

Техническая комиссия ФИДЕ



**Стандарты
шахматного оборудования и
игровых площадок,
предназначенных для проведения турниров ФИДЕ.**

Положение о тай-брейках

**Стандарты шахматного оборудования и игровых площадок,
предназначенных для проведения турниров ФИДЕ.
Положения о тай-брейках**

Подготовлено Технической комиссией ФИДЕ 2014 и 2015

Утверждено Генеральной ассамблеей ФИДЕ 2014 и Президентским советом ФИДЕ 2015

Содержание:

Введение

1. Шахматное оборудование
2. Шахматные фигуры
3. Шахматные доски
4. Шахматные столы
5. Шахматные часы
6. Электронные бланки
7. Турнирные залы для Чемпионатов Мира и Континентальных чемпионатов и олимпиад ФИДЕ
8. Трансляция
9. Проверка часов и оборудования
10. Требования к работе с шахматистами с ограниченными возможностями
11. Режим игры – контроль времени
12. Положения о тай-брейках.

Введение

В данном документе определены общие стандарты для шахматного оборудования и условий игры, скорость игры и положения о тай-брейках, которые подлежат использованию при проведении соревнований ФИДЕ.

1. Шахматное оборудование

Шахматное оборудование, предлагаемое организаторами (хозяевами) чемпионатов ФИДЕ или континентальных чемпионатов, олимпиады и других зарегистрированных турниров ФИДЕ, должно соответствовать указанным ниже стандартам и должно быть одобрено Главным организатором и Главным арбитром.

1.1. Для шахматных фигур, досок и часов, используемых на соревнованиях мирового или континентального высшего уровня, рекомендуется одобрение со стороны игроков-участников. Их одобрение должно быть получено для другого оборудования: стола, стульев и т.д.

Если одна из сторон не согласна, решение по оборудованию, которое будет применяться, должен принимать Главный организатор или Главный арбитр соревнования с учетом стандартов на размеры и форму, как указано далее.

1.2 Настоятельно рекомендуется, чтобы оборудование, используемое во время соревнования, было одинаковым для всех участников и для всех партий.

2. Шахматные фигуры

2.1 Материал

Следует использовать шахматные фигуры, изготовленные из дерева, пластмассы или имитации данных материалов.

2.2 Высота, вес, пропорции

Размер фигур следует выбирать пропорционально их высоте и форме; также могут учитываться другие элементы, такие как устойчивость, соображения эстетического порядка и т.д. Вес фигур следует выбирать таким образом, чтобы их было удобно передвигать, и они были устойчивыми.

Рекомендуется следующая высота фигур: король – 9,5 см, ферзь – 8,5 см, слон – 7 см, конь – 6 см, ладья – 5,5 см и пешка – 5 см.

Следует использовать фигуры с диаметром основания 40-50% от ее высоты.

Данные размеры могут отличаться от приведенных выше рекомендаций в пределах 10%, но порядок (например, король выше, чем ферзь) должен быть обязательно сохранен.

2.3 Форма, стиль фигур

На соревнованиях ФИДЕ рекомендуется использовать фигуры в стиле «Стаунтон». Следует использовать фигуры такой формы, чтобы их можно было легко отличить друг от друга. В частности, нужно, чтобы верхняя часть короля явно отличалась от верхней части ферзя. В верхней части слона может быть паз, или она может быть особого цвета, чем будет явно отличаться от верхней части пешки.

Примеры шахматных фигур:



Оригинальные шахматные фигуры Стаунтон, слева направо:
пешка, ладья, конь, слон, ферзь и король

Современный комплект в стиле Стаунтон, выполнен из дерева



Международный комплект шахмат, одобренный ФИДЕ для Турнира претендентов 2013 в Лондоне



2.4 Цвет фигур

Для «Черных» фигур следует использовать коричневый или черный цвет, или любые другие темные оттенки этих цветов. «Белые» фигуры могут быть белыми или кремовыми, или других светлых цветов. В этих целях можно также использовать естественный цвет дерева (орех, клен и т.д.). Фигуры не должны блестеть и должны быть приятны для глаз.



3. Шахматные доски

3.1. Материал и цвет

Для мировых и континентальных соревнований высшего уровня следует использовать деревянные доски. Для других зарегистрированных турниров ФИДЕ рекомендуются доски из дерева, пластмассы или картона. В любом случае, следует использовать жесткие доски. Доска может также быть из камня или мрамора с соответствующими светлыми и темными цветами, при условии, что Организатор и Главный арбитр считают это приемлемым. Также для досок можно использовать натуральную древесину, обеспечивающую достаточную контрастность, например, береза, клен или ясень в сравнении с орехом, тиком, буком и т.д., которая должна иметь матовую или нейтральную отделку и не должна блестеть.

В дополнение к натуральным цветам для шахматных полей также можно использовать сочетание цветов, таких как коричневый, зеленый или очень светлый рыжевато-коричневый и белый, кремовый, не совсем белый цвет слоновой кости, светло-желтый и т.д.

3.2. Размер клетки и доски

Следует использовать доски с размером клетки, который составляет 5- 6 см. Со ссылкой на пункт 2.2 следует, чтобы сторона клетки составляла, как минимум, два диаметра основания пешки (это обозначает четыре пешки на одном поле). Удобный стол соответствующей высоты может быть оборудован встроенной доской. Если стол и доска не соединены друг с другом, последняя должна быть закреплена, что исключит ее движение во время игры.

4. Шахматные столы

Для всех официальных турниров ФИДЕ длина стола составляет 110 см (с допуском 15%). Ширина составляет 85 см (для каждого игрока, как минимум, 15 см). Высота стола составляет 74 см.

Для детских соревнований возможно специальное смягчение требований.

*Стулья должны быть удобными для игроков.

**Необходимо исключить любой шум при передвижении стульев.

5. Шахматные часы

Для мировых или континентальных чемпионатов ФИДЕ и олимпиад должны использоваться электронные часы. Для других зарегистрированных турниров ФИДЕ организаторам рекомендуется также использовать механические часы.

