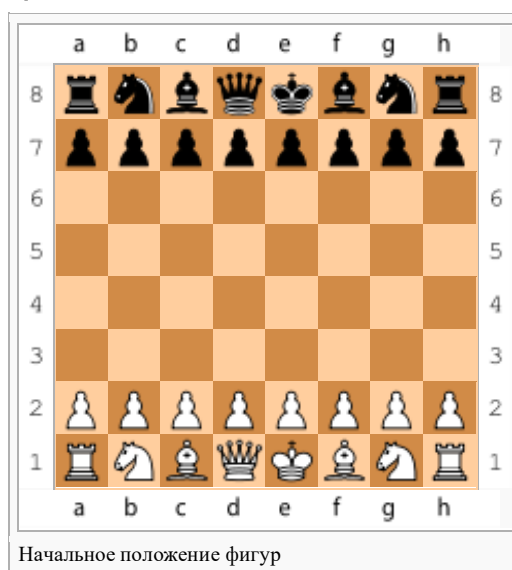


Правила

Доска и начальная позиция



Игра происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или **поля**. Размер доски — 8x8 клеток. Вертикальные ряды полей (вертикали) обозначаются [латинскими буквами](#) от а до h слева направо, горизонтальные ряды (горизонтали) — цифрами от 1 до 8 снизу вверх; каждое поле обозначается сочетанием соответствующих буквы и цифры. Поля раскрашены в тёмный и светлый цвета (и называются, соответственно, чёрными и белыми) так, что соседние по вертикали и горизонтали поля раскрашены в разные цвета. Доска располагается так, чтобы ближнее угловое поле справа от игрока было белым (для белых это поле h1, для черных — поле a8).

У игроков в начале игры имеется по одинаковому [набору фигур](#). Фигуры одного из игроков условно называются «белыми», другого — «чёрными». Белые фигуры окрашены в светлый цвет, чёрные в тёмный. Сами игроки называются «белые» и «чёрные» по цвету своих фигур.

В каждый комплект фигур входят: [король](#) (♔, ♚), [ферзь](#) (♕, ♛), две [ладьи](#) (♖, ♜), два [слона](#) (♘, ♙), два [коня](#) (♞, ♟) и восемь [пешек](#) (♟, ♜). В начальной позиции фигуры обеих сторон размещаются так, как показано на диаграмме. Белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные — седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно.

Ходы

Игра заключается в том, что игроки поочередно делают ходы. Первый ход делают белые. За исключением взятия на проходе и рокировки, описанных ниже, ход заключается в том, что игрок перемещает одну из своих фигур на другое поле по следующим правилам:

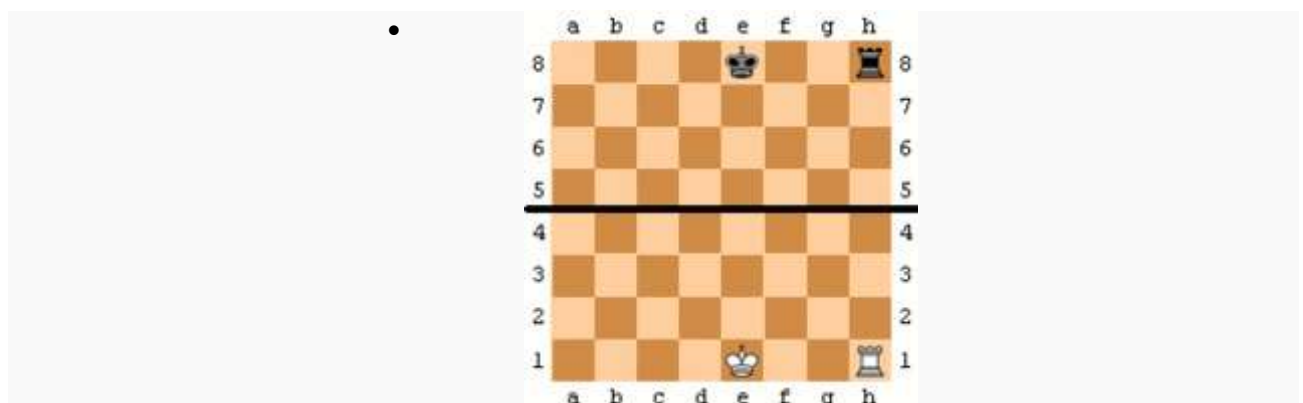
- Фигуры, кроме коня, во время хода считаются передвигающимися по прямой линии в плоскости доски, то есть «проходящими» все поля между начальным и конечным, поэтому все эти поля должны быть свободны. Если на пути фигуры находится другая фигура, то переместить фигуру на поле за ней невозможно. Исключением является ход [коня](#) (см. ниже).

