|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| English | German | Russian | Italian |
| INTRODUCTION FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 88th FIDE Congress at Goynuk, Antalya, Turkey) coming into force on 1 January 2018. In these Laws the words ‘he’, ‘him’, and ‘his’ shall be considered to include ‘she’ and ‘her’. | Einführung Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett. Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen. 1. den Grundspielregeln und 2. den Turnierspielregeln. Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE Schachregeln, angenommen 88. FIDE-Kongress in Goynuk, Antalya (Türkei). Sie treten am 1. Januar 2018 in Kraft. In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen. |  | INTRODUZIONE Il Regolamento FIDE degli scacchi governa il gioco sulla scacchiera. Il Regolamento consiste di due parti: 1. Regole di base del gioco e 2. Regole per i tornei. Il testo inglese è la versione autentica del Regolamento, che è stato adottato dall’88° Congresso FIDE. 01 gennaio 2018Nel presente Regolamento le parole ‘egli’, ‘lui’ e ‘suo’ si considerano includere anche ‘ella’, ‘lei’ e ‘sua’. |
| PREFACE The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws. The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess. Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess. | VORWORTDie Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einenArtikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte demSchiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. FIDE appelliert analle Schachspieler und Föderationen sich dieser Auffassung anzuschließen.Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE- Schachregeln gespielt werden.Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden.Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffenBitten |  | PREFAZIONE Il Regolamento degli scacchi non può coprire tutte le possibili situazioni che possono insorgere durante una partita, né può regolare tutte le questioni amministrative. Laddove un caso non sia esattamente regolato da un Articolo del Regolamento, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nel Regolamento. Il Regolamento presume che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, capacità di giudizio e obiettività assoluta. Regole troppo dettagliate potrebbero privare l’arbitro della sua libertà di giudizio, impedendogli di trovare una soluzione a un problema dettata dall’imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione. La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista. Una condizione necessaria perché una partita sia ratificata dalla FIDE è che essa sia stata giocata secondo il Regolamento FIDE. Si raccomanda che anche le partite competitive non ratificate dalla FIDE siano giocate secondo il Regolamento FIDE. Le federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di pronunciarsi relativamente a questioni attinenti al Regolamento. |
| BASIC RULES OF PLAY Article 1: The nature and objectives of the game of chess | GRUNDSPIELREGELNArtikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie | Глава 1. Правила игры.Статья 1. Сущность и цели игры в шахматы. | REGOLE DI BASE DEL GIOCO Articolo 1: La natura e gli obiettivi della partita di scacchi |
| 1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a ‘chessboard’. | 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. | 1.1. Шахматная партия играется между двумя соперниками, которые поочередно передвигают свои фигуры на квадратной доске, называемой «шахматной доской».  | 1.1 La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta ‘scacchiera’. |
| 1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move | 1.2 Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen dieSpieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt. | 1.2. Первый ход делает игрок, имеющий фигуры светлого цвета (Белые), затем игроки ходят по очереди, и следующий ход делает игрок, имеющий фигуры темного цвета (Черные).  | 1.2 Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva |
| 1.3 A player is said to ‘have the move’ when his opponent’s move has been ‘made’ | 1.3 Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist. | 1.3. Игрок «должен ходить» после того, как «сделал ход» его соперник.  | 1.3 Si dice che un giocatore ‘ha il tratto’ quando la mossa del suo avversario è stata ‘eseguita’. |
| 1.4 The objective of each player is to place the opponent’s king ‘under attack’ in such a way that the opponent has no legal move. | 1.4 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat. | 1.4. Целью каждого игрока является поставить короля соперника «под удар» таким образом, чтобы соперник не имел возможного хода.  |  |
| 1.4.1 The player who achieves this goal is said to have ‘checkmated’ the opponent’s king and to have won the game. Leaving one’s own king under attack, exposing one’s own king to attack and also ’capturing’ the opponent’s king is not allowed | 1.4.1 Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "matt gesetzt" und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen. | 1.4.1.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.  | 1.4.1 L’obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario ‘sotto attacco’ in maniera tale che l’avversario non abbia più alcuna mossa legale. |
| 1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game. | 1.4.2 Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren. | 1.4.2. Соперник, королю которого поставлен мат, проиграл партию. | 1.4.2 L’avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita. |
| 1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent’s king, the game is drawn (see Article 5.2.2) | 1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel "remis" (unentschieden, - sieheArtikel 5.2.2). | 1.5. Если позиция такова, что ни один из игроков не может поставить мат королю соперника, партия заканчивается вничью (см. Статью 5.2.2)..  | 1.5 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta (vedi Articolo 5.2.2). |
| Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard | **Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett** | **Статья 2. Начальная позиция фигур на шахматной доске**. | Articolo 2: La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera |
| 2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the ‘white’ squares) and dark (the ‘black’ squares). The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white. | 2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell (die „weißen“ Felder) und dunkel (die „schwarzen“ Felder) sind. Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist. | 2.1. Шахматная доска состоит из 64-х (8 х 8) одинаковых квадратных полей поочередно светлого («белые» поля) и темного («черные» поля) цвета. Шахматная доска располагается между игроками таким образом, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым. | 2.1 La scacchiera è composta di una griglia 8 x 8 di 64 case uguali, alternativamente chiare (case ‘bianche’) e scure (case ‘nere’). La scacchiera è collocata tra i giocatori in modo che la casa posta nell’angolo in basso alla destra del giocatore sia bianca. |
| 2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the ‘white’ pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the ‘black’ pieces).These pieces are as follows: A white king usually indicated by the symbol K A white queen usually indicated by the symbol Q Two white rooks usually indicated by the symbol R Two white bishops usually indicated by the symbol B Two white knights usually indicated by the symbol N Eight white pawns usually indicated by the symbol A black king usually indicated by the symbol K A black queen usually indicated by the symbol Q Two black rooks usually indicated by the symbol R Two black bishops usually indicated by the symbol B Two black knights usually indicated by the symbol N Eight black pawns usually indicated by the symbol | 2.2 Zu Beginn der Partie hat ein Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren.Diese Figuren sind folgende:ein weißer König gebräuchliches Symbol Keine weiße Dame gebräuchliches Symbol Dzwei weiße Türme gebräuchliches Symbol Tzwei weiße Läufer gebräuchliches Symbol Lzwei weiße Springer gebräuchliches Symbol Sacht weiße Bauern gebräuchliches Symbolein schwarzer König gebräuchliches Symbol Keine schwarze Dame gebräuchliches Symbol Dzwei schwarze Türme gebräuchliches Symbol Tzwei schwarze Läufer gebräuchliches Symbol Lzwei schwarze Springer gebräuchliches Symbol Sacht schwarze Bauern gebräuchliches Symbol | 2.2. В начале игры один игрок имеет 16 фигур светлого цвета («белые» фигуры), а другой 16 фигур темного цвета («черные» фигуры).Эти фигуры следующие:

|  |  |
| --- | --- |
| Белый король обычно обозначается символом | Кр  |
| Белый ферзь обычно обозначается символом | Ф  |
|  Две белые ладьи обычно обозначаются символом | Л  |
|  Два белых слонаобычно обозначаются символом | С  |
|  Два белых коня обычно обозначаются символом | К  |
| Восемь белых пешек обычно обозначаются символом |   |
| Черный король обычно обозначается символом | Кр  |
| Черный ферзь обычно обозначается символом | Ф  |
|  Две черные ладьи обычно обозначаются символом  | Л  |
|  Два черных слона обычно обозначаются символом  | С  |
| Два черных коня обычно обозначаются символом  | К  |
| Восемь черных пешек обычно обозначаются символом  |   |

 | 2.2 All’inizio della partita il Bianco ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi ‘bianchi’); il Nero ha 16 pezzi di colore scuro (i pezzi ‘neri’).I pezzi sono i seguenti: Un Re bianco solitamente indicato con il simbolo R Una Donna bianca solitamente indicata con il simbolo D Due Torri bianche solitamente indicate con il simbolo T Due Alfieri bianchi solitamente indicati con il simbolo A Due Cavalli bianchi solitamente indicati con il simbolo C Otto pedoni bianchi solitamente indicati con il simbolo Un Re nero solitamente indicato con il simbolo R Una Donna nera solitamente indicata con il simbolo D Due Torri nere solitamente indicate con il simbolo T Due Alfieri neri solitamente indicati con il simbolo A Due Cavalli neri solitamente indicati con il simbolo C Otto pedoni neri solitamente indicati con il simbolo |
| 2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows: | 2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende: | 2.3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова: | 2.3 La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente: |
| 2.4 The eight vertical columns of squares are called ‘files’. The eight horizontal rows of squares are called ‘ranks’. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a ‘diagonal’. | 2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien". Die acht waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale". | 2.4. 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». | 2.4 Le otto file verticali di case sono dette ‘colonne’. Le otto righe orizzontali di case sono dette ‘traverse’. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera al lato adiacente è detta ‘diagonale’. |
| Article 3: The moves of the pieces | **Artikel 3: Die Gangart der Figuren** | **Статья 3. Ходы фигур.** | Articolo 3: Il movimento dei pezz |
| 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. | 3.1 Es ist nicht gestattet eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. | 3.1. Не разрешается делать ход фигурой на поле, занятое фигурой того же цвета.  | 3.1 Non è permesso muovere un pezzo su una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. |
| 3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent’s piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. | 3.1.1 Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. | 3.1.1. Если фигура перемещается на поле, занятое фигурой соперника, последняя берется и снимается с шахматной доски, как часть того же самого хода.  | 3.1.1 Se un pezzo viene mosso su una casa occupata da un pezzo avversario, quest’ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa. |
| 3.1.2 A piece is said to attack an opponent’s piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8 | 3.1.2 Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. | 3.1.2. Фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии со Статьями 3.2 - 3.8 эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле | 3.1.2 Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una cattura su quella casa secondo gli Articoli da 3.2 a 3.8 |
| 3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack. | 3.1.3 Eine Figur greift ein Feld auch dann an, wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde. | 3.1.3. 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. | 3.1.3 Si considera che un pezzo attacchi una casa anche qualora quel pezzo sia impossibilitato a muoversi verso quella casa perché così facendo lascerebbe o porrebbe sotto attacco il Re del proprio colore. |
| 3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands. | 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht | 3.2. Слон может пойти на любое поле по диагонали, на которой он стоит. | 3.2 L’Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova. |
| 3.3 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands | 3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf welcher er steht. | 3.3. Ладья может пойти на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит. | 3.3 La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova. |
| 3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands. | 3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht. | 3.4. Ферзь может пойти на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. | 3.4 La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova. |
| 3.5 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces | 3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen. | 3.5. При выполнении этих ходов слон, ладья или ферзь не могут перейти через поля, занятые другими фигурами. | 3.5 Nell’effettuare queste mosse, l’Alfiere, la Torre e la Donna non possono scavalcare alcun pezzo interposto. |
| 3.6 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal. | 3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen. | 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. | 3.6 Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale. |
| 3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or | 3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder | 3.7. Пешка:3.7.1 Пешка может пойти вперед на поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, при условии, что это поле не занято; или | 3.7.1 Il pedone si può muovere sulla casa a esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero |
| 3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or | 3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder | 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 | 3.7.2 Alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come in 3.7.1 oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero |
| 3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent’s piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece. | 3.7.3 auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt. | 3.7.3 Пешка может пойти на поле, занятое фигурой соперника, расположенное перед ней по диагонали на соседней вертикали, забирая эту фигуру. | 3.7.3 Il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo. |
| 3.7.4.1 A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent’s pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent’s pawn as though the latter had been moved only one square. | 3.7.4.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. | 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 ее ход был только на одно поле. | 3.7.4.1 Un pedone che occupi la casa nella stessa traversa e sulla colonna adiacente di un pedone avversario il quale sia appena stato avanzato di due case dalla sua casa d’origine, può catturare il pedone avversario come se quest’ultimo fosse stato avanzato di una sola casa. |
| 3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an ‘en passant’ capture | 3.7.4.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird "Schlagen en passant" genannt. | 3.7.4.2. Это взятие возможно только ходом, следующим за этим продвижением, и называется взятием «на проходе».  | 3.7.4.2 Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura ‘en passant ’ (‘al varco’). |
| 3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of ‘promotion’. | 3.7.5.1 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfeld austauschen. Dieses Feld wird Umwandlungsfeld genannt. | 3.7.5.1. Когда игрок при своем 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». | 3.7.5.1 Quando un giocatore, avendo il tratto, avanza un pedone alla traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, come parte integrante della stessa mossa deve scambiare quel pedone con una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore, ponendolo sulla prevista casa di destinazione. Quest’ultima è detta ‘casa di promozione’. |
| 3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously | 3.7.5.2 Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. | 3.7.5.2. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже взяты раньше.  | 3.7.5.2 La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. |
| 3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate. | 3.7.5.3 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein. | 3.7.5.3. Такая замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу же. | 3.7.5.3 Lo scambio del pedone con un altro pezzo è detto promozione, e l’effetto del nuovo pezzo è immediato. |
| 3.8. There are two different ways of moving the king: | 3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen: | 3.8. Существует два различных способа делать ход королем: | 3.8 Ci sono due diversi modi di muovere il Re: |
| 3.8.1 by moving to an adjoining square | 3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld, | 3.8.1. Пойти на любое соседнее поле, | 3.8.1 Muovendolo su una casa adiacente |
| 3.8.2 by ‘castling’. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player’s first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed. | 3.8.2 durch Rochieren. Dies ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turms auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat. | 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. | 3.8.2 ‘arroccando’. Questa è una mossa del Re e di una Torre dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re ed è eseguita come segue: dalla sua casa di origine, il Re viene trasferito due case verso la Torre che si trova ancora nella sua casa d’origine; quindi la Torre stessa viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato. |
| 3.8.2.1 The right to castle has been lost: | 3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren: | 3.8.2.1. Право на рокировку теряется: | 3.8.2.1 Il diritto all’arrocco è perduto: |
| 3.8.2.1.1 if the king has already moved, or | 3.8.2.1.1 wenn der König bereits gezogen hat, oder | 3.8.2.1.1. Если король уже делал ход, или | 3.8.2.1.1 Se il Re è già stato mosso, ovvero |
| 3.8.2.1.2 with a rook that has already moved. | 3.8.2.1.2 mit einem Turm, der bereits gezogen hat. | 3.8.2.1.2. С той ладьей, которая уже делала ход. | 3.8.2.1.2 Con una Torre che sia già stata mossa. |
| 3.8.2.2 Castling is prevented temporarily: | 3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert: | 3.8.2.2. Рокировка временно невозможна: | 3.8.2.2 Il diritto all’arrocco è temporaneamente sospeso: |
| 3.8.2.2.1 if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or | 3.8.2.2.1 wenn das Standfeld des Königs, oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder | 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; | 3.8.2.2.1 Se la casa su cui il Re si trova o la casa che deve attraversare o la casa che deve occupare sono attaccate da uno o più pezzi avversari, ovvero |
| 3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected | 3.8.2.2.2 wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet. | 3.8.2.2.2. Если между королем и ладьей, с которой намеревались произвести рокировку, находится какая-либо фигура. | 3.8.2.2.2 Se tra il Re e la Torre con la quale l’arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo. |