Если используются механические часы, следует, чтобы они были оснащены устройством («флажком»), точно сигнализирующим, когда часовая стрелка показывает полный час. Флажок должен быть расположен таким образом, чтобы его падение было четко видно, что помогает арбитрам и игрокам контролировать время. Часы не должны отражать свет, так как это может затруднять видимость. Следует, чтобы звук хода часов был как можно тише, чтобы не беспокоить игроков во время игры.

В течение турнира следует использовать часы одного и того же типа.

5.1. Требования к электронным часам

(а) часы должны работать в точном соответствии с Правилами шахмат ФИДЕ.

- (b) дисплей должен всегда показывать время, имеющееся у игрока для завершения следующего хода.
- (c) информация на дисплее должна быть разборчиво видна с расстояния, как минимум, 3 метра.
- (d) с расстояния, как минимум, 10 метров игрок должен четко видеть индикацию того, чьи часы идут.
- (e) в случае если контроль времени пройден, знак на дисплее должен четко указывать, какой игрок первым прошел контроль времени.
- (f) для часов, работающих от батареи, необходима индикация низкого заряда батареи.
- (g) в случае индикации низкого заряда батареи часы должны продолжать бесперебойно идти, как минимум, в течение 10 часов.
- (h) специальное внимание следует уделить правильному оповещению о прохождении контроля времени.
- (i) в случае с режимами с накоплением или задержкой времени не следует, чтобы часы добавляли какое-либо дополнительное время, если игрок прошел последний контроль времени.
- (j) в случае использования временных штрафных санкций арбитр должен иметь возможность выполнить корректировку времени и счетчика ходов в течение 60 секунд.
- (k) необходимо исключить возможность стереть или изменить данные на дисплее простой операцией.
- (l) к часам должна быть приложена краткая инструкция по эксплуатации для часов.
- (m) электронные шахматные часы, используемые для мероприятий ФИДЕ, должны быть одобрены Технической комиссией ФИДЕ.

5.2. Электронные шахматные часы, одобренные ФИДЕ

- (a) DGT XL (2007)
- (b) DGT 2010 (2010)
- (c) Silver Timer (2007)
- (d) "Sistemco" (2009)
- (e) DGT 3000 (2014)

6. Электронные бланки

6.1. Общие замечания

- (a) Электронный бланк представляет собой замену для используемых в настоящее время бумажных версий во время турниров и матчей. Таким образом, облегчается восстановление партий для публикации в тех ситуациях, когда не используются другие средства регистрации ходов.
- (b) Электронный бланк является устройством, на котором игрок может записывать свои ходы и ходы своего соперника во время партии с электронной регистрацией сыгранной партии.
- (c) Основные правила для такого электронного бланка (устройства):
 - (1) устройство предназначено для записи шахматных партий (не универсальный компьютер).
 - (2) Устройство полностью соответствует правилам ФИДЕ.
 - (3) Запись партии соответствует Правилам шахмат ФИДЕ, принимая во внимание тот факт, что разрешается использование изображений фигурок.
 - (4) Устройство может быть привязано к владельцу или игроку посредством определенной уникальной идентификации устройства.

- (5) Устройство регистрирует действия игрока в режиме игры с тем, чтобы исключить или обнаружить нарушение правил игры.
- (6) Предусматривается, что как игроки, так и организаторы турниров приобретут и будут использовать свои собственные устройства.
- (7) Следует использовать устройство размером примерно А5-А6 (размер бумаги).

6.2. Режим игры

Это режим, в котором игрок записывает свою партию. Переключение из любого другого режима в режим игры может быть выполнено самим игроком, когда партия завершена, или турнирной организаторами или арбитром.

Следующие правила применяются для электронного бланка в режиме игры:

- (a) во время партии невозможно переключиться на любой другой режим.
- (b) Запись партии четко видна для арбитра, ограничением является то, что не все ходы должны быть видны.
- (c) Состояние устройства, находящегося в режиме игры, четко видно для всех.
- (d) Не разрешается выходить из режима игры случайно или намеренно, не уведомив игрока, его соперника или арбитра. Это также четко видно всем сторонам.
- (e) Если у батареи низкий уровень заряда, об этом должен быть подан сигнал. Когда такой сигнал подан, батарея должна продержаться, как минимум, 8 часов, чтобы обеспечить возможность записать полную партию.
- (f) Как минимум, 7 ходов должны быть видны в перечне ходов.
- (g) Графический ввод через шахматную доску при помощи фигурок разрешается.
- (h) Разрешается прокручивать перечень ходов, а также корректировать неправильно введенные ходы.
- (i) Партия заканчивается, когда результат записан, и оба игрока подписали бланк. Подпись арбитра не является обязательной.
- (j) Игроки обязаны предоставить текст своей партии Организатору в соответствии со Статьей 8.3 Правил шахмат.
- (k) При вводе ходов:
 - (1) разрешается вводить неразрешенный ход;
 - (2) Разрешается вводить показания часов, предложения ничьей и другие аббревиатуры в соответствии с Правилами шахмат. Ввод показаний часов должен быть возможен с использованием изображений фигурок;
 - (3) Разрешается вводить только ходы белых или черных во время цейтнота;
 - (4) Разрешается вводить тире вместо хода во время цейтнота;
 - (5) Устройство не разрешено корректировать или сигнализировать о неразрешенном ходе автоматически;
 - (6) Если пропущен пат или мат, или игроком сделан неразрешенный ход, устройство должно иметь возможность записывать следующие ходы.
 - (7) должен быть автоматический счетчик ходов.
- (l) Устройство должно иметь возможность начать запись повторно.

6.3. Режим арбитра

Режим арбитра является необязательным режимом для устройства. Данный режим создан для того, чтобы предоставить арбитру несколько дополнительных возможностей для использования в работе.

Если имеется режим арбитра, то применяются следующие правила:

- (a) Только арбитру (или представителю турнирной организационной структуры) разрешается входить в этот режим во время партии.
- (b) В этом режиме можно проводить проверки на соответствие правилам ходов, сыгранных в партии:
 - (1) трехкратное повторение позиции (пятикратное повторение)
 - (2) правило 50 ходов (правило 75 ходов)
 - (3) определение пата или шаха и мата.
- (c) Арбитр может вернуть ходы, если обнаружен неразрешенный ход.