- Ход на поле, занятое своей фигурой, невозможен.
- При ходе на поле, занятое чужой фигурой, она снимается с доски (*взятие*).
- Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали.
- Ферзь ходит на любое расстояние по вертикали, горизонтали или диагонали.
- Ладья ходит на любое расстояние по вертикали или горизонтали.
- Слон ходит на любое расстояние по диагонали.
- Конь ходит на поле, находящееся на расстоянии 2 по вертикали и 1 по горизонтали или 1 по вертикали и 2 по горизонтали от текущего положения. В отличие от всех остальных шахматных фигур, ход коня делается вне плоскости доски, то есть конь непосредственно перемещается («перепрыгивает») с начального поля на конечное и никакие фигуры, стоящие на других полях, ходу коня помешать не могут. В частности, конь может ходить на поле, даже если оно полностью окружено своими или чужими фигурами.
- Пешка ходит со взятием по диагонали на одно поле вперёд-вправо или вперёд-влево, а без взятия — по вертикали на одно поле вперёд. Если пешка в данной партии ещё не делала ходов, она может сделать ход без взятия на два поля вперёд. Направлением «вперёд» называется направление к восьмой горизонтали для белых или к первой для чёрных. Когда пешка ходит на последнюю горизонталь (для белых — на восьмую, для чёрных — на первую), ходящий должен заменить её на любую другую фигуру того же цвета, кроме короля (*прохождение пешки*). Превращение пешки происходит на том же ходе, на котором она перемещается на последнюю горизонталь. Таким образом, если, например, превращённая из пешки фигура угрожает королю противника, то этот король в результате хода пешкой на последнюю горизонталь немедленно оказывается под шахом.

Ходы каждой фигуры показаны на диаграммах ниже. На диаграмме знаками «X» отмечены поля, на которые может переместиться фигура с того поля, на котором она находится сейчас.

Поле называется **находящимся под ударом** фигуры противника или **битым**, если при своём ходе фигура противника могла бы взять находящуюся на этом поле фигуру (независимо от того, есть ли такая фигура на этом поле).

• Ходы шахматных фигур



Длинная и короткая рокировка



Взятие на проходе

Кроме того, есть два специальных хода:

- **Рокировка** — если король и одна из ладей того же цвета не двигались с начала игры, то король и эта ладья могут в один ход одновременно сменить положение (рокироваться). При рокировке король сдвигается на 2 клетки по направлению к ладье, а ладья ставится на поле между начальной и конечной позицией короля. Рокировка невозможна, если король или соответствующая ладья уже ходили. Рокировка временно невозможна, если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, находится под ударом одной из фигур противника, или если между рокируемыми королём и ладьёй находится какая-либо фигура. Рокировка считается ходом короля, а не ладьи. Рокировку следует начинать с перестановки короля, и только потом ладьи.
- **Взятие на проходе** — когда пешка совершает свой первый ход на две клетки, через поле, находящееся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. Бьющая пешка при этом взятии ходит на поле за ходившей пешкой (то есть так, как будто та сходила не на два, а только на одно поле, пример см. на диаграмме). Взятие на проходе допустимо только непосредственно в ответ на «длинный» ход берущейся пешки, на следующих ходах оно уже не разрешено.