| 3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check | 3.9.1 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden. | 3.9.1. 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.  | 3.9.1 Il Re si dice essere ‘in scacco’ quando è attaccato da uno o più pezzi avversari, anche qualora questi pezzi fossero impossibilitati a muoversi dalla casa che occupano in quanto così facendo lascerebbero o porrebbero il proprio Re sotto scacco. |
| 3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check. | 3.9.2 Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt. | 3.9.2. Ни одна из фигур не может сделать ход, которым оставит под шахом или подставит под шах собственного короля. | 3.9.2 Non si può muovere alcun pezzo che esponga a uno scacco il Re del proprio colore, o che lasci il Re stesso sotto scacco. |
| 3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled | 3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden. | 3.10.1. Ход считается возможным, если все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9 выполнены. | 3.10 1. Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9. |
| 3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 | 3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt. | 3.10.2. Ход считается невозможным, если он не отвечает соответствующим требованиям Статей 3.1 - 3.9. | 3.10.2. Una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9 |
| 3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves | 3.10.3 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann. | 3.10.3. Позиция считается невозможной, если она не может быть получена любой серией возможных ходов | 3.10.3. Una posizione è illegale quando non può essere stata raggiunta con alcuna sequenza di mosse legali. |
| Article 4: The act of moving the pieces | **Artikel 4: Die Ausführung der Züge** | **Статья 4. Выполнение ходов**. | Articolo 4: L’esecuzione della mossa |
| 4.1 Each move must be played with one hand only. | 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden. | 4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой. | 4.1 Ogni mossa deve essere giocata con una sola mano. |
| 4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying “j’adoube” or “I adjust”). | 4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zB durch die Ankündigung „j'adoube“ oder „ich korrigiere“). | 4.2.1. Только при своем ходе игрок может поправить одну или несколько фигур на их полях, при условии, что он сначала предупредит о своем намерении (например, сказав «я поправляю»). | 4.2.1 Il solo giocatore avente il tratto può aggiustare uno o più pezzi nelle loro case, a condizione che abbia precedentemente espresso la propria intenzione (per esempio dicendo ‘j’adoube’ o ‘acconcio’) |
| 4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent | 4.2.2 Jeder andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen. | 4.2.2. Любое другое прикосновение к фигуре, за исключением явно случайного, должно рассматриваться как намеренное прикосновение. | 4.2.2 Ogni altro contatto fisico con un pezzo, tranne i contatti chiaramente accidentali, sarà considerato intenzionale |
| 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing: | 4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen | 4.3. За исключением случая, приведенного в Статье 4.2, если игрок при своем ходе тронул на шахматной доске с намерением сделать ход или взять фигуру: | 4.3 Eccetto per quanto previsto nell’Articolo 4.2, se il giocatore avente il tratto tocca sulla scacchiera, con l’intenzione di muovere o catturare: |
| 4.3.1 one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved | 4.3.1 eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, | 4.3.1. Одну или несколько своих фигур, он должен сделать ход той фигурой, до которой дотронулся первой, если такой ход возможен, | 4.3.1 Uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso |
| 4.3.2 one or more of his opponent’s pieces, he must capture the first piece touched that can be captured | 4.3.2 eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, | 4.3.2. Одну или несколько фигур соперника, он должен взять ту фигуру, до которой дотронулся первой, если взятие ее возможно, | 4.3.2 Uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato |
| 4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent’s piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player’s own piece or his opponent’s was touched first, the player’s own piece shall be considered to have been touched before his opponent’s. | 4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur. | 4.3.3. Одну или несколько фигур каждого цвета, он должен взять первую тронутую фигуру соперника своей первой тронутой фигурой или, если это невозможно, сделать ход первой тронутой фигурой, которой возможно ходить, или взять первую тронутую фигуру, которую возможно взять. Если нельзя установить, тронул ли игрок первой свою фигуру или фигуру соперника, считается, что свою фигуру игрок тронул раньше фигуры соперника. | 4.3.3 Un pezzo o più pezzi di ciascun colore, deve catturare il primo pezzo avversario toccato con il proprio primo pezzo toccato oppure, qualora ciò sia illegale, muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato. Qualora non sia chiaro se sia stato toccato per primo il pezzo del giocatore o quello dell’avversario, si considererà che il pezzo del giocatore sia stato toccato prima di quello avversario. |
| 4.4 If a player having the move: | 4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler | 4.4. Если игрок при своем ходе | 4.4 Se un giocatore, avendo il tratto: |
| 4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so | 4.4.1 seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist, | 4.4.1. Тронул своего короля и ладью, он должен рокировать в сторону этой ладьи, если такой ход возможен; | 4.4.1 Tocca il Re e una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale |
| 4.4.2 deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1 | 4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt | 4.4.2. Намеренно тронул ладью, а затем своего короля, рокировка в сторону этой ладьи во время этого хода не разрешается, и должна быть применена Статья 4.3.1; | 4.4.2 Tocca deliberatamente una Torre e quindi il proprio Re, non gli è consentito arroccare da quel lato in quella mossa, e la situazione è regolata dall’Articolo 4.3.1 |
| 4.4.3 intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move | 4.4.3 in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug auszuführen, | 4.4.3. Намереваясь сделать рокировку, тронул короля, а затем и ладью, но рокировка с этой ладьей невозможна, игрок должен сделать другой, возможный ход королем, (который может включать рокировку с другой ладьей). Если у короля нет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход; | 4.4.3 Volendo arroccare, tocca il Re e quindi una Torre, ma l’arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un’altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l’arrocco con l’altra Torre). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di eseguire una qualsiasi mossa legale. |
| 4.4.4 promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion. | 4.4.4 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat. | 4.4.4. Превращает пешку, выбор фигуры завершен, когда эта фигура коснулась поля превращения. | 4.4.4 Promuove un pedone, la scelta del pezzo è compiuta quando il pezzo ha toccato la casa di promozione. |
| 4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move. | 4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen. | 4.5. Если ни одна из тронутых в соответствии со Статьями 4.3 и 4.4 фигур не может сделать ход или быть взятой, игрок может сделать любой возможный ход. | 4.5 Se nessuno dei pezzi toccati secondo gli Articoli 4.3 o 4.4 può essere mosso o catturato, il giocatore può fare una qualsiasi mossa legale. |
| 4.6 The act of promotion may be performed in various ways: | 4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden: | 4.6. Действие превращения пешки может быть выполнено различными способами: | 4.6 L’atto della promozione può essere eseguito in varie maniere: |
| 4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival | 4.6.1 der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden, | 4.6.1. Не обязательно ставить пешку на поле превращения, | 4.6.1 Non è necessario che il pedone venga materialmente deposto sulla casa di arrivo, |
| 4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order. | 4.6.2 das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen. | 4.6.2. Удаление пешки и установка новой фигуры на поле превращения может осуществляться в любом порядке. | 4.6.2 La rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine. |
| 4.6.3 If an opponent’s piece stands on the square of promotion, it must be captured | 4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden. | 4.6.3. Если на поле превращения находится фигура соперника, она должна быть взята. | 4.6.3 Se sulla casa di promozione c’è un pezzo avversario, questo deve essere catturato. |
| 4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of: | 4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als ausgeführt: | 4.7. Если при возможном ходе или в качестве части возможного хода фигура поставлена на поле, она не может быть переставлена на другое поле на этом ходу. Ход считается сделанным в случае: | 4.7 Quando, come mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo sia stato rilasciato su di una casa, per quella mossa non può essere spostato su un’altra casa. La mossa si considera eseguita: |
| 4.7.1 a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand, | 4.7.1 im Falle des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat; | 4.7.1. Взятия, когда взятая фигура снята с доски, и игрок, поставив свою фигуру на ее новое поле, отпустил руку от фигуры, совершившей взятие; | 4.7.1 in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera e il giocatore, dopo aver deposto il proprio pezzo sulla nuova casa, ha rilasciato il pezzo catturante dalla propria mano. |
| 4.7.2 castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move. | 4.7.2 im Falle der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen. | 4.7.2. Рокировки, когда игрок отпустил руку от ладьи, поставленной на поле, ранее пересеченное королем. Когда игрок отпустил руку от короля, ход еще не сделан, но игрок уже не имеет права сделать любой другой ход, кроме рокировки в эту сторону, если она возможна. Если рокировка в эту сторону невозможна, игрок должен сделать другой возможный ход своим королем (который может включать рокировку с другой ладьей). Если король не имеет возможного хода, игрок может сделать любой возможный ход; | 4.7.2 in caso di arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa precedentemente attraversata dal Re. Quando il giocatore ha rilasciato il Re dalla propria mano, la mossa non è ancora eseguita ma il giocatore non ha più diritto di fare qualsiasi altra mossa diversa dall’arrocco su quel lato, se questo è legale. Se l’arrocco su quel lato è illegale, il giocatore deve fare una qualsiasi altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l’arrocco sull’altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa |
| 4.7.3 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board. | 4.7.3 im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist. | 4.7.3. Превращения пешки, когда игрок отпустил руку от новой фигуры, поставленной им на поле превращения, и пешка снята с доски.  | 4.7.3 in caso di promozione, quando la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo sulla casa di promozione e il pedone è stato rimosso dalla scacchiera. |
| 4.8 A player forfeits his right to claim against his opponent’s violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it. | 4.8 Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt um diese zu ziehen oder zu schlagen. | 4.8. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из Статей 4.1 – 4.7, как только он коснется фигуры с намерением ее перемещения или взятия. | 4.8 Non appena il giocatore abbia toccato un pezzo con l’intenzione di muoverlo o di catturarlo, il giocatore perde il diritto a reclamare contro le infrazioni da parte del suo avversario degli Articoli da 4.1 a 4.7. |
| 4.9 If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. | 4.9. Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, um diese auszuführen. | 4.9. Если игрок не в состоянии передвигать шахматные фигуры, для выполнения этой обязанности ему может быть предоставлен помощник, согласованный с арбитром. | 4.9 Se un giocatore non è in grado di muovere i pezzi, il giocatore può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all’arbitro, per compiere l’operazione. |
| Article 5: The completion of the game | **Artikel 5: Die Beendigung der Partie** | **Статья 5. Завершение партии.** | Articolo 5: La conclusione della partita |
| 5.1.1 The game is won by the player who has checkmated his opponent’s king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7. | 5.1.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte. | 5.1.1. Партию выигрывает игрок, который поставил мат королю соперника. Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен мат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7. | 5.1.1 La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario. Questo termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di scaccomatto rispetti l’Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7. |
| 5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game. | 5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet. | 5.1.2. Партию выигрывает игрок, соперник которого заявляет, что он сдается. Это немедленно заканчивает игру. | 5.1.2 La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita. |
| 5.2.1 The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in ‘stalemate’. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7 | 5.2.1 Die Partie ist remis, wenn der Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7übereinstimmte. | 5.2.1. Партия заканчивается вничью, если у игрока, который должен ходить, нет возможного хода, а его король не находится под шахом. Считается, что партия закончилась «патом». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший позицию, в которой поставлен пат, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.  | 5.2.1 La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per ‘stallo’. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l’Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7. |
| 5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent’s king with any series of legal moves. The game is said to end in a ‘dead position’. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7. | 5.2.2 Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte. | 5.2.2. Партия заканчивается вничью, когда возникает позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов. Считается, что партия пришла к «мертвой позиции». Это немедленно заканчивает игру, при условии, что ход, создавший эту позицию, был выполнен в соответствии со Статьей 3 и Статьями 4.2 – 4.7.  | 5.2.2 La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all’avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in ‘posizione morta’. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione morta rispetti l’Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7. |
| 5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game. | 5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet | 5.2.3. Партия заканчивается вничью по соглашению между двумя соперниками во время игры, при условии, что оба игрока сделали по крайней мере один ход. Это немедленно заканчивает игру. | 5.2.3 La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita, verificato che entrambi i giocatori abbiano fatto almeno una mossa. Ciò termina immediatamente la partita. |
| COMPETITION RULES | **TURNIERSCHACHREGELN** | **Глава 2. Спортивная дисциплина шахматы.** | REGOLE PER LE COMPETIZIONI |
| Article 6: The chessclock | **Artikel 6: Die Schachuhr** | **Статья 6. Шахматные часы.** | Articolo 6: L’orologio per gli scacchi |
| 6.1 ‘Chessclock’ means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time. ‘Clock’ in the Laws of Chess means one of the two time displays. Each time display has a ‘flag’. ‘Flag-fall’ means the expiration of the allotted time for a player. | 6.1 Eine „Schachuhr“ ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. „Uhr“ bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen.Jede Zeitanzeige hat eine „Klappe“. Das „Fallen der Klappe“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist. | 6.1. «Шахматными часами» называются часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них. В Правилах игры в шахматы термин «часы» означает одно из двух таких устройств. Каждое устройство снабжено «флажком». «Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось. | 6.1 Con ‘orologio per gli scacchi’ s’intende un orologio con due quadranti, connessi l’un l’altro in maniera tale che in qualsiasi momento solo uno dei due possa avanzare. Nel presente Regolamento ‘orologio’ indica ciascuno dei due quadranti. Ciascun quadrante ha una ‘bandierina’. ‘Caduta della bandierina’ significa l’esaurimento del tempo assegnato a un giocatore. |
| 6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent’s clock (that is to say, he shall press his clock). This “completes” the move. A move is also completed if: | 6.2.1 Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die Uhr seines Gegners in Gang (dh er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn: | 6.2.1. Во время партии каждый игрок, закончив свой ход на шахматной доске, должен остановить свои часы и пустить часы своего соперника (то есть, он должен «нажать» свои часы). Это «завершает» ход. Кроме того, ход считается завершенным, если: | 6.2.1 Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio e avviare l’orologio dell’avversario (vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò ‘completa’ la mossa. Una mossa è completata anche qualora: |
| 6.2.1.1 the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or | 6.2.1.1 der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2), oder | 6.2.1.1. Ход заканчивает игру (см. Статьи 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 и 9.6.2) или | 6.2.1.1 La mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ovvero |
| 6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed | 6.2.1.2 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, wenn sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war. | 6.2.1.2. Игрок сделал свой следующий ход, когда его предыдущий ход не был завершен. | 6.2.1.2 Il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata. |
| 6.2.2 A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player. | 6.2.2 Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers. | 6.2.2. Игроку должно быть разрешено нажать свои часы после сделанного хода, даже после того, как соперник сделал свой следующий ход. Время между выполнением хода на шахматной доске и нажатием часов рассматривается как часть времени, отведенного игроку. | 6.2.2 A un giocatore deve essere consentito di fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche dopo che il suo avversario ha eseguito la propria mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l’esecuzione della mossa sulla scacchiera e l’atto di premere l'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore. |
| 6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to ‘hover’ over it | 6.2.3 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu behalten. | 6.2.3. Игрок должен нажимать свои часы той же рукой, которой он сделал свой ход. Игрокам запрещено держать палец на часах или «нависать» над ними. | 6.2.3 Il giocatore deve premere il proprio orologio con la stessa mano con la quale ha eseguito la propria mossa. Al giocatore è proibito tenere il dito sull’orologio o ‘indugiarvi’ sopra. |