6.4. Режим владельца

Режим владельца является необязательным режимом в данном устройстве. Это режим, в котором производитель может добавить несколько возможностей для шахмат с целью создания продукта, привлекательного для его клиентов.

Если имеется режим владельца, то применяются следующие правила:

- (a) Идентификация владельца должна быть возможна в режиме владельца.
- (b) Использование этого режима возможно только тогда, когда не проводится партия. В противном случае он полностью заблокирован.
- (c) Шахматные программы не разрешены, так как это не компьютер для игры в шахматы.
- (d) Не разрешаются никакие виды действий, кроме тех, которые связаны с шахматами.
- (e) Каждый может легко увидеть, что устройство находится в режиме владельца.

7. Турнирные залы для чемпионатов мира и континентальных чемпионатов и олимпиад ФИДЕ

7.1. Проверка и подготовка игрового зала

- (a) Главному организатору и Главному арбитру следует внимательно и несколько раз проверить все зоны, к которым у игроков имеется доступ во время игры.
- (b) Должно быть подготовлено место для зрителей. Следует соблюдать расстояние между шахматными досками и зрителями не менее одного метра, а для турниров высшего уровня – 1,5 метров.
- (c) Следует обеспечить освещение по стандарту, аналогичному тому, который используется для экзаменов, равное около 750 люкс. Освещение не должно отбрасывать тени или быть причиной возникновения лучей света, отражаемых от фигур. Необходимо обратить внимание на прямой солнечный свет, особенно если он меняется в процессе игры.

На турнирах высшего уровня организаторам следует иметь возможность (устройство) регулировать свет в зале – качество освещения, охватывающего более обширную площадь, для такого же уровня потока требуется большее количество люмен.

- (d) настоятельно рекомендуется, чтобы в зале было ковровое покрытие. Необходимо исключить шум, возникающий при передвижении стульев.
- (e) также необходимо проверить уровни внешнего шума рядом с турнирным залом.

7.2. Пространство для игроков и арбитров

(а) рекомендуется, чтобы для каждого игрока в индивидуальных матчах и круговых турнирах обеспечивалось минимальное пространство, равное 4 квадратным метрам. Для других турниров может быть достаточно 2 квадратных метров (см. Схему-А)

Схема А

Некоторые определения и рекомендации относительно размеров

L : длина стола.

L = 110 см, допуск: +20 см, -10 см.

W : ширина стола.

W = 85 см, допуск: +5 см, -5 см.

S : горизонтальное пространство между рядами столов.

S = 3м, допуск: +1.5 м, -0.5 м.

R : вертикальное пространство между рядами столов.

R = 3м, допуск: +1.5 м, -0.5 м.

(b) Следует соблюдать расстояние между рядами игроков, как минимум, 2,5 метра. Предпочтительнее, чтобы ряды не были длинными, непрерывными. Там, где это возможно, игрокам следует играть на отдельных столах, как минимум, за первыми досками или в главных матчах соревнований (см. Схему-В)

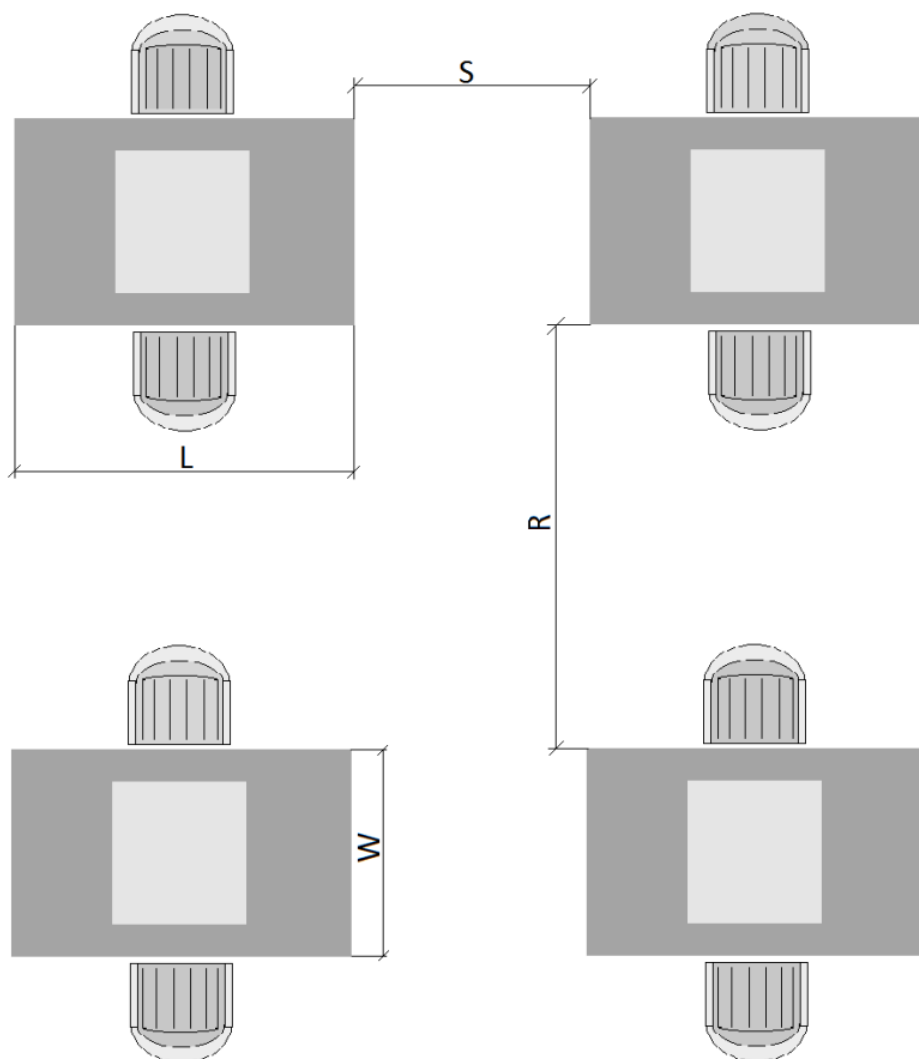
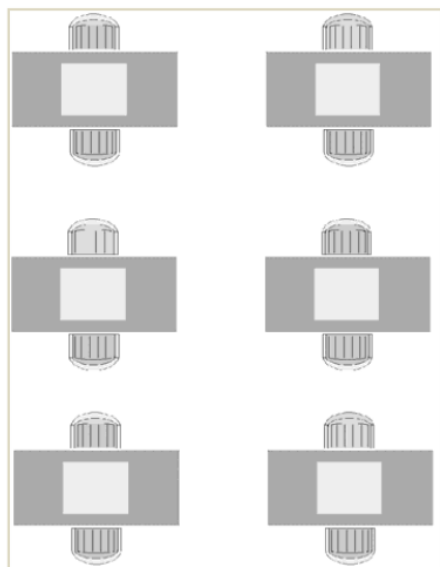


