рейтинг после окончания турнира.

Для расчета нового рейтинга игрока с рейтингом используем таблицу 8.1(b).

Вычисляем разницу рейтингов для каждого соперника.

1.	2212 – 1926 = 286, результат 1,	$p(H) = 0.84,$	$dR = 1 - 0.84 = +0.16$
2.	2212 – 2011 = 201, результат 1,	$p(H) = 0.76,$	$dR = 1 - 0.76 = +0.24$
3.	2318 – 2212 = 106, результат 0,	$p(L) = 0.36,$	$dR = 0 - 0.36 = -0.36$
4.	2212 – 2067 = 145, результат 0.5,	$p(H) = 0.69,$	$dR = 0.5 - 0.69 = -0.19$
5.	2219 – 2212 = 7, результат 0.5,	$p(L) = 0.49,$	$dR = 0.5 - 0.49 = +0.01$
6.	2585 – 2212 = 373, результат 0,	$p(L) = 0.10,$	$dR = 0 - 0.10 = -0.10$
7.	2659 – 2212 = 447, рассматриваем max. 400, результат 1,	$p(L) = 0.08,$	$dR = 1 - 0.08 = +0.92$
8.	2464 – 2212 = 252, результат 0.5,	$p(L) = 0.19,$	$dR = 0.5 - 0.19 = +0.31$
9.	2652 – 2212 = 440, рассматриваем max. 400, результат 0.5,	$p(L) = 0.08,$	$dR = 0.5 - 0.08 = +0.42$

$$\Sigma dR = 0.16 + 0.24 - 0.36 - 0.19 + 0.01 - 0.10 + 0.92 + 0.31 + 0.42 = +1.41$$

Он сыграл меньше 30 партий, поэтому  $K = 40$ .

Тогда изменение его рейтинга будет:  $K \times \Sigma dR = 40 \times 1.41 = +56.4$

Его новый рейтинг будет  $2212 + 56.4 = 2268.4$ . Округляем до 2268.

## 2. Методика расчёта условного рейтинга игроков без рейтинга для кругового турнира

Игрок	Рейтинг	Результат	$\rho$	$d_p$	$R_c$	$R_u$	$R_c$ новый	$R_u$ новый	$W_e$	Изменение Рейтинга
A	2600	8	0.89	351					7.38	+6.2
B	2500	7	0.78	220					6.50	+5.0
C	-	7			2348	2411	2348	2411		
D	2400	6	0.67	125					5.40	+6.0
E	-	6			2348	2386	2348	2386		
F	2150	4	0.44	-43					2.52	+22.2
G	2300	3	0.33	-125					4.21	-18.15
H	-	2			2348	2150	2337	2139		
I	-	1			2348	2032	2305	1989		
J	2300	1	0.11	-351					4.21	-48.15

$$R_{ar} = (2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300)/6 = 2375$$

$$d_{pa} = (351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351)/6 = 29.5$$

$$R_a = 2375 - 29.5 \times 9/10 = 2348$$

$$\text{Для игрока C} \quad R_u = 2348 + 5 \times 12.5 = 2411$$

$$\text{Для игрока E} \quad R_u = 2348 + 3 \times 12.5 = 2386$$

$$\text{Для игрока H} \quad R_u = 2348 - 220 \times 0.9 = 2150$$

$$\text{Для игрока I} \quad R_u = 2348 - 351 \times 0.9 = 2032$$

Однако, оценка игрока I более чем на 400 пунктов ниже рейтинга игроков A и B, а оценка игрока H более чем на 400 пунктов ниже рейтинга игрока A.

Поэтому для оценки игрока H рейтинг игрока A считается равным 2550.

$$R_{c(\text{новый})} = 2342.$$

Поэтому для оценки игрока I рейтинг игроков A, B считается равным 2432.

$$R_{c(\text{новый})} = 2322.$$

Далее для каждого из игроков, имеющих рейтинг, для каждой партии определяется  $\Delta R$  с использованием оценки  $R_u$  (новый), как будто она является установленным рейтингом.

## СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА

В случае если два или более игроков закончили турнир с одинаковым количеством очков, организатор может

- объявить, что все эти игроки разделили одно и то же место, и поделить их призы поровну, или
- использовать одну из следующих систем тай-брейка, чтобы установить окончательное распределение мест.

Если есть призы, которые не могут быть разделены на несколько частей, или если окончательное распределение мест решает вопросы дальнейшей квалификации, то необходимо использовать тай-брейк.

Для того, чтобы получить справедливое распределение мест между игроками, закончившими турнир с одинаковым количеством очков, во всех системах тай-брейка нужно обсчитывать "сыгранные партии". Если есть несыгранные партии, их результат обозначается "+", "-" или "=", и, в основном, они не имеют ни соперника, ни цвета. Поэтому первым решением является решение, как обрабатывать эти несыгранные партии.

### 0. ОБРАБОТКА НЕСЫГРАННЫХ ПАРТИЙ ДЛЯ РАСЧЁТА ТАЙ-БРЕЙКА

#### 0.1 Очки тай-брейка, присуждаемые соперникам игрока.

Если игрок получил очко, когда был свободен от игры, или если он имеет "+" или "-", то при расчете очков тай-брейка для его соперников все эти оценки будут учитываться как  $\frac{1}{2}$ .

#### 0.2 Очки тай-брейка, присуждаемые самому игроку.

Для круговых турниров любая несыгранная партия должны учитываться как ничья против самого игрока.

0.2.1 Для расчета коэффициента Бухгольца или Зоннеборна-Бергера в турнирах по швейцарской системе в Турнирных Правилах ФИДЕ с 2009 года рекомендуется использовать виртуального соперника. Очки тай-брейка этого виртуального соперника рассчитываются следующим образом:

- в начале тура этот виртуальный соперник имеет одинаковое количество очков с реальным игроком,
- затем к нему добавляется результат тура,
- и наконец виртуальному сопернику добавляется пол-очка за каждый последующий тур.

#### Объяснение системы на примере 5-ого тура турнира из 11 туров

	игрок "А" виртуальный соперник	
(a) в случае освобождения от игры		
очки до тура	2	2
результат тура	1	0
очки после тура	3	2
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5
(b) в случае "+ / -"		
очки до тура	2	2
результат тура	1	0
очки после тура	3	2
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	5

игрок "А" виртуальный соперник

(с) в случае "-/ +"

очки до тура	2	2
результат тура	0	1
очки после тура	2	3
очки в последующих турах	?	3
очки в конце турнира	?	6

**С 1 июля 2012 г. используется только следующая система:**

В целях тай-брейка все несыгранные партии, в которые косвенно вовлечены игроки (результаты получены из-за штрафа соперников), считаются закончившимися вничью.

*Если система тай-брейка не зафиксирована в существующем регламенте турнира, организатор турнира должен принять решение о системе. При этом должны быть приняты во внимание тип турнира (круговой, швейцарская система, командный турнир и т.д.) и структура ожидаемых участников (молодые игроки, игроки с рейтингом или без рейтинга).*

*Некоторые рекомендации для различных типов турниров приведены в главе 6.*

*Какая бы система не использовалась, она должна быть объявлена организатором заранее (в приглашении или в положении о соревновании) или главным арбитром перед началом первого тура.*

## **1. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ СОБСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРОКОВ**

### 1.1 Система Койя для круговых турниров.

Это количество очков, набранное против всех соперников, которые в конце турнира набрали 50% или более очков.

Если окончательное распределение по местам ещё не получено, система Койя может быть последовательно расширена включением очковых групп с менее чем 50% набранных очков, или последовательно сокращена исключением игроков, набравших 50%, а затем и достигших более высоких результатов.

### 1.2 Количество выигранных партий.

### 1.3 Количество партий, выигранных черными фигурами.

При применении этой системы все несыгранные партии будут считаться игранными белыми.

### 1.4 Результаты прямой встречи. Это можно использовать, только если все заинтересованные игроки встречались друг с другом, а затем рассчитывается сумма очков только от этих встреч.

### 1.5 Коэффициент прогресса.

Коэффициент прогресса складывается из суммы очков, набранных после каждого тура. Если окончательное распределение по местам ещё не получено, тогда применяется "усечённый коэффициент прогресса", когда сумма уменьшается на один или более туров, начиная с 1-го тура.

## **2. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ СОБСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КОМАНДЫ**

### 2.1 Результат командных соревнований определяется игровыми очками.



Проблема решается определением общего количества игровых очков, набранных всеми игроками команды.

## 2.2 Результат командных соревнований определяется матчевыми очками.

2 очка за выигранный матч - команда выиграла матч, если она набрала больше игровых очков, чем команда-соперник.

1 очко за матч, сыгранный вничью - команда набрала одинаковое количество игровых очков с командой-соперником.

0 очков за проигранный матч.

## 2.3 Комбинация матчевых и игровых очков.

Для окончательного распределения мест может быть использована сумма матчевых и игровых очков.

## 2.4 Прямая встреча.

Она может быть использована только тогда, когда все заинтересованные команды играли друг с другом, а затем рассчитывается сумма очков только этих встреч.

# 3. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ СОПЕРНИКОВ

**Примечание:** в каждом случае все эти системы используются после применения правила, касающегося несыгранных партий.

## 3.1 Система Бухгольца

Коэффициент Бухгольца является суммой очков каждого соперника игрока.

Срединный коэффициент Бухгольца 1 является коэффициентом Бухгольца, уменьшенным на самый высокий и самый низкий результаты соперников.

Срединный коэффициент Бухгольца 2 является коэффициентом Бухгольца, уменьшенным на два самых высоких и два самых низких результата соперников.

Усеченный коэффициент Бухгольца 1 является коэффициентом Бухгольца, уменьшенным на наименьший результат соперников.

Усеченный коэффициент Бухгольца 2 является коэффициентом Бухгольца, уменьшенным на два наименьших результата соперников.

Суммарный коэффициент Бухгольца является суммой всех коэффициентов Бухгольца соперников.

При использовании для подсчета коэффициента тай-брейка срединного или усеченного коэффициента Бухгольца должно быть оставлено минимум 7 партий.

## 3.2 Система Зоннеборна-Бергера для личных турниров

Коэффициент Зоннеборна-Бергера является суммой очков всех побежденных соперников игрока + половина суммы очков всех соперников, с которыми он сыграл вничью.

## 3.3 Система Зоннеборна-Бергера для командных турниров

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для команд является суммой игровых очков, набранных в игре с каждой командой-соперником, умноженной на матчевый результат этой команды. Затем все эти суммы складываются вместе.

Пример: Команда А выиграла 5:3 у команды В, конечный результат команды В был 11 матчевых очков.

Коэффициент Зоннеборна-Бергера для команды А:  $11 \times 5 = 55$ .

## 4. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ РЕЙТИНГИ

При подсчете среднего рейтинга или рейтинг-перфоманса турнира для соперников без рейтинга используется минимальный уровень рейтинга ФИДЕ.

### 4.1 Средний рейтинг.

Это сумма рейтингов всех соперников игрока, разделенная на количество сыгранных партий. Несыгранные партии не учитываются.

### 4.2 Усечённый средний рейтинг.

Это средний рейтинг, уменьшенный на один или несколько рейтингов соперников, начиная с соперника с наименьшим рейтингом.

### 4.3 Рейтинг-перфоманс турнира.

Рейтинг-перфоманс турнира (**TPR** или **R<sub>p</sub>**) рассчитывается по формуле

$$R_p = R_a + d_p$$

**R<sub>a</sub>** - средний рейтинг соперников (см. п. 4.1).

**d<sub>p</sub>** - разница рейтингов из таблицы 8.1а Положение о рейтинге ФИДЕ В.02.

Несыгранные партии не учитываются.

Если игрок не сыграл более двух партий в турнире, независимо от того, по какой причине, считается, что его **TPR** должен быть ниже, чем у любого игрока, который завершил турнир полностью.

## 5. ПЛЕЙ-ОФФ (кубковая система)

*По сути самым справедливым способом окончательного распределения мест игроков, имеющих одинаковое количество очков по окончании турнира, будет плей-офф турнира. Единственная проблема заключается в том, что нет достаточно времени для организации матчей тай-брейка с игровым временем, аналогичным времени основного турнира. Поэтому организуются матчи тай-брейка с очень коротким игровым временем, в основном быстрые или блиц-матчи, и тогда мы имеем турниры различного вида. Это одна из причин, почему некоторые игроки недовольны плей-офф турнира.*

Матчи плей-офф должны быть организованы только для определения чемпиона, призёров или для дальнейшей квалификации. Во всех остальных случаях рекомендуется использовать для распределения мест одну из систем тай-брейка и разделять денежные призы поровну или путем применения "системы Горта", см. главу 7.

### РУКОВОДСТВО ПО МАТЧАМ ПЛЕЙ-ОФФ:

5.1 Система жеребьёвки и скорость игры должны быть определены заранее перед началом турнира.

5.2 Каждый матч должен контролироваться арбитром.

5.3 Окончательное распределение мест и денежные призы, связанные с этими местами, имеет значение только для игроков, участвующих в финальной стадии матчей плей-офф. Для всех остальных игроков соответствующие матчи плей-офф не должны влиять на окончательное распределение мест, и денежные призы делятся поровну.

5.4 Обжалование решения арбитра должно быть представлено сразу после игры.

5.5 В каждом раунде матчей плей-офф должно быть сыграно чётное количество партий. Игрок, играющий белыми фигурами в нечётных партиях, определяется путем жере-

бъёвки. Если после этих игр нет победителя, должен играть окончательный матч “внезапной смерти”. Победитель жеребьёвки цвета может принять решение, какими фигурами играть: белыми или чёрными.

Время игры должно быть 5 минут для белых, а для чёрных 4 минуты или такое же время. Для победы в матче белые должны выиграть партию, для чёрных достаточно ничьей.

- 5.6 Игровое расписание должно быть составлено таким образом, чтобы в последнем туре плей-офф количество матчей было равно количеству распределяемых мест. В случае, если количество игроков не кратно этому количеству мест, между игроками с самыми низкими коэффициентами тай-брейка в итоговом распределении мест должен быть сыгран предварительный тур, в результате которого количество игроков в первом туре должно быть равно числу распределяемых мест, умноженному на 2, 4, 8, 16 ...

*Пример 1:*

*В одной очковой группе находятся 14 игроков, и надо распределить 3 места.*

*1-й тур должен быть сыгран с 12 игроками (3 места, умноженные на 4), поэтому среди 4-х игроков с самым низким коэффициентом тай-брейка в финальной таблице этой группы должен быть сыгран предварительный тур. 10 игроков попадают непосредственно в 1-ый тур.*

*Пример 2:*

*В одной очковой группе находятся 8 игроков, и надо распределить 6 мест.*

*Так как количество игроков меньше, чем 12 (6 мест, умноженные на 2), то среди 4-х игроков с самым низким коэффициентом тай-брейка в финальной таблице этой группы должен быть сыгран предварительный тур.*

- 5.7 В каждом туре плей-офф первый в финальной таблице игрок будет играть против последнего игрока этой группы, второй против предпоследнего, и так далее. Этот график для победителей и проигравших будет действовать до конца.
- 5.8 После каждых двух партий матча плей-офф должен быть предусмотрен отдых продолжительностью не менее 10 минут.

## 6. СИСТЕМЫ ТАЙ-БРЕЙКА,

### ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ТУРНИРОВ РАЗЛИЧНОГО ВИДА

#### 6.1 Личные круговые турниры

- a. прямая встреча
- b. система Зоннеборна-Бергера
- c. большее число побед или побед черными
- d. система Койя

**Примечание:** Не используйте системы Бухгольца для круговых турниров!

#### 6.2 Командные круговые турниры

- a. игровые очки, если первое распределение по матчевым очкам; матчевые очки, если первое распределение по игровым очкам
- b. прямая встреча
- c. система Зоннеборна-Бергера для командных турниров

### 6.3 Личные швейцарские турниры

- a. система Бухгольца
- b. срединный или усечённый коэффициент Бухгольца
- c. рейтинг-перфоманс турнира (TPR) или средний рейтинг соперников
- d. большее число побед или побед чёрными

**Примечание:** TPR или средний рейтинг не должен использоваться для молодежных турниров или для турниров, в которых более чем 20% участников не имеют соответствующий рейтинг.

### 6.4 Командные швейцарские турниры

- a. игровые очки, если первое распределение по матчевым очкам; матчевые очки, если первое распределение по игровым очкам.
- b. прямая встреча.
- c. система Бухгольца, основанная на тех же значениях, что и первое распределение.
- d. система Зоннеборна-Бергера для командных турниров.