| 6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9. | 6.2.4 Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Unangemessener Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft. | 6.2.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается нажимать часы с силой, поднимать, нажимать часы, прежде чем сделан ход, или стучать по ним. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9. | 6.2.4 I giocatori devono manovrare correttamente l’orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l’orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. L’uso improprio dell’orologio sarà penalizzato secondo l’Articolo 12.9. |
| 6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces. | 6.2.5 Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken. | 6.2.5. Поправлять фигуры разрешено только игроку, чьи часы идут. | 6.2.5 L’acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto. |
| 6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability. | 6.2.6 Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist. | 6.2.6. Если игрок не может пользоваться часами, для выполнения этой обязанности он может предложить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. У игроков с ограниченными возможностями показания часов не корректируются. | 6.2.6 Se un giocatore non è in condizione di usare l’orologio può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all’arbitro, per compiere questa operazione. Il suo orologio sarà regolato dall’arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all’orologio di un giocatore portatore di disabilità |
| 6.3.1 When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance. | 6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode, einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug, abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden. | 6.3.1. При использовании шахматных часов каждый игрок должен завершить минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени, включая дополнительное время на каждый ход. Все эти требования должны быть установлены заранее. | 6.3.1 Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato compreso qualsiasi supplemento di tempo per ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo. |
| 6.3.2 The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted ‘main thinking time’. Each player also receives a ‘fixed extra time’ with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used | 6.3.2 Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet. Im „Aufschub-Modus“ erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch derHauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist. | 6.3.2. Там, где это применимо, время, сэкономленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени, отведенному для следующего периода. В режиме задержки времени оба игрока получают выделенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В случае если игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не изменяется, независимо от доли использованного фиксированного дополнительного времени. | 6.3.2 Il tempo risparmiato da un giocatore nel corso di un periodo viene aggiunto al suo tempo disponibile per il periodo successivo, ove ciò sia applicabile. Nelle cadenze a tempo dilazionato, ciascun giocatore riceve un ‘tempo di riflessione principale’ prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un ‘tempo supplementare prefissato’ per ciascuna mossa (bonus). Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus. Qualora il giocatore prema il proprio orologio prima dell’esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata. |
| 6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked. | 6.4 Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden. | 6.4. Сразу же после падения флажка необходимо проверить выполнение требований Статьи 6.3.1. | 6.4 Immediatamente dopo la caduta di una bandierina, devono essere verificate le prescrizioni dell’Articolo 6.3.1. |
| 6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed. | 6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wohin die Schachuhr zu stehen kommt. | 6.5. Перед началом партии арбитр должен решить, где будут установлены шахматные часы. | 6.5 Prima dell’inizio della partita, l’arbitro decide dove vada collocato l’orologio per gli scacchi. |
| 6.6 At the time determined for the start of the game White’s clock is started | 6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt. | 6.6. В установленное для начала игры время пускаются часы игрока, играющего белыми фигурами. | 6.6 All’ora stabilita per l’inizio della partita, viene avviato l’orologio del Bianco. |
| 6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. | 6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie null. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders. | 6.7.1. Положение соревнования должно заранее устанавливать допустимое время опоздания на игру. Если допустимое время опоздания не установлено, оно равно нулю. Любой игрок, появившийся за доской после истечения допустимого времени опоздания, проигрывает партию, если арбитр не решит иначе.  | 6.7.1 Il regolamento di un evento deve specificare in anticipo un tempo di tolleranza. Se il tempo di tolleranza non è specificato, allora è Zero. Qualunque giocatore giunga alla scacchiera oltre il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l’arbitro decida diversamente. |
| 6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise. | 6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt hat und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders. | 6.7.2. Если положение соревнования устанавливает определенное, не равное нулю, время опоздания, и если ни один из игроков не присутствует к началу игры, то игрок, играющий белыми фигурами, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если правилами соревнования не указано иное, или арбитр не решит иначе. | 6.7.2 Se il regolamento di un evento specifica un tempo di tolleranza diverso da zero e nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il Bianco perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento di un evento specifichi o l’arbitro decida, diversamente. |
| 6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect. | 6.8 Die Klappe gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat. | 6.8. Флажок считается упавшим, когда это замечает арбитр или какой-либо игрок сделает обоснованное заявление об этом.  | 6.8 Una bandierina si considera caduta quando l’arbitro rileva il fatto o quando uno dei giocatori presenta una valida richiesta in questo senso. |
| 6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves | 6.9 Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen. | 6.9. Если игрок не завершил предписанное количество ходов за отведенное ему время, партия считается проигранной этим игроком, кроме случаев, когда применяется одна из Статей 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3. Однако партия признается ничьей, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов. | 6.9 Eccetto quando si applica uno degli Articoli 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo assegnato, quel giocatore perde la partita. Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l’avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali. |
| 6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock | 6.10.1 Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt. | 6.10.1. Каждое показание шахматных часов считается окончательным, если только у часов нет какого-либо очевидного дефекта. Шахматные часы с очевидным дефектом должны быть заменены арбитром, который должен принять наилучшее решение при определении времени, которое должны показывать часы, заменившие неисправные. | 6.10.1 In assenza di difetti evidenti, ogni indicazione data dall’orologio per gli scacchi si considera conclusiva. Un orologio per gli scacchi evidentemente difettoso sarà sostituito dall’arbitro, che userà il suo migliore discernimento nel determinare i tempi che saranno indicati sull’orologio per gli scacchi sostitutivo. |
| 6.10.2 If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings | 6.10.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und gegebenenfalls die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestemErmessen die richtigen Einstellungen der Uhren. | 6.10.2. Если во время игры будет обнаружено, что установка времени на одних или обоих часах была неправильной, игрок или арбитр должен немедленно остановить часы. Арбитр должен выставить правильную установку часов и, если необходимо, скорректировать время и счетчик ходов. При определении времени для новой установки часов он должен принять наилучшее решение. | 6.10.2 Se durante una partita si riscontra che la regolazione di uno o entrambi gli orologi non è corretta, uno dei giocatori o l’arbitro fermeranno immediatamente l’orologio per gli scacchi. L’arbitro dovrà applicare le corrette impostazioni e regolare, se necessario, i tempi e il contamosse. Nel determinare le impostazioni dell’orologio, l’arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento. |
| 6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock. | 6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten. | 6.11.1. Если партию необходимо прервать, арбитр должен остановить часы. | 6.11.1 Se la partita deve essere interrotta, l’arbitro dovrà fermare l’orologio per gli scacchi. |
| 6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter’s assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available. | 6.11.2 Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, zum Beispiel wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist. | 6.11.2. Игрок может остановить часы только для того, чтобы обратиться за помощью к арбитру, например, для получения отсутствующей фигуры при превращении пешки. | 6.11.2 Un giocatore può fermare l’orologio per gli scacchi solo allo scopo di richiedere l’assistenza dell’arbitro, ad esempio quando abbia avuto luogo una promozione e il pezzo richiesto non sia disponibile. |
| 6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts | 6.11.3 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird. | 6.11.3. Решение о возобновлении игры должен принимать арбитр. | 6.11.3 L’arbitro deciderà quando la partita deve ricominciare. |
| 6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter’s assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9. | 6.11.4 Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft. | 6.11.4. Если игрок остановил часы, чтобы обратиться за помощью к арбитру, арбитр должен определить, есть ли у игрока какая-либо обоснованная причина для этого обращения. Если у игрока нет обоснованной причины для остановки часов, то игрок должен быть наказан в соответствии со Статьей 12.9. | 6.11.4 Se un giocatore ferma l’orologio per gli scacchi allo scopo di richiedere l’assistenza dell’arbitro, l’arbitro determinerà se il giocatore avesse una valida ragione per farlo. Se il giocatore non aveva una ragione valida per fermare l’orologio per gli scacchi, il giocatore sarà penalizzato secondo l’Articolo 12.9. |
| 6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. | 6.12.1 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. | 6.12.1. В игровом помещении разрешается использовать экраны, мониторы или демонстрационные доски, показывающие текущую позицию на шахматной доске, ходы и число сделанных/заверенных ходов, и часы, показывающие также количество сделанных ходов. | 6.12.1 Schermi, monitor o scacchiere dimostrative che mostrino l’attuale posizione sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse eseguite o completate, e orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell’area di gioco. |
| 6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner. | 6.12.2 Ein Spieler darf einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen. | 6.12.2. Игрок не может делать заявление, ссылаясь только на представленную таким образом информацию. | 6.12.2 Il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo. |
| Article 7: Irregularities | **Artikel 7: Regelverstöße** | **Статья 7. Нарушения.** | Articolo 7: Irregolarità |
| 7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock’s move-counter. | 7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen. | 7.1. Если произошло какое-либо нарушение, и фигуры должны быть возвращены в предшествующую нарушению позицию, то при определении времени, которое должно быть установлено на часах, арбитр должен принять наилучшее решение. Это включает в себя право не изменять показания часов. Арбитр также должен, в случае необходимости, скорректировать счетчик ходов на часах. | 7.1 Se si verifica un’irregolarità e i pezzi devono essere riportati a una posizione precedente, l’arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento per determinare i tempi che dovranno essere indicati dall’orologio per gli scacchi. Questo include la facoltà di non modificare i tempi sugli orologi. Dovrà anche, se necessario, regolare il contatore di mosse dell’orologio. |
| 7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played | 7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue Partie gespielt. | 7.2.1. Если во время игры обнаруживается, что начальная позиция фигур была неправильной, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия.  | 7.2.1 Se durante una partita si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita. |
| 7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard. | 7.2.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Brett übertragen werden. | 7.2.2. Если во время игры обнаруживается, что расположение шахматной доски противоречит Статье 2.1, то игра должна продолжаться, но возникшая позиция должна быть перенесена на правильно расположенную шахматную доску. | 7.2.2 Se durante una partita si riscontra che la scacchiera è stata collocata contrariamente a quanto disposto dall’Articolo 2.1, la partita continuerà, ma la posizione raggiunta dovrà essere trasferita su una scacchiera correttamente posizionata. |
| 7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue. | 7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch die beiden Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 oder mehr Zügen wird die Partie fortgesetzt. | 7.3. Если во время игры до того, как каждым игроком были завершены 10 ходов, обнаруживается, что игра началась цветами, которые противоположены назначенному, игра должна быть отменена, и должна быть сыграна новая партия. Как только каждым игроком были завершены 10 ходов или больше, игра должна быть продолжена. | 7.3 Se una partita è iniziata a colori invertiti, qualora non siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore, la partita dovrà essere fermata e giocata una nuova partita con i colori corretti. Dopo 10 o più mosse la partita dovrà continuare. |
| 7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time. | 7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. | 7.4.1. Если игрок сместил одну или несколько фигур на доске, он должен восстановить правильную позицию за счет своего времени.  | 7.4.1 Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo. |
| 7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter’s assistance. | 7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. | 7.4.2. При необходимости игрок или его соперник должны остановить часы и обратиться за помощью к арбитру. | 7.4.2 Se necessario, o il giocatore o il suo avversario fermeranno l’orologio per gli scacchi e chiederanno l’assistenza dell’arbitro. |
| 7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces. | 7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen. | 7.4.3. Арбитр может наказать игрока, сместившего фигуры. | 7.4.3 L’arbitro può penalizzare il giocatore che ha messo fuori posto i pezzi. |
| 7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position. | 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt. | 7.5.1 Невозможный ход завершен, как только игрок нажал свои часы. Если во время игры обнаруживается, что был завершен невозможный ход, должна быть восстановлена позиция непосредственно перед нарушением. Если позиция непосредственно перед нарушением не может быть определена, партия должна продолжаться с последней, восстановленной до этого нарушения, позиции. Статьи 4.3 и 4.7 применяются в отношении хода, заменяющего невозможный ход. Затем партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции. | 7.5.1 Una mossa illegale è completata quando il giocatore ha premuto l’orologio. Se durante una partita si riscontra che è stata completata una mossa illegale, verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente l’illegalità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l’illegalità, la partita dovrà continuare dall’ultima posizione identificabile prima dell’illegalità. Alla mossa che sostituisce la mossa illegale si applicano gli Articoli 4.3 e 4.7. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata. |
| 7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn. | 7.5.2 Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt. | 7.5.2 Если игрок передвинул пешку на самую дальнюю от себя горизонталь, нажал часы, но не заменил пешку на новую фигуру, такой ход считается невозможным. Пешка должна быть заменена на ферзя того же цвета, что и цвет пешки. | 7.5.2 Se il giocatore ha mosso un pedone all’ultima traversa ed ha premuto l’orologio, ma non ha sostituito il pedone con un nuovo pezzo, la mossa è illegale. Il pedone sarà sostituito da una Donna dello stesso colore del pedone. |
| 7.5.3 If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalized as if an illegal move. | 7.5.3 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft | 7.5.3. Если игрок нажимает часы не делая хода, это надо рассматривать и наказывать как невозможный ход. | 7.5.3 Se un giocatore preme l’orologio senza aver mosso, questo sarà considerato e penalizzato come se fosse una mossa illegale |
| 7.5.4 If a player uses two hands to make a single move (for example in case of castling, capturing or promotion) and pressed the clock, it shall be considered and penalized as if an illegal move. | 7.5.4 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er die Uhr , wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft. | 7.5.4. Если для выполнения одного хода игрок использует две руки (например, в случае рокировки, взятия фигуры или превращения пешки) и нажимает часы, это надо рассматривать и наказывать как невозможный ход. | 7.5.4 Se un giocatore utilizza due mani per eseguire una singola mossa (per esempio in caso di arrocco, cattura o promozione) e preme l’orologio, questa dovrà essere considerata e penalizzata come se fosse una mossa illegale. |
| 7.5.5 After the action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4 for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves. | 7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen. | 7.5.5. После мер, принятых в соответствии со Статьей 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, за первый сделанный игроком невозможный ход арбитр должен добавить его сопернику две минуты дополнительного времени; за второй, сделанный тем же игроком невозможный ход арбитр объявляет о проигрыше партии этим игроком. Однако партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов. | 7.5.5 Dopo le azioni intraprese in base agli Articoli 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, per la prima mossa illegale completata da un giocatore l’arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda mossa illegale completata dallo stesso giocatore, l’arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quel giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l’avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali. |
| 7.6 If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position. | 7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt. | 7.6. Если во время игры обнаружено, что какая-либо фигура смещена от своего правильного положения на доске, то должна быть восстановлена позиция до нарушения. Партия должна быть продолжена с этой восстановленной позиции.Если позиция до нарушения не может быть установлена, игра должна продолжаться с последней восстановленной позиции. | 7.6 Se durante una partita e si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l’irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l’irregolarità non può essere determinata, la partita dovrà continuare dall’ultima posizione accertabile prima dell’irregolarità. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata. |