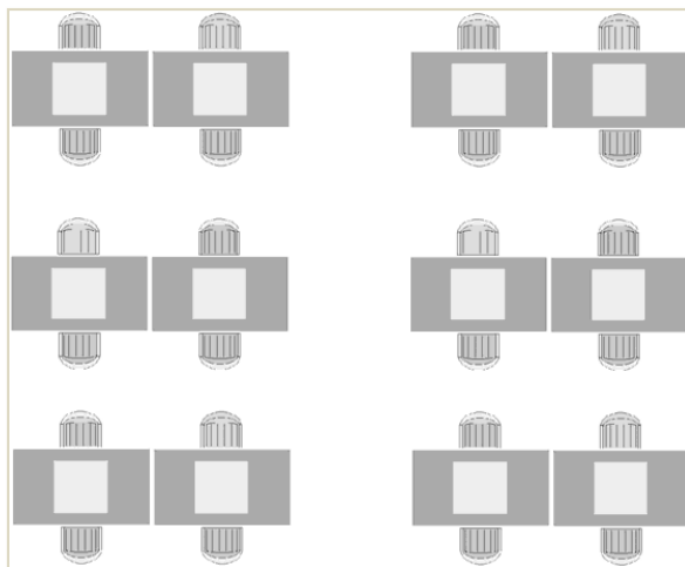
Схема В

Основные стили организации пространства в турнирном зале

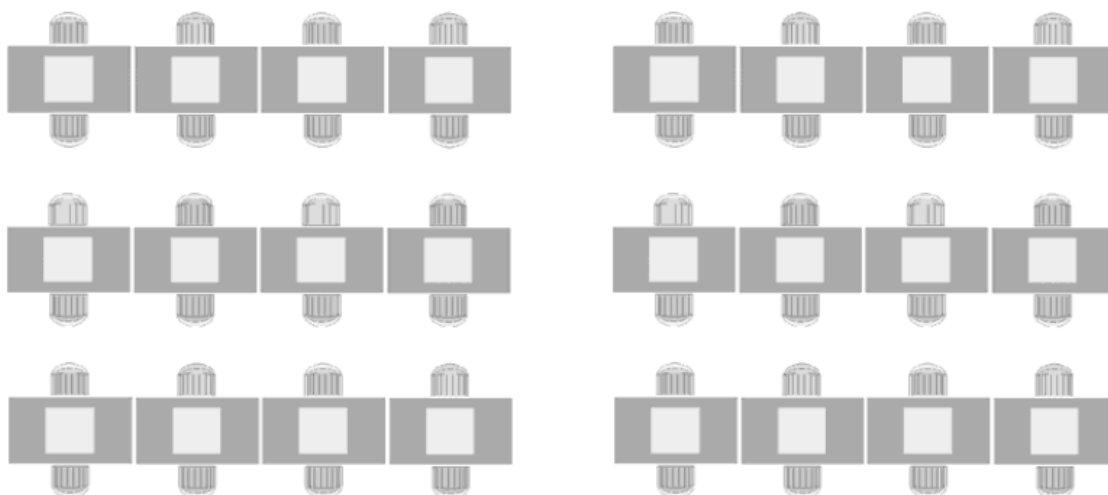
Одиночный ряд
Предпочтительный стиль для индивидуальных соревнований



Двойной ряд
Для крупных мероприятий (открытые турниры, молодежные чемпионаты и т.д.)
(арбитр может контролировать два стола одновременно)



Несколько рядов
Для командных соревнований (насколько возможно, следует избегать для индивидуальных соревнований)



(с) Также следует организовать специальные столы с Интернет-подключением для арбитров.

(d) не следует располагать столы слишком близко к двери.

(e) Следует обеспечить по возможности максимально равные игровые условия для всех игроков, участвующих в соревновании (особенно для обоих игроков в партии). Исключения приведены в пункте (b).

8. Трансляция

Все официальные мероприятия ФИДЕ должны транслироваться в сети Интернет

(1) все партии матчей на звание чемпиона мира, кубка мира, олимпиады, командного чемпионата мира и гран-при ФИДЕ.

(2) как минимум, 10 игр из каждой возрастной номинации юношеского чемпионата мира и чемпионата мира среди кадетов.

(3) как можно больше партий из всех остальных чемпионатов, но, как минимум, 30 партий.

(4) Главному организатору или Главному арбитру следует принимать решения о задержке трансляции.

9. Проверка часов и оборудования

Техническая комиссия ФИДЕ имеет право принимать решение о том, подходит ли то или иное оборудование для использования в соревнованиях ФИДЕ. Комиссия может порекомендовать использовать другой тип комплекта фигур в дополнение к указанным выше. Она может составить перечень оборудования с удовлетворительными техническими требованиями, образец которого будет храниться в Секретариате ФИДЕ.

При необходимости ФИДЕ определит общие условия для другого оборудования, необходимого в шахматных соревнованиях, такого как бланки, демонстрационные доски и т.д.