Шах, мат и пат

- Король, находящийся на битом поле, называется **стоящим под шахом**. Сделать ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит **дать шах** королю (или **объявить шах**). Ходы, после которого король сделавшего ход остаётся или оказывается под шахом, запрещены.
- Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода, позволяющего устранить этот шах, этот игрок называется **получившим мат**, а его противник **поставившим мат**. Цель игры и состоит в том, чтобы поставить мат королю противника.
- Если игрок при своей очереди хода не имеет возможности сделать ни одного хода по правилам, но король игрока не находится под шахом, такая ситуация называется **пат**.

Итог игры

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей.

Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

- **[Мат](#).** Игрок, поставивший мат, выигрывает.
- **Один из игроков сдался.** Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно объявить вслух «сдаюсь» (или же остановить шахматные часы). Его противник объявляется победителем.
- **Один из игроков просрочил время.** Его противник объявляется победителем, за некоторыми исключениями, описанными в разделе [«Контроль времени»](#).
- **[Техническая победа](#)** — присуждается в официальном турнире игроку, если его противник
 - не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени (один час, если иное не определено);
 - прервал партию (начал партию, но отказался её продолжать);
 - грубо нарушил правила или не подчинился судье;
 - сделал 3 запрещённых правилами хода;
 - при игре в блиц (меньше 15 минут на всю партию) сделал запрещённый правилами ход, и противник заметил ошибку до своего ответного хода.
 - Также техническая победа может быть присуждена за несыгранную игру в том случае, если игроку в данном туре по какой-либо причине не находится соперника и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник, с которым должна была проводиться партия, выбыл из турнира, либо при нечётном количестве [игроков](#) в турнире по [швейцарской системе](#)).

[Ничья](#) фиксируется в следующих случаях:

- **[Пат](#).**
- **Ни у одной из сторон нет минимально необходимого для мата количества фигур** (например, на доске остались только короли и одна лёгкая фигура).
- **Троекратное повторение одной и той же позиции** (не обязательно в течение трёх ходов подряд), причём в понятие позиции здесь входит расположение фигур, очередность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Для фиксации ничьей игрок, заметивший троекратное повторение позиции, должен обратиться к судье.
- **[Обе стороны сделали 50 последних ходов без взятия и без хода пешкой](#).** Как и в предыдущем случае, ничья фиксируется по требованию любого из игроков. В 20 веке это правило многократно изменялось, в него добавляли различные исключения. Сейчас все исключения отменены, и правило 50 ходов действует в любых позициях^[7].
- **Игроки согласились на ничью**, то есть один из игроков при своём ходе предложил ничью, другой её принял. Для предложения ничьей достаточно сказать [«ничья»](#). Если противник делает ход, не ответив на

предложение ничьей, оно считается отвергнутым. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «[Софийские правила](#)», ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью.

- **Один из игроков просрочил время.** В некоторых случаях, описанных в разделе «[Контроль времени](#)», засчитывается ничья.
- **У игрока осталось менее двух минут, но его соперник не пытался выиграть «нормальными средствами», или такой выигрыш невозможен.** По требованию игрока, у которого осталось меньше двух минут, судья в таком случае может засчитать ничью. Подробнее об этом см. в разделе «[Контроль времени](#)».

Начисление очков

В зависимости от итога игрок получает следующее количество **очков**:

- Выигрыш — 1 очко;
- Ничья — $\frac{1}{2}$ очка (введено на [турнире в Данди в 1867 году](#));
- Проигрыш — 0 очков.

В некоторых соревнованиях очки начисляются по другим системам, например, «футбольной»: 3 за выигрыш, 1 за ничью и 0 за проигрыш.

В турнирах, где все игроки (команды) играют равное число партий, победитель определяется по количеству набранных очков в партиях или микроматчах (в случае равенства применяются различные коэффициенты).

Турнирные правила

Профессиональные требования к проведению состязаний привели к созданию турнирных правил, единых для всех игроков. Их принятие повлияло на основные правила игры (тронул—ходи, взятие на проходе и пр.).