| Article 8: The recording of the moves | **Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge** | **Статья 8. Запись ходов.** | Articolo 8: La registrazione delle mosse |
| 8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the ‘scoresheet’ prescribed for the competition. | 8.1.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen „Partieformular“ aufzuschreiben. | 8.1.1. В процессе игры каждый игрок обязан вести точную запись своих ходов и ходов соперника алгебраической нотацией (см. Статью 16) на бланке, предназначенном для этого соревнования, ход за ходом, настолько ясно и разборчиво, насколько возможно.  | 8.1.1 Nel corso del gioco, ciascun giocatore è tenuto a registrare le proprie mosse e quelle del suo avversario nella maniera corretta, mossa dopo mossa, nel modo più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (vedi Appendice C), sul ‘formulario’ prescritto per la competizione. |
| 8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1 | 8.1.2 Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Ziff. I.1.1 der Richtlinien. | 8.1.2. Запрещается записывать ходы заранее, если только игрок не заявляет о ничьей согласно Статье 9.2 или 9.3 или не откладывает партию согласно Статье 17.1.1. | 8.1.2 È proibito scrivere le mosse in anticipo, salvo qualora il giocatore stia richiedendo una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, ovvero aggiornando la partita secondo le Linee Guida I.1.1 |
| 8.1.3 A player may reply to his opponent’s move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another. | 8.1.3 Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen neuen ausführt. | 8.1.3. Игрок может ответить на ход соперника прежде, чем запишет его, если он так пожелает. Он должен записать свой предыдущий ход, прежде чем сделает следующий. | 8.1.3 Un giocatore può, se lo desidera, rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla, ma deve registrare la sua mossa precedente prima di farne un’altra. |
| 8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data | 8.1.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten. | 8.1.4. Бланк партии должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьей, вопросов, связанных с заявлениями, и других соответствующих данных. | 8.1.4 Il formulario dovrà essere usato solo per la registrazione delle mosse, dei tempi degli orologi, delle offerte di patta, di questioni relative a una richiesta all’arbitro e altre informazioni attinenti |
| 8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=) | 8.1.5 Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit dem Symbol (=) vermerken. | 8.1.5. Оба игрока должны записывать предложение ничьей на бланке символом «=».  | 8.1.5 Entrambi i giocatori devono registrare sul formulario ogni offerta di patta, usando il simbolo (=). |
| 8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability. | 8.1.6 Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuschreiben, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist. | 8.1.6. Если игрок не в состоянии вести запись, то для записи ходов он может представить помощника, который должен быть согласован с арбитром. Показания его часов должны быть скорректированы арбитром на справедливой основе. Для игрока с ограниченными возможностями корректировка часов не применяется. | 8.1.6 Se un giocatore non è in grado di registrare le mosse, può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all’arbitro, che scriva le mosse. Il suo orologio sarà regolato dall’arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all’orologio di un giocatore portatore di disabilità. |
| 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game. | 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch eingesehen werden können. | 8.2. Бланк для записи на протяжении всей партии должен быть доступен арбитру для обозрения. | 8.2 Il formulario dovrà essere visibile all’arbitro durante tutto il corso della partita. |
| 8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition. | 8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter. | 8.3. Бланки для записи являются собственностью организатора соревнования. | 8.3 I formulari sono proprietà dell’organizzatore della competizione. |
| 8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1 | 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1.1 zu erfüllen. | 8.4. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляется на каждый ход 30 или более секунд, то в течение оставшейся части периода он не обязан следовать требованиям Статьи 8.1.1.  | 8.4 Se a un certo momento di un periodo un giocatore ha meno di cinque minuti rimanenti sull’orologio e non ha un tempo addizionale di 30 o più secondi aggiunti a ogni mossa, allora per il resto di quel periodo non è obbligato ad adempiere le prescrizioni dell’Articolo 8.1.1. |
| 8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter’s or the opponent’s scoresheet. | 8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitzuschreibt, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach. | 8.5.1. Если ни один из игроков не ведет запись в соответствии со Статьей 8.4, то арбитр или его помощник должен постараться присутствовать при этом и вести запись. В этом случае сразу после падения флажка арбитр должен остановить часы. Затем оба игрока должны восстановить запись партии на своих бланках, используя запись арбитра или бланк соперника. | 8.5.1 Se, in base all’Articolo 8.4, nessuno dei due giocatori sta registrando le mosse, l’arbitro o un assistente dovrebbero cercare di essere presenti e registrare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l’arbitro dovrà fermare l’orologio per gli scacchi, quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare i propri formulari, usando i formulari dell’arbitro o dell’avversario. |
| 8.5.2 If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player’s move, he may use his opponent’s scoresheet, but must return it before making a move. | 8.5.2 Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald eine der Klappen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben bevor er zieht. | 8.5.2. Если только один игрок не вел запись в соответствии со Статьей 8.4, он в обязательном порядке должен, как только любой из флажков упал, полностью восстановить запись партии на своем бланке прежде, чем сделает следующий ход на шахматной доске. Если при этом его очередь хода, он может воспользоваться бланком соперника, но должен возвратить его перед выполнением хода. | 8.5.2 Se, in base all’Articolo 8.4, solo uno dei due giocatori non ha registrato le mosse, non appena una delle due bandierine cade questi deve aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Verificato che il giocatore abbia il tratto, può usare il formulario del suo avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire una mossa. |
| 8.5.3 If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place | 8.5.3 Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser schreibt als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten, wessen Uhr zuletzt lief und, falls es bekannt ist, die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf. | 8.5.3. Если нет полной записи, игроки должны восстановить игру на второй шахматной доске под контролем арбитра или помощника, который должен сначала записать фактически возникшую позицию, показания часов, чьи часы шли и число сделанных/завершенных ходов, если эта информация доступна, прежде чем начнется восстановление записи. | 8.5.3 Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera, sotto il controllo dell’arbitro o di un suo assistente. Prima che la ricostruzione abbia luogo, questi dovrà innanzitutto registrare la posizione raggiunta nella partita, i tempi sugli orologi, quale orologio fosse in moto e il numero di mosse eseguite e completate, se questa informazione è disponibile. |
| 8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed. | 8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge ausgeführt oder abgeschlossen worden sind. | 8.6. Если записи на бланках не могут быть восстановлены и не показывают, что игрок превысил отведенное ему время, то следующий сделанный им ход будет считаться первым ходом в следующем периоде контроля времени, если нет доказательств, что ходов было сделано или завершено больше. | 8.6 Se non è possibile aggiornare i formulari e così dimostrare che un giocatore ha superato il tempo assegnato, la successiva mossa eseguita sarà considerata essere la prima del periodo di tempo seguente, salvo qualora ci siano prove che altre mosse siano state eseguite o completate. |
| 8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise | 8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders. | 8.7. По окончании партии оба игрока должны подписать оба бланка, указав результат игры. Даже если результат указан неправильно, он остается в силе, если арбитр не решит иначе. | 8.7 Alla conclusione della partita entrambi i giocatori dovranno firmare entrambi i formulari, indicando l’esito della partita. Questo risultato resterà valido anche se è errato, salvo qualora l’arbitro decida diversamente. |
| Article 9: The drawn game | **Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)** | **Статья 9. Ничья.** | Articolo 9: La partita patta |
| 9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter. | 9.1.1 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis anbieten oder vereinbaren dürfen. | 9.1.1. Положение соревнования может устанавливать, что игроки не могут предлагать или соглашаться на ничью ранее установленного числа ходов или вообще, без разрешения арбитра | 9.1.1 Il regolamento di un evento può specificare che i giocatori non possono offrire o accettare patta, prima di un certo numero di mosse o del tutto, senza il consenso dell’arbitro. |
| 9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply: | 9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes: | 9.1.2. Однако, если положение соревнования позволяет игрокам соглашаться на ничью, то применяется следующее: | 9.1.2 Quando il regolamento di un evento permette la patta d’accordo, si applicherà quanto segue: |
| 9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way. | 9.1.2.1 Ein Spieler der ein Remis anbieten möchte, tut dies nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit während der Partie ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird. | 9.1.2.1. Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это после выполнения своего хода на шахматной доске, но до нажатия часов. Предложение ничьей в любое другое время в течение игры остается в силе, но необходимо учитывать Статью 11.5. Такое предложение не может быть связано никакими условиями. В обоих случаях предложение не может быть взято назад и остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отвергнет его устно, или не отклонит его, касаясь фигуры с намерением сделать ход или взять фигуру, или до тех пор, пока игра не завершится каким-либо другим путем. | 9.1.2.1 Un giocatore che desideri offrire la patta lo farà dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera e prima di premere il proprio orologio. Un’offerta fatta in qualsiasi altro momento durante il gioco è ancora valida ma si deve considerare l’Articolo 11.5. Nessuna condizione può essere associata all’offerta. In entrambi i casi l’offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l’avversario la accetta, la respinge verbalmente, la respinge toccando un pezzo con l’intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita è terminata in qualche altra maniera. |
| 9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=) | 9.1.2.2 Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert. | 9.1.2.2. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на своем бланке символом «=». | 9.1.2.2 L’offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con il simbolo (=). |
| 9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw. | 9.1.2.3 Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot. | 9.1.2.3. Заявление о признании партии ничьей в соответствии со Статьями 9.2 или 9.3 должно рассматриваться как предложение ничьей. | 9.1.2.3 Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un’offerta di patta. |
| 9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves): | 9.2.1 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung) | 9.2.1. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своем ходе, когда одна и та же позиция, по крайней мере, в третий раз (не обязательно повторением ходов): | 9.2.1 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, quando per almeno la terza volta la stessa posizione (non necessariamente a causa di una ripetizione di mosse): |
| 9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or | 9.2.1.1 sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder | 9.2.1.1. Может возникнуть, если этот игрок сначала запишет на своем бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, или | 9.2.1.1 Sta per apparire, se il giocatore scrive prima sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all’arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, oppure |
| 9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move | 9.2.1.2 soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist. | 9.2.1.2. Только что возникла и игрок, за которым очередь хода, требует ничью. | 9.2.1.2 È appena apparsa, e il giocatore richiedente la patta ha il tratto. |
| 9.2.2 Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if: | 9.2.2 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn: | 9.2.2. Позиции считаются одинаковыми тогда и только тогда, когда очередь хода у того же самого игрока, фигуры того же самого наименования и цвета занимают те же поля, и возможные ходы всех фигур обоих игроков - те же самые. Поэтому позиции не одинаковы, если | 9.2.2 Le posizioni sono considerate uguali se e solo se lo stesso giocatore ha il tratto, pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case e le mosse possibili per tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse. Perciò due posizioni non sono uguali se: |
| 9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant | 9.2.2.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder | 9.2.2.1. В начале рассматриваемой последовательности ходов пешка могла быть взята на проходе,  | 9.2.2.1 all’inizio della sequenza un pedone avrebbe potuto essere catturato en passant. |
| 9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved. | 9.2.2.2 ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat. | 9.2.2.2. Король имел право на рокировку с ладьей, которая не двигалась, но потерял его после своего хода. Права на рокировку теряются только после того, как король или ладья сделали ход. | 9.2.2.2 Un Re ha diritto all’arrocco con una Torre che non è stata mossa, ma lo perde dopo essere stato mosso. Il diritto all’arrocco si perde solo dopo che il Re o la Torre sono stati mossi. |
| 9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if: | 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls: | 9.3. Партия признается закончившейся вничью по обоснованному заявлению игрока при своем ходе, если: | 9.3 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se: |
| 9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or | 9.3.1 er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder | 9.3.1. Он запишет на своем бланке свой ход, который не может быть изменен, и заявит арбитру о своем намерении сделать этот ход, который приведет к тому, что последние 50 ходов выполнены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия; или | 9.3.1 Questi scrive sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all’arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, in seguito alla quale le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state eseguite senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura, oppure |
| 9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture. | 9.3.2 die letzten 50 Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen und oder eine Figur geschlagen worden ist. | 9.3.2. Последние 50 ходов были завершены каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия. | 9.3.2 Le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura. |
| 9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move. | 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren. | 9.4. Если игрок касается фигуры, как описано в Статье 4.3, он теряет право заявлять о ничьей на этом ходу согласно Статьям 9.2 и 9.3. | 9.4 Se il giocatore tocca un pezzo come da Articolo 4.3, per quella mossa perde il diritto di richiedere una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3. |
| 9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim | 9.5.1 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Art. 6.12.1 oder 6.12.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen. | 9.5.1. Если игрок заявляет о признании партии ничьей согласно Статьям 9.2 или 9.3, он или арбитр должны остановить часы (см. Статьи 6.12.1 или 6.12.2). Игроку не разрешается отказываться от своего заявления. | 9.5.1 Se un giocatore richiede una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, egli o l’arbitro dovranno fermare l’orologio per gli scacchi (vedi Articoli 6.12.1 o 6.12.2). Non gli è consentito ritirare la propria richiesta. |
| 9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn. | 9.5.2 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. | 9.5.2. Если установлено, что заявление обоснованное, партия сразу заканчивается вничью. | 9.5.2 Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta. |
| 9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent’s remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4. | 9.5.3 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden. | 9.5.3. Если установлено, что заявление необоснованное, арбитр должен добавить к оставшемуся у соперника времени на обдумывание две минуты. Затем партия должна быть продолжена. Если заявление было основано на предполагаемом ходе, то в соответствии со Статьями 3 и 4 этот ход должен быть сделан. | 9.5.3 Se si verifica che la richiesta non è corretta, l’arbitro deve aggiungere due minuti al tempo di riflessione rimasto all’avversario, dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita secondo gli Articoli 3 e 4. |
| 9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn: | 9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis: | 9.6. Партия заканчивается вничью, если возникает одна или обе следующие ситуации: | 9.6 Se si verifica una o entrambe tra le seguenti condizioni, la partita è patta: |
| 9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times. | 9.6.1 sobald eine gleiche Stellung entsprechend Artikel 9.2.2 mindestens fünf Mal entstanden ist, | 9.6.1. Одинаковая позиция появилась, как описано в Статье 9.2.2, по крайней мере пять раз;  | 9.6.1 La stessa posizione è apparsa, come in 9.2 b, almeno cinque volte |
| 9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence. | 9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzten Zug mattsetzt, hat dies Vorrang. | 9.6.2. Любая серия из по крайней мере 75 ходов была выполнена каждым игроком без продвижения какой-либо пешки и без какого-либо взятия. Если последний ход приводит к мату, он имеет приоритет.  | 9.6.2 Una qualsiasi sequenza di 75 mosse consecutive è stata eseguita da ciascun giocatore senza la spinta di alcun pedone e senza alcuna cattura. Se l’ultima mossa ha prodotto uno scaccomatto, quest’ultimo avrà la precedenza. |
| Article 10: Points | **Artikel 10: Punkte** | **Статья 10. Очки.** | Articolo 10: Punteggi |
| 10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point (½). | 10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen (1) Punkt erzielt, der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen (0) Punkt erzielt, der seine Partie remis spielt, einen halben (½) Punkt erzielt. | 10.1. Если положение соревнования не устанавливает иное, то игрок, который выиграл партию или выиграл по присуждению, получает одно очко (1), игрок, который проиграл свою партию или проиграл по присуждению, не получает очков (0), а игрок, сыгравший свою партию вничью, получает пол-очка (½). | 10.1 A meno che il regolamento di un evento specifichi diversamente, un giocatore che vinca la partita, o vinca per forfeit, si aggiudica un (1) punto; un giocatore che perda la partita, o perda per forfeit, si aggiudica zero (0) punti; e un giocatore che pareggi la propria partita si aggiudica mezzo (½) punto. |