10. Требования к работе с шахматистами с ограниченными возможностями

10.1. Общие положения

(a) Данные правила будут использоваться для всех рейтинговых турниров ФИДЕ.

(b) Никто не имеет право отказываться от встречи с игроком с ограниченными возможностями, который был определен в результате правильно проведенной жеребьевки.

(c) На всех площадках для проведения шахматных соревнований должен быть либо обеспечен доступ для всех, либо приемлемое альтернативное место с обеспечением полного контроля должно быть предоставлено для тех, кто не может получить доступ к обозначенному месту проведения соревнований.

(d) Когда известны все участники соревнования, делается рассылка, включающая в себя бланк заявки с обычными пунктами и вопросами, с запросом информации о том, имеется ли у какого-либо потенциального участника расстройство, в связи с которым потребуются специальные условия. Участник соревнований должен информировать организаторов о специальных условиях, как минимум, за 20 дней до начала мероприятия.

(e) На игрока с ограниченными возможностями не может быть «наложена штрафная санкция» в соответствии со Статьями 6.7 и 8.1e Правил шахмат по причине ограниченных возможностей.

(f) Рекомендуется наличие на всех соревнованиях турнирного врача . У Главного организатора и Главного арбитра должны быть номера телефонов местной больницы и врача.

(g) Рекомендуется, чтобы каждая национальная шахматная федерация назначала ответственного за вопросы, связанные с ограниченными возможностями.

(h) Данные инструкции строго рекомендуются к применению всеми организаторами шахматных соревнований.

10.2. Специальные меры в отношении участников

(a) Любой участник соревнования с ограниченными возможностями, который обоснованно и своевременно подал запрос о размещении оборудования на определенном месте для сидения или в определенном направлении, имеет право на такое размещение, при условии, что тем самым не будет доставлено неудобство его сопернику или другим спортсменам. Организатор соревнования должен обеспечить удовлетворение потребностей обоих игроков.

(b) Вся существенная информация должна быть вывешена до начала соревнований, включая карты места соревнования с указанием расположения туалетов, напитков и закусок и аварийных выходов.

(c) Если участник соревнования не имеет возможности добраться до напитков и закусок, следует предпринять меры, чтобы обеспечить его всем необходимым.

(d) Если участник соревнований не может нажимать свои часы или двигать свои фигуры, должен быть обеспечен помощник, если соперник не выражает желания делать это сам. Если соперник выступает в роли помощника, Главный арбитр может принять решение о предоставлении ему дополнительного времени на обдумывание.

(e) Если игрок сделал предварительный запрос, ему следует предоставить копии всех уведомлений, напечатанные крупным шрифтом. Если игрок не в состоянии читать крупный шрифт, то уведомления необходимо ему прочитать.

(f) Рекомендуется, чтобы во всех командных соревнованиях действовало правило, гласящее, что если команда гостей сообщает, что среди ее членов есть игрок с ограниченными возможностями, предоставив надлежащее уведомление, то команда хозяев делает все в разумной мере необходимое, чтобы обеспечить возможность для участия такого игрока.

10.3. Организация турнирного зала

(a) Только одна партия за столом: если нужен помощник, следует предоставить столы большего размера (2 м шириной, чтобы разместились помощники для игрока с ограниченными возможностями) и разместить их отдельно.

(b) Проходы между рядами столов следует сделать в два раза больше (кресла-каталки).

(c) Следует обеспечить свободный доступ к арбитрам для всех игроков.

(d) Предусмотреть дополнительные контактные точки для электричества: некоторые игроки с ограниченными возможностями зрения используют лампы для шахматных досок. Такая лампа не должна мешать сопернику.

(e) Всегда определяйте слепых шахматистов на одно и то же место, насколько это возможно (они будут знать, как быстрее пройти в туалет и назад!), и предоставляйте им одного и того же помощника на протяжении всего турнира.

10.4. Помощники

(a) Помощникам следует иметь минимальное представление о шахматах; знание языка имеет меньшее значение, так как большая часть игроков с ограниченными возможностями говорят только на своем родном языке.

(b) Помощникам для слепых игроков следует знать, как называются фигуры на их языке.

(c) Помощникам для слепых игроков следует сообщать игроку, когда они на время отходят от шахматной доски.

(d) Помощнику следует всегда записывать ходы: это представляет собой существенную помощь для арбитра.

10.5. Организация турнира и Главный арбитр

(a) Организовать собрание для всех игроков перед первым туром, предпочтительно в турнирном зале.

(b) Если возможно, следует играть только один тур в день.

(c) После проведения жеребьевки главному арбитру следует на месте определить, кто на какой доске будет играть: некоторым игрокам (с ограниченными возможностями зрения) следует всегда играть за одной и той же доской, в то время как для игроков на креслах-колясках следует предусмотреть больше места.

(d) Предложения ничьей или заявления можно легко осуществлять через помощника. Все игроки нажимают часы самостоятельно, за исключением игроков, которые физически не в состоянии делать это.

(e) В ситуации цейтнота с игроками с ограниченными возможностями зрения арбитру не следует забывать, что (не имеющий ограниченных возможностей зрения) соперник может ответить практически немедленно. В связи с этим, в положении о турнире следует предусмотреть освобождение игрока с ограниченными возможностями зрения от обязательства записывать ходы в течение последних пяти минут, даже если партия играется с добавлением, как минимум, 30 секунд. Игрок с ограниченными возможностями зрения затем обновляет свой бланк после цейтнота.

11. Режим игры – контроль времени

Следующие виды контроля времени одобрены для соревнований ФИДЕ мирового уровня.