## 7. НАГРАЖДЕНИЕ ДЕНЕЖНЫМИ ПРИЗАМИ

Если два или более игроков закончили турнир с одинаковым количеством очков, у организаторов есть три возможности награждения денежными призами:

- a. денежные призы будут разделены поровну,
- b. денежные призы будут распределены по итогам тай-брейка,
- c. денежные призы будут рассчитываться с помощью системы Горта, которая представляет собой сочетание "a" и "b".

В системе Горта 50% от призового фонда предоставляется в соответствии с распределением по итогам тай-брейка. Вторая половина призового фонда всех игроков, имеющих в конце турнира одинаковое количество очков, делится поровну.

*Пример:*

*Игроки A, B, C и D закончили турнир с 8 очками.*

<i>Призы турнира:</i>	<i>1 место 10,000 евро</i>	<i>Коэффициенты Бухгольца:</i>
	<i>2 место 5,000 евро</i>	<i>A - 58</i>
	<i>3 место 3,000 евро</i>	<i>B - 57</i>
	<i>4 место 2,000 евро</i>	<i>C - 56</i>
		<i>D - 54</i>

*Денежные призы для A, B, C и D в зависимости от используемой системы:*

<i>система a)</i>	<i>система b)</i>	<i>система c)</i>
<i>A - 5.000 €</i>	<i>10.000 €</i>	<i>5,000 + 2,500 = 7,500 €</i>
<i>B - 5.000 €</i>	<i>5.000 €</i>	<i>2,500 + 2,500 = 5,000 €</i>
<i>C - 5.000 €</i>	<i>3.000 €</i>	<i>1,500 + 2,500 = 4,000 €</i>
<i>D - 5.000 €</i>	<i>2.000 €</i>	<i>1,000 + 2,500 = 3,500 €</i>

Организаторы должны заранее решить и проинформировать игроков перед началом турнира, какая система будет использоваться для расчёта денежных призов.

Кроме того, в системах a) и b) организаторы должны решить и проинформировать участников, сколько игроков будут иметь право на награждение денежными призами в случае равенства очков после последнего тура.

*Если было объявлено, что дадут 10 денежных призов, и окончательное распределение такое:*

*игроки, занявшие места с 1-го по 4-ое, имеют 8 очков,  
игроки, занявшие места с 5-го по 9-ое, имеют 7,5 очков,  
игроки, занявшие места с 10-го по 20-ое, имеют по 7 очков, то  
в таком случае неразумно делить деньги 10-го приза между 11-ю игроками.  
Чтобы избежать такой проблемы, следует объявить заранее, что для игроков,  
занявших места с 1 по 10, денежные призы делятся поровну или распределяются  
по системе Горта.*

**Сравнение нескольких критериев тай-брейка на искусственном примере  
кругового турнира:**

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

**S-B** – коэффициент Зоннеборна-Бергера

**R<sub>p</sub>** – рейтинг-перфоманс

### Сравнение нескольких критериев тай-брейка в турнире по швейцарской системе,

используя окончательные результаты индивидуального Чемпионата Европы 2011 г.  
в Экс-ле-Бен, Франция:

№	Звание	Фамилия, имя	Рейтинг	Фед.	Очки	R <sub>p-2</sub>	R <sub>p</sub>	BH	m BH	S-B
1	ГМ	Поткин Владимир	2653	RUS	8½	2849	2822	78	63½	59.25
2	ГМ	Войташек Радослав	2711	POL	8½	2826	2812	77	63	58.50
3	ГМ	Полгар Юдит	2686	HUN	8½	2799	2781	77	63	58.25
4	ГМ	Моисеенко Александр	2673	UKR	8½	2755	2790	74½	62	56.50
5	ГМ	Вальехо Понс Франсиско	2707	ESP	8	2819	2764	80	66½	57.75
6	ГМ	Реггер Маркус	2614	AUT	8	2783	2768	76	62½	54.25
7	ГМ	Феллер Себастьян	2657	FRA	8	2766	2763	70½	58½	49.00
8	ГМ	Свидлер Пётр	2730	RUS	8	2751	2757	76½	62½	54.75
9	ГМ	Мамедов Рауф	2667	AZE	8	2751	2754	74	61	52.25
10	ГМ	Витюгов Никита	2720	RUS	8	2741	2744	76½	63	54.50
11	ГМ	Жигалко Сергей	2680	BLR	8	2732	2731	72	59½	50.00
12	ГМ	Яковенко Дмитрий	2718	RUS	8	2719	2704	72½	60	53.00
13	ГМ	Коробов Антон	2647	UKR	8	2697	2740	75	61½	53.50
14	ГМ	Инаркиев Эрнесто	2674	RUS	8	2695	2735	72½	60	51.50
15	ГМ	Постный Евгений	2585	ISR	8	2633	2676	64	52	44.75
16	ГМ	Азаров Сергей	2615	BLR	7½	2776	2723	75	62½	47.50
17	ГМ	Хайруллин Ильдар	2634	RUS	7½	2771	2720	74½	61½	49.00
18	ГМ	Кобалия Михаил	2672	RUS	7½	2754	2716	70½	57	45.50
19	ГМ	Жеребух Ярослав	2560	UKR	7½	2739	2712	71½	59	45.50
20	ГМ	Гулиев Намиг	2522	AZE	7½	2739	2652	71	59½	45.50
21	ГМ	Рязанцев Александр	2679	RUS	7½	2728	2687	72½	60	48.75
22	ГМ	Иордакеску Виорел	2626	MDA	7½	2725	2716	76	62	50.25
23	ГМ	Лупулеску Константин	2626	ROU	7½	2722	2677	71	58	46.00
24	ГМ	Макшейн Люк Дж.	2683	ENG	7½	2718	2684	72½	59	47.00
25	ГМ	Фридман Дениэл	2661	GER	7½	2717	2684	69	56½	45.25
26	ГМ	Мотылёв Александр	2677	RUS	7½	2716	2710	71	59	47.50
27	ГМ	Иванишевич Иван	2617	SRB	7½	2712	2704	71	58½	47.00
28	ГМ	Джобава Баадур	2707	GEO	7½	2711	2656	71½	58	47.50
29	ГМ	Парлиграс Мирча-Эмилиан	2598	ROU	7½	2709	2735	78½	65	50.75
30	ГМ	Романов Евгений	2624	RUS	7½	2709	2668	68½	55½	43.75
31	ГМ	Эсен Барис	2528	TUR	7½	2707	2669	73	61	47.25
32	ГМ	Нильсен Петер Хейне	2670	DEN	7½	2703	2707	67½	55	45.50
33	ГМ	Чепаринов Иван	2664	BUL	7½	2698	2693	75	62	49.75
34	ГМ	Густафссон Ян	2647	GER	7½	2687	2687	67	55	45.00
35	ГМ	Кулаотс Кайдо	2601	EST	7½	2669	2633	67½	54½	44.00
36	ГМ	Смирин Илья	2658	ISR	7½	2668	2675	69	56½	47.25
37	ГМ	Сарич Иван	2626	CRO	7½	2651	2692	72½	58½	47.00
38	ГМ	Пашикян Армен	2642	ARM	7½	2649	2640	68	55½	46.00
39	ГМ	Эдоард Ромейн	2600	FRA	7½	2634	2602	66	52½	42.50
40	ГМ	Бологан Виктор	2671	MDA	7½	2629	2673	68½	56	45.75

**R<sub>p</sub>** – рейтинг-перфоманс

**BH** – коэффициент Бухгольца

**m BH** – срединный коэффициент Бухгольца

**S-B** – коэффициент Зоннеборна-Бергера

## С.05. ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА ФИДЕ

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

### ПРЕДИСЛОВИЕ

Соревнования должны проводиться в соответствии с Правилами игры в шахматы ФИДЕ. Турнирные Правила ФИДЕ должны применяться в сочетании с Правилами игры в шахматы. Они применимы ко всем официальным соревнованиям ФИДЕ. Рекомендуется также применять их во всех рейтинговых турнирах ФИДЕ, внося изменения в случае необходимости. Ожидается, что организаторы, участники и арбитры, участвующие в любом соревновании, будут знакомы с этими Правилами до начала соревнований.

*Положение о турнире является основой нормальной работы турнира. Оно должно быть как можно более полным, чтобы обеспечить бесперебойное течение соревнования. Для того чтобы выполнить это условие, желательно, чтобы оно было написано главным организатором в тесном сотрудничестве с главным арбитром соревнования.*

### Статья 1: Общее замечание

В случае если соревнование сталкивается с проблемами, не охватываемыми внутренними правилами, рекомендуется принять эти Правила в качестве безусловных правил.

### Статья 2: Главный Организатор (ГО)

Федерация или административный орган, ответственный за организацию соревнования, может поручить техническое обеспечение соревнования Главному Организатору, который вместе с федерацией, с консультацией в случае необходимости с ФИДЕ, назначает Оргкомитет, который несёт ответственность за все финансовые, технические и организационные вопросы.

При исполнении обязанностей ГО могут использоваться также другие инструкции данного документа. Он и Главный Арбитр (см. Статью 4) должны тесно сотрудничать, чтобы обеспечить плавное течение соревнования.

### Статья 3: Приглашение, регистрация и функции

- (a) Приглашения на соревнования ФИДЕ должны быть выданы как можно раньше.
- (b) ГО должен отправить через соответствующие национальные федерации приглашения всем участникам, отобранным для этого соревнования. Для международных чемпионатов письмо с приглашением должно быть сначала одобрено президентом ФИДЕ, а для континентальных чемпионатов - президентом континентальной федерации.
- (c) Приглашение должно быть как можно более полным, с чётким указанием при первой же возможности ожидаемых условий и всех подробностей, которые могут быть полезны для игрока.  
Следующая информация должна быть включена в пригласительное письмо и/или брошюру, а также размещена на сайте ФИДЕ:
  - (1) Дата и место проведения турнира.
  - (2) Отель(и), где должны остановиться игроки (в том числе адрес электронной почты, номера факса и телефона отеля).

- (3) Расписание турнира: даты, время начала и места: прибытия, церемонии открытия, жеребьевки, игры, специальных мероприятий, церемонии закрытия, отъезда.
- (4) Скорость игры и вид часов, которые будут использоваться в турнире.
- (5) Используемые в соревновании система жеребьевки и система тай-брейка.
- (6) Допустимое время опоздания (которое для соревнований, организуемых ФИДЕ, должно быть началом тура).
- (7) Конкретные правила для соглашения на ничью, если есть такие ограничения.
- (8) Финансовые условия: командировочные расходы; размещение; продолжительность периодов, в течение которых предоставляются питание и проживание, или стоимость такого проживания, в том числе для лиц, сопровождающих игрока; возможности приготовления еды; стартовые деньги, деньги на карманные расходы; вступительный взнос; полная информация о призовом фонде, в том числе о специальных призах; валютный курс; валюта, в которой выплачиваются деньги; налоговые обязательства; визы и условия их получения.
- (9) Средства доставки участников в игровое помещение и транспортные средства для прибытия на место проведения соревнования.
- (10) Вероятное количество участников, фамилии приглашенных игроков и фамилия Главного Арбитра (ГА).
- (11) Название сайта соревнования, способы контакта с организаторами, в том числе фамилия ГО.
- (12) Ответственность игроков по отношению к средствам массовой информации, широкой общественности, спонсорам, представителям правительства и другие подобные соображения.
- (13) Дата, до которой игрок должен дать определенный ответ на приглашение, и куда и когда он должен сообщить о своем времени прибытия.  
*Очень важно.* В своем ответе игрок может, если он желает, оговорить необходимые медицинские условия и специальные диетические и/или религиозные требования.
- (14) Меры по обеспечению безопасности.
- (15) Специальные медицинские соображения, такие как рекомендуемые или требуемые заранее прививки.
- (16) Условия для туризма, специальных мероприятий, доступа в интернет и т.д.

*Статья 3 Турнирных Правил ФИДЕ в основном касается турниров ФИДЕ высокого уровня. Основными статьями для "обычных" турниров, которые всегда должны быть рассмотрены в Положении о конкретном турнире, являются:*

- *даты и место проведения турнира,*
- *вступительный взнос, который может зависеть от квалификации игрока (например, бесплатно для гроссмейстеров и международных мастеров; льготный тариф для мастеров ФИДЕ и повышенная плата для игроков с рейтингом ниже заданного уровня),*
- *полное расписание турнира (предпочтительно, чтобы все туры начинались в одно и то же время дня),*
- *место и время церемоний открытия и закрытия,*
- *место и время проведения жеребьевки турнира по круговой системе или место и время публикации жеребьевки первого тура турнира по швейцарской системе,*
- *скорость игры - скорость должна удовлетворять условиям проведения рейтин-*



*гового турнира или быть действительной для присвоения званий,*

- *если ничего не объявлено заранее, турнир будет играть с "нулевой терпимостью" к опозданиям,*
- *информация о каких-либо ограничениях на предложение ничьей сопернику,*
- *используемый тип часов,*
- *система тай-брейка, которая будет использоваться для окончательного распределения мест, и система, используемая для награждения денежными призами.*

- (d) После того, как приглашение было выдано игроку, оно не должно быть отозвано при условии, что на дату ответа игрок принял приглашение. Если соревнование отменено или отложено, организаторы должны предоставить компенсацию.
- (e) ГО должен гарантировать медицинскую помощь и лекарства для всех участников, официальных секундантов, арбитров и официальных лиц соревнований ФИДЕ и страховать всех этих лиц от несчастных случаев и оплаты медицинских услуг, в том числе лекарств, хирургических процедур и т.д., но не несет никакой ответственности в случае хронического заболевания. На время соревнований должен быть назначен официальный врач.

#### **Статья 4: Главный Арбитр (ГА)**

- (a) ГА международных чемпионатов назначаются Президентом ФИДЕ, а континентальных чемпионатов - президентом континентальной федерации, во всех случаях после консультаций с ГО. ГА должен иметь звание Международного Арбитра класса "А" или "В", достаточный опыт проведения соревнований ФИДЕ, знание официальных языков ФИДЕ и соответствующих правил ФИДЕ. ФИДЕ и/или Организационный комитет могут назначать арбитров и других сотрудников.
- (b) Обязанности ГА точно определены Правилами игры в шахматы, правилами соревнований и другими правилами ФИДЕ. В ходе соревнования он также должен вести записи каждого тура, наблюдать за надлежащим ходом соревнования, обеспечивать порядок в игровом зале и комфорт игроков во время игры, а также контролировать работу технического персонала соревнований.
- (c) До начала соревнований ГА:
- (1) может ввести после консультации с ГО дополнительные правила;
  - (2) должен проверить все условия для игры, включая игровой зал, игровую зону, освещение, отопление, кондиционирование воздуха, вентиляцию, шум и т.д.;
  - (3) должен получить через ГО все необходимое оборудование; обеспечить достаточное количество заместителей и привлечь вспомогательных технических сотрудников. Он должен обеспечить удовлетворительные условия для работы арбитров. И в конце концов он должен решить, соответствуют ли все условия для игры требованиям этих правил ФИДЕ.
- (d) По окончании соревнования ГА должен направить соответствующий отчет.

*Об обязанностях Главного арбитра см. также главу "Роль и ответственность арбитров".*

#### **Статья 5: Жеребьёвка**

- (a) Жеребьёвка первого тура кругового турнира должна быть устроена ГО, и если это возможно, должна быть открытой для игроков, посетителей и средств массовой информации. Ответственность за фактические результаты жеребьёвки лежит на ГА.

- (b) Жеребьёвка должна быть проведена, по крайней мере, за 12 часов (включая одну ночь) до начала первого тура. На церемонии жеребьёвки должны присутствовать все участники. Игрок, который не прибыл вовремя на жеребьёвку, может быть включён в турнир по усмотрению ГА. Пары первого тура должны быть объявлены как можно скорее после жеребьёвки.
- (c) Если игрок выбывает или исключается из соревнования после жеребьёвки, но до начала первого тура, или в турнир включаются дополнительные участники, то объявленные пары остаются неизменными. Дополнительная жеребьёвка или изменения могут быть сделаны по усмотрению ГА после консультации с непосредственными участниками, но только в том случае, если это сведёт к минимуму изменения в составе уже объявленных пар.
- (d) Пары для турнира по круговой системе должны соответствовать таблицам Бергера (Приложение 1), с поправками в случае необходимости для двухкругового турнира.
- (e) Если жеребьёвка должна быть ограничена каким-либо образом, например, игроки одной и той же федерации не должны, по возможности, встречаться в трёх последних турах, тогда это должно быть доведено до сведения игроков как можно скорее, но не позднее начала первого тура.
- (f) Для турниров по круговой системе такая ограниченная жеребьёвка может быть сделана с помощью таблиц Варма (Приложение 2), которые могут использоваться для турниров от 9 до 24 игроков.
- (g) Для турниров по швейцарской системе должна использоваться заранее объявленная программа и система жеребьёвки.