| 10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of ¾ - ¼ is not allowed. | 10.2 Die Gesamtzahl der Punkte einer Partie kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; zum Beispiel ist ein Ergebnis ¾ - ¼ nicht erlaubt. | 10.2. Общий счет любой партии никогда не может превышать максимальный результат, даваемый за эту игру. Очки, полученные отдельным игроком, должны соответствовать обычному количеству очков, разыгрываемому в партии, например, результат ¾ - ¼ недопустим. | 10.2 Il punteggio totale di ogni partita non potrà mai superare il punteggio massimo che quella partita assegna. Il punteggio assegnato al singolo giocatore deve essere quello normalmente connesso con la partita, ad esempio un punteggio di ¾ - ¼ non è consentito. |
| Article 11: The conduct of the players | **Artikel 11: Das Verhalten der Spieler** | **Статья 11. Поведение игроков.** | Articolo 11: La condotta dei giocatori |
| 11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute. | 11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte. | 11.1. Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре. | 11.1 I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi. |
| 11.2.1 The ‘playing venue’ is defined as the ‘playing area’, rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter. | 11.2.1 Die „Turnierräumlichkeiten“ umfassen den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. | 11.2.1. «Игровая зона» определяется как «игровая площадка», комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.  | 11.2.1 L’area della competizione è definita come l’insieme dell’area di gioco, i bagni e servizi igienici, i salotti per il riposo dei giocatori, l’area ristoro, l’area riservata ai fumatori e altri spazi definiti dall’arbitro. |
| 11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played | 11.2.2 Der „Spielbereich“ ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden. | 11.2.2. «Игровая площадка» определяется как место, где играются партии соревнования.  | 11.2.2 L’area di gioco è definita come il luogo in cui vengono giocate le partite di una competizione. |
| 11.2.3 Only with the permission of the arbiter can: | 11.2.3 Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf | 11.2.3. Только с разрешения арбитра: | 11.2.3 Solo con il permesso dell’arbitro: |
| 11.2.3.1 a player leave the playing venue, | 11.2.3.1 ein Spieler die Turnierräumlichkeiten verlassen, | 11.2.3.1. Игрок может покинуть «игровую зону», | 11.2.3.1 Un giocatore può lasciare l’area della competizione. |
| 11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave the playing area. | 11.2.3.2 der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen, | 11.2.3.2. Игрок может покинуть «игровую площадку» при своем ходе, | 11.2.3.2 Il giocatore che ha il tratto può essere autorizzato a lasciare l’area di gioco. |
| 11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area | 11.2.3.3 jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten. | 11.2.3.3. Может быть допущено на «игровую площадку» лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром. | 11.2.3.3 Una persona che non sia né un giocatore né un arbitro può essere autorizzata ad accedere all’area di gioco |
| 11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area | 11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers den Schiedsrichter informieren muss, wenn er den Spielbereich verlassen möchte. | 11.2.4. Положение соревнования может устанавливать, что соперник игрока, за которым очередь хода, должен сообщать арбитру о своем желании покинуть «игровую площадку». | 11.2.4 Le regole di un evento possono precisare che l’avversario di un giocatore che ha il tratto debba informare l’arbitro quando desidera uscire dall’area di gioco. |
| 11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard. | 11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren. | 11.3.1. Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске. | 11.3.1 Durante la partita, ai giocatori è proibito far uso di qualsiasi nota, fonte d’informazione o consiglio, o analizzare qualsiasi partita su un’altra scacchiera. |
| 11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue. However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player’s bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter. | 11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät in den Turnierräumlichkeiten bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass solche Geräte in der Tasche des Spielers untergebracht werden, sofern sie vollständig abgeschaltet sind. Die Tasche muss gemäß in Absprache mit dem Schiedsrichter untergebracht werden. BeidenSpielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen. | 11.3.2.1. Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне любые электронные устройства без специального разрешения арбитра. Однако, положение соревнования может разрешить хранить такие устройства в сумке игрока при условии, что устройство полностью выключено. Место размещения этой сумки должно быть согласовано с арбитром. Обоим игрокам запрещено пользоваться этой сумкой без разрешения арбитра. | 11.3.2.1 Durante la partita, a un giocatore è proibito avere un qualsiasi dispositivo elettronico non specificatamente approvato dall’arbitro nell’area della competizione. Comunque le regole di un evento possono consentire che il giocatore tenga tali dispositivi in una propria borsa, a condizione che detti dispositivi siano completamente spenti. Questa borsa deve essere riposta come concordato con l’arbitro. A entrambi i giocatori non è permesso usare tale borsa senza il permesso dell’arbitro. |
| 11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty | 11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in den Turnierräumlichkeiten bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen. | 11.3.2.2. Если очевидно, что игрок имеет такое устройство при себе в игровой зоне, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа. Положение соревнования может устанавливать другое, менее серьезное наказание.  | 11.3.2.2 Se risulta evidente che un giocatore tiene addosso un tale dispositivo nell’area della competizione, perderà la partita. L’avversario vincerà. Le regole di un evento possono specificare una penalità diversa e meno severa. |
| 11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9. | 11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Mitwirkung bei diesen Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen. | 11.3.3. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести наедине осмотр его одежды, сумок, других предметов или личный досмотр. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9. | 11.3.3 L’arbitro può richiedere al giocatore di consentire che i suoi abiti, borse o altri oggetti personali siano ispezionati in privato. L’arbitro, o una persona autorizzata dall’arbitro, ispezionerà il giocatore e dovrà essere dello stesso sesso del giocatore. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo, l’arbitro dovrà prendere misure in base all’Articolo 12.9. |
| 11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter. | 11.3.4 Rauchen, einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“, ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde. | 11.3.4. Курение, в том числе курение электронных сигарет, разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром. | 11.3.4 È permesso fumare, comprese le sigarette elettroniche, solo nella sezione dell’area della competizione stabilita dall’arbitro. |
| 11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators. | 11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer. | 11.4. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями. | 11.4 I giocatori che hanno finito la propria partita saranno considerati come spettatori. |
| 11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area | 11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal. | 11.5. Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Это включает в себя необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровую зону. | 11.5 È proibito distrarre o infastidire l’avversario in qualsivoglia maniera. Questo include reclami irragionevoli, offerte di patta irragionevoli o l’introduzione di una fonte di rumore nell’area di gioco |
| 11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9. | 11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft. | 11.6. Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9. | 11.6 L’infrazione di qualunque comma degli Articoli da 11.1 a 11.5 comporterà la penalizzazione secondo l’Articolo 12.9. |
| 11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent. | 11.7 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktezahl wird vom Schiedsrichter bestimmt. | 11.7. Упорный отказ игрока выполнять Правила должен наказываться присуждением поражения. Результат, который будет присужден сопернику, определяется арбитром. | 11.7 Il rifiuto persistente da parte di un giocatore di attenersi al Regolamento sarà penalizzato con la perdita della partita. L’arbitro deciderà il punteggio dell’avversario. |
| 11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players. | 11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird die Partie für beide Spieler als verloren erklärt. | 11.8. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими. | 11.8 Se entrambi i giocatori sono colpevoli secondo l’Articolo 11.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori |
| 11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess. | 11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen. | 11.9. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил. | 11.9 Un giocatore ha il diritto di chiedere all’arbitro spiegazioni su punti particolari del Regolamento. |
| 11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7). | 11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7). | 11.10. Если положение соревнования не устанавливает иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии (см. Статью 8.7). | 11.10 Salvo quando le regole di un evento specificano diversamente, un giocatore può ricorrere in appello contro qualsiasi decisione dell’arbitro, anche se il giocatore ha firmato il formulario (vedi Articolo 8.7). |
| 11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims. | 11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen. | 11.11. Оба игрока должны помогать арбитру в любой ситуации, требующей восстановления игры, включая требования ничьей. | 11.11 Entrambi i giocatori devono collaborare con l’arbitro in ogni situazione che richieda la ricostruzione della partita, compresa la richiesta di patta. |
| 11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of a the players, under supervision of the arbiter. | 11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrages nach der 50-Züge Regel obliegt den Spielern unter Aufsicht des Schiedsrichters. | 11.12. Проводимая под наблюдением арбитра проверка заявлений о троекратном повторении позиции или о 50 ходах является обязанностью игроков. | 11.12 La verifica della richiesta per triplice ripetizione della posizione o per 50 mosse è compito del giocatore, sotto la supervisione dell’arbitro. |
| Article 12: The role of the Arbiter (see Preface) | **Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)** | **Статья 12. Роль арбитра.** | Articolo 12: Il ruolo dell’arbitro (vedi Prefazione) |
| 12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed. | 12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln. | 12.1. Арбитр должен наблюдать, чтобы Правила соблюдались. | 12.1 L’arbitro deve controllare che il Regolamento sia pienamente osservato. |
| 12.2 The arbiter shall | 12.2 Der Schiedsrichter | 12.2. Арбитр должен: | 12.2 L’arbitro deve: |
| 12.2.1 ensure fair play, | 12.2.1 sorgt für faires Spiel, | 12.2.1. Обеспечить честную игру; | 12.2.1 Assicurare il ‘fair play’. |
| 12.2.2 act in the best interest of the competition | 12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung, | 12.2.2. Действовать наилучшим образом в интересах соревнования; | 12.2.2 Agire nel miglior interesse della competizione. |
| 12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained, | 12.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen, | 12.2.3. Обеспечить поддержание хороших условий для игры; | 12.2.3 Assicurare che sia mantenuto un buon ambiente di gioco |
| 12.2.4 ensure that the players are not disturbed, | 12.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden, | 12.2.4. Следить, чтобы игрокам не мешали; | 12.2.4 Assicurare che i giocatori non vengano disturbati. |
| 12.2.5 supervise the progress of the competition, | 12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung, | 12.2.5. Контролировать ход соревнования; | 12.2.5 Supervisionare il procedere della competizione. |
| 12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention | 12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen, | 12.2.6. Принимать специальные меры в интересах игроков с ограниченными возможностями и тех, кто нуждается в медицинской помощи; | 12.2.6 Prendere misure particolari nell’interesse dei giocatori disabili e di coloro che necessitano di particolari attenzioni mediche. |
| 12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines | 12.2.7 befolgt die Anti-Betrugs Regeln und die Richtlinien. | 12.2.7. Следовать античитерским правилам или руководствам. | 12.2.7 Seguire le regole o le Linee Guida anti-cheating. |
| 12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate | 12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase sind, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler. | 12.3. Арбитр должен наблюдать за партиями, особенно тогда, когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать исполнение принятых им решений, и налагать штрафы на игроков в соответствующих случаях. | 12.3 L’arbitro deve osservare le partite, specialmente quando i giocatori siano a corto di tempo, far osservare le decisioni da lui assunte, e imporre ai giocatori le penalità quando ciò sia appropriato. |
| 12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time. | 12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, zB wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben. | 12.4. Арбитр может назначить помощников для наблюдения за партиями, например, когда несколько игроков испытывают недостаток времени. | 12.4 L’arbitro può designare degli assistenti che osservino le partite, ad esempio quando molti giocatori sono a corto di tempo. |
| 12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game | 12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren. | 12.5. В случае постороннего вмешательства в игру арбитр может присудить дополнительное время как одному, так и обоим игрокам. | 12.5 L’arbitro può assegnare del tempo addizionale a uno o entrambi i giocatori nel caso di un evento esterno di disturbo della partita. |
| 12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock | 12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Anzahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens eine der Klappen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat. | 12.6. Арбитр не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, описанных в Правилах игры в шахматы. Он не должен указывать число завершенных ходов, за исключением применения Статьи 8.5, когда упал, по крайней мере, один флажок. Арбитру следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его соперник завершил ход или что игрок не нажал свои часы. | 12.6 L’arbitro non deve intervenire in una partita eccetto che nei casi descritti dal Regolamento. Non dovrà indicare il numero di mosse completate, eccetto che nell’applicare l’Articolo 8.5 quando almeno una delle bandierine è già caduta. L’arbitro dovrà astenersi dall’informare un giocatore che il suo avversario ha completato una mossa o che il giocatore non ha premuto il proprio orologio. |
| 12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue. | 12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus den Turnierräumlichkeiten weisen. | 12.7. Если кто-нибудь обнаруживает нарушение, он может сообщить об этом только арбитру. Участники соревнования, играющие другие партии, не должны разговаривать или вмешиваться в игру иным образом. Зрителям не разрешается вмешиваться в игру. Арбитр может удалить нарушителей из игровой зоны.  | 12.7 Se qualcuno osserva un’irregolarità, ne può informare solo l’arbitro. I giocatori impegnati in altre partite non devono discutere una partita o interferire in essa in alcun modo. Agli spettatori non è consentito interferire in una partita. L’arbitro può espellere i contravventori dall’area di gioco. |
| 12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter | 12.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann in den Turnierräumlichkeiten und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten. | 12.8. Никому без разрешения арбитра не разрешается пользоваться мобильным телефоном и устройствами связи любого вида в игровой зоне или в любой сопредельной зоне, обозначенной арбитром. | 12.8 Senza autorizzazione dell’arbitro, è proibito a chiunque utilizzare un telefono mobile o qualsiasi altro tipo di dispositivo di comunicazione nell’area di gioco o in qualsiasi area contigua designata dall’arbitro. |
| 12.9 Options available to the arbiter concerning penalties | 12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen: | 12.9. Арбитр может применять следующие виды наказаний: | 12.9 Opzioni a disposizione dell’arbitro in merito alle penalità: |
| 12.9.1 warning, | 12.9.1 eine Verwarnung, | 12.9.1. Предупреждение; | 12.9.1 Ammonizione |
| 12.9.2 increasing the remaining time of the opponent, | 12.9.2 die Verlängerung der Restbedenkzeit des Gegner, | 12.9.2. Увеличение оставшегося времени у соперника; | 12.9.2 Aumento del tempo rimanente all’avversario |
| 12.9.3 reducing the remaining time of the offending player | 12.9.3 die Verkürzung der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers, | 12.9.3. Уменьшение оставшегося времени у игрока, нарушившего правила; | 12.9.3 Riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole |
| 12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game, | 12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl, | 12.9.4. Увеличение числа очков, засчитываемых в партии сопернику игрока, нарушившего правила, до максимально возможного для этой партии; | 12.9.4 Aumento del punteggio ottenuto dall’avversario fino al massimo disponibile per quella partita |
| 12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person, | 12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei, | 12.9.5. Уменьшение числа очков, засчитываемых в партии игроку, нарушившему правила; | 12.9.5 Riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita |
| 12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent’s score), | 12.9.6 den Verlust der Partie für den zu bestrafenden Spieler (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners), | 12.9.6. Присуждение поражения в партии игроку, нарушившему правила (арбитр также должен решить вопрос о присуждении очков сопернику); | 12.9.6 Dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l’arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell’avversario) |
| 12.9.7 a fine announced in advance, | 12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld, | 12.9.7. Назначение штрафа, объявленного заранее; | 12.9.7 Una multa preventivamente annunciata |
| 12.9.8 exclusion from one or more rounds, | 12.9.8 Ausschluss von einer oder mehreren Runden, | 12.9.8. Исключение из одного или нескольких туров; | 12.9.8 Esclusione da uno o più turni |
| 12.9.9 expulsion from the competition. | 12.9.9 den Ausschluss vom Turnier. | 12.9.9. Исключение из соревнования. | 12.9.9 Espulsione dalla competizione. |
| APPENDICES | **ANHÄNGE** | **Глава 3. Спортивная дисциплина быстрые шахматы.** | APPENDICI |
| Appendix A. Rapid chess | **A. Schnellschach** | **Статья 13. Быстрые шахматы.** | Appendice A. Gioco Rapido – Rapidchess |