Исправление ошибок

- Если во время игры обнаруживается, что доска расположена неправильно, ошибка должна быть исправлена вне игрового времени: доска с сохранением позиции ставится так, чтобы справа от играющего белыми находилось угловое белое поле h1.
- Если обнаруживается, что начальная расстановка фигур была ошибочной, партия должна быть переиграна с начала.
- Игрок, сделавший ошибочный (не допускаемый правилами) ход, обязан переходить, если возможно, той же фигурой. Если ошибочный ход замечен не сразу, партия должна быть переиграна с этого места.
 - Исключение: в [блиц-партии](#), если игрок сделал ошибочный ход, а противник это заметил, не сделав ответный ход, игроку засчитывается поражение. Однако, если противник сходил или взялся за любую фигуру, игра продолжается.
 - Если невозможно восстановить позицию в тот момент, когда был сделан ошибочный ход, партия переигрывается с последней известной до ошибочного хода позиции

- За первый и второй ошибочный ход игрок наказывается тем, что его противнику добавляется по 2 минуты. За третий ошибочный ход игроку засчитывается поражение.
- Если игрок, намереваясь сделать рокировку, по ошибке сначала сдвинул ладью, он должен сделать ход ладьёй. Если игрок сделал незаконную рокировку (например, через битое поле), он должен вместо неё сделать ход королём, если такой ход возможен.
- Если после начала турнирной партии обнаруживается, что соперники играют фигурами не того цвета, который должен быть согласно расписанию турнира, партия продолжается и её результат признаётся законным, никакого переигрывания не проводится.

Запрет на отказ

- Не может быть взято назад сделанное партнёру предложение о ничьей.
- Не может быть взято назад сделанное игроком заявление о сдаче (проигрыше) партии.
- Не может быть взят назад (изменён) ход, если он был сделан и от фигуры была отнята рука.

Правила «тронул — ходи» и «руку отнял — ход сделан»

- Следующие правила относятся только к *умышленному* прикосновению к фигуре *при своём ходе*.
 - Игрок, дотронувшийся до своей фигуры, обязан этим ходом пойти данной фигурой.
 - Игрок, дотронувшийся до чужой фигуры, обязан на этом ходу её взять.
 - Прикосновение к своей фигуре, не имеющей хода по правилам, или к чужой фигуре, которую на этом ходу невозможно взять, не влечёт никаких последствий.
 - Рокировка считается ходом короля. Поэтому **при рокировке надо сначала сдвинуть короля, потом ладью**. Если игрок, желая совершить рокировку, по ошибке сначала дотронулся до ладьи, он должен вместо рокировки сделать ход этой ладьёй.
 - Если игрок дотронулся до нескольких фигур, которыми можно ходить или которые можно взять, он должен ходить той или брать ту фигуру, к которой прикоснулся первой. Исключения:
 - если игрок дотронулся до своего короля и обязан им ходить, потом до своей ладьи, и рокировка в сторону этой ладьи возможна, он должен совершить эту рокировку.
 - если игрок дотронулся до своей фигуры и обязан ей ходить, потом до фигуры противника, которую можно взять этой фигурой, он должен совершить это взятие.
 - если игрок дотронулся до фигуры противника и обязан её взять, потом до своей фигуры, которой можно взять эту фигуру противника, он должен совершить это взятие.
 - если игрок, в силу описанного выше, обязан совершить определённый ход, последующие прикосновения к фигурам на этом ходу не влекут никаких последствий.
 - Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера. (Правило ФИДЕ 4.3)
 - Если игрок хочет поправить неаккуратно стоящую фигуру, он должен сказать «Поправляю» ([англ.](#) *I adjust*, [фр.](#) *J'adoube*) и только после этого поправить фигуру. В таком случае прикосновение к фигуре не влечёт никаких последствий. Известен случай, когда во время межзонального турнира

1967 года югославский гроссмейстер [Милан Матулович](#), сделав проигрышный ход, сказал «J'adoube» и вернул ход назад. Его соперник, [Иштван Билек](#), обратился к судье, но тот оставил инцидент без последствий. После этого случая Матулович получил прозвище «Жадубович».