### Статья 6: Подготовка игрового зала

- (a) Должен использоваться стандарт освещения, аналогичный тому, который применяется для проведения исследований. Освещение не должно отбрасывать тень или вызывать блики света, отражающиеся от фигур. Остерегайтесь прямых солнечных лучей, особенно если такое освещение меняется во время игры.

*Для игрового зала шахматного турнира требуется освещённость около 800 люксов. Желательно заранее измерить освещённость турнирного зала и в случае необходимости сделать дополнительное освещение.*

- (b) Если это возможно, зал должен быть с ковровым покрытием. Если это невозможно, может потребоваться попросить игроков не носить обувь на жёсткой подошве.
- (c) Все зоны турнирного помещения, к которым у игроков есть доступ во время игры, должны быть осмотрены тщательно и неоднократно..
- (d) В соревновании высокого уровня каждому игроку должно быть предоставлено 4,5 квадратных метра. Для соревнований более низкого уровня может быть достаточно 2-х квадратных метров. Столы для игры не должны быть размещены слишком близко к двери. Между рядами игроков должно быть не менее 2,5 метров. Лучше не расставлять столы длинными, неразрывными рядами. По возможности игроки должны играть на отдельных столах.
- (e) Размер стола для игры в шахматы должны иметь минимальную длину, равную удвоенной длине шахматной доски, и ширину на 15 - 20 см больше, чем ширина шахматной доски. Рекомендуемый размер стола – 100-120 x 80-83 см. Высота стола должна быть 74 см, и стулья должны быть удобными для игроков. Особое внимание должно быть уделено подготовке игрового зала для детских соревнований. При перемещении стульев следует избегать любого шума.

- (f) Условия для обоих игроков в партии должны быть одинаковы. По возможности, условия должны быть одинаковыми для всех игроков.

## **Статья 7: Шахматное оборудование**

- (a) Для чемпионатов мира и континентов по возможности должны использоваться деревянные доски. Для других зарегистрированных в ФИДЕ турниров рекомендуется использовать доски, сделанные из дерева, пластика, или картонные листы. Во всех случаях доска должна быть жесткой. Доска также может быть сделана из камня или мрамора с полями соответствующих светлых и темных тонов, при условии, что Главный Арбитр считает это приемлемым. Для досок также можно использовать натуральное дерево с достаточно контрастным цветом, например, берёзу, клён или ясень против ореха, тика, бука и т. д., причём отделка досок должна быть тусклой или нейтральной, но не может быть блестящей. Кроме натуральных цветов, для полей шахматной доски могут быть использованы такие сочетания цветов, как коричневый, зелёный или очень светлый желтовато-коричневый цвет и белый, кремовый, цвет слоновой кости, тёмно-жёлтый цвет и т.д. Размер поля должен быть в два раза больше диаметра основания пешки. В частности, рекомендуемый размер стороны поля - 5,5 см. Можно использовать удобный столик соответствующей высоты с нанесённой на столешнице шахматной доской. Если стол и доска отделены друг от друга, последняя должна быть закреплена таким образом, чтобы исключить её перемещение во время игры.
- b) Если используются механические шахматные часы, то они должны иметь устройство ("флажок"), точно сигнализирующее, когда часовая стрелка указывает завершение полного часа. Флажок должен быть устроен так, чтобы его падение было хорошо видно, помогая арбитрам и игрокам контролировать время. Часы не должны отсвечивать так, чтобы затруднять видимость циферблата. Они должны работать по возможности так тихо, чтобы не мешать игрокам во время игры.
- (c) Если используются электронные шахматные часы, они должны функционировать в полном соответствии с Правилами ФИДЕ.
- (1) На дисплее всё время должно отображаться время, отведенное для завершения следующего хода игрока.
  - (2) Дисплеи должны быть видны с расстояния не менее 3 метров.
  - (3) На расстоянии, по крайней мере, 10 метров игрок должен ясно видеть, чьи часы идут.
  - (4) В случае прохождения контроля времени символ на дисплее должен дать чёткий сигнал, какой игрок просрочил контрольное время первым.
  - (5) Для часов с батарейным питанием требуется индикация разряда батареи.
  - (6) В случае индикации низкого заряда батареи часы должны продолжать безупречно функционировать в течение, по крайней мере, 10 часов.
  - (7) Особое внимание должно быть уделено правильному уведомлению о прохождении контрольного времени.
  - (8) В случае использования накопительной системы или системы задержки времени часы не должны добавлять никакое дополнительное время, если игрок прошёл последний контроль времени.
  - (9) В случае присуждения штрафного времени у арбитра должна быть возможность выполнить корректировку времени и счётчика ходов в течение 60 секунд.

- (10) Должна быть предусмотрена невозможность стирания или изменения данных дисплея с помощью простой операции.
  - (11) Часы должно содержать краткое руководство пользователя. Электронные шахматные часы, используемые для соревнований ФИДЕ, должны быть одобрены Технической комиссией ФИДЕ.
- (d) На протяжении всего турнира должен использоваться один и тот же тип часов.

### **Статья 8: Игра**

- (a) Все партии должны быть сыграны в игровом зале в заранее указанное организаторами время, если иное не будет решено ГА.
- (b) За пределами игрового зала должна быть предусмотрена отдельная зона, где разрешено курение. Она должна быть легко доступна из игрового зала. Если местные нормы полностью запрещают курение в помещениях, игрокам и официальным лицам должен быть обеспечен лёгкий доступ на воздух.
- (c) Если используются механические часы, они должны быть установлены таким образом, чтобы первый контроль времени приходился на шесть часов.
- (d) Для соревнований ФИДЕ с более чем 30 участниками в игровом зале должно быть установлено большое цифровое устройство обратного отсчёта времени. Для соревнований ФИДЕ с менее чем 30 участниками за 5 минут до начала игры и снова за одну минуту до начала игры должно быть сделано объявление по микрофону о начале игры.
- (e) После окончания игры арбитр или игроки должны поставить королей на середину доски, чтобы показать, что игра закончена, а затем расставить остальные фигуры в исходное положение.
- (f) Если стало ясно, что результат игры был заранее спланирован, ГА должен назначить соответствующие меры наказания.
- (g) Для арбитров должен быть доступен словарь общих, относящихся к шахматной игре терминов на нескольких языках.

### **Статья 9: Несыгранные партии**

- (a) Если игроку присуждено поражение в партии из-за опоздания по неважным причинам, он может быть исключён из турнира, если ГА не примет иное решение.
- (b) Когда игрок выбывает или исключается из кругового турнира, действия должны быть следующими:
  - (1) Если игрок завершил менее 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице (для рейтинга и истории), но набранные им или против него очки не учитываются при окончательном подведении итогов. В турнирной таблице несыгранные партии игрока обозначаются (-), а его соперников - (+). Если не присутствовал ни один из игроков, будет поставлено два (-).
  - (2) Если игрок завершил, по крайней мере, 50% своих партий, его результаты остаются в турнирной таблице и засчитываются в итоговой турнирной таблице. Несыгранные партии игрока обозначаются как показано выше.
- (c) Если игрок выбывает из турнира по швейцарской системе, очки, набранные им и его соперниками, остаются в итоговой таблице для рейтинга. Однако обсчитываются только действительно сыгранные партии.
- (d) Статьи 9 (b) и (c) относятся также к командным соревнованиям. В таблице должны быть четко обозначены как несыгранные матчи, так и несыгранные партии.

## Статья 10: Штрафы, апелляции

- (a) При наличии разногласий ГА или соответственно ГО должны приложить все возможные усилия для решения вопросов путём примирения. Вполне возможно, что такой способ потерпит неудачу, и разногласия будут таковы, что будет уместно наложить штраф, размер которого конкретно не определён Правилами или положениями. В этом случае ГА или ГО имеют полномочия налагать штрафы по собственному усмотрению. ГА должен стремиться поддерживать дисциплину и предлагать такие решения, которые могут успокоить затронутые стороны.
- (b) На всех соревнованиях должен быть Апелляционный Комитет (АК). ГО должен обеспечить избрание или назначение Апелляционного Комитета до начала первого тура, как правило, на жеребьёвке. Рекомендуются, чтобы Апелляционный Комитет состоял из председателя, не менее двух членов и двух запасных членов. Председатель, два члена и два запасных члена должны быть, по возможности, из разных федераций. Ни один из членов АК, связанный с разногласиями, не должен участвовать в принятии решения по апелляции. Такой комитет должен иметь нечётное количество членов с правом голоса. Члены Апелляционного Комитета не должны быть моложе 21 года.
- (c) Игрок может опротестовать любое решение, принятое ГА или ГО, или одним из их помощников, при условии, что апелляция сопровождается оплатой и подаётся в письменной форме не позднее предельного срока. Размер платы и предельный срок устанавливаются заранее. Решение Апелляционного Комитета является окончательным. Плата подлежит возврату, если апелляция была удовлетворена. Она также может быть возвращена, если апелляция была отклонена, но с точки зрения АК была сочтена резонной.

## Статья 11: Телевидение, киносъёмка, фотографирование

- (a) В игровом зале и прилегающих помещениях разрешается установка с одобрения ГО и ГА только бесшумных и ненавязчивых телевизионных камер. ГА должен обеспечить, чтобы присутствие телевидения, видеокамер или другого оборудования не мешало игрокам и никаким образом не отвлекало их.
- (b) В игровом зале могут осуществлять фотосъёмку только авторизованные фотографы. Разрешение на фотосъёмку в игровом зале ограничивается первыми десятью минутами первого тура и первыми пятью минутами каждого последующего тура, если ГА не примет иное решение.

## Статья 12: Поведение игроков

- (a) Как только игрок официально принял приглашение, он должен участвовать в соревновании, за исключением случаев форс-мажорных обстоятельств, таких как болезнь или недееспособность. Принятие другого приглашения не считается уважительной причиной для отказа от участия или выхода из турнира.
- (b) Все участники должны быть одеты соответствующим образом.
- (c) Поведение игрока, который не хочет продолжать игру и покидает игровой зал без отказа или уведомления арбитра, считается невежливым. По усмотрению ГА он может быть оштрафован за неспортивное поведение.
- (d) Игрок не может разговаривать о своей партии во время игры.

- (е) Со всеми жалобами, касающимися поведения игроков или капитанов, необходимо обращаться к арбитру. Игроку не разрешается выражать недовольство непосредственно своему сопернику.

### **Статья 13: Роль капитана команды в командных турнирах**

- (а) Роль капитана команды во время игры в основном носит административный характер. В зависимости от положения о конкретном соревновании от капитана требуется представить в определённое время письменный список игроков своей команды, участвующих в каждом туре, сообщить своим игрокам результаты жеребьёвки, в конце игры подписать протокол с указанием результатов матча и т.д.
- (b) Всякий раз, когда капитан команды разговаривает с одним из своих игроков, он должен делать это только через или в присутствии арбитра с использованием языка, который арбитр может понять.
- (с) Капитан имеет право советовать игрокам своей команды сделать или принять предложение о ничьей или сдать партию, если регламентом соревнования не предусмотрено иное. Он должен ограничиться только краткой информацией, основанной исключительно на обстоятельствах, относящихся к матчу. Он может сказать игроку: "предложи ничью", "соглашайся на ничью", или "сдай партию". Например, если игрок спросил, должен ли он принять предложение о ничьей, капитан должен ответить "да", "нет" или поручить принять решение самому игроку. Он не должен давать игроку никакой информации относительно позиции на шахматной доске и/или времени на часах, ни консультироваться о положении в партии с каким-либо другим лицом и/или компьютером. Капитан должен воздерживаться от любого вмешательства во время игры.
- (d) Игроки подчиняются таким же запретам. Несмотря на то, что в командных соревнованиях есть определённая командная лояльность, которая выходит за рамки индивидуальной игры игрока, в основном игра в шахматы это борьба между двумя игроками. Следовательно, при ведении своей собственной игры последнее слово должно оставаться за игроком. Хотя совет капитана имеет существенное значение для игрока, игрок совершенно не вынужден принимать его совет. Кроме того, капитан не может действовать от имени игрока и принимать решение о его партии без ведома и согласия игрока.
- (е) Капитан команды должен поддерживать свою команду и всегда следовать букве и духу Статьи 12 Правил игры в шахматы ФИДЕ в отношении поведения игроков. В частности, командные чемпионаты должны проводиться в духе самого высокого спортивного поведения.

*Арбитр должен всегда обращать внимание, чтобы во время тура капитаны находились позади своих игроков, чтобы избежать любого зрительного контакта.*

## Приложение 1. Таблицы Бергера для круговых турниров

Если количество участников нечётное, то в каждом туре игрок, который, как предполагалось, будет играть с последним игроком, будет свободен от игры.

### 3 или 4 игрока

1	2	3
1 - 4	4 - 3	2 - 4
2 - 3	1 - 2	3 - 1

### 5 или 6 игроков

1	2	3	4	5
1 - 6	6 - 4	2 - 6	6 - 5	3 - 6
2 - 5	5 - 3	3 - 1	1 - 4	4 - 2
3 - 4	1 - 2	4 - 5	2 - 3	5 - 1

### 7 или 8 игроков

1	2	3	4	5	6	7
1 - 8	8 - 5	2 - 8	8 - 6	3 - 8	8 - 7	4 - 8
2 - 7	6 - 4	3 - 1	7 - 5	4 - 2	1 - 6	5 - 3
3 - 6	7 - 3	4 - 7	1 - 4	5 - 1	2 - 5	6 - 2
4 - 5	1 - 2	5 - 6	2 - 3	6 - 7	3 - 4	7 - 1

### 9 или 10 игроков

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 - 10	10 - 6	2 - 10	10 - 7	3 - 10	10 - 8	4 - 10	10 - 9	5 - 10
2 - 9	7 - 5	3 - 1	8 - 6	4 - 2	9 - 7	5 - 3	1 - 8	6 - 4
3 - 8	8 - 4	4 - 9	9 - 5	5 - 1	1 - 6	6 - 2	2 - 7	7 - 3
4 - 7	9 - 3	5 - 8	1 - 4	6 - 9	2 - 5	7 - 1	3 - 6	8 - 2
5 - 6	1 - 2	6 - 7	2 - 3	7 - 8	3 - 4	8 - 9	4 - 5	9 - 1

### 11 или 12 игроков

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1 - 12	12 - 7	2 - 12	12 - 8	3 - 12	12 - 9	4 - 12	12 - 10	5 - 12	12 - 11	6 - 12
2 - 11	8 - 6	3 - 1	9 - 7	4 - 2	10 - 8	5 - 3	11 - 9	6 - 4	1 - 10	7 - 5
3 - 10	9 - 5	4 - 11	10 - 6	5 - 1	11 - 7	6 - 2	1 - 8	7 - 3	2 - 9	8 - 4
4 - 9	10 - 4	5 - 10	11 - 5	6 - 11	1 - 6	7 - 1	2 - 7	8 - 2	3 - 8	9 - 3
5 - 8	11 - 3	6 - 9	1 - 4	7 - 10	2 - 5	8 - 11	3 - 6	9 - 1	4 - 7	10 - 2
6 - 7	1 - 2	7 - 8	2 - 3	8 - 9	3 - 4	9 - 10	4 - 5	10 - 11	5 - 6	11 - 1

### 13 или 14 игроков

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 - 14	14 - 8	2 - 14	14 - 9	3 - 14	14 - 10	4 - 14	14 - 11	5 - 14	14 - 12	6 - 14	14 - 13	7 - 14
2 - 13	9 - 7	3 - 1	10 - 8	4 - 2	11 - 9	5 - 3	12 - 10	6 - 4	13 - 11	7 - 5	1 - 12	8 - 6
3 - 12	10 - 6	4 - 13	11 - 7	5 - 1	12 - 8	6 - 2	13 - 9	7 - 3	1 - 10	8 - 4	2 - 11	9 - 5
4 - 11	11 - 5	5 - 12	12 - 6	6 - 13	13 - 7	7 - 1	1 - 8	8 - 2	2 - 9	9 - 3	3 - 10	10 - 4
5 - 10	12 - 4	6 - 11	13 - 5	7 - 12	1 - 6	8 - 13	2 - 7	9 - 1	3 - 8	10 - 2	4 - 9	11 - 3
6 - 9	13 - 3	7 - 10	1 - 4	8 - 11	2 - 5	9 - 12	3 - 6	10 - 13	4 - 7	11 - 1	5 - 8	12 - 2
7 - 8	1 - 2	8 - 9	2 - 3	9 - 10	3 - 4	10 - 11	4 - 5	11 - 12	5 - 6	12 - 13	6 - 7	13 - 1

### 15 или 16 игроков

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

Для двухкруговых турниров рекомендуется полностью изменить порядок последних двух туров первого круга. Это позволит избежать трех последовательных игр одним и тем же цветом.