| A.1 A ‘Rapid chess’ game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player. | A.1 Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler. | 13.1. «Быстрые шахматы» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее больше 10 минут, но меньше 60 минут. | A.1 Una ‘partita rapida’ è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato di maggiore di 10 minuti, ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l’eventuale incremento è maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore. |
| A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves. | A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben, verlieren aber nicht das Recht einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren. | 13.2. Игроки не обязаны записывать ходы, но не теряют своих прав на заявления, основанные, как правило, на записи партии. Игрок может в любой момент попросить арбитра обеспечить его бланком для записи партии, чтобы записывать ходы. | A.2 I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse, ma non perdono i loro diritti per le richieste che di norma si basano sui formulari. Il giocatore può, in qualsiasi momento, chiedere all’arbitro di fornirgli un formulario allo scopo di scrivere le mosse |
| A.3.1 The Competition Rules shall apply if | A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten wenn: | 13.3.1. Правила спортивной дисциплины шахматы должны применяться, если: | A.3.1 Si applicano le Regole per i tornei se: |
| A.3.1.1 one arbiter supervises at most three games and | A.3.1.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht, und | 13.3.1.1. Один арбитр наблюдает самое большое за тремя партиями, и | A.3.1.1 Ciascun arbitro supervisiona al massimo tre partite e |
| A.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means. | A.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird. | 13.3.1.2. Каждая игра записывается арбитром или его помощником и, если возможно, с помощью электронных средств. | A.3.1.2 Ogni partita è registrata dall’arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici. |
| A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent | A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners. | 13.3.2. Игрок может в любое время, при своем ходе, попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника | A.3.2 Il giocatore ha facoltà in qualsiasi momento, quando ha il tratto, di chiedere all’arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l’avversario. |
| A.4 Otherwise the following apply: | A.4 Anderenfalls gilt folgendes: | 13.4. В противном случае применяются следующие правила: | A.4 Diversamente, si applica quanto segue: |
| A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player, | A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben, | 13.4.1. Как только каждый игрок завершит десять ходов из начальной позиции, | A.4.1 Dalla posizione iniziale, dopo che sono state completate dieci mosse per ciascun giocatore, |
| A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affecte | A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört, | 13.4.1.1. Не могут быть сделаны никакие изменения в установку времени на часах, если только это не будет неблагоприятно отражаться на расписании соревнования; | A.4.1.1 Non si può più apportare alcun cambiamento alle impostazioni dell’orologio, a meno che queste ultime non causino conseguenze negative sul calendario. |
| A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed. | A.4.1.2 kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig. | 13.4.1.2. Не могут быть приняты никакие заявления относительно неправильной расстановки фигур или неправильной ориентации шахматной доски. В случае неправильного размещения короля рокировка не разрешается. В случае неправильного размещения ладьи, рокировка с этой ладьей не разрешается. | A.4.1.2 Non si può più reclamare riguardo a un errato orientamento o predisposizione della scacchiera. In caso di errata collocazione del Re, l’arrocco non è consentito. In caso di errata collocazione di una Torre, non è consentito arroccare con quella Torre. |
| A.4.2 If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his next move. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter. | A.4.2 Wenn der einen Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt.. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters. | 13.4.2. Если арбитр видит действие, описанное в Статье 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 или 7.5.4, он должен действовать в соответствии со Статьей 7.5.5, при условии, что соперник не сделал свой следующий ход. Если арбитр не вмешивается, соперник имеет право заявить о невозможном ходе, если он не сделал свой следующий ход. Если соперник не заявляет о выигрыше и арбитр не вмешивается, невозможный ход остаётся в силе, и партия должна быть продолжена. После того, как соперник сделал свой следующий ход, невозможный ход не может быть исправлен, если об этом не договорятся игроки без вмешательства арбитра. | A.4.2 Se l’arbitro vede che una azione è stata completata in base agli articoli 7.51, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, agirà in base all’articolo 7.5.5, purché l’avversario non abbia ancora eseguito la sua mossa successiva. Se l’arbitro non interviene, l’avversario ha diritto di presentare reclamo, purché non abbia ancora eseguito la sua prossima mossa. Se l’avversario non avanza reclamo e l’arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l’avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l’intervento dell’arbitro. |
| A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves | A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Antragssteller aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann. | 13.4.3. Чтобы сообщить о выигрыше по времени, заявитель может остановить часы и уведомить арбитра. Для того чтобы заявление было обоснованным, на часах заявителя после остановки часов должно оставаться некоторое время. Тем не менее, партия заканчивается вничью, если позиция такова, что соперник не может поставить мат королю игрока любой серией возможных ходов. | A.4.3 Per richiedere una vittoria per il tempo, il richiedente può fermare l’orologio per gli scacchi e informare l’arbitro. Se però la posizione è tale che il richiedente non può dare scaccomatto al Re dell’avversario con alcuna possibile serie di mosse legali, la partita è patta. |
| A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn. | A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis. | 13.4.4. Если арбитр замечает, что оба короля находятся под шахом или пешка, находится на самой дальней от начального положения горизонтали, он должен подождать до тех пор, пока не будет завершен следующий ход. Тогда, если на доске все еще сохраняется невозможная позиция, он должен объявить, что партия закончилась вничью. | A.4.4.4 Se l’arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c’è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita patta. |
| A.4.5 The arbiter shall also call a flag fall, if he observes it | A.4.5 Der Schiedsrichter muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet. | 13.4.5. Если арбитр наблюдал падение флажка, он также должен объявить об этом. | A.4.5 L’arbitro, se lo nota, deve segnalare la caduta di una bandierina. |
| A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event. | A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt. | 13.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: 13.3 или 13.4 будут применяться в течение всего соревнования. | A.5 Il regolamento di un evento dovrà precisare se l’Articolo A.3 o l’Articolo A.4 si applicano per l’intero evento. |
| Appendix B. Blitz | **B. Blitzschach** | **Глава 4. Спортивная дисциплина блиц.****Статья 14. Блиц** | Appendice B. Gioco Lampo - Blitz |
| B.1 A ‘blitz’ game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less | B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt. | 14.1. «Блиц» – это игра, в которой каждый игрок должен завершить все ходы или в установленное время, составляющее 10 или меньше минут, или в предоставленное время плюс какое-то дополнительное время, умноженное на 60, составляющее 10 или меньше минут. | B.1 Una ‘partita lampo’ è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato minore o uguale a 10 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l’eventuale incremento è minore o uguale a 10 minuti. |
| B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes. | B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 der Turnierschachregeln erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten. | 14.2. Штрафы, упоминаемые в Статьях 7 и 9 Правил, должны быть равны одной минуте вместо двух. | B.2 Le penalità citate negli Articoli 7 e 9 delle Regole per i tornei saranno di un minuto anziché due minuti. |
| B.3.1 The Competition Rules shall apply if: | B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten wenn: | 14.3.1. Правила спортивной дисциплины шахматы применяются, если: | B.3.1 Si applicano le Regole per i tornei se: |
| B.3.1.1 one arbiter supervises one game and | B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, und | 14.3.1.1. Один арбитр наблюдает за одной игрой и | B.3.1.1 Ciascun arbitro supervisiona una sola partita e |
| B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means. | B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird. | 14.3.1.2. Каждая игра записывается арбитром или его помощником и, по возможности, с помощью электронных средств. | B.3.1.2 Ogni partita è registrata dall’arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici |
| B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent | B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners. | 14.3.2. Игрок может в любое время при своем ходе попросить арбитра или его помощника показать ему бланк с записью партии. Это можно требовать максимум пять раз в игре. Больше запросов необходимо рассматривать как отвлечение соперника. | B.3.2 Il giocatore ha facoltà in qualsiasi momento, quando ha il tratto, di chiedere all’arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l’avversario. |
| B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4. | B.4 Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A4. | 14.4. В противном случае должны применяться Правила спортивной дисциплины быстрые шахматы, описанные в Статьях 13.2 и 13.4. | B.4 Diversamente, il gioco sarà governato dalle Regole per il gioco Rapido come negli Articoli A.2 e A.4. |
| B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event. | B.5 Das Turnierreglement muss festlegen, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt. | 14.5. В положении о соревновании должно быть указано, правила какой Статьи: 14.3 или 14.4 будут применяться в течение всего соревнования. | B.5 Il regolamento di un evento dovrà precisare se l’Articolo B.3 o l’Articolo B.4 si applicano per l’intero evento. |
| Appendix C. Algebraic notation | **C. Die algebraische Notation** | **Статья 15. Алгебраическая нотация.** | Appendice C. Notazione Algebrica |
| FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement. | Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen. | Общероссийская спортивная федерация, аккредитованная в установленном порядке и развивающая вид спорта «шахматы», признает только одну систему нотации - алгебраическую систему. Бланки записи партий с применением системы нотации, отличной от алгебраической, не могут использоваться в качестве подтверждающих документов в случаях, когда для этой цели обычно используется бланк записи игрока. Арбитр, обнаруживший, что игрок использует систему нотации, отличную от алгебраической, должен предупредить его об этом требовании. | La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda l’uso di questa notazione standardizzata anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore di questa regola |
| Description of the Algebraic System | **Beschreibung der algebraischen Notation** | **Статья 16. Описание алгебраической системы.** | Descrizione del Sistema Algebrico |
| C.1 In this description, ‘piece’ means a piece other than a pawn. | C.1 In dieser Beschreibung bedeutet „Figur“ jede Figur, ausgenommen ein Bauer. | 16.1. В данном описании термин «фигура» означает все фигуры, за исключением пешки. | C.1 In questa descrizione, per ‘pezzo’ si intende un pezzo diverso dal pedone. |
| C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.) | C.2 Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer. | 16.2. Каждая фигура обозначается сокращенно: Kр – король, Ф - ферзь, Л – ладья, С – слон, К – конь. | C.2 Ciascun pezzo è indicato da un’abbreviazione. Nella lingua italiana, si usa l’iniziale maiuscola del suo nome. Ad esempio: R = Re, D = Donna, T= Torre, A= Alfiere, C = Cavallo. |
| C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines is recommended. | C3. Jeder Spieler hat das Recht, die Abkürzung des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden. Beispiele:deutsch: französisch: italienischenglisch:K = König R = Roi R = ReK = KingD = Dame D = Dame D = Donna Q = QueenT =Turm T =Tour T = TorreR = RookL = Läufer F = Fou A = AlfiereB = BishopS = Springer C = Cavalier C = Cavallo N = Knight(Bauer) (Pion) (Pedone)(Pawn)Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen. |  | C.3 Come abbreviazione del nome dei pezzi, ciascun giocatore è libero di usare il nome comunemente impiegato nel suo paese. Ad esempio: F=Fou (Alfiere, in francese), L= Loper (Alfiere, in olandese). Nelle riviste a stampa, si raccomanda l’uso delle ‘figurine’. |
| C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5. | C.4 Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5. | 16.3. Пешки не указываются первой буквой их названия, но распознаются по отсутствию такой буквы. Например: ходы пешками записываются как e5, d4, a5. | C.4 I pedoni non sono indicati dall’iniziale, ma sono riconoscibili dalla sua assenza. Ad esempio, le mosse si scrivono e5, d4, a5, e non pe5, Pd4, pa5. |
| C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively | C.5 Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz)werden durch kleingeschriebene Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h. | 16.4. Восемь вертикалей (слева направо для белых и справа налево для черных) обозначаются строчными латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h соответственно. | C.5 Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono rispettivamente indicate dalle lettere minuscole a, b, c, d, e, f, g, h. |
| C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks | C.6 Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) werden nummeriert: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Daher stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren und Bauern auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren und Bauern auf der achten und siebten Reihe. | 16.5. Восемь горизонталей (снизу-вверх для белых и сверху вниз - для черных) нумеруются 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 соответственно. Следовательно, в начальной позиции белые фигуры и пешки расставляются на первой и второй горизонталях, черные фигуры и пешки - на восьмой и седьмой горизонталях. | C.6 Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall’alto al basso per il Nero) sono numerate rispettivamente 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi e pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e pedoni neri sono sull’ottava e settima traversa. |
| C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number. | C.7 Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt. | 16.6. Как следует из предыдущих правил, каждый из шестидесяти четырех квадратов (полей) неизменно обозначается единственным сочетанием буквы и цифры. | C.7 A causa delle regole di cui sopra, ciascuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da una combinazione univoca di una lettera e una cifra. |
| C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5. A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5. | C.8 Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit der Abkürzung ihres Namens und dem Ankunftsfeld. Ein Bindestrich zwischen Name und Ankunftsfeld ist nicht erforderlich. Beispiele: Le5, Sf3, Td1.Bei Bauern wird nur das Ankunftsfeld angegeben. Beispiele: e5, d4, a5.Die Langform,, die das Ausgangsfeld enthält, ist zulässig. Beispiele: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5. | 16.7. Каждый ход фигуры записывается сокращенным названием рассматриваемой фигуры и полем, на которое фигура передвинута. Дефис между названием и полем не ставится. Например: Сe5, Кf3, Лd1.В случае пешек записывается только поле, на которое она передвинута. Например: e5, d4, a5.Приемлемой является более длинная форма записи, содержащая и координату начального поля. Например: Сb2e5, Кg1f3, Лa1d1, e7e5, d2d4, a6a5 | C.8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata per mezzo dell’abbreviazione del nome del pezzo in questione e della casa di arrivo. Non è necessario inserire i trattini tra il nome e la casa. Ad esempio: Ae5, Cf3, Td1. Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5. E’ accettabile una descrizione più lunga contenente anche la casa di partenza. Esempio: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, d2d4, a6a5 |
| C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between: | C.9 Wenn eine Figur schlägt kann ein „x“ eingefügt werden: | 16.8. Если фигура совершает взятие, может быть вставлен символ «х» между: | C.9 Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire ‘x’ tra |
| C.9.1 the abbreviation of the name of the piece in question and | C.9.1 zwischen der Abkürzung ihres Namens und | 16.8.1. Сокращенным названием рассматриваемой фигуры и  | C.9.1 L’abbreviazione del nome del pezzo in questione e |
| C.9.2 the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10. | C.9.2 dem Ankunftsfeld. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1. Siehe auch C.10. | 16.8.2 Полем, на которое фигура передвинута.Например: Схе5, Кхf3, Лхd1. См. также Статью 16.9. | C.9.2 La casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1, vedi anche C10. |
| C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an ‘en passant’ capture, ‘e.p.’ may be appended to the notation. Example: exd6 e.p. | C.9.3 Wenn ein Bauer schlägt muss nicht nur das Ankunftsfeld, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen) angegeben werden. Beispiele: dxe5, gxf3, axb5. Im Falle eines „en passant“-Schlagens kann "ep" bei der Aufzeichnung angefügt werden. Beispiel: exd6 ep | 16.8.3. Если взятие совершает пешка, то сначала должна быть записана вертикаль, которую покидает пешка, затем может быть вставлен символ «х», а затем поле, на которое она перемещается. Например: dxe5, gxf3, axb5. В случае «взятия на проходе» в конце может быть добавлено «е.р.». | C.9.3 Quando un pedone esegue una cattura, si deve indicare la colonna di partenza, quindi si può inserire una ‘x’, infine va indicata la casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5. Nel caso di una cattura ‘en passant’, si può aggiungere ‘e.p.’ alla fine dell’annotazione. Ad esempio: exd6 e.p. |
| C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows: | C.10 Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben: | 16.9. Если две одноименные фигуры могут пойти на одно и то же поле, то ход перемещаемой фигуры записывается следующим образом: | C.10 Se due pezzi identici possono muoversi verso la stessa casa, il pezzo mosso si indica come segue: |
| C.10.1 If both pieces are on the same rank by: | C.10.1 falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen: | 16.9.1. Если обе фигуры находятся на одной и той же горизонтали, записывается: | C.10.1 Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con: |
| C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece | C.10.1.1 mit der Abkürzung ihres Namens, | 16.9.1.1. Сокращенное название фигуры,  | C.10.1.1 L’abbreviazione del nome del pezzo, |
| C.10.1.2 the file of departure, and | C.10.1.2 der Herkunftslinie und | 16.9.1.2. Вертикаль, которую фигура покидает, и | C.10.1.2 La colonna di partenza, |
| C.10.1.2 the square of arrival | C.10.1.3 dem Ankunftsfeld. | 16.9.1.3. поле, на которое ставится фигура. | C.10.1.3 La casa di arrivo. |