- Случайное касание фигуры, например, если игрок задел фигуру рукой, делая другой ход, не влечёт никаких последствий.
- Прикосновение к фигурам при чужом ходе запрещено.
- Когда игрок отнял руку от фигуры, ход не может быть взят назад. До того, как рука отнята, игрок может вернуть фигуру на исходное поле и, если захочет, сделать ей какой-либо другой ход. Это правило известно как «отнял руку — ход сделан». Исключения и особенности:
 - Рокировка не может быть взята назад с того момента, когда игрок отнял руку от короля.
 - Проведение пешки: после того как игрок отнял руку от пешки, он не может ей переходить. Выбор фигуры не может быть изменён с того момента, когда фигура коснулась поля превращения.
- Ход считается завершённым, когда выполнены все следующие условия:
 - Игрок отпустил руку от фигуры, которой сделал ход.
 - В случае взятия — игрок снял с доски фигуру, которую он взял.
 - В случае рокировки — игрок переставил короля и ладью и отпустил руку от ладьи.
 - В случае проведения пешки — игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения.

Только после этого *той же рукой* переключаются [шахматные часы](#).

Контроль времени



С [XIX века](#) используется [контроль времени](#). Первоначально он осуществлялся с помощью песочных часов, позднее, в конце XIX века Вильсон сконструировал механические [шахматные часы](#) ([1883 год](#)). В игре появились понятия [цейтнот](#), проигрыш по времени, либо ничья в лучшей игровой ситуации, но с худшим временем, [блиц](#). В наши дни все чаще используются электронные [шахматные часы](#).

Все официальные партии должны использовать [контроль времени](#). Для этого используются специальные [шахматные часы](#). Игрок, сделавший ход, нажимает на часах кнопку, останавливающую его часы и запускающую часы противника.

В определённый правилами турнира момент начала партии судья запускает часы игрока, играющего белыми фигурами, независимо от того, пришёл он или опаздывает. Кроме того, правила турнира могут определять дополнительный штраф для опоздавшего игрока. Обычной практикой является удвоение времени опоздания; если игрок не начал партию в течение половины основного лимита времени, ему засчитывается [техническое поражение](#) за неявку.

Время игрока считается истекшим, если флажок на его часах упал и этот факт заметил судья, или заметил один из игроков и обратил внимание судьи. При этом игроку, у которого упал флажок, засчитывается поражение, кроме следующих случаев:

- Если на доске стоит мат, поставивший его победил, независимо от того, чей флажок упал.
- Если на доске пат или ничья в соответствии с правилом троекратного повторения позиции или правилом 50 ходов, засчитывается ничья.
- Если партия не была закончена, но обнаружилось, что флажки упали у обоих игроков (такое может произойти при игре с механическими часами, если противник игрока, первым просрочившего время, не заметил падения флажка соперника и не остановил часы, а доиграл до падения собственного флажка), независимо от того, у кого первого истекло время, засчитывается ничья.
- Если тот из игроков, у которого флажок не упал, не может поставить мат в принципе, даже при самой худшей игре противника, засчитывается ничья.
- Если лимит времени не более 60 минут на всю партию, судья не имеет права обращать внимание на упавший флажок. Победа или ничья по упавшему флажку засчитывается только по требованию игроков.

Ничья в цейтноте

Если у игрока осталось менее 2 минут времени до конца партии, и он считает, «что партнер не пытается выиграть партию нормальными средствами, или что невозможно выиграть нормальными средствами», игрок может остановить часы и обратиться к судье с требованием объявления ничьей. Судья вправе:

- согласиться с мнением игрока и объявить ничью немедленно
 - отложить решение. При этом противнику могут быть добавлены 2 минуты, судья по возможности лично наблюдает за игрой и выносит решение до или после падения флажка. Если судья согласен с мнением игрока, он обязан объявить ничью.
 - сразу отклонить требование, в этом случае противнику добавляется 2 минуты времени
- (Правила ФИДЕ, статья 10)

Эти правила, однако, не применяются в блицах (менее 15 минут на всю игру).

Технические правила обращения с игровыми часами

Кнопку игровых часов следует нажимать той же рукой, которой делается ход. Без этого трудно однозначно определить, что произошло раньше — ход или переключение часов.