## Приложение 2. Таблицы Варма

Указания для "ограниченного" розыгрыша турнирных номеров:

1. Арбитр должен заранее подготовить конверты без опознавательных знаков, каждый из которых содержит один из наборов чисел А, В, С и D, как указано ниже в пункте 5. Эти конверты затем соответственно помещаются в конверты большего размера, на каждом из которых указывается количество номеров игроков, содержащихся в малых конвертах.
2. Заранее составляется следующий список порядка, в котором игроки тянут жребий: в первую очередь тянут жребий игроки из федерации с наибольшим числом представителей. Если две или более федерации имеют одинаковое количество представителей, очередность определяется в алфавитном порядке кода страны в ФИДЕ. Среди игроков одной федерации очередность определяется в алфавитном порядке их фамилий.
3. Например, первый игрок федерации с наибольшим числом игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий по крайней мере достаточно номеров для представителей своей федерации, а затем вытянуть из этого конверта один из номеров. Остальные игроки из той же федерации также вытягивают свои номера из того же конверта. Оставшиеся номера будут выбраны другими игроками.
4. Затем выбирают конверт игроки следующей федерации, и процедура повторяется до тех пор, пока все игроки не выберут свои номера.
5. Следующие таблицы Варма могут быть использованы для количества игроков от 9 до 24.

9/10 игроков

A: (3, 4, 8)

B: (5, 7, 9)

C: (1, 6)

D: (2, 10)

11/12 игроков

A: (4, 5, 9, 10)

B: (1, 2, 7)

C: (6, 8, 12)

D: (3, 11)

13/14 игроков

A: (4, 5, 6, 11, 12)

B: (1, 2, 8, 9)

C: (7, 10, 13)

D: (3, 14)

15/16 игроков

A: (5, 6, 7, 12, 13, 14)

B: (1, 2, 3, 9, 10)

C: (8, 11, 15)

D: (4, 16)

17/18 игроков

A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16)

B: (1, 2, 3, 10, 11, 12)

C: (9, 13, 17)

D: (4, 18)

19/20 игроков

A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18)

B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14)

C: (5, 10, 19)

D: (4, 20)

21/22 игрока

A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20)

B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15)

C: (11, 16, 21)

D: (5, 22)

23/24 игрока

A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22)

B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17)

C: (12, 18, 23)

D: (5, 24)



## Роль арбитров и их обязанности

Арбитры являются связующим звеном между организатором и игроками турнира.

Они должны иметь дело не только с партиями, но также обеспечивать наилучшие условия для игроков, чтобы они не испытывали беспокойства и имели возможность играть без каких-либо проблем.

Кроме того, они должны заботиться об игровой зоне, оборудовании, окружающей среде и обо всём игровом помещении.

И наконец, они должны исключить какое-либо мошенничество со стороны игроков.

Общие обязанности арбитров в соревновании описаны в Правилах игры в шахматы (Статьи 12.1, 12.2, 12.3) и состоят в следующем:

- a. Они должны следить, чтобы Правила игры в шахматы строго соблюдались.
- b. Они должны обеспечить честную игру. Это означает, что они также должны обращать внимание на то, чтобы исключить любой случай мошенничества (читерства) со стороны игроков.
- c. Они должны действовать в интересах соревнования. Они должны обеспечить, чтобы поддерживалась хорошая игровая обстановка и чтобы игрокам не мешали. Они должны следить за ходом соревнования.
- d. Они должны наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, проводить в жизнь решения, которые они приняли, и налагать штрафы на игроков, в тех случаях, когда это уместно.

Для того чтобы выполнить все это, арбитры должны иметь необходимую компетенцию, здравый смысл и абсолютную объективность (Предисловие к Правилам игры в шахматы).

Количество необходимых арбитров в соревновании варьируется в зависимости от его вида (личное, командное), системы игры (круговая, швейцарская системы, нокаут-система, матч), количества участников и от важности этого соревнования.

Обычно на соревнование назначаются один Главный Арбитр, один Заместитель Главного Арбитра и несколько арбитров (примерно по одному на каждые 20 - 25 игроков). В особых случаях (например, игры тай-брейк с надлежащим наблюдением) могут быть назначены помощники арбитров.

Дополнительно рассмотрим следующие очень важные требования к арбитрам на соревновании: Арбитр должен

1. Показывать правильное поведение по отношению к игрокам и зрителям, быть вежливым и достойным.  
Воздерживаться от каких-либо споров во время игры и заботиться о хорошей репутации турнира.
2. Наблюдать за возможно большим количеством партий в течение каждого тура соревнования. Обращать внимание на партии, за которые арбитр несёт ответственность, наблюдать и проверять развитие партий (особенно при цейтноте). Неприемлемо для арбитра покидать игровой зал каждые 10 - 15 минут для курения или каких-либо разговоров с друзьями, зрителями, должностными или посторонними лицами, или оставлять без присмотра свою зону для того, чтобы пойти и посмотреть другие партии в другой части игрового зала. Также неприемлемо для арбитра сидеть в своём кресле, читая газеты или книги (даже шахматные книги!), или сидеть перед компьютером, посещая сайты в Интернете и т.д., оставляя свои партии без наблюдения.

Также неприемлемо для арбитра разговаривать во время игры по своему мобильному телефону в игровом зале (Правила игры в шахматы в отношении мобильных телефонов имеют силу не только для игроков и зрителей, но также и для арбитров). Несомненно, что самые большие проблемы во время партии возникают из-за отсутствия или недостатка внимания арбитров и, следовательно, незнания, что на самом деле произошло в случае инцидента. Как отсутствующий арбитр примет справедливое решение в споре между двумя игроками, возникшем, например, из-за касания фигуры (т.е. соперники не согласны, что игрок сказал: "я поправляю" заранее)? Не зная, что на самом деле произошло, арбитр имеет 50% вероятность принять правильное решение и 50% принять неправильное, потеряв таким образом свой авторитет и доверие игроков.

Конечно, арбитры тоже люди, и они могут ошибаться. Но они должны стараться поступать так, чтобы по возможности избежать подобных проблем.

### 3. Демонстрировать ответственность в выполнении своих обязанностей.

Своевременное прибытие в игровой зал перед началом тура и последующие инструкции Главного Арбитра являются условиями, способствующими плавному течению турнира.

### 4. Демонстрировать командный дух и наилучшее сотрудничество с другими арбитрами соревнования.

Работа арбитра в соревновании, главным образом, работа в команде, и арбитры должны в любом случае помогать и прикрывать друг друга так, чтобы исключить или исправить, если это возможно, любую проблему, которая возникает во время игры. В любом случае, когда арбитр чувствует, что не готов принять важное решение относительно партии, за которой он наблюдает, он должен попросить консультацию у Главного Арбитра.

### 5. Изучать правила и обновлять свои знания при любых изменениях правил игры в шахматы и турнирных правил.

Арбитр должен знать Правила игры в шахматы и Положение о турнире, так как он должен принять решение сразу, когда это необходимо. Игроки не могут ждать в течение долгого времени, и игра должна быть продолжена.

### 6. Иметь отличные навыки обращения с электронными часами.

Неприемлемо для арбитра заставлять игроков ждать в течение длительного времени, пока он пытается исправить электронные часы с неправильными показаниями времени во время игры.

### 7. Следовать установленной форме одежды.

Арбитры соревнования должны быть одеты надлежащим образом, помогая повышению репутации шахмат как вида спорта.

## **Конспект общих обязанностей арбитра**

Следующие общие обязанности относятся к арбитрам, которые обслуживают личные или командные турниры любой важности и любого уровня, независимо от количества участников:

### А. Перед началом игры

- а. Арбитр должен прибыть в игровой зал, по крайней мере, за тридцать минут до начала тура. Перед первым туром турнира желательно прибыть, по крайней мере, за один час до начала тура.

На очень важных соревнованиях Главный Арбитр может попросить, чтобы арбитры прибыли перед началом тура ещё раньше.

- b. Перед приходом игроков или зрителей должно быть тщательно проверено всё игровое помещение (игровой зал, туалеты, место для курения, комната для анализа, бар) и технические условия (свет, вентиляция, кондиционер, достаточность места для игроков и т.д.).
- c. Проверка оборудования (шахматные доски, фигуры, бланки для записи партий, ручки).
- d. Расстановка столов, стульев, веревок для ограждения игровой зоны, табличек для игроков и флагов федераций, при необходимости, или номеров досок.
- e. Проверка электронных часов, правильности установки контроля времени, проверка батарей и правильности размещения часов.
- f. Для командных соревнованиях очень важно проверить перед началом игры, соответствует ли состав команд основному списку игроков.

#### B. Во время игры

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

#### C. После окончания тура

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

Главный Арбитр отвечает за общий контроль соревнования и правильное применение Правил игры в шахматы и регламента турнира. Он должен обращать внимание на все технические вопросы и обеспечивать наилучшие условия для игроков. Он должен руководить имеющимися арбитрами и распределять их обязанности и ответственность. Он отвечает за плавное течение соревнования и несёт ответственность за принятие решений в каждом случае или инциденте во время игры. Он должен стараться урегулировать все возникающие споры, прежде чем они будут направлены в Апелляционную Комиссию.

Только в его отсутствие эти обязанности переходят к Заместителю Главного Арбитра. После окончания соревнования Главный Арбитр представляет в установленном порядке в вышестоящую организацию (ФИДЕ, континентальную федерацию, национальную федерацию и т.д.) свой отчёт, который включает в себя

- список участников,
- все жеребьёвки и результаты,
- итоговое положение,
- список арбитров,
- все отчёты о выполнении норм и сертификаты,
- отчёт о любом инциденте, произошедшем во время соревнования,
- любую апелляцию, которая была представлена, и принятое по ней решение,
- и всё остальное, важное для будущей организации соревнования.

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

## Дополнительные турнирные правила для конкретных турниров

Турнирные правила являются основой для нормального проведения турнира. Они должны быть как можно более полными, чтобы обеспечить бесперебойное течение соревнования. Для того чтобы выполнить это условие, желательно, чтобы они были написаны ГО в тесном сотрудничестве с ГА соревнования.

Правила турнира должны всегда отражать следующие вопросы:

- Стоимость вступительного взноса, которая может зависеть от квалификации игрока (например, бесплатно для гроссмейстеров и международных мастеров; льготный тариф для мастеров ФИДЕ и повышенная плата для игроков с рейтингом ниже заданного уровня).
- Полное расписание турнира:
  1. Дата прибытия
  2. Место и время проведения церемонии открытия
  3. Место и время проведения жеребьёвки
  4. Даты и время игры: желательно, чтобы начало всех туров было в один и тот же час дня.
  5. Место и время проведения церемонии закрытия
  6. Дата отправления.
- Скорость игры: скорость должна удовлетворять условиям участия в рейтинговом турнире или быть действительной для присвоения званий, В случае, если не используется система контроля с добавкой времени на ход, должно быть указано, будет ли применяться в течение последнего периода времени быстрая игра до окончания партии или нокаут-система.
- Тип используемых часов.
- Любое незначительное отклонение от Правил игры в шахматы ФИДЕ: например, замена правила "нулевого опоздания" на определенное допустимое время опоздания; система очков, которая в сочетании одной победы и одного поражения дает больше очков, чем две ничьи; меньше возможностей для соглашения на ничью между игроками; и т.д.
- Система жеребьёвки, которая будет использоваться, и программа, применяющая эту систему. Здесь можно дать примечание, как будет производиться начальная классификация игроков, имеющих лишь национальный рейтинг. Учитывая, что минимальный уровень рейтинга ФИДЕ снизился до 1000, желательно располагать рейтинги ФИДЕ и национальные рейтинги в порядке убывания. В случае, если есть два игрока с одинаковым значением рейтинга ФИДЕ и национального рейтинга, игрок с рейтингом ФИДЕ должен рассматриваться как игрок с более высоким рейтингом. Аналогичный подход может быть применён для игроков без рейтинга: например, алфавитный (или обратный алфавитному) порядок или в соответствии с порядком поступления заявок на участие в соревновании.
- Время и средства объявления жеребьёвки.
- Система тай-брейка. В этой части может быть объявлено, что для награждения призами или медалями должны быть сыграны дополнительные партии (в быстрые шахматы или блиц).
- Призовой фонд. Здесь следует указать, распределяются ли денежные призы поровну при дележе мест или начисляются в соответствии с системой тай-брейка (например, по системе Горта). В призовом фонде следует также указать специальные призы, курс обмена валюты, валюту, в которой выплачиваются деньги, налоговые обязательства.

- Любые финансовые условия, такие как транспортные расходы, расходы на проживание, продолжительность периода, на который должны быть предусмотрены расходы на питание и проживание, или стоимость такого проживания, в том числе для лиц, сопровождающих игрока, возможности приготовления еды, стартовые деньги, деньги на карманные расходы. Эти затраты могут быть возмещены организаторами, федерацией игрока или самим игроком.
- Подробная информация о визе и способе её получения. В этом отношении организаторы должны указать предельный срок, до которого они должны получить все паспортные данные участников для того, чтобы представить приглашения в соответствующие посольства.
- В случае, если игровое помещение отличается от места размещения: способы доставки участников и транспортные средства. Организаторы должны иметь в виду, что ситуация с транспортировкой от игрового зала до места размещения зависит от типа турнира: молодежные турниры, также как соревнования ветеранов должны рассматриваться по-другому, чем, например, открытый турнир по швейцарской системе.
- Вероятное количество участников. В случае кругового турнира - фамилии приглашённых игроков. В случае турнира по швейцарской системе - максимальное количество игроков.
- Предельный срок регистрации до начала турнира. Игроки, которые не зарегистрировались вовремя, не участвуют в жеребьёвке первого тура.
- Фамилия Главного Арбитра.
- Сайт соревнования. В случае, если этот сайт используется для онлайн-регистрации, организаторы должны иметь в виду, что игроки при регистрации на соревнование не всегда могут сообщить все подробности, например, дату прибытия или номер рейса; должно быть возможно обновление данных на более поздней стадии.
- Полные контактные данные организаторов.
- Ответственность игроков по отношению к СМИ, широкой общественности, спонсорам, представителям правительства и другие подобные соображения. Это также включает в себя присутствие участников на церемониях открытия и закрытия. Организатор может предусмотреть пункт, что в случае отсутствия участника часть стартовых или призовых денег ему не будет распределена.
- Специальные медицинские соображения, такие как рекомендуемые или требуемые заранее прививки.
- Условия для туризма, специальных мероприятий, доступа в интернет и т.д.
- Полная информация об условиях подачи апелляции на решение (главного) арбитра: максимальный период времени после окончания тура, вносимая плата (с указанием валюты). Желательно указать, что во внимание будут приняты только письменные обращения.
- Апелляционный комитет: будут ли члены его приглашены организаторами или они будут избираться среди участников.
- Если турнир играется с отложенными партиями, должно быть указано расписание дней доигрывания.
- Указание, будут ли результаты турнира приняты во внимание также для системы национального рейтинга.
- Оборудование СМИ, допускаемое в игровой зал: телевизионные камеры, видеокамеры или другое оборудование. Для использования такого оборудования может потребоваться разрешение организаторов, которое должно быть запрошено заранее. Здесь

следует указать, разрешено ли фотографирование со вспышками. Также должно быть указано максимальное время после начала тура, когда можно использовать оборудование средств массовой информации, в таком случае для первого тура может быть предусмотрен более длительный срок, чем для последующих туров.

Для некоторых турниров может быть необходимо добавить также один или более из следующих пунктов:

- Например, для круговых турниров, приглашённых игроков в открытых турнирах по швейцарской системе или для официальных чемпионатов: отель, в котором должны разместиться игроки. В зависимости от ситуации могут быть предложены отели различного уровня (3\*, 4\* или 5\*). Организатор также может предусмотреть единовременное пособие для игрока, желающего разместиться по собственному усмотрению. Для каждого отеля должна быть дана контактная информация, такая как электронная почта, факс, номера телефонов и сайт.
- Дата, до которой игрок должен дать определенный ответ на приглашение, и куда и когда он должен сообщить о своем времени прибытия.
- Минимальный дресс-код во время игры.
- Меры по обеспечению безопасности.