| C.10.2 If both pieces are on the same file by | C.10.2 falls beide Figuren auf derselben Linie stehen: | 16.9.2. Если обе фигуры находятся на одной и той же вертикали, записывается | C.10.2 Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con: |
| C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece | C.10.2.1 mit der Abkürzung ihres Namens, | 16.9.2.1 Сокращенное название фигуры,  | C.10.2.1 L’abbreviazione del nome del pezzo, |
| C.10.2.2 the rank of the square of departure, and | C.10.2.2 der Herkunftsreihe und | 16.9.2.2. Номер покидаемой горизонтали, и  | C.10.2.2 La traversa della casa di partenza, |
| C.10.2.3 the square of arrival | C.10.2.3 dem Ankunftsfeld. | 16.9.2.3. Поле, на которое ставится фигура. | C.10.2.3 La casa di arrivo. |
| C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred. Examples | C.10.3 Falls die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante 1 vorzuziehen. | 16.9.3. Если фигуры находятся на разных вертикалях и горизонталях, предпочтительно использовать способ 1. Например: | C.10.3 Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo. Esempi: |
| C.10.3.1 There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be. | C.10.3.1 Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und e1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sef3. | 16.9.3.1. Два коня стоят на полях g1 и e1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от обстоятельств записывается или Кgf3, или Кef3. | C.10.3.1 Se ci sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, e uno di essi si muove alla casa f3: Cgf3 oppure Cef3, secondo il caso. |
| C.10.3.2 There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be | C.10.3.2 Es stehen zwei Springer auf den Feldern g5 und g1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder S5f3 oder S1f3. | 16.9.3.2. Два коня стоят на полях g5 и g1, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или К5f3, или К1f3. | C.10.3.2 Se ci sono due Cavalli sulle case g5 e g1, e uno di essi si muove alla casa f3: C5f3 oppure C1f3, secondo il caso. |
| C.10.3.3 There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be. | C.10.3.3 Es stehen zwei Springer auf den Feldern h2 und d4, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Shf3 oder Sdf3. | 16.9.3.3. Два коня стоят на полях h2 и d4, и один из них ходит на поле f3: в зависимости от хода записывается или Кhf3, или Кdf3. | C.10.3.3 Se ci sono due Cavalli sulle case h2 e d4, e uno di essi si muove alla casa f3: Chf3 oppure Cdf3, secondo il caso. |
| C.10.3.4 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndxf3, as the case may be. | C.10.3.4 Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden:1. entweder Sgxf3 oder Sexf3,2. entweder S5xf3 oder Slxf3,3. entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem. | 16.9.3.4. Если на поле f3 происходит взятие, можно использовать запись предыдущих примеров, но можно и вставить символ «х»: 1) или Кgxf3, или Кdxf3, 2) или К5xf3, или К1xf3, 3) или Кhxf3, или Кdxf3 в зависимости от хода. | C.10.3.4 Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire ‘x’: 1) Cgxf3 oppure Cexf3, 2) C5xf3 oppure C1xf3, 3) Chxf3 oppure Cdxf3, secondo i casi. |
| C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R | C.11 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T. | 16.10. В случае превращения пешки записывается фактический ход пешки, непосредственно за которым указывается сокращенное название новой фигуры. Например: d8Ф, exf8К, b1С, g1Л. | C.11 In caso di promozione di un pedone, si indica l’effettiva mossa del pedone seguita immediatamente dall’abbreviazione del nuovo pezzo. Esempi: d8D, exf8 C, b1A, g1T. |
| C.12 The offer of a draw shall be marked as (=) | C.12 Ein Remisangebot wird mit „(=)“ notiert. | 16.11. Предложение ничьей должно быть отмечено символом «=». | C.12 Un’offerta di patta dovrà essere indicata con (=). |
| C.13 Abbreviations 0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling) 0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling) x = captures + = check ++ or # = checkmate e.p. = captures ‘en passant’ The last four are optional.Sample game: 1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=) Or: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=) | C.13 Abkürzungen 0 - 0 = Rochade mit dem Turm h1 oder dem Turm h8 (kurze Rochade) 0 - 0 – 0 = Rochade mit dem Turm a1 oder dem Turm a8 (lange Rochade)x = schlagen+ = Schach++ oder # = Schachmattep = schlagen „en passant“Die letzten vier Angaben sind freiwillig.Ein Partiebeispiel:1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)Oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=) | 16.12. Принятые сокращения:0-0 - рокировка с ладьей h1 или h8 (рокировка на королевский фланг),0-0-0 - рокировка с ладьей а1 или а8 (рокировка на ферзевый фланг),х - взятие,+ - шах,++ или # - мат,е.р. - взятие «на проходе».Использование последних четырех сокращений не обязательно.Пример записи партии:1.e4 e5 2. Кf3 Кf6 3. d4 exd4 4. e5 Кe4 5. Фxd4 d5 6. exd6 e.p. Кxd6 7. Сg5 Кc6 8. Фe3+ Сe7 9. Кbd2 0-0 10. 0-0-0 Лe8 11. Kрb1 (=) или1. e4 e5 2. Кf3 Кf6 3. d4 ed4 4. e5 Кe4 5. Фd4 d5 6. ed6 Кd6 7. Сg5 Кc6 8. Фe3 Сe7 9 Кbd2 0-0 10. 0-0-0 Лe8 11. Kрb1 (=) или1. e2e4 e7e5 2.Кg1f3 Кg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Кf6e4 5. Фd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Кe4xd6 7. Сc1g5 Кb8c6 8. Фd4d3 Сf8e7 9. Кb1d2 0-0 10. 0-0-0 Лf8e8 11. Kрс1b1 (=) | C.13 Abbreviazioni 0-0 = arrocco con la Torre h1 o h8 (arrocco corto) 0-0-0 = arrocco con la Torre a1 o a8 (arrocco lungo) x = cattura + = scacco ++ o # = scaccomatto E.p. = cattura ‘en passant’Le ultime quattro sono facoltative. Esempio di partita: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Cxd6 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1 (=) Oppure: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5.Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=) Oppure: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=) |
| Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players | **D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern** |  | Appendice D. Regole per il gioco con persone non vedenti o con handicap visivo |
| D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements: | D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Verwendung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benützt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes Schachbrett. Dieses Schachbrett muss den folgenden Bestimmungen entsprechen: |  | D.1 L’organizzatore, dopo aver consultato l’arbitro, avrà facoltà di adattare le seguenti regole secondo le specifiche circostanze. Negli scacchi agonistici tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (legalmente riconosciuto), ciascuno dei giocatori può esigere l’uso di due scacchiere: una scacchiera normale per l’uso del giocatore vedente e una specificamente realizzata per l’uso del giocatore con handicap visivo. Questa scacchiera deve soddisfare i seguenti requisiti: |
| D.1.1 measure at least 20 cm by 20 cm, | D.1.1 Mindestgröße 20 mal 20 Zentimeter |  | D.1.1 Deve misurare almeno 20 per 20 cm, |
| D.1.2 have the black squares slightly raised, | D.1.2 die schwarzen Felder sind erhaben |  | D.1.2 Deve avere le case nere leggermente in rilievo, |
| D.1.3 have a securing aperture in each square | D.1.3 eine Sicherungsöffnung ist in jedem Feld |  | D.1.3 Deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa. |
| D.1.4 The requirements for the pieces are: | D.1.4 Die Anforderungen für die Figuren sind: |  | D.1.2 I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti: |
| D.1.4.1 all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board, | D.1.4.1 jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt; |  | D.1.2.1 Devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastri nei fori di sicurezza della scacchiera, |
| D.1.4.2 all are of Staunton design, the black pieces being specially marked. | D.1.4.2 jede ist im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet. |  | D.1.2.2 Devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, e i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva. |
| D.2 The following regulations shall govern play: | D.2 Es gelten folgende Regeln: |  | D.2 Il gioco sarà governato dalle seguenti regole: |
| D.2.1 The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters: A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Hector Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fuenf 6 - sechs 7 - sieben 8 - acht Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling). The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer. | D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen. A - AnnaB – Bella C – Cesar D - DavidE – Eva F – Felix G - GustavH - HectorSofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt werden die Reihen von Weiß nachSchwarz mit den deutschen Nummern bezeichnet:1 – eins 2 – zwei 3 – drei 4 – vier 5 – fünf 6 – sechs 7 - sieben8 - achtDie Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer. |  | D.2.1 Le mosse dovranno essere annunciate chiaramente, ripetute dall’avversario ed eseguite sulla sua scacchiera. Nel promuovere un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo sceglie. Per rendere l’annuncio il più possibile chiaro, si suggerisce l’uso dei seguenti nomi al posto delle lettere corrispondenti A – Anna B - Bella C - Cesar D – David E – Eva F – Felix G - Gustav H - Hector A meno che l’arbitro non decida diversamente, le traverse dal Bianco al Nero saranno indicate con i numeri in tedesco: 1 - eins 2 - zwei 3 - drei 4 - vier 5 - fünf 6 – sechs 7 - sieben 8 - acht L’arrocco si annuncia come “Lange Rochade” (arrocco lungo, in tedesco) e “Kurze Rochade” (arrocco corto, in tedesco). I pezzi saranno chiamati: König (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Läufer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone). |
| D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered ‘touched’ when it has been taken out of the securing aperture. | D.2.2 Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers wird eine Figur als “berührt” bezeichnet, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde. |  | D.2.2 Sulla scacchiera del giocatore con handicap visivo, un pezzo si considera ‘toccato’ quando è stato estratto dal foro di sicurezza. |
| D.2.3 A move shall be considered ‘made’ when: | D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn: |  | D.2.3 Una mossa sarà considerata ‘eseguita’ quando: |
| D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move, | D.2.3.1 beim Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers, der am Zug ist, genommen wurde; |  | D.2.3.1 nel caso di una cattura, il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto |
| D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture, | D.2.3.2 eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde; |  | D.2.3.2. Il pezzo è stato collocato in un diverso foro di sicurezza |
| D.2.3.3 the move has been announced | D.2.3.3 der Zug angesagt wurde. |  | D.2.3.3 La mossa è stata annunciata. |
| D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started. | D.2.4 Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden. |  | D.2.4 Solo allora verrà avviato l’orologio dell’avversario. |
| D.2.5 As far as points D.2.2 and D.2.3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player. | D.2.5 Für die Punkte D.2.2 und D.2.3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln. |  | D.2.5 Per tutto quanto attiene ai punti 2 e 3, per il giocatore vedente sono valide le regole ordinarie. |
| D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player. | D.2.6.1 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge dem sehbehinderten Spieler anzusagen. |  | D.2.6.1 È ammesso l’uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. Questo dovrebbe preferibilmente essere in grado di annunciare il tempo e il numero delle mosse al giocatore con handicap visivo . |
| D.6.2.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered: | D.2.6.2 Andernfalls darf eine Analoguhr mit folgenden Eigenschaften verwendet werden: |  | D.2.6.2 In alternativa può essere ammesso un orologio analogico con le seguenti prestazioni: |
| D.2.6.2.1 a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and | D.2.6.2.1 Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten. |  | D.2.6.2.1 Un quadrante dotato di lancette rinforzate, che riporti un punto in rilievo ogni cinque minuti e due punti in rilievo ogni 15 minuti, e |
| D.2.6.2.2 a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last five minutes of the full hour | D.2.6.2.2 Eine Klappe welche leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass die Klappe so angebracht ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann. |  | D.2.6.2.2 Una bandierina che sia facilmente percepita al tatto; speciale cura dovrebbe essere dedicata al fatto che la bandierina permetta al giocatore di percepire al tatto la lancetta dei minuti durante gli ultimi cinque minuti di ciascuna ora. |
| D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device. | D.2.7 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Blindenschrift oder normaler Schrift mitschreiben oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen. |  | D.2.7 Il giocatore con handicap visivo deve tenere il formulario in Braille o per esteso, oppure registrare le mosse per mezzo di un registratore audio. |
| D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started. | D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort, bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, berichtigt werden. |  | D.2.8 Un lapsus nell’annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l’orologio dell’avversario. |
| D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly. | D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn dieNotationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend. |  | D.2.9 Se, nel corso della partita, sulle due scacchiere dovessero presentarsi posizioni differenti, queste devono essere corrette con l’assistenza dell’arbitro e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari coincidono tra di loro, il giocatore che ha scritto la mossa corretta ma ha eseguito quella sbagliata deve correggere la posizione e farla corrispondere con la mossa dei formulari. Quando invece i due formulari siano diversi, si dovrà ritornare indietro con le mosse fino al punto in cui i due formulari coincidano, e l’arbitro dovrà regolare gli orologi di conseguenza. |
| D.2.10 The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties: | D.2.10 Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt: |  | D.2.10 Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità: |
| D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent, | D.2.10.1 die Züge beider Spielers am Brett des Gegners ausführen, |  | D.2.10.1 Eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell’avversario |
| D.2.10.2 announcing the moves of both players, | D.2.10.2 die Züge beider Spieler ansagen, |  | D.2.10.2 Annunciare le mosse di entrambi i giocatori |
| D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock | D.2.10.3 die Partie des sehbehinderten Spielers mitschreiben und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung der Bestimmung 3.c), |  | D.2.10.3 Aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo e avviare l’orologio del suo avversario (tenendo a mente il punto 3.c) |
| D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players, | D.2.10.4 den sehbehinderten Spieler auf dessen Verlangen über die Anzahl der Züge und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren, |  | D.2.10.4 Informare il giocatore con handicap visivo, solo su richiesta di quest’ultimo, del numero di mosse completate e del tempo utilizzato da entrambi i giocatori |
| D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces | D.2.10.5 den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren, |  | D.2.10.5 Richiedere la vittoria nei casi in cui sia stato superato il limite di tempo e informare l’arbitro quando il giocatore vedente abbia toccato uno dei propri pezzi |
| D.2.10.6 carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned. | D.2.10.6 die notwendigen Formalitäten im Falle eines Spielabbruches vornehmen. |  | D.2.10.6 Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita. |
| D.2.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player | D.2.11 Wenn sich der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistenten unterstützen lässt, darf der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem hörgeschädigten Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden. |  | D.2.11 Se il giocatore con handicap visivo non si avvale di un assistente, il giocatore vedente può avvalersi di un assistente per espletare i compiti indicati nei punti D.10.1 e D.10.2. Un assistente deve essere impiegato nel caso di partite tra giocatore con handicap visivo e giocatore con handicap uditivo. |
| Guidelines I. Adjourned games | **Richtlinien I. Hängepartien** | **Статья 17. Отложенные партии.** | LINEE GUIDA I Partite aggiornate |
| I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to ‘seal’ that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move | I.1.1 Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er die Schachuhr anhalten. Solange er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben. | 17.1.1. Если партия не завершена к окончанию времени, отведенного для игры, арбитр должен предложить игроку, у которого очередь хода, «запечатать» свой ход. Игрок должен записать свой ход однозначно читаемой нотацией на своем бланке, положить свой бланк и бланк соперника в конверт, запечатать конверт и только затем остановить часы. До остановки часов игрок сохраняет право на изменение своего тайного хода. Если после того, как арбитр предложил запечатать ход, игрок сделает его на доске, он должен записать этот ход на своем бланке как тайный ход.  | I.1.1 Se al termine del tempo previsto per il gioco una partita non è terminata, l’arbitro dovrà esigere che il giocatore che ha il tratto ‘sigilli’ la mossa. Il giocatore deve scrivere la propria mossa sul formulario, in maniera non ambigua, inserire in una busta i formulari proprio e dell’avversario, sigillare la busta e solo a questo punto fermare l’orologio per gli scacchi. Fino a che non ha fermato l’orologio per gli scacchi, il giocatore conserva il diritto di cambiare la mossa sigillata. Se, dopo che l’arbitro gli ha richiesto di sigillare la propria mossa, il giocatore esegue una mossa sulla scacchiera, deve scrivere quella stessa mossa sul proprio formulario come sua mossa sigillata. |
| I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded. | I.1.2 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert. | 17.1.2. Если игрок при своем ходе откладывает партию до окончания игрового времени, считается, что он запечатывает ход в контрольное время, и также должно быть записано его оставшееся время. | I.1.2 .Nel caso di un giocatore che, avendo il tratto, aggiorna la partita prima della fine della sessione di gioco, la sua mossa si considera sigillata all’orario nominale di fine della sessione di gioco, e il suo tempo residuo verrà registrato in questo modo. |
| I.2. The following shall be indicated upon the envelope: | I.2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag: | 17.2. На конверте должны быть указаны следующие сведения: | I.2. Sulla busta sarà indicato quanto segue: |
| I.2.1 the names of the players, | I.2.1 die Namen der Spieler, | 17.2.1. Фамилии игроков; | I.2.1 I nomi dei giocatori, |
| I.2.2 the position immediately before the sealed move | I.2.2 die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug, | 17.2.2. Позиция непосредственно перед откладыванием; | I.2.2 La posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, |
| I.2.3 the time used by each player, | I.2.3 die von jedem Spieler verbrauchte Zeit, | 17.2.3. Время, использованное каждым игроком; | I.2.3 Il tempo utilizzato da ciascun giocatore, |
| I.2.4 the name of the player who has sealed the move | I.2.4 der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat, | 17.2.4. Фамилия игрока, запечатавшего ход; | I.2.4 Il nome del giocatore che ha sigillato la mossa, |