Номер	СОРЕВНОВАНИЕ	КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ
1	Матч на звание чемпиона мира	100'/40 + 50'/20 +15' /до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
2	Турнир претендентов	100'/40 + 50'/20 + 15'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
3	Кубок мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
4	Гран-при	100'/40+50'/20+15'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
5	Матч на звание чемпионки мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
6	Шахматная олимпиада	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
7	Командный чемпионат мира	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
8	Командный чемпионат мира среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
9	Гран-при среди женщин	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
10	Чемпионат мира среди ветеранов	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
11	Командный чемпионат мира среди ветеранов	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
12	Чемпионат мира среди юниоров и юниорок U-20	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
13	Континентальные индивидуальные чемпионаты	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
14	Континентальные командные чемпионаты	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
15	Чемпионаты мира среди юношей и девушек 14-16-18/	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
16	Чемпионаты мира среди кадетов 08-10-12	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
17	Индивидуальные чемпионаты мира среди школьников	90'/40+30'/до конца с добавлением 30"/ход, начиная с 1-го хода
18	Командные чемпионаты мира среди школьников	90'/40+30'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
19	Чемпионат мира среди любителей	90'/40+30'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
20	Всемирная олимпиада U-16	90'/40+30'/до конца с добавлением 30" /ход, начиная с 1-го хода
21	Чемпионаты мира по рапиду	15' с добавлением 10" на ход, начиная с 1-го хода
22	Чемпионаты мира по блицу	3' с добавлением 2" на ход, начиная с 1-го хода

12. Положения о тай-брейках

12.1. Выбор системы тай-брейка

Решение о выборе системы тай-брейка, которая будет использоваться в турнире, принимается заранее и объявляется перед началом турнира. Если не помогают тай-брейки, решение по равному количеству очков принимается жеребьевкой. Плей-офф является оптимальной системой, но не всегда подходящей. Например, может не быть достаточного количества времени.

12.1.1. Плей-офф

- (a). Должно быть предусмотрено достаточно времени, чтобы определить итог.
- (b). Система жеребьевки и режим игры должны быть определены заранее до начала соревнования.
- (c). Правила должны охватывать все возможные случаи.
- (d). Рекомендуется, чтобы игры плей-офф организовывались только для решений по первому месту, чемпионству или квалификационным местам.
- (e). В тех случаях, когда решение по вторичным местам также принимается во время плей-офф, каждая позиция должна определяться в соответствии с плей-офф. Например, у трех игроков равное количество очков: номер 1 выигрывает плей-офф, номер 2 становится вторым и номер 3 – третьим. Номер 2 должен получить второй приз.
- (f). В тех случаях, когда два игрока имеют равное количество очков, после того как разыграно первое место, они должны разделить призовые деньги, на которые имеют право. Например: четыре игрока имеют равное количество очков, и организована игра на вылет. Игроки 3 и 4, вылетевшие в полуфинале, должны поделить поровну призы за 3 и 4 место.
- (g). В тех случаях, когда время ограничено перед церемонией закрытия, партии между игроками, которые потенциально вовлечены в такой дележ мест в последнем туре, могут по графику начинаться раньше, чем другие партии в турнире.
- (h). Если проводится плей-офф, начало должно быть, как минимум, по истечении 30 минут после завершения последней основной партии, которая влечет за собой участие игроков в плей-офф. Если имеются последующие этапы, необходим перерыв, как минимум, 10 минут, между каждым из этапов.
- (i). Каждую партию должен контролировать арбитр. В случае возникновения спора проблему должен решать Главный арбитр. Его решение должно быть окончательным.
- (l). Стартовые цвета должны определяться жребием во всех случаях, описанных ниже.
- (k). Далее приведен пример случая, когда время для плей-офф несколько ограничено.

1).

- (a). Если два игрока должны сыграть тай-брейк, они играют мини-матч из двух партий с контролем три минуты на все ходы с добавлением 2 секунд за каждый ход, начиная с первого. Если в данном матче получено равное количество очков:
- (b). Проводится новый жребий для определения цвета. Победителем должен стать первый победитель партии. После каждой партии с нечетным номером цвета меняются на противоположные.

2. Если в плей-офф должны принять участие три игрока:
- (a). Они играют в круговую по одной партии с контролем времени как в пункте 1 (a). Если у всех трех игроков опять равное количество очков:
 - (b). Должен использоваться следующий тай-брейк (см. **G.**), и игрок, занявший последнее место, отсеивается. Затем процедура осуществляется как в пункте (1) (a).
3. Если в плей-офф должны принимать участие четыре игрока, они играют на выбывание. Жеребьевка должна проводиться путем вытягивания жребия. Должны быть проведены матчи на отсеивание из двух партий с контролем времени, как описано в пункте (1) (a).
4. Если в плей-офф должны участвовать четверо или более игроков, очередность определяется следующим тай-брейком (см. **G.**), и все, кроме первых четверых, отсеиваются.
5. Сохраняется право на внесение необходимых изменений.
6. Если в плей-офф участвуют только два игрока, они могут играть с более медленным контролем времени, если позволяет время, по соглашению с Главным арбитром и Главным организатором.

12.1.2. Другие традиционно используемые системы тай-брейка

Во всех системах игроки должны быть распределены в порядке убывания согласно соответствующей системе. Следующий перечень просто приведен в алфавитном порядке.

A. Пояснения по системам тай-брейка

(a) Средний рейтинг соперников

Средний рейтинг соперников (ARO) представляет собой сумму рейтингов соперников игрока, разделенную на количество сыгранных партий.

(a1) Усеченный средний рейтинг соперников (AROC) представляет собой средний рейтинг соперников, за исключением одного или более рейтингов соперников, начиная с соперника с самым низким рейтингом.

(b) Система Бухгольца

Система Бухгольца представляет собой сумму очков каждого из соперников игрока.

(b1) Усредненный коэффициент Бухгольца представляет собой коэффициент Бухгольца, уменьшенный на результат соперников с максимальным и минимальным количеством очков.

(b2) Усредненный коэффициент Бухгольца 2 представляет собой коэффициент Бухгольца, уменьшенный на два результата соперников с минимальным количеством очков и два результата соперников с максимальным количеством очков.

(b3) Усеченный коэффициент Бухгольца 1 представляет собой очки по Бухгольцу, из которых вычитается результат соперника с минимальным количеством очков.

(b4) Усеченный коэффициент Бухгольца 2 представляет собой очки по Бухгольцу, из которых вычитается результат двух соперников с минимальным количеством очков.