## **В.01. ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНЫХ ЗВАНИЯХ ФИДЕ**

Утверждено в 1982 г. решением Генеральной Ассамблеи с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2013 гг.

### **Статья 0: Введение**

- 0.1** ФИДЕ признаёт только звания, указанные в Статье 0.3.
- 0.2** Следующие положения могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей в соответствии с рекомендацией Квалификационной Комиссии.
- 0.21 Любые такие изменения будут осуществляться только в каждом четвёртом году, начиная с 2004 года (если Комиссии не потребуется согласовать срочные меры).
- 0.22 Любые такие изменения будут вступать в силу с 1 июля года, следующего за годом решения Генеральной Ассамблеи. Такие изменения будут применяться для турниров, начинающихся с этой или последующих дат.
- 0.3** Международные звания ФИДЕ находятся под юрисдикцией Квалификационной Комиссии, которая является окончательной юридической инстанцией. Этими званиями являются:
- 0.31 Звания для шахматистов, играющих в стандартные шахматы за доской (как определено в Статье 1.14), юридической инстанцией для которых является Квалификационная Комиссия ФИДЕ:  
Гроссмейстер (GM), Международный Мастер (IM), Мастер ФИДЕ (FM), Кандидат в Мастера (CM), Женский Гроссмейстер (WGM), Женский Международный Мастер (WIM), Женский Мастер ФИДЕ (WFM), Женский Кандидат в Мастера (WCM).
- 0.4** Звания вступают в силу с даты подтверждения и действительны пожизненно.
- 0.41 Звание лица, использующего звание или рейтинг ФИДЕ в нарушение этических принципов системы званий или рейтинга, может быть аннулировано по рекомендации Квалификационной Комиссии или Комиссии по Этике и окончательному решению Генеральной Ассамблеи.
- 0.42 Официально звание вступает в силу с даты, на которую удовлетворены все требования. Для того чтобы звание, основанное на выполнении нормы, было подтверждено, оно должно быть опубликовано на сайте ФИДЕ или в других соответствующих документах ФИДЕ, по крайней мере, в течение 60 дней. Об автоматически регистрируемых званиях см. ниже Статью 0.5.
- 0.43 Звание может быть использовано для оценки результатов соперников только в турнирах, начатых после подтверждения звания (исключение см. Статью 1.15).
- 0.44 С точки зрения, например, срока достижения звания считается, что звание было достигнуто тогда, когда был достигнут последний результат и выполнены рейтинговые требования, в зависимости от того, какая из дат более поздняя.

### **0.5 Определения**

В следующем тексте используются некоторые специальные термины.

**Рейтинг-перфоманс** основывается на результате игрока и среднем рейтинге его соперников (см. Статью 1.48).



**Перфоманс звания** (например, перфоманс GM) является результатом, который даёт рейтинг-перфоманс, определённый в соответствии со Статьями 1.48 и 1.49 в сравнении с минимальным средним рейтингом соперников, учитывая Статью 1.46 для этого звания. Например, для перфоманса GM средний рейтинг соперников должен быть  $\geq 2380$ , а рейтинг-перфоманс  $\geq 2600$ . Этому результату можно достичь, например, набрав 7 очков из 9.

Перфоманс GM должен быть  $\geq 2600$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2380$ .

Перфоманс IM должен быть  $\geq 2450$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2230$ .

Перфоманс WGM должен быть  $\geq 2400$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2180$ .

Перфоманс WIM должен быть  $\geq 2250$  против соперников со средним рейтингом  $\geq 2030$ .

**Нормой для получения звания** является перфоманс звания при выполнении дополнительных требований, относящихся к сочетанию игроков со званием и национальности игроков, как указано в Статьях 1.42 - 1.47..

**Прямым званием** (автоматическим званием) называется звание, полученное при достижении определённого места или результата в турнире. Например, победа или достижение результата  $\geq 50\%$  в турнире. По представлению федерации игрока и подтверждению Квалификационной Комиссии такие звания присваиваются ФИДЕ автоматически.

## 0.6 Присвоение званий

0.61 Звания, описанные в Статье 0.31, могут быть присвоены за конкретные результаты в конкретных чемпионатах или присвоены при достижении рейтинга, как изложено в данном Положении. Такие звания подтверждаются Председателем Квалификационной Комиссии по извещению из офиса ФИДЕ. Затем они присваиваются ФИДЕ.

Звания также присваиваются на основании выполнения норм в достаточном количестве партий. Эти звания будут присваиваться Генеральной Ассамблеей по рекомендации Квалификационной Комиссии, подтверждающей, что кандидат соответствует требованиям.

0.62 Президентский Совет или Исполнительная Коллегия могут присваивать звания, описанные в Статье 0.31, только в очевидных случаях, после консультации с соответствующим Председателем комиссии.

## Статья 1: Требования для званий, описанных в Статье 0.31

### 1.1 Требования к соревнованиям

1.11 Игра должна регулироваться Правилами игры в шахматы ФИДЕ и Турнирными Правилами ФИДЕ. Председателем Технической Комиссии могут быть разрешены незначительные отклонения от Правил.

Турниры, состав участников которых изменяется (без санкции ФИДЕ) в течение турнира, или турниры, в которых игроки имеют различные условия с точки зрения количества туров и жеребьёвки, считаются недействительными.

Турнир должен быть заранее, по крайней мере, за 30 дней зарегистрирован на сервере ФИДЕ.

- 1.12 Время игры в течение одного дня не должно превышать 12 часов. Это установлено из расчёта, что партии продолжаются 60 ходов, хотя партии с дополнительным временем на ход могут продолжаться дольше.
- 1.13 В любой из дней нельзя играть больше двух туров. Минимальное время игры без дополнительного времени – 2 часа с последующими 30-ю минутами для завершения партии. Минимальное время игры с дополнительным временем минимум 30 секунд на каждый ход – 90 минут на всю партию, не считая дополнительного времени.
- 1.13.a В заявке на присвоение звания GM на основе норм, по крайней мере, одна норма должна быть выполнена в турнире, проводившемся только с одним туром в день в течение как минимум 3 дней.
- 1.13.b В любом турнире с нормой на присвоение звания контроль времени и настройки часов должны быть одинаковыми для всех игроков (например, если контроль основан на добавлении времени на ход, то все игроки должны использовать добавление времени; если контроль основан на задержке времени, то все игроки должны использовать задержку времени; если не предусмотрено добавление или задержка времени, то все игроки должны соревноваться без добавления и без задержки времени). Нельзя использовать смешанную настройку часов (добавление, задержка, вообще ни того, ни другого).
- 1.14 Чемпионаты лиг и национальные командные чемпионаты могут продолжаться больше 90 дней, но не более одного года. Продолжительность личных турниров обычно разрешается самое большее 90 дней, но Председатель Квалификационной Комиссии может дать предварительную санкцию на проведение турнира большей продолжительности.
- 1.15 В соревнованиях продолжительностью более 90 дней должны использоваться рейтинги и звания соперников, которые они имеют в день игры.
- 1.16 Главным Арбитром турнира с нормой для получения звания должен быть Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ. Он может назначить временного заместителя. Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ всегда должен находиться в игровом зале.
- 1.17 Никто из арбитров не может играть в турнире с нормой на получение звания даже просто для заполнения состава.

## 1.2 Звания, получаемые на международных чемпионатах

- 1.21 Как показано ниже, игрок может
- (a) получить звание в таком турнире или
  - (b) добиться индивидуального результата, требуемого для получения звания (норма). Тогда должны применяться требования Статей с 1.42 по 1.49.
  - (c) выполнить индивидуальную норму для перфоманса. Тогда должны применяться требования Статей 1.22, 1.42, 1.46-1.48.
- 1.22 Минимальный результат для всех званий 35%. Результат должен соответствовать минимально требуемому.
- 1.23 В континентальных, субконтинентальных или одобренных соревнованиях международных филиалов ФИДЕ звание или результат могут быть достигнуты только тогда, когда в соревновании принимали участие по крайней мере, 1/3 или три соответствующие федерации-члены ФИДЕ, в зависимости от того, какая цифра меньше. Минимальное количество участников соревнования - 8. Для

Чемпионатов Мира (включая U20) IBCA (Международной ассоциации шахмат Брайля), ISCS (Международного шахматного комитета глухих) и IPCA (Международной ассоциации шахматистов инвалидов-опорников) это правило исключается.

1.23a Если группы объединяются в более крупные группы, то требования (не менее 8 участников не менее, чем из 3 федераций), указанные в Статье 1.23, применяются к этой объединенной группе. Звания могут быть присуждены лучшему(им) игроку(ам) из подгрупп, при условии, что подгруппа имеет по крайней мере 5 участников не менее, чем из 2 федераций и игрок набирает минимум 50% как минимум в 9 играх.

1.23b Для Олимпиады нормой считаются 20 игр; результат перфоманса считается по 13 партиям.

1.24 Термины, использованные в табл. 1.24a and 1.24b:

Золото – победитель после тай-брейка; приравненные к 1-му месту – лучшие 3 игрока после тай-брейка; норма – 9 партий (если не указано иное)

Субконтинентальные турниры включают в себя соревнования арабских стран, стран ASEAN, зональные, субзональные и региональные молодежные/школьные соревнования.

Каждый континент имеет право назначить максимум 3 региональных молодежных/школьных соревнований для получения прямых званий.

### 1.3 Звания, получаемые при достижении рейтинга

Эти звания получают при достижении в какое-либо время опубликованного или промежуточного рейтинга (см. Статью 1.53a):

1.31 Мастер ФИДЕ  $\geq 2300$

1.32 Кандидат в мастера  $\geq 2200$

1.33 Женский мастер ФИДЕ  $\geq 2100$

1.34 Женский кандидат в мастера  $\geq 2000$

### 1.4 Звания, получаемые при выполнении нормы

Звания GM, IM, WGM, WIM также могут быть получены при выполнении норм в международных рейтинговых турнирах, сыгранных в соответствии со следующими правилами.

#### 1.41 Количество партий

1.41a Игрок должен сыграть, по крайней мере, 7 партий, однако,

1.41b для 7-турового Командного Чемпионата Мира или континента требуется только 7 партий;

для 8- или 9-турового Командного Чемпионата Мира или континента требуется только 7 партий;

для Кубка Мира или Женского чемпионата Мира требуется только 8 партий, для которых эта норма в 8 партий учитывается, как будто было 9 партий.

1.41c Если игрок превышает нормативные требования на одно или несколько полных очков, то при расчёте общего количества партий для выполнения нормы эти полные очки учитываются как дополнительное количество партий.

#### 1.42 Не учитывается следующее:

1.42a Партии против соперников, не являющихся членами федераций ФИДЕ.

1.42b Партии против компьютеров.

- 1.42с Партии против игроков без рейтинга, которые в круговом турнире не набрали очков против соперников, имеющих рейтинг.
- 1.42d Партии, результат которых получен наложением штрафа, судебным решением или любыми другими способами, отличающимися от игры за доской. Однако должны учитываться такие партии, которые были начаты, но результат которых по какой-либо причине был аннулирован.  
В случае партии последнего тура, в которой соперник был оштрафован, норма должна всё-таки учитываться, если игрок должен был играть эту партию, чтобы иметь необходимое количество игр, но мог позволить себе её проиграть.
- 1.42е Игрок, который достиг результата, требуемого для присвоения звания, ранее последнего тура, может игнорировать все партии, сыгранные впоследствии, при условии, что:
- (а) у него имеется необходимое сочетание соперников,
  - (б) это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.41,
  - (с) в случае турнира с заранее выполненной жеребьёвкой для всего турнира должны быть выполнены все требования, кроме полученного результата,
  - (д) в двухкруговом турнире партии, учитываемые для выполнения нормы, должны включать различных соперников, достаточных для выполнения нормы в турнире полной продолжительности.
- 1.42f Игрок может отвергнуть свою партию(и) против любых соперников, которых он победил, если оставшиеся партии соответствуют необходимому сочетанию соперников, и если это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.41, против необходимого сочетания соперников. Тем не менее, должна быть представлена полная таблица турнира.
- 1.42g Турниры, в которых были сделаны изменения в пользу одного или нескольких игроков (например, путём увеличения количества или порядка туров, или обеспечения конкретных соперников, в остальном не участвующих в турнире), должны быть исключены из рассмотрения.

### 1.43 Федерации соперников

В состав турнира должны быть включены участники, по крайней мере, двух других федераций, кроме федерации претендента на звание, за исключением турниров, указанных в Статьях 1.43а-1.43е. Тем не менее, должна применяться норма Статьи 1.43f.

- 1.4.3а Заключительная стадия мужского (или открытого) и женского национальных чемпионатов. Национальный чемпионат не является исключением для этой федерации в тот год, когда проводится субзональный турнир единственной федерации.
- 1.4.3b Национальные командные чемпионаты.
- 1.4.3с Зональные и субзональные турниры.
- 1.43d Турниры других видов также могут быть включены при условии предварительного согласия Председателя Квалификационной Комиссии.
- 1.43е Турниры по швейцарской системе, в каждом туре которых участниками являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере,

10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM. В противном случае применяется Статья 1.44.

1.43f По крайней мере, одна из норм должна быть достижима при нормальных условиях для иностранного участника. (См. Статьи 1.43 и 1.44).

**1.44** При расчёте минимального количества соперников используется округление вверх до ближайшего целого числа, при расчёте максимального количества соперников – до ближайшего меньшего числа.

От федерации претендента должно быть максимум  $3/5$  от общего количества участников и от одной федерации не более  $2/3$  от общего количества. Точные цифры см. в таблице 1.72.

#### **1.45 Звания соперников – точные цифры см. в Статье 1.7**

1.4.5a По крайней мере, 50% соперников должны иметь звания, указанные в Статье 0.3.1, за исключением званий CM и WCM.

1.4.5b Для нормы GM, по крайней мере,  $1/3$  соперников, минимум 3, должны иметь звание GM.

1.4.5c Для нормы IM, по крайней мере,  $1/3$  соперников, минимум 3, должны иметь звание IM или GM.

1.4.5d Для нормы WGM, по крайней мере,  $1/3$  соперников, минимум 3, должны иметь звание WGM, IM или GM.

1.4.5e Для нормы WIM, по крайней мере,  $1/3$  соперников, минимум 3, должны иметь звание WIM, WGM, IM или GM.

1.4.5f Для двухкруговых турниров требуется минимум шесть участников. Звание соперника, требуемое в Статьях 1.4.5b-e, засчитывается только один раз.

#### **1.46 Рейтинг соперников**

1.46a Должен использоваться рейтинг-лист, действующий на начало турнира, см. исключение в Статье 1.15. Рейтинг игроков, принадлежащих к федерациям, которые временно исключены, может быть определён при начале турнира по заявкам в офис ФИДЕ.

1.46b С целью установления норм минимальный рейтинг соперников (регулируемый минимальным уровнем рейтинга) должен быть следующим:

Гроссмейстер	2200
Международный мастер	2050
Женский гроссмейстер	2000
Женский международный мастер	1850

1.46c Повышение рейтинга до регулируемого минимального уровня рейтинга допускается только для одного соперника. Если рейтинг ниже минимального уровня имеется у нескольких соперников, должен быть повышен рейтинг соперника с самым низким рейтингом.

1.46d Для соперников без рейтинга, на которых не распространяется Статья 1.46c, рейтинг считается равным минимальному уровню рейтинга. Текущий минимальный уровень рейтинга см. в Положении о рейтинге ФИДЕ.

Минимальное количество соперников с рейтингом, см. таблицу в Статье 1.72. Максимальное количество соперников без рейтинга можно рассчитать также как  $20\%$  от (количество соперников + 1).

#### **1.47 Средний рейтинг соперников**

1.47a Это сумма рейтингов соперников с учётом Статьи 1.46с, делённая на количество соперников.

1.47b Округление среднего рейтинга осуществляется до ближайшего целого числа. Доля 0.5 округляется вверх.