| I.2.5 the number of the sealed move, | I.2.5 die Nummer des abgegebenen Zuges, | 17.2.5. Номер тайного хода; | I.2.5 Il numero della mossa sigillata, |
| I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current, | I.2.6 ein Remisangebot, falls es noch gültig ist, | 17.2.6. Предложение ничьей, если оно действующее; | I.2.6 L’offerta di patta, se la proposta è in vigore, |
| I.2.7 the date, time and venue of resumption of play | I.2.7 Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie. | 17.2.7. Дата, время и место возобновления игры. | I.2.7 Data, ora e luogo di prosecuzione del gioco. |
| I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping. | I.3 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich. | 17.3. Арбитр должен проверить точность информации, записанной на конверте. Ответственность за сохранность конверта возлагается на арбитра. | I.3. L’arbitro deve verificare l’accuratezza delle informazioni riportate sulla busta, ed è responsabile della sua custodia. |
| I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1. | I.4 Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat. | 17.4. Если игрок предложил ничью после того, как его соперник запечатал свой ход, предложение остается в силе до тех пор, пока соперник не примет или не отклонит его в соответствии со Статьей 9.1. | I.4. Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la propria mossa, l’offerta è valida fino a che l’avversario l’abbia accettata o respinta come da Articolo 9.1. |
| I.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks. | I.5 Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte. | 17.5. Перед возобновлением игры на доске должна быть поставлена отложенная позиция, а на часах установлено время, использованное каждым игроком до откладывания партии. | I.5. Prima di riprendere la partita, sulla scacchiera verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, e sugli orologi saranno impostati i tempi usati da ciascun giocatore fino al momento dell’aggiornamento. |
| I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded | I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgebe, ist die Partie beendet. | 17.6. Если игроки согласились на ничью до возобновления игры, или если один из игроков уведомил арбитра, что он сдается, партия считается законченной. | I.6. Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all’arbitro il proprio abbandono, la partita è conclusa. |
| I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present. | I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist. | 17.7. Конверт вскрывается только в присутствии игрока, который должен ответить на тайный ход. | I.7. La busta verrà aperta solo quando è presente il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata. |
| I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move: | I.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges | 17.8. За исключением случаев, упомянутых в Статьях 5, 6.9, 9.6 и 9.7, игроку засчитывается поражение, если его тайный ход: | I.8. Eccetto i casi citati negli Articoli 5, 6.9, 9.6 e 9.7, la partita è persa per un giocatore la cui registrazione della mossa sigillata: |
| I.8.1 is ambiguous, or | I.8.1 mehrdeutig ist, oder | 17.8.1. Неоднозначный, или | I.8.1 È ambigua, ovvero |
| I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or | I.8.2 auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder | 17.8.2. Записан таким образом, что его истинное значение невозможно установить, или | I.8.2 È fatta in maniera tale che sia impossibile stabilirne il vero significato, ovvero |
| I.8.3 is illegal. | I.8.3 regelwidrig ist. | 17.8.3. Невозможен. | I.8.3 È illegale |
| I.9 If, at the agreed resumption time: | I .9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren: | 17.9. Если в назначенное время для возобновления игры: | I.9. Se, all’orario concordato di ripresa del gioco: |
| I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started | I.9.1 falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt, | 17.9.1. Игрок, который должен отвечать на тайный ход, присутствует, конверт вскрывается, тайный ход выполняется на доске, и пускаются часы этого игрока; | I.9.1 Il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata è presente: viene aperta la busta, viene eseguita sulla scacchiera la mossa sigillata e viene avviato il suo orologio. |
| I.9.2 the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted | I.9.2 falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt; bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen; dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt; danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt; | 17.9.2. Игрок, который должен отвечать на тайный ход, отсутствует, его часы пускаются; по прибытии он может остановить свои часы и позвать арбитра; затем вскрывается конверт и тайный ход выполняется на доске; после этого его часы пускаются вновь; | I.9.2 Il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata non è presente: viene avviato il suo orologio; al suo arrivo, può fermare il proprio orologio e chiamare l’arbitro; viene quindi aperta la busta e si esegue sulla scacchiera la mossa sigillata; viene quindi riavviato il suo orologio. |
| I.9.3 the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player’s clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player’s arrival. | I.9.3 falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen; in diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet. | 17.9.3. Игрок, который запечатал ход, отсутствует, его соперник имеет право вместо ответа обычным путем записать свой ответный ход на бланке, запечатать свой бланк в новом конверте, остановить свои часы и пустить часы отсутствующего игрока; в этом случае конверт передается арбитру на хранение и вскрывается по прибытии отсутствующего игрока. | I.9.3 Il giocatore che ha sigillato la mossa non è presente: il suo avversario ha il diritto, invece di giocare la propria mossa nella maniera normale, di registrare sul formulario la propria risposta, sigillare il formulario in una nuova busta, fermare il proprio orologio e avviare quello del giocatore assente; in questo caso, la busta sarà consegnata all’arbitro per la custodia e aperta all’arrivo del giocatore assente. |
| I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply. | I.10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabezug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung. | 17.10. Любому игроку, который прибывает для продолжения партии после допустимого времени опоздания, присуждается поражение, если арбитр не решит иначе. Однако, если тайный ход, приводит к окончанию партии, остается в силе такой ее результат. | I.10. Qualunque giocatore che arrivi alla scacchiera dopo il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l’arbitro decida diversamente. Se però la mossa sigillata portava alla conclusione della partita, quella conclusione resterà valida. |
| I.11 If the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise. | I.11 Wenn nach dem Turnierreglement die Wartezeit mehr als null Minuten beträgt, gilt folgendes: Wenn anfangs kein Spieler anwesend ist, läuft für den der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor. | 17.11. Если в положении соревнования указано, что время опоздания не равно нулю, применяется следующее правило. Если ни один из игроков не прибыл к началу доигрывания, игрок, который должен ответить на тайный ход, теряет все время, которое пройдет до его прибытия, если в правилах о соревновании не указано иное или если арбитр не решит иначе. | I.11. Se il regolamento di un evento specifica che il tempo di tolleranza non è zero, si applicherà quanto segue: se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento della competizione specifichi, o l’arbitro decida, diversamente. |
| I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard. | I.12.1 Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, erhabe ihn abgegeben. | 17.12.1. Если конверт, содержащий тайный ход, утерян, партия должна продолжаться с отложенной позиции, а на часах устанавливается время, записанное на момент откладывания. Если время, использованное каждым игроком, не может быть восстановлено, часы устанавливаются по решению арбитра. Игрок, который запечатывал ход, должен выполнить на доске тайный, как он утверждает, ход. | I.12.1 Se la busta contenente la mossa sigillata risulta mancante, la partita dovrà continuare dalla posizione aggiornata, con i tempi sugli orologi registrati al momento dell’aggiornamento. Se non è possibile ristabilire il tempo usato da ciascun giocatore, sarà l’arbitro a impostare gli orologi. Il giocatore che ha sigillato la mossa eseguirà sulla scacchiera la mossa che afferma di aver sigillato. |
| I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played. | I.12.2 Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden. | 17.12.2. Если восстановить позицию невозможно, партия должна быть аннулирована и сыграна заново. | I.12.2 Se è impossibile ristabilire la posizione, la partita sarà annullata e verrà giocata una nuova partita. |
| I.13 If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise. | I.13 Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders. | 17.13. Если при возобновлении игры кто-либо из соперников, не сделав свой первый ход, заметит, что использованное время установлено на каких-либо часах неправильно, ошибка должны быть исправлена. Если ошибка не обнаружена, партия продолжается без корректировки времени, если арбитр не решит иначе. | I.13. Se, alla ripresa del gioco, uno dei giocatori segnala, prima di fare la propria prima mossa, che i tempi utilizzati non sono correttamente indicati dagli orologi, si deve correggere l’errore. Se l’errore non viene riscontrato in quel momento, la partita prosegue senza correzioni, a meno che l’arbitro decida diversamente. |
| I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter’s timepiece. The starting time shall be announced in advance. | I.14 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben. | 17.14. Продолжительность каждого доигрывания контролируется арбитром по его часам. Время начала доигрывания должно быть объявлено заранее. | I.14. La durata di ciascuna sessione di ripresa del gioco sarà controllata dall’orologio dell’arbitro. L’orario d’inizio dovrà essere annunciato in anticipo. |
| Guidelines II. Chess960 Rules | **Richtlinien II. Schach-960 Regeln** |  | Regole per gli Scacchi960 |
| Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes | **Richtlinien III. Partien ohne zusätzliche Bedenkzeit und mit Endspurtphase** | **Статья 18. Партии без добавления времени, в том числе быстрая игра до конца партии.** | III - Partite senza incremento compreso il Quickplay Finish (Finale rapido) |
| III.1 A ‘quickplay finish’ is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time. | III.1 Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen. | 18.1. «Быстрая игра до конца партии» это такая стадия игры, когда все оставшиеся ходы должны быть завершены за конечное время. | III.1 Il ‘quickplay finish’ (finale rapido o a ghigliottina) è la fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate entro un tempo prefissato. |
| III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand. | III.2.1 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde. | 18.2.1. Приведенные ниже правила, касающиеся заключительного периода игры, включая быструю игру до конца партии, должны применяться только в том случае, если об этом было объявлено заранее. | III.2 Le Linee Guida seguenti riguardano il periodo finale della partita, compreso il Finale Rapido, e saranno applicate solo se il loro utilizzo è stato preventivamente annunciato. |
| III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games | III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitgutschrift und nicht für Blitzschach. | 18.2.2. Эти правила применяются только для стандартных шахмат и быстрых шахмат без добавления времени на ход и не применяются для блица. | III.2.2 Questa Linee guida si applica solo a partite di gioco normale o rapido, senza incremento, e non a partite Lampo. |
| III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then: | III.3.1 Wenn beide Klappen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welche Klappe zuerst fiel, dann: | 18.3.1. Если упали оба флажка и невозможно установить, какой флажок упал первым, то: | III.3.1 Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima: |
| III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period | III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht, | 18.3.1.1. Если это произошло в любой период игры, кроме последнего периода, игра должна продолжаться, | III.3.1.1 Se ciò accade in qualsiasi periodo eccetto l’ultimo, la partita continua. |
| III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed. | III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollständig abgeschlossen werden müssen. | 18.3.1.2. Если это произошло в период игры, в котором должны быть завершены все оставшиеся ходы, партия заканчивается вничью. | III.3.1.2 Se ciò accade nel periodo della partita in cui devono essere completate tutte le rimanenti mosse, la partita è patta |
| III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue | III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass eine Zusatzbedenkzeit von fünf Sekunden für beide Spieler eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr mit der zusätzlichen Bedenkzeit eingestellt; der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt. | 18.4. Если на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут до падения флажка, он может попросить, чтобы для обоих игроков был введен режим прибавления времени в виде дополнительных пяти секунд на ход. Это равносильно предложению ничьей. Если предложение отвергнуто, и арбитр соглашается с просьбой, тогда на часах должен быть установлен режим добавления времени; сопернику присуждаются две дополнительные минуты, и игра продолжается. | III.4 Se il giocatore che ha il tratto ha meno di due minuti restanti sull’orologio, può richiedere che per entrambi i giocatori sia utilizzato un incremento extra di 5 secondi.Questo costituisce offerta di patta. Se viene rifiutata l’offerta e l’arbitro concorda con la richiesta, gli orologi verranno impostati con il tempo supplementare, l’avversario riceverà due minuti addizionali e la partita continuerà |
| III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means: | III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor seine Klappe gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.2). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. | 18.5. Если Статья 18.4 не применяется, и на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадет флажок. Он должен обратиться к арбитру и может остановить свои часы (см. Статью 6.12.2). Он может сделать такое заявление, исходя из того, что его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или что его соперник не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами. | III.5 Se non si applica l’Articolo III.4 e il giocatore che ha il tratto è rimasto con meno di due minuti sull’orologio, prima che cada la sua bandierina può chiedere la patta. Dovrà chiamare l’arbitro e può fermare l’orologio per gli scacchi (vedi Articolo 6.12.2). Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali. |
| III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim | III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab. | 18.5.1. Если арбитр согласен, что соперник игрока не может выиграть обычными средствами, или не прилагает никаких усилий, чтобы выиграть обычными средствами, он должен объявить, что партия закончилась вничью. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление. | III.5.1 Se l’arbitro concorda che l’avversario non possa vincere con mezzi normali, o che l’avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, dovrà dichiarare la partita patta. Diversamente, dovrà differire la propria decisione o rigettare la richiesta |
| III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means | III.5.2 Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. | 18.5.2. Если арбитр откладывает свое решение, сопернику игрока могут быть добавлены две дополнительные минуты, и партия должна быть продолжена, по возможности в присутствии арбитра. Арбитр должен объявить окончательный результат позже в течение игры или как можно скорее после того, как упадет флажок любого игрока. Он должен объявить, что игра закончилась вничью, если он согласен, что соперник игрока, флажок которого упал, не может выиграть обычными средствами, или что он не предпринимал достаточных усилий чтобы выиграть обычными средствами. | III.5.2 Se l’arbitro differisce la propria decisione, all’avversario possono essere assegnati due minuti supplementari e la partita dovrà continuare, se possibile, alla presenza di un arbitro. L’arbitro dovrà dichiarare il risultato finale durante il seguito della partita o al più presto possibile dopo la caduta della bandierina di uno dei due giocatori. Dichiarerà patta la partita se ritiene che l’avversario del giocatore la cui bandierina è caduta non potesse vincere con mezzi normali, o che non stesse facendo sufficienti sforzi per vincere con mezzi normali |
| III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes. | III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen. | 18.5.3. Если арбитр отклоняет заявление о признании партии ничьей, сопернику игрока должны быть добавлены две дополнительные минуты. | III.5.3 Se l’arbitro respinge la richiesta, l’avversario riceverà due minuti supplementari. |
| III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter: | III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende: | 18.6. Если соревнование проводится не под наблюдением арбитра, должны применяться следующие правила: | III.6 Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue: |
| III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis: | III.6.1 ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass: | 18.6.1. Если на часах игрока при его ходе остается меньше двух минут, он может заявить о признании партии ничьей до того, как у него упадет флажок. Это заявление заканчивает игру. Такое требование может быть предъявлено, исходя из того, что | III.6.1 Un giocatore può chiedere la patta quando sull’orologio gli siano rimasti meno di due minuti e prima che cada la sua bandierina. Questo conclude la partita. Egli può presentare richiedere sulle basi: |
| III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or | III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder | 18.6.1.1. Его соперник не может выиграть обычными средствами, и/или | III.6.1.1 Che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o |
| III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means. In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it. In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an upto-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position. | III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen. Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen. Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung. | 18.6.1.2. Его соперник не прилагает усилий, чтобы выиграть обычными средствами.В случае 18.6.1.1. игрок должен записать конечную позицию, а его соперник должен удостоверить ее.В случае 18.6.1.2. игрок должен записать конечную позицию и представить на рассмотрение запись партии до конечной позиции. Его соперник должен удостоверить как запись партии, так и конечную позицию. | III.6.1.2Che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali. In III.6.1.1 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario la deve verificare. In III.6.1.2 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L’avversario deve verificare sia il formulario che la posizione finale. |
| III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter. | III.6.2 Der Antrag wird an einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben. |  18.6.2. Заявление направляется назначенному арбитру. | III.6.2 La richiesta sarà sottoposta all’arbitro designato. |