(c) Личная встреча

Если все игроки с равным количеством набранных очков встречались друг с другом, используется сумма очков из таких встреч. Игрок с наивысшим количеством очков становится 1 и т.д. Если некоторые играли друг с другом, но не все, игрок с количеством очков, которое не может быть достигнуто любым другим игроком (если бы все такие партии были сыграны) становится под номером 1 и т.д.

(d) Система Койя для круговых турниров

Это количество очков, полученных в игре против соперников, которые набрали 50% или более.

(d1) Расширенная система Койя

Система Койя может быть расширена, поэтапно, с тем, чтобы были включены очковые группы с менее, чем 50%, или уменьшена, поэтапно, с тем, чтобы исключить игроков, которые набрали 50% и затем более высокое количество очков.

(e) Количество партий, сыгранных черными фигурами

Большее количество партий, сыгранных черными фигурами (несыгранные партии должны считаться как сыгранные белыми фигурами).

(f) Система Зоннеборна-Бергера

(f1) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для индивидуальных турниров представляет собой сумму очков соперников, у которых игрок выиграл, и половины очков игроков, с которыми он сыграл вничью.

(f2) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров представляет собой результат, достигнутый каждой командой противников, помноженный на результат, полученный против этой команды. Затем эти суммы складываются

(g) Командные соревнования

(g1) Очки за матчи в командных соревнованиях, когда решающими являются очки за партии.

Например:

2 очка за выигранный матч, в котором команда набрала больше очков, чем команда-соперников.

1 очко за матч, сыгранный вничью.

0 очков за проигранный матч

(g2) Очки за партии в командных соревнованиях, когда решающими являются очки за матчи. Распределение мест при равенстве очков осуществляется путем определения общего количества очков, полученных за партии.

В. Системы тай-брейка, в которых используются как результаты игрока, так и результаты соперников

(a) Зоннеборн-Бергер

(b) Система Койя для круговых турниров

(b1) Расширенная система Койя

(c) Количество выигранных партий

(d) Личная встреча

С. Системы тай-брейка, в которых используются собственные результаты команды

(a) Очки за матчи в командных соревнованиях

(b) Очки за партии в командных соревнованиях, где решающими являются очки за матчи. Распределение мест при равенстве очков осуществляется путем определения общего количества очков, полученных за партии.

(c) Личная встреча

Д. Системы тай-брейка, в которых используются результаты соперника

Запомните, что данное количество очков определяется в каждом случае *после* применения правила, касающегося несыгранных игр.

(a) система Бухгольца

(a1) Усредненный коэффициент Бухгольца

(a2) Усредненный коэффициент Бухгольца²

(a3) Усеченный коэффициент Бухгольца¹

- (a4) Усеченный коэффициент Бухгольца²
- (a5) Сумма Бухгольца: сумма очков соперников по Бухгольцу
- (b) Система Зоннеборна-Бергера
- (b1) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для индивидуальных турниров
- (b2) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров А: сумма произведений очков за матчи, полученных каждой командой соперников, и очков за матчи, полученных против такой команды, или
- (b3) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров В: сумма произведений очков за матчи, полученных каждой командой соперников, и очков за партии, полученных против такой команды, или
- (b4) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров С: сумма произведений очков за партии, полученных каждой командой соперников, и очков за матчи, полученных против такой команды, или
- (b5) Коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров D: сумма произведений очков за партии, полученных каждой командой соперников, и очков за партии, полученных против такой команды, или
- (b6) Усеченный коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 А: сумма произведений очков за матчи, полученных каждой командой соперников, и очков за матчи, полученных против такой команды, за исключением команды соперников, которая набрала минимальное количество очков за матчи, или
- (b7) Усеченный коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 В: сумма произведений очков за матчи, полученных каждой командой соперников, и очков за партии, полученных против такой команды, за исключением команды соперников, которая набрала минимальное количество очков за матчи, или
- (b8) Усеченный коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 С: сумма произведений очков за партии, полученных каждой командой соперников, и очков за матчи, полученных против такой команды, за исключением команды соперников, которая набрала минимальное количество очков за партии, или
- (b9) Усеченный коэффициент Зоннеборна-Бергера для командных турниров 1 D: сумма произведений очков за партии, полученных каждой командой соперников, и очков за партии, полученных против такой команды, за исключением команды соперников, которая набрала минимальное количество очков за партии.

Е. Системы тай-брейка с использованием рейтингов в индивидуальных турнирах (когда все игроки имеют рейтинг)

Если игрок решил не играть больше, чем две партии в турнире, его коэффициент ARO или AROC должен считаться ниже, чем у того игрока, который завершил больше игр из турнира.

- (a) ARO {см. 2.A.(a)}
- (b) AROC {см. 2.A.(a1)}

Ф. Несыгранные партии при расчете коэффициента Бухгольца (Конгресс 2009г.)

(a) В отношении тай-брейка результат несыгранной партии должен засчитываться как ничья против самого игрока.

(Данная система не действует с 1 июля 2012г.)

Начиная с 1 июля 2012г. применяется исключительно следующая система:

(b) В отношении тай-брейка все несыгранные партии, в которых игроки задействованы косвенно (результаты вследствие штрафной санкции), рассматриваются как ничьи.

В отношении тай-брейка игрок, у которого нет соперника, будет рассматриваться, как сыгравший против виртуального соперника, у которого такое же количество очков в начале тура и который играет вничью во всех следующих турах. Для самого тура результат вследствие штрафной санкции будет рассматриваться, как обычный результат.

Отсюда получается формула:

$$S_{\text{von}} = \text{SPR} + (1 - \text{SfPR}) + 0.5 * (n - R)$$

где для игрока P, который не играл в туре R:

n = количество завершённых туров

S_{von} = очки виртуального соперника после тура n

SPR = очки P перед туром R

SfPR = очки в результате штрафной санкции P в туре R

Пример 1: в 3-ем туре турнира, который играется в девять туров, игрок P не появился.

Количество очков игрока P после 2 туров составляет 1.5. Количество очков его виртуального соперника составляет

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ после 3-го тура}$$

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ в конце турнира}$$

Пример 2: в 6-м туре турнира, который играется в девять туров, соперник игрока P не появляется.