### 1.48 Рейтинг-перфоманс ( $R_p$ )

Для того чтобы выполнить норму, игрок должен достичь, по крайней мере, показанного ниже уровня:

	Минимальный уровень до округления	Минимальный уровень после округления
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Расчёт рейтинг-перфоманса  $R_p$ :

$R_p = R_a + d_p$  (см. таблицу 8.1а в Положении о рейтинге ФИДЕ, Статья 8. Применение рейтинговой системы ФИДЕ)

$R_a$  = Средний рейтинг участников + разность рейтингов  $d_p$  из таблицы 8.1а. В.02 (преобразование относительного результата  $p$  в разность рейтингов  $d_p$ ).

1.48а Минимальные средние рейтинги  $R_a$  участников следующие:

GM 2380, WGM 2180, IM 2230, WIM 2030.

1.49 Таблица 8.1а в Положении о рейтинге ФИДЕ, Статья 8. Применение рейтинговой системы ФИДЕ

## 1.5 Требования для присуждения звания при выполнении нормы

1.51 Две или более нормы в соревнованиях, охватывающих, по крайней мере, 27 партий.

1.52 Если выполненная норма достаточна для более чем одного звания, тогда она может быть использована как часть заявки на оба звания.

1.53 Достижение в то или иное время следующего рейтинга:

GM  $\geq$  2500 IM  $\geq$  2400 WGM  $\geq$  2300 WIM  $\geq$  2200

1.53а Такой рейтинг не требуется публиковать. Он может быть получен в середине рейтингового периода или даже в середине турнира. Потом, учитывая намерение получить своё звание, игрок может не придавать значения последующим результатам. Однако затем бремя доказывания ложится на федерацию претендента на звание. В том случае, когда игроки достигают требуемый уровень рейтинга во время соревнования, рекомендуется, чтобы они получали сертификат от Главного Арбитра. Такой сертификат должен включать запись даты каждой сыгранной игры. Заявки на присвоение звания, основанные на неопубликованных рейтингах, будут приниматься ФИДЕ только после согласования с рейтинг-администратором и Председателем Квалификационной Комиссии. Рейтинги в середине периода могут быть подтверждены только после получения результатов всех турниров за этот период и обчёта их ФИДЕ.

1.54 Результат выполнения нормы на звание считается действительным, если он был получен в соответствии с Положением о международных званиях ФИДЕ, действующим во время проведения турнира, в котором норма была выполнена.

1.55 Нормы, выполненные до 1.07.2005, но незарегистрированные в ФИДЕ до 1.07.2013, считаются потерявшими силу.

## 1.6 Конспект требований к турнирам с нормой для получения звания

В случае какого-либо несоответствия приоритет имеют приведённые выше правила.

		Статья
Количество партий в день	не более двух	1.13
Контроль времени	минимальные требования	1.13
Длительность всего соревнования	в пределах 90 дней, с исключениями	1.14
Руководитель турнира	Международный Арбитр или Арбитр ФИДЕ	1.16
Количество партий	минимум 9 (7 в командных мировых или континентальных турнирах с 7-9 турами)	1.41a-d
Вид соревнования	не личные одиночные матчи	1.1
Не учитываются партии:	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ против компьютеров</li> <li>➤ присуждённые партии</li> <li>➤ оштрафованные до начала игры</li> <li>➤ против соперников, не принадлежащих к федерациям ФИДЕ</li> </ul>	1.42

1.61 Указанные ниже цифры приведены в Статье 1.45.

		Статья
Число GM	1/3 от числа соперников, минимум 3 GM	1.45b
Число IM	1/3 от числа соперников, минимум 3 IM	1.45c
Число WGM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WGM	1.45d
Число WIM	1/3 от числа соперников, минимум 3 WIM	1.45e
Минимальный рейтинг-перфоманс	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.48
Минимальный средний рейтинг соперников	2380 для GM, 2230 для IM, 2180 для WGM, 2030 для WIM	1.70
Минимальный результат	35 %	1.70

## 1.7 Конспект требований к количеству соперников

1.71 Решение о том, является ли результат достаточным для нормы, зависит от среднего рейтинга соперников. В таблицах 1.72 показан диапазон рейтингов для турниров вплоть до 19 туров. Нормы, выполненные в турнирах с более чем 13-ю турами, учитываются только как 13 партий.

1.72 Таблицы

**Данная таблица применима только для 7 – 9 турового континентального или мирового командного чемпионатов**

<b>7 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

**Данная таблица применима только для 8 или 9 турового континентального и мирового командного чемпионатов; или после 8 партий в Кубке Мира или в Женском чемпионате Мира. При расчете по 27 партиям последние два соревнования считаются за 9 туров.**

<b>8 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	4	4	4	4
Максимум игроков без рейтинга	1	1	1	1
Максимум игроков от одной федерации	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Максимум игроков от собственной федерации.	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
Минимум игроков от других федераций	нет нормы	нет нормы	нет нормы	нет нормы
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337



**Следующее примечание относится к турнирам от 9 до 19 туров:**

\* Если соревнование является турниром по швейцарской системе, участниками которого являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM, то правила, касающиеся сочетания федераций, отмеченные в таблицах \*, не применяются.

Относительно уровня рейтинга соперника с самым низким рейтингом см. Статью 1.46с.

<b>9 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	5	5	5	5
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	6	6	6	6
* Максимум игроков от собственной федерации	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥ 2680	≥ 2530	≥ 2480	≥ 2330

**Возможно, что для 10 или более туров может быть выгодно исключение выигранной партии.**

<b>10 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием	4 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		4 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		4 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		4 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)	
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звания	5	3	5	3	5	3	5	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
* Максимум игроков от одной федерации	6	3	6	3	6	3	6	3
* Максимум игроков от собственной федерации	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥ 2710		≥ 2560		≥ 2510		≥ 2360	

# Если среди 6 участников будут 4 игрока от одной федерации, ни один из остальных двух игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если, например, оба эти участника были гроссмейстерами.

<b>11 туров</b>	<b>GM</b>	<b>GM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	4 GM	4 GM	4 WGM	4 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	6	6	6	6
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	7	7	7	7
* Максимум игроков от собственной федерации	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

<b>12 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WGM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием	4 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		4 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		4 WGM (1 круг) 3 WGM(2 круга)		4 WGM (1 круг) 3 WGM(2 круга)	
* Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	Один	Два	Один	Два	Один	Два	Один	Два
Минимум соперников, имеющих звания	6	3	6	3	6	3	6	3
Максимум игроков без рейтинга	2	1	2	1	2	1	2	1
* Максимум игроков от одной федерации	8	4	8	4	8	4	8	4
* Максимум игроков от собственной федерации	7	3#	7	3#	7	3#	7	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥ 2687		≥ 2537		≥ 2487		≥ 2337	

# Если среди 7 участников будут 4 игрока от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если, например, все были гроссмейстерами.

<b>13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	7	7	7	7
Максимум игроков без рейтинга	2	2	2	2
* Максимум игроков от одной федерации	8	8	8	8
* Максимум игроков от собственной федерации	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

<b>14 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием	5 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		5 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		5 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		5 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звания	7	4	7	4	7	4	7	4
* Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
* Максимум игроков от одной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
* Максимум игроков от собственной федерации	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥ 2702		≥ 2552		≥ 2502		≥ 2352	

# Если среди 8 участников будут 5 игроков от одной федерации, ни один из остальных трёх игроков не будет иметь возможность выполнить норму для получения звания. Было бы хорошо, если бы, например, все были гроссмейстерами.

<b>15 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	8	8	8	8
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3
Максимум игроков от одной федерации	10	10	10	10
Максимум игроков от собственной федерации	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥ 2695	≥ 2545	≥ 2495	≥ 2345

<b>16 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием	6 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		6 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		6 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		6 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звания	8	4	8	4	8	4	8	4
* Максимум игроков без рейтинга	3	1	3	1	3	1	3	1
* Максимум игроков от одной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
* Максимум игроков от собственной федерации	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥ 2687		≥ 2537		≥ 2487		≥ 2337	

<b>17 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	6 GM	6 IM	6 WGM	6 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	9	9	9	9
Максимум игроков без рейтинга	3	3	3	3
Максимум игроков от одной федерации	11	11	11	11
Максимум игроков от собственной федерации	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

<b>18 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Минимум соперников с соответствующим званием	6 GM (1 круг) 3 GM (2 круга)		6 IM (1 круг) 3 IM (2 круга)		6 WGM (1 круг) 3 WGM (2 круга)		6 WIM (1 круг) 3 WIM (2 круга)	
Минимум игроков от других федераций	2		2		2		2	
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200		2050		2000		1850	
Число кругов турнира	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>	<b>Один</b>	<b>Два</b>
Минимум соперников, имеющих звания	9	5	9	5	9	5	9	5
* Максимум игроков без рейтинга	3	2	3	2	3	2	3	2
* Максимум игроков от одной федерации	12	6	12	6	12	6	12	6
* Максимум игроков от собственной федерации	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥ 2702		≥ 2552		≥ 2502		≥ 2352	



<b>19 туров считаются как 13 туров</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Минимум соперников с соответствующим званием	7 GM	7 IM	7 WGM	7 WIM
* Минимум игроков от других федераций	2	2	2	2
Минимальный уровень рейтинга для одного игрока	2200	2050	2000	1850
Минимум соперников, имеющих звания	10	10	10	10
Максимум игроков без рейтинга	4	4	4	4
Максимум игроков от одной федерации	12	12	12	12
Максимум игроков от собственной федерации	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥ 2695	≥ 2545	≥ 2495	≥ 2345

### 1.8 Сертификаты турниров с нормой на получение звания

Главный Арбитр должен подготовить четыре экземпляра сертификата на достигнутые результаты. Эти копии должны быть предоставлены игроку, федерации игрока, федерации-организатору турнира и в офис ФИДЕ. Игроку рекомендуется, прежде чем покинуть турнир, попросить сертификат у Главного Арбитра. Главный Арбитр несет ответственность за представление файла TRF в ФИДЕ.

### 1.9 Представление отчетов о турнирах с нормой на получение звания

Такие турниры должны быть зарегистрированы в ФИДЕ (см. Статью 1.11).

1.91 Датой окончания турнира является дата последнего тура, и срок представления отчёта о турнире исчисляется с этой даты.

1.92 Главный Арбитр зарегистрированного в ФИДЕ турнира должен предоставить отчёт о турнире (TRF-файл) не позднее чем через 7 дней после окончания соревнования рейтинг-администратору федерации, проводившей турнир. Рейтинг-администратор

несёт ответственность за загрузку TRF-файла в рейтинг-сервер ФИДЕ не позднее чем через 30 дней после окончания турнира.

1.93 Отчёты должны включать в себя базу данных, по крайней мере, партий, сыгранных игроками, которые достигли результатов, требуемых для получения звания.

Таблица штрафов за позднее представление отчётов о турнире

Вид/Уровень турнира	В пределах 30 дней	В пределах 60 дней	В пределах 90 дней	Свыше 90 дней
Швейцарская система – личные и командные; Другие форматы при среднем рейтинге < 2300	1 евро за игрока	100% штраф	200% штраф	300% штраф и изучение и рекомендации по дополнительному наложению штрафа Квалификационной Комиссией
Другие форматы при среднем рейтинге < 2400	60 евро			
Другие форматы при среднем рейтинге < 2500	90 евро			
Другие форматы при среднем рейтинге < 2600	120 евро			
Другие форматы при среднем рейтинге 2600 и выше	150 евро			

1.94 Отчеты должны включать базу данных, по крайней мере, партий, сыгранных игроками, выполнившими норму для присвоения звания.

## 1.10 Процедура подачи заявки на присвоение званий игрокам

### 1.10a Регистрация прямых званий

Главный Арбитр отправляет результаты в офис ФИДЕ. Офис ФИДЕ вместе с Председателем Квалификационной Комиссии составляет список возможных званий. Офис ФИДЕ информирует заинтересованные федерации. Если федерация соглашается обратиться за званием, то звание подтверждается.

### 1.10b Заявки на присвоение званий

Заявка на присвоение звания должна быть подписана и отправлена федерацией игрока. Если федерация игрока отказывается подавать заявку, игрок может обратиться к ФИДЕ и подать заявку (и заплатить) за звание сам. Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром турнира и федерацией, ответственной за соревнование.

## Статья 2: Формы документов

Формы заявок на звания, приведены ниже. К ним относятся:

Наименование	Форма на выполнение нормы	Форма заявки на звание
Сертификат турнира с нормой на получение звания	IT1	IT2
Форма отчёта о турнире	IT3	

2.1 Заявки на звания GM, IM, WGM и WIM должны быть подготовлены на формах IT2, IT1, каждая с таблицей, и вместе с заявкой представляется вся необходимая информация.

- 2.2** Заявки должны быть представлены в ФИДЕ федерацией заявителя. Национальная федерация отвечает за оплату сборов.
- 2.3** Для того, чтобы заявки были рассмотрены должным образом, установлен 60-дневный срок. Возможно рассмотрение заявок в более короткие сроки при условии доплаты 50% к стоимости сбора. За заявки, поступающие в Президентский Совет, Исполнительный Совет или на Генеральную Ассамблею, взимается дополнительно 100%.
- Исключение: дополнительная плата может не взиматься, если последняя норма была выполнена настолько поздно, что невозможно соблюсти сроки рассмотрения заявки.
- 2.4** Для того, чтобы можно было подать любые возражения, все заявки на звания вместе со всеми подробностями должны быть размещены на сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до завершения их рассмотрения.

**Таблица 1.24а ПРЯМЫЕ ЗВАНИЯ**

Золото – победитель после тай-брейка; приравненные к 1-му месту – лучшие 3 игрока после тай-брейка; норма – 9 партий (если не указано иное).

Континентальные и региональные = континентальные и максимум 3 региональных соревнования континента.

Субконтинентальные личные турниры включают в себя соревнования арабских стран, стран ASEAN, зональные и субзональные соревнования.

<b>Женские соревнования</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>	<b>WFM</b>	<b>WCM</b>
Чемпионат Мира среди женщин	Достижение результата в последних 8 партиях - звание	Выход из отборочного турнира - звание		
Олимпиада	Минимум 9 партий WGM норма – 20 партий норма Минимум 9 партий WGM перформанс – 13 партий норма	Минимум 9 партий WIM норма – 20 партий норма Минимум 9 партий WIM перформанс – 13 партий норма	65% минимум в 9 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Командный чемпионат Мира			65% минимум в 7 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Чемпионат Мира среди любителей			Золото - звание	Приравненные к 1-му месту; серебро и бронза - звание
Чемпионат Мира >65; >50; U20	Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание		
Первенство Мира U18	Золото - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство Мира U14		Золото - норма	Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство Мира U12; Школьное первенство мира U17; U15; U13			Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство Мира U10; U8; Школьное первенство Мира U11; U9; U7				Приравненные к 1-му месту, серебро и бронза - звание

<b>Женские соревнования</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>	<b>WFM</b>	<b>WCM</b>
Командный чемпионат континента			65% минимум в 7 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Личный чемпионат континента	Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание		
Чемпионат континента >65; >50; Первенство континента и региона U20	Золото - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство континента и региона U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту – норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство континента и региона U16		Золото - норма	Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство континента и региона U14; U12; Школьное первенство континента U17; U15; U13			Золото - звание	Серебро и бронза - звание
Чемпионат континента среди любителей; Первенство континента и региона U10; U8; Школьное первенство континента U11; U9; U7				Приравненные к 1-му месту; серебро и бронза - звание
Личный чемпионат субконтинента		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание	65% минимум в 9 партиях – звание	50% минимум в 9 партиях – звание
Личный чемпионат Содружества		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	

Таблица 1.24b

Соревнования	GM	IM	FM	CM
Кубок Мира	Достижение результата в последних 16 партиях - звание	Выход из отборочного турнира - звание		
Женский кубок Мира	Чемпион – звание, финалист - норма	Финалист – звание		
Олимпиада	Минимум 9 партий GM норма – 20 партий норма Минимум 9 партий GM перформанс – 13 партий норма	Минимум 9 партий IM норма – 20 партий норма Минимум 9 партий IM перформанс – 13 партий норма	65% минимум в 9 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Командный чемпионат Мира			65% минимум в 7 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Чемпионат Мира среди любителей			Золото - звание	Приравненные к 1-му месту, серебро и бронза - звание
Чемпионат Мира >65; >50; Первенство Мира U20	Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание		
Первенство Мира U18	Золото - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство Мира U16		Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство Мира U14		Золото - норма	Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство Мира U12; Школьное первенство Мира U17; U15; U13			Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство Мира U10; U8; Школьное первенство Мира U11; U9; U7				Приравненные к 1-му месту; серебро и бронза - звание

Соревнования	GM	IM	FM	CM
Командный чемпионат континента			65% минимум в 7 партиях – звание	50% минимум в 7 партиях – звание
Личный чемпионат континента	Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание		
Чемпионат континента >65; >50 Первенство континента и региона U20	Золото – норма	Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство континента и региона U18		Золото – звание, приравненные к 1-му месту - норма	Серебро и бронза - звание	
Первенство континента и региона U16		Золото - норма	Приравненные к 1-му месту - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство континента и региона U14; U12; Школьное первенство континента U17; U15; U13			Золото - звание	Серебро и бронза - звание
Первенство континента и региона U10; U8; Школьное первенство континента U11; U9; U7				Приравненные к 1-му месту; серебро и бронза - звание
Личный чемпионат субконтинента		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - звание	65% минимум в 9 партиях - звание	50% минимум в 9 партиях – звание
Личный чемпионат Содружества		Приравненные к 1-му месту – звание, серебро и бронза - норма	Серебро и бронза - звание	

## Рекомендация для проверки, соответствует ли результат игрока норме на присвоение звания

В турнире из 13 туров игрок из Венгрии встречался со следующими соперниками. Проверим, выполнил ли он норму GM:

1	CM	Альфред	GER	2383	1
2	GM	Бернхард	ENG	2508	0,5
3		Кристиан	GER	2573	0
4		Дэвид	AUT	2180	1
5	GM	Евгений	RUS	2598	1
6	GM	Фридрих	GER	2568	0
7		Георг	GER	2070	1
8	IM	Герберт	GER	2483	1
9		Игорь	RUS	2497	1
10		Конрад	GER	2561	0,5
11		Людвиг	GER	2440	1
12	IM	Манфред	GER	2479	0,5
13	GM	Норберт	GER	2492	0,5

1. Рассчитаем перфоманс  $R_p$  игрока  $R_p = R_a + d_p$  (см. таблицу в Статье 1.48)

$R_a$  = Средний рейтинг соперников + разность рейтингов  $d_p$ .

