

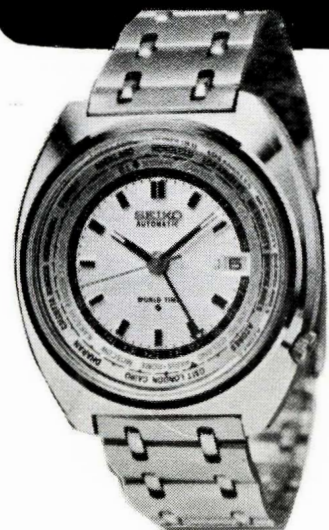


организационен комитет на шаховските олимпијади 1972

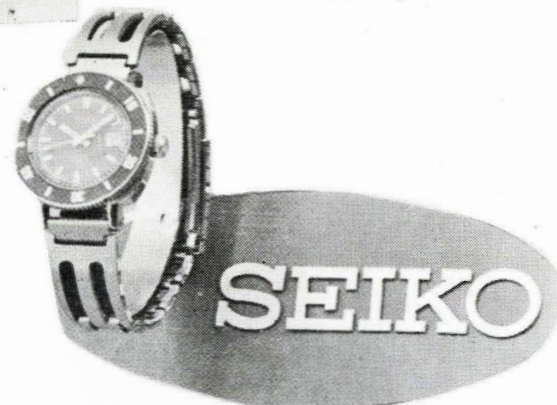
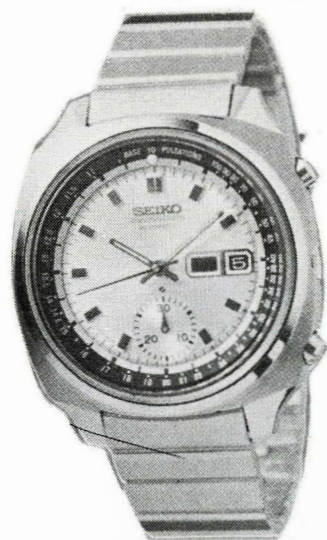


# SEIKO

„ТЕХНОМЕТАЛ-  
МАКЕДОНИЈА“  
ЕКСПОРТ-ИМПОРТ  
СКОПЈЕ



ви нуди SEIKO  
естетски дамски  
и машки, спорт-  
ски, ѕидни и  
други квалитетни  
часовници



ОРГАН НА ОРГАНИЗАЦИОНИОТ КОМИТЕТ  
НА ШАХОВСКИТЕ ОЛИМПИАДИ 1972

**Редакција**

БОРИС ПОП ГОРЧЕВ, главен уредник  
МИЦЕ ДИМОВСКИ, технички уредник

**Соработници**

МИОДРАГ МИЦКОВИК  
МИХАИЛ ДЕЛИМИТОВ

Печатено во НИП „Нова Македонија“ —  
Скопје во тираж од 2.000 примероци

OFFICIAL PUBLICATION OF THE  
ORGANISATIONAL COMMITTEE OF THE  
OLIMPIC CHESS CONTESTS 1972

**Board of editors**

BORIS POP GJORCEV, Editor-in-Chief  
MICE DIMOVSKI, Typography Director

**Staff Editors**

MIODRAG MICKOVIC  
MIHAIL DELIMITOV

Printed in NIP »Nova Makedonija« — Skopje,  
Macedonia, Yugoslavia, circulation: 2.000 copies

Front page: A carver from Ohrid  
Photographs by: A. Zatkovski

Насловна страна: Охридски резбар  
Снимил: А. Затковски

## ГЛАВА I

### Општи правила

#### Член 1

Турнирот на нациите за Светскиот екипен шампионат во шах и за Хамилтон-Раселовиот преоден пехар спомнат во член 27 ќе го организира националната федерација членка на ФИДЕ на која Конгресот на ФИДЕ ќе ѝ го довери најмалку една година однапред. На тој турнир што треба да биде организиран ако е можно секоја втора година, секоја федерација — членка на ФИДЕ има право да учествува со една екипа составена од играчи на одредена нација, на која ѝ припаѓаат по раѓање или натурализација. Играч кој живее најмалку една година во некоја земја на која не ѝ припаѓа по државјанство и кој даде доказ дека барал натурализација во таа земја или има намера тоа да го стори — штом постојат легални можности — може да добие дозвола, по прецизна проверка од страна на Генералното собрание — или меѓу два конгреса — од страна на претседателот на ФИДЕ, да биде член на екипата на дотичната земја.

Турнирот се игра по систем на мечеви на екипи во кои учествуваат по четворица играчи од секоја нација.

Доколку конгресот на ФИДЕ не одреди други услови, трошоците на патот на секој учесник ќе ги сноси неговата национална федерација, додека престојот за време на турнирот и сите трошоци на организацијата, вклучувајќи ги и трошоците за пат и престој на главниот судија паѓаат на товар на федерацијата — организатор.

#### Член 2

Најмалку 5 месеци пред почетокот на турнирот, федерацијата на која ѝ е доверена организацијата на претседателот на ФИДЕ ќе му достави предлог на писмото — покана за тој турнир, што ќе содржи потполни податоци за следното:

- а) место на одржување на натпреварувањето,
- б) дата на почетокот и завршувањето на натпреварувањето,
- в) финансиски услови за екипите-учеснички,
- г) информација за сообраќајните врски, прописи за визи итн.

