

## **ПРАВИЛА ИГРЫ**

### **Статья 1: ХАРАКТЕР И ЦЕЛИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ**

1.1. Шахматная партия играется между двумя партнерами, которые поочередно перемещают фигуры на квадратной доске, названной "шахматной". Тот, кто имеет белые фигуры, начинает партию. Игрок получает право хода, когда его партнер сделал ход.

1.2. Цель каждого игрока - атаковать короля партнера таким образом, чтобы партнер не имел никаких возможных ходов, которые позволяют избежать "взятия" короля на следующем ходу. Об игроке, который достиг этой цели, говорят, что он поставил мат королю партнера и выиграл партию. Партнер, королю которого был поставлен мат, проиграл партию.

1.3. Если позиция такова, что никто из партнеров не может поставить мат, партия заканчивается вничью.

### **Статья 2: НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ**

2.1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8x8), поочередно светлых ("белые" поля) и темных ("черные" поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.

2.2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур ("белые"); другой - 16 темных фигур ("черные").

Эти фигуры, обычно обозначаемые соответствующими символами, следующие:

Белый король

Белый ферзь

Две белые ладьи

Два белых слона

Два белых коня

Восемь белых пешек

Черный король

Черный ферзь

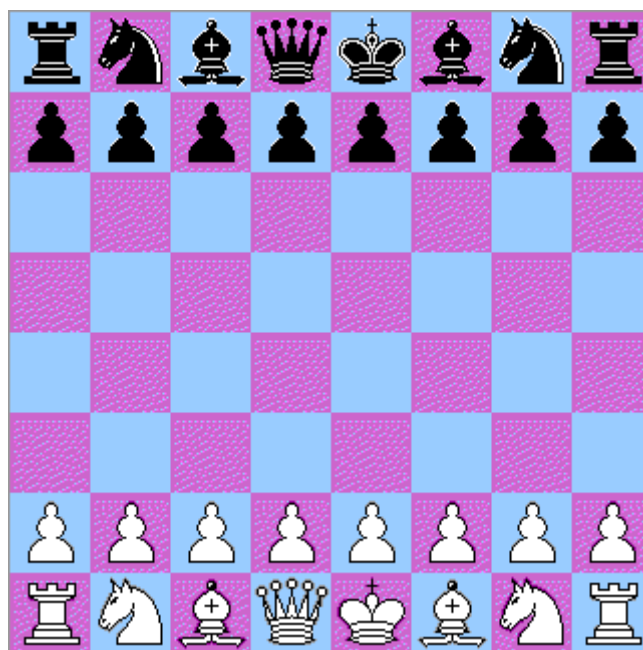
Две черные ладьи

Два черных слона

Два черных коня

Восемь черных пешек

2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:

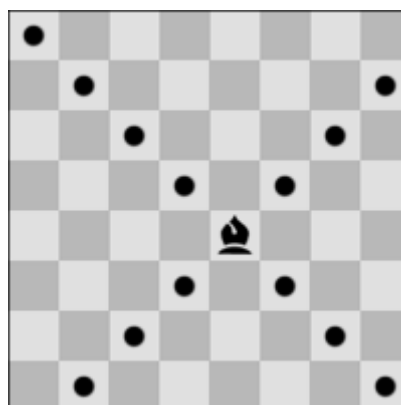


2.4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются "вертикалями". Восемь горизонтальных рядов квадратов называются "горизонталями". Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются "диагоналями".

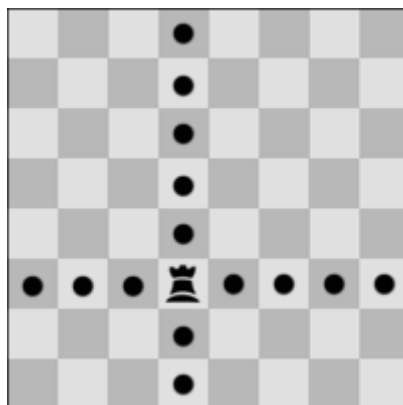
### Статья 3: ХОДЫ ФИГУР

3.1. Ни одна из фигур не может быть перемещена на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура переходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле, согласно *Статьям 3.2 - 3.8*:

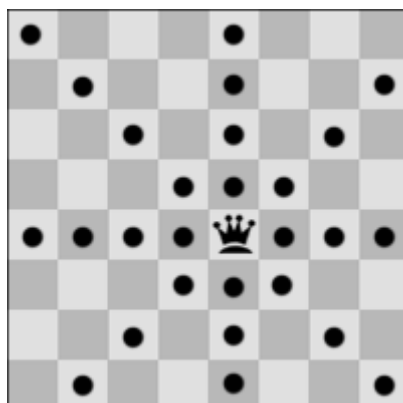
3.2. (а) Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит.



