

ПРАВИЛА ИГРЫ «ШАХМАТЫ»

1 Доска и начальная позиция

Правила игры полностью соответствуют правилам Международной шахматной федерации.

Игра происходит на доске, поделённой на равные квадратные клетки, или поля. Размер доски – 8×8 клеток. Вертикальные ряды полей (вертикали) обозначаются латинскими буквами от a 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 чёрных – 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 белые занимают первую и вторую горизонтали, чёрные – седьмую и восьмую. Пешки расположены на второй и седьмой горизонталях соответственно.

2 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) передвигаются по прямой линии, при этом все промежуточные поля между начальным и конечным должны быть свободны (на них не должно быть своих или чужих фигур). 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 соседнюю клетку 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 двигается на две клетки по вертикали и затем на одну клетку по горизонтали, или наоборот, на две клетки по горизонтали и на одну клетку по вертикали, тем самым движение коня напоминает заглавную букву «Г»

кириллического или заглавную букву «L» латинского алфавитов. Согласно формулировке в международных и российских правилах, конь ходит на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали. При этом цвет поля, на которое ходит конь, всегда противоположен цвету поля, на котором он стоит. Конь отличается от остальных фигур также тем, что другие фигуры, стоящие на пути коня, не препятствуют его ходу (он через них «перепрыгивает»).

Пешка может ходить только вперёд (направлением «вперёд» называется направление к восьмой горизонтали для белых или к первой для чёрных): без взятия – на одно поле вперёд по вертикали, а со взятием – по диагонали на одно поле вперёд-вправо или вперёд-влево. Если пешка находится на начальном поле (вторая горизонталь для белых и седьмая для чёрных), то, кроме этого, она может сделать ход без взятия на два поля вперёд. Когда пешка ходит на последнюю горизонталь (для белых – на восьмую, для чёрных – на первую), она заменяется по выбору игрока на любую другую фигуру того же цвета, кроме короля (превращение пешки). Превращение пешки является частью того хода, которым 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.

Поле называется находящимся под ударом или битым, если при своём ходе фигура могла бы взять находящуюся на этом поле фигуру противника (независимо от того, есть ли такая фигура на этом поле). Поле считается битым, даже если фактически ход фигурой туда невозможен, так как ставит под бой собственного короля.

Существует два особых 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 две 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 между королём и ладьёй находится какая-либо фигура, а также 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. Для целей правила «тронул – ходи» рокировка считается ходом короля, поэтому рокировку следует начинать с перестановки короля, а не ладьи.

– Взятие на проходе – когда пешка совершает ход на две клетки через битое поле, находящееся под ударом пешки противника, то ответным ходом она может быть взята этой пешкой противника. При этом пешка противника перемещается на битое поле, а взятая пешка снимается с доски (пример см. на диаграмме). Взятие на проходе возможно только непосредственно в ответ на ход пешки через битое поле, на следующих ходах оно уже не разрешено.

3 Шах, мат и пат

Король, находящийся на битом поле, называется «стоящим под шахом». Сделать ход, после которого король противника оказывается под шахом, значит «объявить шах». Ходы, после которых король сделавшего ход остаётся или оказывается под шахом, запрещены; игрок, король которого находится под шахом, обязан немедленно его устранить.

Если король игрока находится под шахом и игрок не имеет ни одного хода, позволяющего устранить этот шах, этот игрок называется «получившим мат» и, соответственно, он терпит поражение. 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.

4 Итог игры

Игра завершается выигрышем одной из сторон или ничьей. В случае нарушения правил обоими игроками может быть засчитано обоюдное поражение.

Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

- Мат. Игрок, поставивший мат, выигрывает;
- Один из игроков сдаётся. Игрок, решивший, что дальнейшее сопротивление бессмысленно, может сдаться в любой момент, для этого ему достаточно остановить часы и пожать руку сопернику. Его противник объявляется победителем;
- Один из игроков просрочил время. В этом случае победа за некоторыми исключениями, описанными в разделе «Контроль времени», присуждается другой стороне;
- Техническая победа – в официальном турнире присуждается игроку, если его противник:
 - а) не явился на партию в течение определённого правилами турнира времени (в настоящее время по умолчанию принято нулевое опоздание). В этом случае игроку в таблицу ставится минус, а сопернику плюс;
 - б) прервал партию (начал партию, но покинул игровую зону, не завершив её или не сообщив арбитру);
 - в) грубо нарушил правила или не подчинился судье;
 - г) сделал два запрещённых правилами хода, а он сам имел возможность поставить мат, хотя бы кооперативный.

Также техническая победа может быть присуждена за не сыгранную игру в том случае, если для игрока в данном туре по какой-либо причине не нашёлся соперник и правила проведения турнира специально оговаривают данный случай (например, если соперник выбыл из турнира, либо при нечётном количестве игроков в турнире по швейцарской системе).

Ничья фиксируется в следующих случаях:

- Пат;

- Обе стороны согласились на ничью, то есть один из игроков предложил ничью, другой её принял. Для предложения игроку достаточно на своём ходе сказать «ничья». Если противник делает ход, не ответив на это предложение, оно считается отвергнутым. Современные турнирные правила уточняют, что предлагать ничью следует после передвижения своей фигуры, но до переключения часов; если игрок предлагает ничью до передвижения своей фигуры, то второй игрок перед ответом на предложение имеет право (но не обязан) потребовать, чтобы первый сначала сделал свой ход. С недавних пор на некоторых турнирах применяются так называемые «Софийские правила», несколько ограничивающие возможность соглашения игроков на ничью;

- Матовое положение не может быть достигнуто никакой последовательностью ходов (например, на доске осталось недостаточное количество фигур для постановки мата любым игроком – например, всего две фигуры: король у одного игрока и один слон у другого);

- Троекратное повторение позиции (не обязательно в течение трёх ходов подряд), причём в понятие позиции в этом случае входит расположение фигур, очерёдность хода и возможные ходы (в том числе право на рокировку и взятие на проходе для каждой стороны). Игрок, заметивший троекратное повторение позиции, должен обратиться к судье и потребовать зафиксировать ничью; если этого не будет сделано, игра продолжится. С июля 2014 года в правила было внесено дополнение: теперь в случае пятикратного повторения одной и той же позиции в течение пяти последовательных ходов обоих игроков партия также считается закончившейся вничью, заявления от игрока для этого не требуется;

- Правило 50 ходов: в течение 50 последних ходов обеих сторон не было сделано ни одного взятия и ни одного хода пешкой. Ничья фиксируется в том случае, если этого потребует один из игроков. В XX веке это правило многократно изменялось и в него добавлялись различные исключения. В настоящее время все исключения отменены, и правило 50 ходов действует в любых позициях. С июля 2014 года партия также объявляется закончившейся вничью (без заявления игроков), если обе стороны сделали 75 ходов без взятия и без хода пешкой. Мат имеет приоритет перед этим правилом;

- Один из игроков просрочил время. В некоторых случаях, описанных в разделе «Контроль времени», засчитывается ничья;

- У игрока осталось менее двух минут и отсутствует добавление 30 или больше секунд за ход, но его соперник не пытался выиграть «нормальными средствами», или такой выигрыш невозможен. В этом случае судья может засчитать ничью по требованию игрока, у которого осталось меньше двух минут.