
Правила игры в шахматы ФИДЕ

вступают в действие с 01.07.2017 г.



GENS UNA SUMUS

Владимир Фомин

**Правила игры в шахматы ФИДЕ.
Вступают в действие с 01.07.2017 г.**

«Издательские решения»

Фомин В. В.

Правила игры в шахматы ФИДЕ. Вступают в действие
с 01.07.2017 г. / В. В. Фомин — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-933053-6

На Президентском совете ФИДЕ (24—27 марта 2017, Афины) была утверждена окончательная редакция правил игры в шахматы ФИДЕ, вступающих в силу с 01.07.2017 года. Правила игры в шахматы ФИДЕ относятся к игре за шахматной доской.

ISBN 978-5-44-933053-6

© Фомин В. В.
© Издательские решения

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	6
ПРЕДИСЛОВИЕ	7
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ	8
Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ	8
Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ	9
Фигуры Стаунтона	10
Статья 3: ХОДЫ ФИГУР	11
3.8.1. пойти на любое соседнее поле	13
3.8.2.2. Рокировка временно невозможна	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Правила игры в шахматы ФИДЕ Вступают в действие с 01.07.2017 г.

Редактор Владимир Викторович Фомин

Переводчик Владимир Викторович Фомин

© Владимир Викторович Фомин, перевод, 2018

ISBN 978-5-4493-3053-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



ВВЕДЕНИЕ

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

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

Подлинной версией Правил игры в шахматы является английский текст, одобренный 87-м Конгрессом ФИДЕ в Баку (Азербайджан) и Президентским Советом ФИДЕ 2017 года в Афинах (Греция) и вступающий в силу с 1 июля 2017г.

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

ПРЕДИСЛОВИЕ

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

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

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

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

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

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Статья 1: СУЩНОСТЬ И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

– Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочерёдно 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).

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

– Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.

1.4.1. Считается, что игрок, который достиг этой цели, «поставил мат» королю соперника и выиграл партию. Не разрешается оставлять своего короля под ударом, ставить его под удар, а также «брать» короля соперника.

1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию.

– Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2).













Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

– 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.

– В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета («белые» фигуры), а другой 16 фигур тёмного цвета («чёрные» фигуры).

Эти фигуры следующие:

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

Фигуры Стаунтона



P Q K B N R

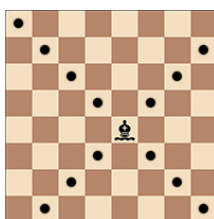
– Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:



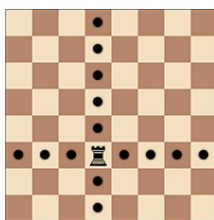
– Восемь вертикальных колонок квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к смежному краю, называется «диагональю».

Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

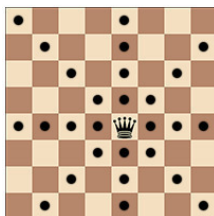
- Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.
- Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.
- Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 – 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.
- 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.
- Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит.



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

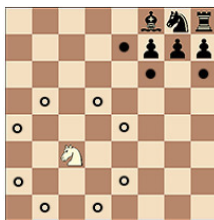


3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.



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

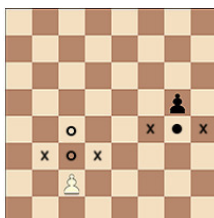
3.6. Конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали.



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

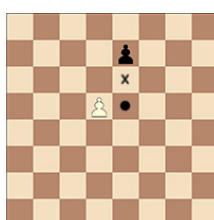
3.7.2. при своем первоначальном ходе пешка может пойти так, как описано в Статье 3.7.1, или же она может быть продвинута на два поля по той же самой вертикали, при условии, что оба эти поля не заняты; или

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



3.7.4.1. Пешка, занимающая поле на той же горизонтали и на соседней вертикали с пешкой соперника, которая только что продвинулась на два поля в один ход от своей первоначальной позиции, может взять эту продвинутую пешку соперника, как если бы последний её ход был только на одно поле.

3.7.4.2. Это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием «на проходе».



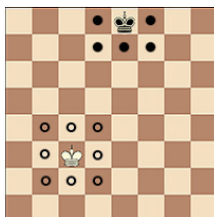
3.7.5.1. Когда игрок при своём ходе продвигает пешку на самую дальнюю от исходного положения горизонталь, он должен заменить эту пешку, и это является частью того же хода, на нового ферзя, ладью, слона или коня того же цвета на предназначенном для пешки поле. Это поле называется полем «превращения».

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

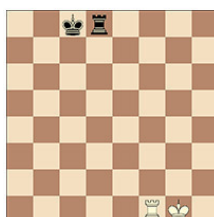
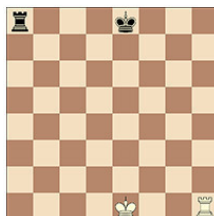
3.7.5.3. Такая замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу же.

3.8. Существует два различных способа делать ход королем:

3.8.1. пойти на любое соседнее поле

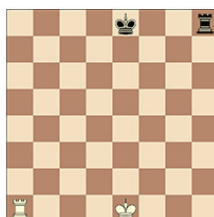


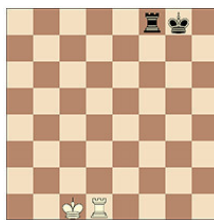
3.8.2. сделать «рокировку». Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по первой от игрока горизонтали, считающееся за один ход короля, выполняется следующим образом: король перемещается со своего начального поля на два поля по направлению к ладье, стоящей на начальном поле, затем эта ладья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



До рокировки белых на королевский фланг После рокировки белых на королевский фланг

До рокировки черных на ферзевый фланг После рокировки черных на ферзевый фланг.





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

3.8.2.1. Право на рокировку теряется:

3.8.2.1.1. если король уже делал ход, или

3.8.2.1.2. с той ладьей, которая уже делала ход.

3.8.2.2. Рокировка временно невозможна

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

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.