Средний рейтинг его соперников равен 2449. Игрок из Венгрии встречался с двумя игроками с низким рейтингом, с Дэвидом в 4 туре и с Георгом в 7 туре. В соответствии со Статьей 1.46с для одного игрока с наименьшим рейтингом для расчета используется регулируемый минимальный рейтинг. Для нормы GM это 2200. Если мы поднимем рейтинг Георга от 2070 до 2200, то средний рейтинг соперников станет 2459.

Игрок набрал 9 очков из 13, 69%, что дает  $d_p = 141$ .

$2459 + 141 = 2600$ . Перфоманс игрока достаточен для выполнения нормы GM.

2. Проверим звания соперников - см. Статью 1.45.

По крайней мере, 50% соперников должен быть обладателями званий, причём звания CM и WCM не учитываются.

Есть 4 GM, 2 IM и 1 FM, 7 обладателей званий составляют более чем 50%.

Для нормы GM, по крайней мере, 1/3, минимум 3 соперника, должны быть гроссмейстерами. Этот критерий не выполняется, так как должно быть 5 гроссмейстеров.

3. Проверим федерации соперников - см. Статьи 1.43 и 1.44.

Кроме федерации заявителя, должны быть, по крайней мере, ещё две федерации, и таких федераций четыре, GER, ENG, AUT и RUS.

От федерации заявителя может быть максимум 3/5 от числа соперников и не более 2/3 от числа соперников из одной федерации.

Девять соперников представляют GER, но от одной федерации может быть только 2/3. Следовательно, это условие для иностранца не выполнено.

4. Проверим, имеют ли силу некоторые исключения - см. Статьи 1.42e и 1.43e.

1.43e: Правило для иностранца не распространяется на турниры по швейцарской системе, участниками которых являются, по крайней мере, 20 имеющих рейтинг ФИДЕ игроков, по крайней мере, из трёх федераций, но не из федерации, проводящей турнир, и, по крайней мере, 10 из них имеют звания GM, IM, WGM или WIM.



При подаче заявки на присвоение звания, по крайней мере, одна из норм должна быть достигнута при нормальном требовании для иностранца

1.42е: Игрок может проигнорировать свои партии против любых соперников, которых он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.41, против необходимого сочетания соперников.

Если удалить победу над Георгом, то средний рейтинг соперников при 8 очках из 12 составит 2480. Что касается 67%, которые дают  $d_p = 125$ , то теперь перфоманс равен 2605, что достаточно для нормы GM.

Кроме того, игрок встречался с 4-мя GM и достаточным числом обладателей званий. Критерии по званиям выполнены. Из 12 соперников только 8 приходится на Германию, этот критерий выполняется также. Теперь мы имеем действующую норму для присвоения звания GM.

### **Вот еще несколько примеров норм на присвоение звания:**

1. Игрок закончил турнир со следующим результатом: 9 очков из 11, средний рейтинг соперников – 2376, он сыграл с четырьмя GM и двумя FM, его соперники с низким рейтингом имели 2140 (победа) и 2160 (ничья). Девять очков, четыре GM и шесть обладателей звания из 11 соперников достаточны для нормы GM.

Но для нормы GM средний рейтинг соперников слишком низкий. Он должна быть 2380 - см. Статью 1.48а.

В соответствии со Статьёй 1.46с рейтинг одного игрока может быть увеличен до минимального регулируемого уровня рейтинга для нормы GM, который равен 2200. После этой регулировки средний рейтинг соперников становится равным 2381, и норма GM выполнена.

Другую возможность дает Статья 1.42е:

Игрок может проигнорировать партию против любого соперника, которого он победил, при условии, что он встретился с требуемым сочетанием соперников, и при условии, что это оставляет ему, по крайней мере, минимальное количество партий, требуемых в Статье 1.41, против необходимого сочетания соперников.

Если мы удалим игру против соперника с рейтингом 2140, у игрока останется 8 очков из 10 и средний рейтинг 2400. Норма GM выполняется.

Теперь мы должны проверить федерации соперников - см. Статью 1.43. Только 6 соперников могут быть из федерации игрока, только 7 соперников могут быть из одной федерации.

2. В женском турнире, запланированном на 9 туров, игрок из России имеет после 8 туров следующий результат: 6 очков, средний рейтинг соперников – 2165, она сыграла с двумя WGM, одним WIM и двумя WFM. Шесть её соперниц приехали из Германии и две из Англии.

Для нормы WGM ей необходимо набрать 7 очков при среднем рейтинге соперниц - 2180 или более и встретиться с тремя обладательницами звания WGM. Количество обладательниц звания пока недостаточно. До сих пор у нее было шесть соперниц из Германии, что является максимально возможным количеством игроков из одной федерации. Для того, чтобы выполнить эту норму WGM, в последнем туре ей необходимо встретиться с третьим гроссмейстером не из Германии, имеющей рейтинг, по крайней мере, 2311, и попытаться у нее выиграть.

3. Игрок из Армении со званием IM, участвующий в девятитуровом турнире по швейцарской системе, имеет показанные ниже результаты против 8 соперников и перед началом последнего тура спрашивает арбитра, какой должен быть его результат в последнем туре, чтобы он выполнил норму GM.

Тур	Федерация	Звание	Рейтинг	Рез-т
1	NOR	GM	2470	0
2	GEO	-	2150	1
3	GER	-	2410	1
4	ARM	IM	2570	0
5	GEO	-	2340	1
6	GEO	FM	2380	1
7	ARM	GM	2675	0.5
8	ENG	IM	2540	1
9	USA	GM	2695	?

Проверяем требования для присвоения звания GM:

- a. Партии: Будет сыграно 9 партий (требуется 9). Выполняется.
- b. Обладатели звания: Их 6 среди 9 соперников. Это более 50%. Выполняется.
- c. Соперники без рейтинга: Нет:  $0 < 2$ . Выполняется.
- d. Федерации:
  - Максимум  $2/3$  из одной федерации: 3 из 9 (GEO):  $3/9 = 2/3$ . Выполняется.
  - Максимум  $3/5$  из собственной федерации: 2 из 9 (ARM):  $2/9 < 3/5$ . Выполняется.
- e. GM: Будет 3 партии с GM (требуется 3). Выполняется.

Рассчитываем средний рейтинг соперников  $R_a$ :

- a. Сначала рассмотрим минимальный регулируемый рейтинг (для нормы GM он равен 2200) соперника, который имеет рейтинг ниже 2200: 2. GEO, 2150.
- b. Находим  $R_a = 22280 : 9 = 2475,55$ . Округляем 2476.

Используем таблицы 1.49 для 9 партий и нормы GM:

Для выполнения нормы GM при  $R_a = 2476$  игрок должен набрать 6 очков в 9 партиях. Он имеет 5,5 очка из 8. Таким образом, **для получения звания GM ЕМУ ТРЕБУЕТСЯ НИЧЬЯ в последнем туре.**

## В.06. ПОЛОЖЕНИЕ О ЗВАНИЯХ АРБИТРОВ

Утверждено решением Генеральной Ассамблеи 1982 г.,  
с поправками, внесенными Генеральными Ассамблеями с 1984 по 2013 гг.

### Статья 1: Введение

- 1.1 Следующие правила могут быть изменены только Генеральной Ассамблеей по рекомендации Комиссии Арбитров.
- 1.1.1 Изменения в правилах должны осуществляться только в каждом четвёртом году, начиная с 2004 года (если Комиссия согласна, что срочных изменений не требуется).
- 1.1.2 Любые такие изменения вступают в силу с 1 июля года, следующего за годом принятия решения Генеральной Ассамблеей.
- 1.1.3 Арбитрам присуждаются звания Международный Арбитр (IA) и Арбитр ФИДЕ (FA).
- 1.1.4 Звания действительны пожизненно с даты присуждения или регистрации.
- 1.1.5 Органом, принимающим решение о присуждении званий, является Комиссия Арбитров ФИДЕ.
- 1.1.6 Комиссия Арбитров назначается Генеральной Ассамблеей с тем же сроком полномочий, что и у президента ФИДЕ. В состав Комиссии должны входить Председатель, назначаемый Президентом ФИДЕ, Секретарь, назначаемый Председателем Комиссии по согласованию с Президентом ФИДЕ, и не более 11 экспертов, максимум один эксперт от федерации, которые будут иметь право голоса в Комиссии. Ни одна федерация не может иметь в Комиссии более одного представителя.
- 1.1.7 Президентский Совет или Исполнительный Совет могут утверждать звания, указанные в Статье 1.1.3, только в очевидных случаях и после консультации с Председателем Комиссии Арбитров.
- 1.1.8 Обычно Комиссия принимает свои решения на заседаниях, непосредственно предшествующих открытию Генеральной Ассамблеи.
- 1.1.9 В исключительных обстоятельствах Комиссия может рекомендовать присвоение званий путём заочного голосования.

*Перед каждым заседанием Президентского Совета ФИДЕ или Конгресса ФИДЕ (Исполнительного Совета или Генеральной Ассамблеи) федерации должны представить в офисы ФИДЕ (как в Афины, так и в Элисту) до истечения срока, установленного ФИДЕ, заявки на присвоение званий IA и FA для своих арбитров. Подача заявок на присвоение званий после истечения срока допускается только с повышенным на 50% сбором. Подача заявок на присвоение званий во время Конгресса допускается только с повышенным на 100% сбором.*

### Статья 2: Общие правила для нормы арбитра

- 2.1.1 Формат: Швейцарская, круговая или другая система
- Уровень: Мировой, континентальный, открытый, национальный
- Вид: Личный, командный
- Сертификаты: Количество выданных сертификатов норм
- Нормы: Количество норм, которое может быть использовано в заявке

Формат	Уровень турнира	Вид	Сертификаты	Нормы
любой	мировой	любые	без ограничений	без ограничений
любой	континентальный	любые	без ограничений	без ограничений
швейцарская система	международный	любые	1 на 50 игроков	без ограничений
круговая система	международный	любые	максимум 2	без ограничений
швейцарская система	национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	1 на 50 игроков	максимум 2
круговая система	национальные чемпионаты	личные/командные (взрослые)	максимум 2	максимум 2
быстрые шахматы	мировой/континентальный	любые	без ограничений	максимум 1

2.1.2 Норма арбитра в высшем дивизионе национального командного чемпионата, в котором удовлетворяются следующие требования:

1. В команде минимум четыре доски;
2. Минимум 10 команд;
3. По крайней мере, 60% игроков имеют рейтинг ФИДЕ;
4. По крайней мере, 5 туров.

2.1.3 В качестве норм для заявок на присвоение званий как Международного Арбитра, так и Арбитра ФИДЕ должны быть включены 2 (два) различных формата турниров (например, по швейцарской системе и круговой или командной). Турниры только по швейцарской системе могут быть приняты в случае, если, по крайней мере, 1 (один) из них является международным рейтинговым соревнованием ФИДЕ продолжительностью не менее 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из которых, по крайней мере, 30 % имеют рейтинг.

2.1.4 Претендентам на звание Международного Арбитра/Арбитра ФИДЕ должно быть не менее 21 года.

*В качестве нормы для получения звания Арбитра IA и FA может использоваться любой вид турнира (мировой, континентальный, международный или национальный) любого формата (швейцарская или круговая система) и любого вида (личные или командные соревнования).*

*Для международных открытых турниров, играющихся по швейцарской системе, выдается один (1) Сертификат (Норма) на каждые 50 (пятьдесят) игроков.*

*Из национальных чемпионатов (личных или командных) заявитель должен использовать не более 2 (двух) норм.*

### **Статья 3: Требования для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA)**

Все следующие:

- 3.1 Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, швейцарской системы жеребьевки.
- 3.2 Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.
- 3.3 Достаточные знания, по крайней мере, одного из официальных языков ФИДЕ.
- 3.4 Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и для различных систем.

- 3.5 Опыт работы в качестве арбитра, по крайней мере, в трёх рейтинговых соревнованиях ФИДЕ (это может быть национальное или международное соревнование) и присутствие, по крайней мере, на одном семинаре арбитров ФИДЕ с успешной сдачей (по крайней мере, 80%) экзаменационных тестов, установленных Комиссией Арбитров.
- Считается, что для нормы арбитра силу рейтингового соревнования ФИДЕ имеет любой турнир минимум с десятью игроками в случае, если они играют по круговой системе, минимум с шестью игроками в случае, если они играют по двухкруговой системе, и минимум с двадцатью игроками в случае, если они играют по швейцарской системе.
- 3.6 Звание Арбитра ФИДЕ для каждой из организаций: IBCA (Международной ассоциации шахмат Брайля), ICSC (Международного шахматного комитета глухих) и IPCA (Международной ассоциации шахматистов инвалидов-опорников) должно быть эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ.
- 3.7 Участие кандидата на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.8 Участие кандидата на звание в качестве Главного Арбитра или его заместителя в любом рейтинговом соревновании ФИДЕ по быстрым шахматам или блицу минимум с тридцатью игроками и девятью турами будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.9 Присутствие на одном семинаре арбитров ФИДЕ с успешной сдачей (по крайней мере, 80%) экзаменационных тестов, установленных Комиссией Арбитров, будет эквивалентно одной норме Арбитра ФИДЕ (FA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 3.10 Кандидатам из федераций, которые не в состоянии организовать какие-либо турниры, действительные для получения званий или рейтинга, может быть присвоено звание при сдаче экзамена, установленного Комиссией Арбитров.

*Требования Статей 3.1, 3.2, 3.3 и 3.4 подтверждаются федерацией кандидата. Присутствие на одном семинаре арбитров ФИДЕ и успешное прохождение (не менее 80%) экзаменационного теста учитывается как одна норма, и это является обязательным для получения звания Арбитра ФИДЕ. Кандидатам из федераций, упомянутых в Статье 3.10, звание может быть присуждено напрямую, в случае, если они успешно (по крайней мере, 80%) сдадут экзаменационный тест, установленный Комиссией Арбитров в любом утвержденном ФИДЕ семинаре арбитров.*

#### **Статья 4: Требования для присвоения звания Международного Арбитра (IA)**

Все следующие:

- 4.1 Доскональное знание Правил игры в шахматы, Положения ФИДЕ о шахматных соревнованиях, швейцарской системы жеребьёвки, Положений ФИДЕ, относящихся к выполнению норм для получения званий и к рейтинговой системе ФИДЕ.
- 4.2 Абсолютная объективность, продемонстрированная в течение всего времени своей деятельности в качестве арбитра.