Количество очков игрока P после 5 туров составляет 3.5. Количество очков его предполагаемого соперника составляет:

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ после тура 6}$$

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ в конце турнира}$$

Г. Рекомендуемые системы тай-брейка

Для различных типов турниров Правила тай-брейка приведены ниже, и **рекомендуется применять их в том порядке, в котором они перечислены.**

(a) индивидуальные круговые турниры:

Личная встреча

Большее количество побед

Зоннеборн-Бергер

Система Койа

(b) Командные круговые турниры:

Очки за матчи (если зачет определяется очками за партии), или

Очки за партии (если зачет определяется очками за матчи)

Личная встреча

Зоннеборн-Бергер

(c) Индивидуальные турниры по швейцарской системе, где не все рейтинги сопоставимы (близки):

Личная встреча

Большее количество побед

Большее количество партий, сыгранных черными (несыгранные партии должны засчитываться как сыгранные белыми)

Усеченный коэффициент Бухгольца 1

Бухгольц

Зоннеборн-Бергер

(d) Индивидуальные турниры по швейцарской системе, где все рейтинги сопоставимы (близки):

Личная встреча

Большее количество побед

Большее количество партий, сыгранных черными (несыгранные партии должны засчитываться как сыгранные белыми)

AROC

Усеченный коэффициент Бухгольца 1

Бухгольц

Зоннеборн-Бергер

(e) Командные турниры по швейцарской системе:

Очки за матчи (если зачет определяется очками за партии), или

Очки за партии (если зачет определяется очками за матчи)

Личная встреча

Усеченный коэффициент Бухгольца 1

Бухгольц

Зоннеборн-Бергер

12.2. Подробное описание таблиц Бергера

Таблицы Бергера для круговых турниров

В тех случаях, когда играет нечетное количество игроков, наивысшее число считается свободным от игры (с bye)

3 или 4 игрока:

Тур 1: 1-4, 2-3. **Тур 2:** 4-3, 1-2. **Тур 3:** 2-4, 3-1.

5 или 6 игроков:

Тур 1: 1-6, 2-5, 3-4. **Тур 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **Тур 3:** 2-6, 3-1, 4-5.

Тур 4: 6-5, 1-4, 2-3. **Тур 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

7 или 8 игроков:

Тур 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Тур 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **Тур 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6.

Тур 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **Тур 6:** 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Тур 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 или 10 игроков

Тур 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Тур 2: 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

Тур 3: 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

Тур 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

Тур 5: 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

Тур 6: 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Тур 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

Тур 8: 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Тур 9: 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

11 или 12 игроков:

- Тур 1:** 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Тур 2: 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.
Тур 3: 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Тур 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3.
Тур 5: 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9.
Тур 6: 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Тур 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10.
Тур 8: 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Тур 9: 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.
Тур 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Тур 11: 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 или 14 игроков:

- Тур 1:** 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Тур 2: 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.
Тур 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.
Тур 4: 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.
Тур 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.
Тур 6: 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Тур 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11.
Тур 8: 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Тур 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12.
Тур 10: 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Тур 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13.
Тур 12: 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Тур 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

15 или 16 игроков:

- Тур 1:** 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9.
Тур 2: 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.
Тур 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10.
Тур 4: 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.
Тур 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11.
Тур 6: 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.
Тур 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12.
Тур 8: 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.
Тур 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13.
Тур 10: 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.
Тур 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14.
Тур 12: 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.
Тур 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15.
Тур 14: 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.
Тур 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

*Для круговых турниров в 2 круга рекомендуется менять порядок последних двух туров первого круга, с тем, чтобы исключить игру трех последовательных партий фигурами одного цвета.

12.3. Подробное описание таблиц Вармы

Таблицы Вармы

Инструкции по «ограниченному» вытягиванию турнирных номеров:

1. Арбитру следует подготовить заранее немаркированные конверты, в каждом из которых находится один из комплектов номеров А, В, С и D, как указано ниже в пункте 5. Такие конверты затем, соответственно, помещают в большие конверты, на которых указано количество номеров игроков в маленьких конвертах.

2. Порядок, в котором игроки тянут жребий, определяется заранее следующим образом: игроки из федерации с большим количеством представителей тянут жребий первыми. Если две или более федераций имеют одинаковое количество представителей, первоочередность определяется в алфавитном порядке по коду страны ФИДЕ. Среди игроков одной и той же федерации первоочередность определяется в алфавитном порядке по их именам.

3. Например, первый игрок федерации с наибольшим количеством игроков должен выбрать один из больших конвертов, содержащий, как минимум, достаточное количество номеров для его группы, и затем вытянуть один из номеров из этого конверта. Другие игроки из той же группы также должны вытянуть свои номера из того же конверта. Оставшиеся номера остаются для использования другими игроками.

4. Игроки следующей группы затем выбирают конверт, и данная процедура повторяется, пока все игроки вытянут свои номера.

5. Следующую таблицу Вармы можно использовать для 9-24 игроков.

- **9/10 игроков:** А: (3, 4, 8); В: (5, 7, 9); С: (1, 6); D: (2, 10)
- **11/12 игроков:** А: (4, 5, 9, 10); В: (1, 2, 7); С: (6, 8, 12); D: (3, 11)
- **13/14 игроков:** А: (4, 5, 6, 11, 12); В: (1, 2, 8, 9); С: (7, 10, 13); D: (3, 14)
- **15/16 игроков:** А: (5, 6, 7, 12, 13, 14); В: (1, 2, 3, 9, 10); С: (8, 11, 15); D: (4, 16)
- **17/18 игроков:** А: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); В: (1, 2, 3, 10, 11, 12); С: (9, 13, 17); D: (4, 18)
- **19/20 игроков:** А: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); В: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); С: (5, 10, 19); D: (4, 20)
- **21/22 игрока:** А: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); В: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); С: (11, 16, 21); D: (5, 22)
- **23/24 игрока:** А: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); В: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); С: (12, 18, 23); D: (5, 24)