- При чужом ходе игроку запрещается касаться кнопки часов или «зависать» пальцем над кнопкой.
- Игрок, которому необходимо вмешательство судьи (например, регистрация ничьей из-за троекратного повторения позиции), вправе остановить часы (механические часы останавливаются путём приведения обеих кнопок в «полунажатое» состояние, которое обычно делается одной рукой, электронные — нажатием специальной кнопки). Если судья сочтёт, что претензия игрока явно необоснованна, он может оштрафовать игрока, уменьшив его время или добавив время его противнику.

Откладывание партии

Правила турнира могут предусматривать начало партии в один день, и продолжение (доигрывание) в один из последующих. В этом случае определяется время завершения игры в игровой день, и по достижении этого времени игрок, чья очередь ходить, должен отложить партию, которая затем доигрывается в определённый турнирными правилами день. Партия откладывается следующим образом: игрок, чья очередь ходить в момент откладывания партии, обдумывает очередной ход при включённых часах, после чего, вместо того, чтобы сделать ход на доске, записывает его на специальном бланке и передаёт судье в запечатанном конверте; никто, кроме этого игрока, не должен знать, какой ход сделан. После этого судья останавливает часы, записывая их показания.

Перед началом доигрывания восстанавливается позиция на момент откладывания, воспроизводятся



показания игровых часов, после чего судья вскрывает конверт, делает на доске записанный ход и запускает часы второго игрока.

В последнее время, в связи с развитием шахматных компьютерных программ, большинство турниров отказалось от возможности отложить партию, введя более короткий контроль времени.

Запись партии

В официальных партиях с обычным (не укороченным) контролем времени игроки, как правило, обязаны вести запись партии непосредственно по ходу игры. Запись производится на специальном бланке, куда игрок вписывает ходы, свои и противника. Запись производится в алгебраической нотации.

См. также: [Шахматная нотация](#)

Правила ведения записи:

- Игроку запрещается записывать ходы заранее;
- Игрок может записать ход противника перед тем, как отвечать на него, но вправе сделать это позже;
- Игрок обязан записать в бланк свой предыдущий ход до того, как сделает следующий ход на доске;
- Игроки обязаны записывать в бланки предложения ничьей, а также результат партии по её завершении;
- Бланки с результатом партии по её окончании подписываются игроками и сдаются арбитру.

В [цейтноте](#) (когда у игрока остаётся менее 5 минут времени до очередного контроля, и нет добавляемого к каждому ходу дополнительного времени) правила разрешают не вести запись до падения флага. Если в цейтноте оказываются оба игрока, то арбитр или помощник должны по

возможности наблюдать за ходом партии и вести запись. В таком случае игрок обязан восстановить запись (если необходимо — пользуясь записями партнёра, арбитра или его помощника) сразу после падения флажка, и только потом может делать следующий ход.

В игре с укороченным контролем времени ([быстрые шахматы](#) или блиц) требование ведения записи не предъявляется.

Устаревшие и ныне не применяющиеся правила

До сих пор среди любителей иногда встречаются попытки следовать старым, давно отменённым либо никогда не применявшимся в официальной практике правилам. Вот некоторые из имевших ранее хождение в любительской среде, но сейчас совершенно не применяемых правил^[8]:

- Если король достиг последней горизонтали, то на исходном поле соответствующей вертикали ставится новая пешка того же цвета. Правило совершенно не соотносится с современными.
- Если король хотя бы раз был под шахом, рокировка для него становится невозможной. Это «правило», иногда применяющееся в дилетантских соревнованиях, побуждает игрока потратить ход в дебюте, ставя противнику вроде бы бессмысленный шах — чтобы помешать ему рокироваться в дальнейшем.
- Требование произносить вслух «Шах!», «Мат!», «Пат!», «Гардэ!» (последнее — при нападении на ферзя). В настоящее время требования устно обозначать появление той или иной позиции не предъявляется. Попытка сделать ход вопреки шаху или мату рассматривается как ошибка и исправляется.
- Если у фигуры, которую тронул игрок, нет хода по правилам, или если тронутую чужую фигуру или пешку нельзя побить, игрок должен сделать «штрафной ход» королём. Согласно современным правилам, прикосновение к своей фигуре, не имеющей хода, или чужой, которую нельзя взять, не влечёт никаких последствий.