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



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



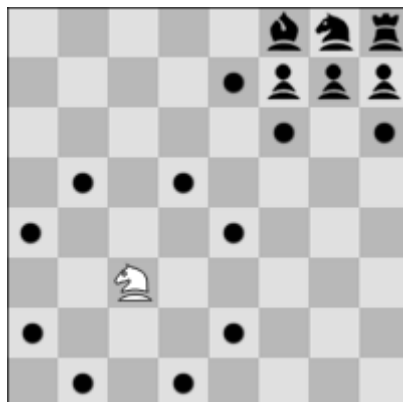
3.5. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.

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

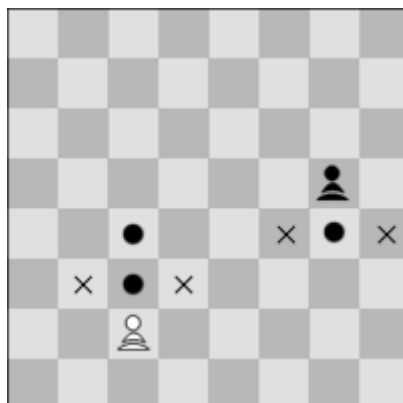
3.7.(a) Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или

(b) с исходной позиции пешка может продвинуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты, или

(c) пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру.



(d) Пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул ее с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний ее ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием "на проходе".

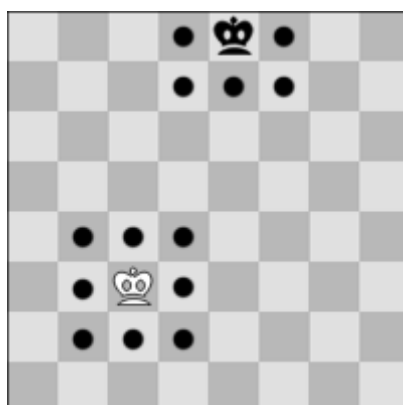


(e) Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня "своего" цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется "превращением", и действие новой фигуры начинается сразу.



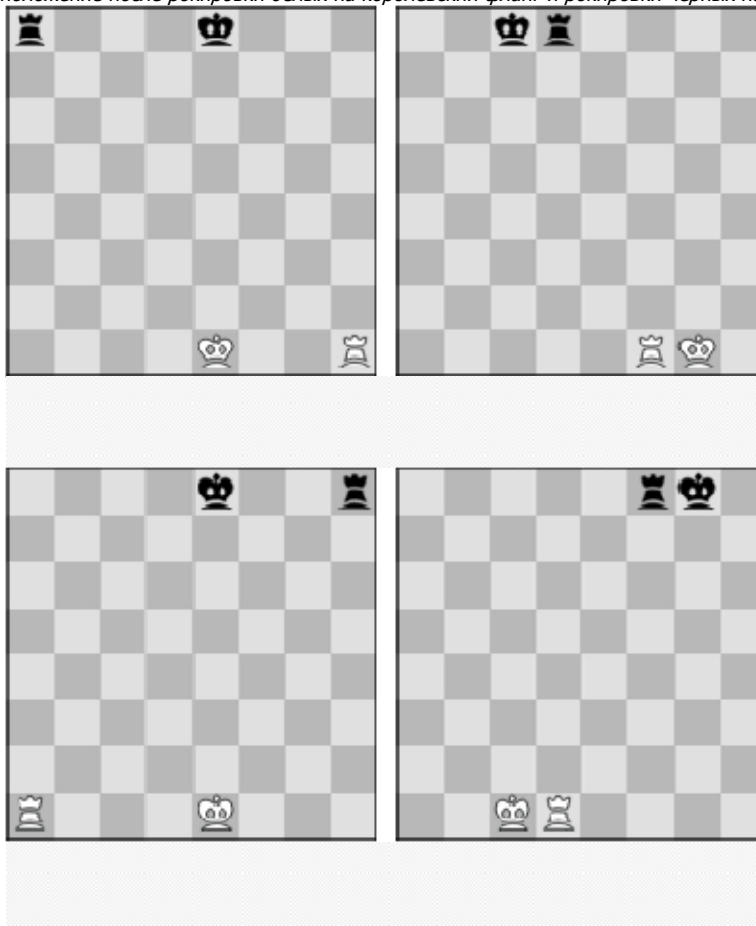
3.8. (a) Король может перемещаться двумя различными путями:

(i) ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера. Считается, что фигуры партнера атакуют поле, даже в том случае, когда они не могут ходить.



(ii) "рокируясь". Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считается одним ходом короля и выполняется следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на последнее поле, которое только что король пересек.

*Слева вверху - положение перед рокировкой белых на королевский фланг и рокировкой черных на ферзевый фланг.  
Справа вверху - положение после рокировки белых на королевский фланг и рокировки черных на ферзевый фланг*



*Слева внизу - положение перед рокировкой белых на ферзевый фланг и рокировкой черных на королевский фланг.  
Справа внизу - положение после рокировки белых на ферзевый фланг и рокировки черных на королевский фланг*

(1) Рокировка становится невозможной:

- a] если король уже ходил, или
- b] с ладьей, если она уже ходила.

(2) Рокировка временно невозможна:

- a] если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;
- b] если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-то фигура, мешающая рокировке.

(b) Считается, что король находится "под шахом", если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если такие фигуры сами не могут перемещаться. Объявление шаха не обязательно.

3.9. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

#### **Статья 4: ВЫПОЛНЕНИЕ ХОДОВ**

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. При своем ходе игрок может поправить одну или более фигур на их полях, при условии, что он сначала заявит о своем намерении (например, сказав "поправляю").

4.3. В других случаях, кроме приведенных в *Статье 4.2*, если игрок при своем ходе намеренно касается на шахматной доске

(a) одной или более своих фигур, он должен или сделать ход первой тронутой фигурой, если такой ход возможен, или

(b) одной или более фигур партнера, он должен первой взять первую тронутую фигуру партнера, взятие которой возможно.

(c) одной фигуры каждого цвета, он должен взять фигуру партнера своей фигурой или, если это невозможно, или взять первую тронутую фигуру партнера другой своей фигурой. Если нельзя установить, какая фигура была тронута первой, считается, что это фигура игрока, за которым очередь хода, а не его партнера.

4.4. (a) Если игрок намеренно касается своего короля и ладьи он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен.

(b) Если игрок намеренно касается ладьи, а затем короля, рокировка не разрешается, и к ситуации должна быть применена *Статья 4.3(a)*.

(c) Если игрок, намеревающийся рокировать, касается короля или короля и ладьи одновременно, но рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать ход королем, включая рокировку в другую сторону, при условии, что она возможна. Если король не имеет ходов, игрок может сделать любой возможный ход.

4.5 Если ни одна из тронутых фигур не может пойти или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход.

4.6. Игрок теряет право заявлять о нарушении партнером *Статей 4.3* или *4.4*, как только он намеренно коснется фигуры.

4.7. Когда фигура отпущена на поле как возможный ход или часть возможного хода, она не может затем пойти на другое поле. Ход считается сделанным, когда все требования *Статьи 3* полностью выполнены.

#### **Статья 5: ЗАКОНЧЕННАЯ ПАРТИЯ**

5.1. (a) Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера. Это немедленно заканчивает игру, если матовая позиция была достигнута возможным ходом.

(b) Партия выигрывается игроком, партнер которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру.

5.2. (а) Партия считается закончившейся вничью, если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась "патом". Это немедленно заканчивает игру, если патовая позиция была достигнута возможным ходом

(b) Партия считается закончившейся вничью, если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась "мертвой" позицией. Это немедленно заканчивает игру, если эта позиция была достигнута возможным ходом;

(с) Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. Это немедленно заканчивает партию (см. *Статью 9.1*)

(d) Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды (см. *Статью 9.2*)

(е) Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур (см. *Статью 9.3*).

1

---

<sup>1</sup> За информацию спасибо [www.totalchess.spb.ru](http://www.totalchess.spb.ru)