- 4.3 Обязательное знание английского языка, минимум на разговорном уровне, и шахматных терминов на других официальных языках ФИДЕ.
- 4.4 Минимальные навыки на уровне пользователя для работы на персональном компьютере. Знания программ жеребьёвки, одобренных ФИДЕ, Word, Excel и электронной почты.
- 4.5 Умение работать с электронными шахматными часами различных типов и для различных систем.
- 4.6 Опыт работы в качестве Главного или заместителя Главного Арбитра, по крайней мере, в четырёх рейтинговых соревнованиях ФИДЕ, таких как:
- Финал национального личного (для взрослых) чемпионата (максимум две нормы).
  - Все официальные турниры и матчи ФИДЕ.
  - Международные турниры, в которых возможно выполнение игроками норм для получения званий ФИДЕ.
  - Международные рейтинговые соревнования ФИДЕ, в которых проводится, по крайней мере, 7 туров с участием, по крайней мере, 100 игроков, из них, по крайней мере, 30% имеют рейтинг ФИДЕ (максимум одна норма).
  - Все официальные мировые и континентальные чемпионаты по быстрым шахматам и блицу для взрослых и юниоров (максимум одна норма).
- 4.7 Звание Международного Арбитра для каждой из организаций: IBCA (Международной ассоциации шахмат Брайля), ICSC (Международного шахматного комитета глухих) и IPCA (Международной ассоциации шахматистов инвалидов-опорников) должно быть эквивалентно одной норме Международного Арбитра.
- 4.8 Участие кандидата на звание в качестве арбитра в матче Олимпиады эквивалентно одной норме Международного Арбитра (IA). При присвоении звания будет приниматься во внимание не более чем одна такая норма.
- 4.9 Звание Международного Арбитра может быть присвоено только кандидатам, которым уже присвоено звание Арбитра ФИДЕ.
- 4.10 Все нормы для присвоения звания Международного Арбитра (IA) должны отличаться от норм, уже использованных для присвоения звания Арбитра ФИДЕ (FA), и должны быть выполнены после того, как было присвоено звание Арбитра ФИДЕ.
- 4.11 По крайней мере, две из представленных норм должны быть подписаны различными Главными Арбитрами.

*Требования Статей 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 и 4.5 подтверждаются федерацией кандидата.*

*Официальными турнирами и матчами ФИДЕ считаются турниры и матчи, которые включены в календарь ФИДЕ. Международный турнир (сыграный по швейцарской системе) имеет силу для нормы IA, только если он может предоставить нормы для игроков (GM, IM, WGM, WIM).*

*Рейтинговое соревнование ФИДЕ продолжительностью семь туров имеет силу для нормы IA, только если в нём было, по крайней мере, 100 участников и 30% игроков имели рейтинг ФИДЕ.*

*Перед тем, как получить звание IA, кандидат должен иметь звание FA.*

*Все нормы, которые кандидат может использовать для получения звания IA, должны отличаться от норм, которые он/она уже использовали для получения звания FA, и должны быть достигнуты после того, как он/она были удостоены звания FA.*

## Статья 5: Процедура подачи заявки

- 5.1 Заявки на присвоение званий, перечисленных в Статье 1.1.3, приведены в приложении к настоящему документу. К ним относятся:  
 Форма отчета о турнире с кросс-таблицей и решениями по апелляциям - IT3 (по одному для каждой нормы),  
 Форма отчета о норме арбитра - IA1 или FA1 (по одному для каждой нормы),  
 Форма заявки на присвоение звания арбитра - IA2 или FA2.
- 5.2 Заявки должны быть поданы федерацией заявителя в Секретариат ФИДЕ. Национальная федерация отвечает за оплату сборов.  
 Все сертификаты должны быть подписаны Главным Арбитром соревнования и федерацией, ответственной за проведение турнира. В случае если кандидат является Главным Арбитром соревнования, тогда сертификат могут подписать организатор турнира или должностное лицо федерации.
- 5.3 Все нормы, включенные в заявки, должно быть выполнены на соревнованиях, срок начала которых находится в пределах шестилетнего периода. Заявка должна быть подана не позже второго Конгресса FIDE после даты начала последнего из перечисленных соревнований. Нормы участия в семинарах действительны четыре года.
- 5.4 Если федерация заявителя отказывается подавать заявку, кандидат может довести свое дело до Комиссии Арбитров, который будет расследовать его. Если будет установлено, что для отказа нет достаточных оснований, кандидат может обратиться в ФИДЕ и подать заявку на присвоение звания (и оплатить её) самостоятельно.
- 5.5 Для рассмотрения заявок должным образом установлен 60-дневный срок. Для рассмотрения заявок в более короткие сроки необходимо оплатить 50% надбавку к сбору. С заявок, поступивших в течение Президентского Совета, Исполнительного совета или Генеральной Ассамблеи, взимается 100% надбавка.  
 Исключение: дополнительная плата может быть отменена, если последняя норма была выполнена настолько поздно, что регламент не может быть соблюден.
- 5.6 Для того, чтобы можно было подать любые возражения против присвоения звания, все заявки на звания со всеми подробностями должны быть размещены на сайте ФИДЕ как минимум за 60 дней до завершения рассмотрения заявки.

*Все необходимые формы (IT3, IA1, IA2, FA1, FA2), которые будут представлены для получения звания, должны иметь штамп федерации заявителя и подписаны должностным лицом Федерации.*

*Представляемые нормы (турниры) должны быть для двух соревнований различного типа (круговой турнир, турнир по швейцарской системе или командный турнир). Исключение может быть сделано в случае, когда все турниры были сыграны по швейцарской системе и, по крайней мере, в одном из них проведено, по крайней мере, 7 туров при более 100 участниках и 30% из них имели рейтинг ФИДЕ.*

*Представляемые нормы должны быть выполнены в течение шести лет.*

*Норма на семинар арбитров ФИДЕ действительна в течение четырех лет.*

*Заявка на присвоение звания должна быть представлена не позднее даты окончания второго Конгресса ФИДЕ, считая от даты завершения последнего турнира, используемого в качестве нормы,.*

*Сборы за заявку на присвоение звания: для FA - 50 евро, для IA - 100 евро.*





## **Статья 7: Список Форм отчётов и заявок**

1. Форма отчёта о турнире IT3.
2. Форма отчёта о норме международного арбитра IA1.
3. Заявка на присвоение звания международного арбитра IA2.
4. Форма отчёта о норме арбитра ФИДЕ FA1.
5. Заявка на присвоение звания арбитра ФИДЕ FA2.

**Форма отчёта о выполнении нормы Арбитра ФИДЕ FA1**

<b>Фамилия арбитра:</b>	<b>Имя арбитра:</b>
<b>Дата рождения:</b>	<b>Место рождения:</b>
<b>Федерация:</b>	<b>Код ID: (если есть)</b>
<b>Название турнира:</b>	<b>Федерация соревнования:</b>
<b>Даты:</b>	<b>Место проведения:</b>
<b>Вид соревнования:</b>	<b>Количество игроков:</b>
<b>Количество игроков с рейтингом ФИДЕ:</b>	<b>Количество туров:</b>
<b>Количество представленных федераций:</b>	

**Конфиденциальный отчёт:** (Комментарии Главного арбитра, а если это невозможно, то Организатора) Комментарии относительно знания арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....  
 .....  
 .....

**Рекомендация:** (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Арбитра ФИДЕ.

(2) был достаточно хорош, но он/она все еще нуждается в получении большего опыта.

Имя: ..... Подпись: .....  
 .....

Статус: ..... Федерация: ..... Дата: .....

Идентификация национальной Федерацией:

Дата:

Фамилия ..... Подпись: .....

Федерация, организовавшая соревнование, несет ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Арбитра ФИДЕ и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром.

При подаче заявки на звание Арбитра ФИДЕ федерация заявителя должна приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

:

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ АРБИТРА ФИДЕ FA2**

Федерация ..... представляет заявку на звание Арбитра ФИДЕ для:  
 фамилия: ..... имя: ..... ID-код (если есть): .....  
 дата рождения: ..... место рождения: ..... федерация: .....  
 адрес:  
 .....  
 Тел: ..... Факс: ..... e-mail: .....

Кандидат обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.  
 Он /она говорит на следующих языках (предполагается достаточное знание, по крайней мере, одного официального языка ФИДЕ):  
 .....

Кандидат работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих трех соревнованиях, и нижеподписавшиеся прилагают для каждого соревнования Форму отчета о норме Арбитра ФИДЕ (FA 1), которую подписал соответствующий квалифицированный специалист .

1. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: .....(круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

2. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: .....(круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

3. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: .....(круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

4. Семинар Арбитров:..... даты: .....

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Официальное лицо федерации: ..... Дата: .....

фамилия: ..... подпись: ..... .....

, Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму FA 2.

**Форма отчёта о выполнении нормы Международного Арбитра IA1**

<b>Фамилия арбитра:</b>	<b>Имя арбитра:</b>
<b>Дата рождения:</b>	<b>Место рождения:</b>
<b>Федерация:</b>	<b>Код ID: (если есть)</b>
<b>Название турнира:</b>	<b>Федерация соревнования:</b>
<b>Даты:</b>	<b>Место проведения:</b>
<b>Вид соревнования:</b>	<b>Количество игроков:</b>
<b>Количество игроков с рейтингом ФИДЕ:</b>	<b>Количество туров:</b>
<b>Количество представленных федераций:</b>	

**Конфиденциальный отчёт:** (Комментарии Главного арбитра, а если это невозможно, то Организатора) Комментарии относительно знания Арбитром Правил игры и используемых Правил жеребьёвки, его объективности, способности справиться с любыми возникающими инцидентами, и соображения о защите игроков от нарушения и отвлечения.

.....  
 .....  
 .....

**Рекомендация:** (Удалить одно из следующих утверждений)

Характеристика арбитра

(1) соответствовал требуемому стандарту для Международного Арбитра.

(2) был достаточно хорош, но он/она все еще нуждается в получении большего опыта.

Имя: ..... Подпись: .....  
 .....

Статус: ..... Федерация: ..... Дата: .....

Идентификация национальной Федерацией:

Дата:

Фамилия ..... Подпись: .....

Федерация, организовавшая соревнование, несет ответственность за предоставление вышеуказанного сертификата каждому Арбитру, который по мнению Главного Арбитра выполнил норму Международного Арбитра и который обращается с такой просьбой до окончания турнира. Если это сертификат для Главного Арбитра, он должен быть основан на оценке ранее уполномоченного должностного лица, которое, по возможности, должно быть Международным Арбитром.

При подаче заявки на звание Международного Арбитра федерация заявителя должен приложить к этой форме Форму отчёта о турнире IT3 и копии любых апелляционных решений.

:

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ МЕЖДУНАРОДНОГО АРБИТРА IA2**

Федерация ..... представляет заявку на звание Международного Арбитра для:  
 фамилия: ..... имя: ..... ID-код (если есть): .....  
 дата рождения: ..... место рождения: ..... федерация: .....  
 адрес:

Тел: ..... Факс: ..... e-mail: .....

Кандидат обладает точным знанием Правил игры в шахматы и всех других правил ФИДЕ, которые необходимо соблюдать в шахматных соревнованиях.

Он /она говорит на следующих языках:

.....  
 Кандидат работал Главным Арбитром или Заместителем Главного Арбитра в следующих четырех соревнованиях, и нижеподписавшиеся прилагают для каждого соревнования Форму отчета о норме Международного Арбитра (IA 1), которую подписал соответствующий квалифицированный специалист .

1. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: ..... (круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

2. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: ..... (круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

3. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: ..... (круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

4. соревнование: ..... даты: .....  
 место проведения: ..... дата включения в рейтинг-лист ФИДЕ: .....  
 вид соревнования: ..... (круговой, швейцарский, схевенинген, матч и т. д.)

В своей деятельности в качестве Арбитра им/ею постоянно проявлялась абсолютная объективность.

Официальное лицо федерации: ..... Дата: .....

фамилия: ..... подпись: .....

, Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму IA 2.

## Форма отчёта о турнире

IT3

Федерация			Название турнира						
Страна и место турнира			Дата начала			Дата окончания			
Организатор турнира Контактная информация (адрес, телефон, факс, e-mail) лица, ответственного за информацию									
Количество туров			Расписание (количество туров/день)				Скорость игры		
Вид турнира			Система жеребьёвки для турнира по швейцарской системе Ручная · Ответственное лицо: Компьютерная · Использовалась программа:						
Особые замечания (исключения при жеребьёвке, перезапуск выбора,...)									
Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций	Вид	Количество	Число федераций	Игроков федерации организатора	Игроков других федераций
С рейтингом					Без рейтинга				
GM					WGM				
IM					WIM				
FM					WFM				
Главный Арбитр и контактная информация Главного Арбитра (адрес, телефон, факс, e-mail)									
1-ый Заместитель Главного Арбитра									
2-ой Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 50									
3-ий Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 100									
4-ый Заместитель Главного Арбитра, если игроков больше 150									

Организатор должен представить эту форму отчета для каждого арбитра, который выполнил норму, его/ее федерации, федерации-организатора и Секретариату ФИДЕ

<b>Сертификат на присвоение звания</b>	<b>IT1</b>
--	------------

GM                       IM                       WGM                       WIM

Фамилия: ..... Имя: ..... Пол: .....  
 ID-код: ..... Федерация: .....  
 Дата рождения: ..... Место рождения: .....

Соревнование: ..... Начало: ..... Окончание:.....  
 Главный арбитр: ..... количество игр: .....  
 количество игроков не из федерации заявителя .... количество соперников с рейтингом .....  
 количество игроков из федерации организатора ... общее число соперников со званием .....  
 количество: GM ..... IM ..... WGM ..... WIM ..... FM ..... WFM .....

**Если применяется Статья 1.43е:**

количество федераций: ... количество игроков с рейтингом не из федерации организатора: ...  
 количество игроков не из федерации организатора, имеющих звания GM, IM, WGM, WIM .....

Особые замечания: .....

Тур	Соперник	ID	Федерация	Рейтинг	Рейтинг 1.46b	Звание	Результат
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							

R(a) = .....

Rp = .....

Итого: .....

.....  
 Подпись арбитра:

Федерация, подтверждающая результат:

Фамилия официального лица федерации: .....Подпись                      Дата: .....

Примечание: Игрок без рейтинга = 1000, но см. Статью 1.46. Результаты сыгранных игр - 1, ½, 0, несыгранных +, =, - . Организатор должен предоставить этот сертификат: каждому игроку, который достиг результата для присвоения звания; федерации организатора, федерации игрока и в офис ФИДЕ.

**ЗАЯВКА НА ПРИСВОЕНИЕ ЗВАНИЯ****IT2**

Федерация ....., обращается за присвоением звания  
 Гроссмейстера (минимальный уровень 2500)  Международного мастера (2400)  
 Женского гроссмейстера (2300)  Женского международного мастера (2200)

фамилия	имя	ID ФИДЕ
дата рождения	место рождения	дата получения необходимого рейтинга
		наивысший рейтинг

Звания могут быть присуждены в зависимости от достижения требуемого рейтинга на более позднюю дату (о процедуре, которой следует придерживаться в данном случае, см. Статью 1.5 Положения о званиях). При этом сертификаты (IT 1) и таблицы для следующих норм:

**1.**  
название соревнования: ..... место: .....  
даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
количество игроков из федерации организатора:..... количество игроков не из федерации организатора: ....  
количество соперников: со званием ..... GM: ..... IM: ..... FM: ..... WGM: .....  
WIM: ..... WFM: ..... соперники с рейтингом: ..... соперники без рейтинга: .....

**2.**  
название соревнования: ..... место: .....  
даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
количество игроков из федерации организатора:..... количество игроков не из федерации организатора: ....  
количество соперников: со званием ..... GM: ..... IM: ..... FM: ..... WGM: .....  
WIM: ..... WFM: ..... соперники с рейтингом: ..... соперники без рейтинга: .....

**3.**  
название соревнования: ..... место: .....  
даты: ..... система турнира: ..... средний рейтинг соперников: .....  
требуемый результат: ..... фактический результат: .....  
количество сыгранных игр: ..... количество учитываемых игр: .....  
количество игроков из федерации организатора:..... количество игроков не из федерации организатора: ....  
количество соперников: со званием ..... GM: ..... IM: ..... FM: ..... WGM: .....  
WIM: ..... WFM: ..... соперники с рейтингом: ..... соперники без рейтинга: .....

Если имеются ещё формы, подтверждающие выполнение нормы, приложите другую форму IT 2

общее количество игр: ..... (минимум 27) особые замечания: .....

Официальное лицо федерации: ..... Дата: .....

Фамилия: ..... Подпись: .....