#### Член 3

Веднаш по добивање на проектот на писмото-покана, претседателот на ФИДЕ ќе ја извести федерацијата-организатор дали е согласен со проектот и ќе ја извести за евентуални измени за кои би сметал дека се потребни.

## П Р А В И Л Н И К на Светскиот машки екипен шаховски шампионат (Машка олимпијада)



Ohrid: хотелот „Горица“

Ohrid: Hotel „Gorica“

#### Член 4

По приемот на одговорот од претседателот на ФИДЕ, во секој случај најдоцна 4 месеци пред почетокот на натпреварувањето, федерацијата-организатор ќе упати дефинитивна покана на сите федерации-членки на ФИДЕ. Копието од оваа покана ќе му го упати истовремено и на претседателот на ФИДЕ и на сите потпретседатели на ФИДЕ, како и на главниот уредник на „Ривија на ФИДЕ“.

#### Член 5

Најмалку три месеца пред почетокот на натпреварувањето секоја федерација која има намера да учествува во натпреварувањето ќе му достави на организаторот пријава за учество. Една копија од пријавата треба да му се достави и на претседателот на ФИДЕ и на претседателот на зоната на која ѝ припаѓа одредена таа федерација. Истовремено таа федерација треба да му упати на претседателот на ФИДЕ износ за уписнина што е одреден со Правилникот на ФИДЕ.

#### Член 6

Најмалку два месеца пред почетокот на натпреварувањето секоја федерација што се пријавила за

учество треба да ѝ достави на федерацијата-организатор извештај во кој ќе ги наведе имињата на капитенот и имињата на членовите на својата екипа, со податоци што се потребни за добивање ви за.

#### Член 7

Секоја екипа се состои од најмалку 4 и најмногу 6 играчи. Капитен на екипата може да биде некој од членовите на екипата. Во извештајот наведен во чл. 6 играчите треба да бидат распоредени по нивната шаховска сила и така назначениот редослед треба да биде стриктно почитуван за време на натпреварувањето.

#### Член 8

Непосредно пред почетокот на натпреварувањето ќе се изврши извлекување на броевите за екипите учеснички. Веднаш по завршување на натпреварувањето ќе биде извршено доделување на наградите. Времетраењето на натпреварувањето, сметајќи од денот кога е извршено извлекување на броевите до денот кога се разделени наградите, не треба да изнесува повеќе од 26 дена.

#### Член 9

Ако бројот на екипите-учеснички не е поголем од 20, натпреварувањето ќе се игра во една група, при што секоја екипа ќе се сретне еднаш со секоја од другите екипи.

#### Член 10

Ако на натпреварувањето учествуваат повеќе од 20 екипи, тогаш натпреварувањето ќе се одржи во два дела — претфинале и финале. Во двата случаја екипите играат во групи. Овие групи во преднатпреварувањето се наречуваат претфинални групи. Врз основа на резултатите на секоја претфинална група, екипите потоа ќе бидат поделени во групи за финален пласман и тоа една група на победниците (А), чии екипи ќе се бораат за првак и за највисоки места — и уште една или повеќе утешни групи — Б, Ц, Д, Е, Ф за пласман на наредните места. Во секоја финална група ќе се изврши извлекување на броевите за натпреварување во финалето. Постапката при поделувањето на екипите во групи се гледа од приложената табела:

Број на екипите	Број на претфинални групи и број на екипи во секоја група	Врз основа на резултатите од претфиналето се распоредуваат во финални групи на следниот начин (бројот на екипите кои од секоја група се квалификуваат за финалните групи)					Број на екипите во одделни финални групи						
		А	Б	Ц	Д	Е	Ф	А	Б	Ц	Д	Е	Ф
21	3/777/	3×4	3×3					12	9				
22	3/778/	3×4	334					12	10				
23	3/788/	3×4	344					12	11				
24	3/888/	3×4	3×4					12	12				
25	4/66667/	4×3	3334					12	13				
26	4/6677/	4×3	3344					12	14				
27	5/55566/	5×3	22233					15	12				
28	5/55666/	5×3	22333					15	13				
29	5/56666/	5×3	23333					15	14				
30	5/66666/	5×3	5×3					15	15				
31	4/7888/	4×3	4×3					12	12	7			
32	4/8888/	4×3	4×3	4×2				12	12	8			
33	6/555666/	6×2	6×2	111222				12	12	9			
34	6/556666/	6×2	6×2	112222				12	12	10			
35	6/566666/	6×2	6×2	122222				12	12	11			
36	6/666666/	6×2	6×2	6×2				12	12	12			
37	7/5555666/	7×2	7×2	1111122				14	14	9			
38	7/5555666/	7×2	7×2	1111222				14	14	10			
39	7/5556666/	7×2	7×2	1112222				14	14	11			
40	7/5566666/	7×2	7×2	1122222				14	14	12			
41	7/5666666/	7×2	7×2	1222222				14	14	13			
42	7/666666/	7×2	7×2	7×2				14	14	14			
43	7/6666667/	7×2	7×2	2222223				14	14	15			
44	7/6666677/	7×2	7×2	2222233				14	14	16			
45	7/6666777/	7×2	7×2	2222333				14	14	17			
46	7/6667777/	7×2	7×2	2223333				14	14	18			
47	7/6677777/	7×2	7×2	2233333				14	14	19			
48	7/6777777/	7×2	7×2	2333333				14	14	20			
49	7/7777777/	7×2	7×2	7×3				14	14	21			
50	7/7777778/	7×2	7×2	3333334				14	14	22			
51	7/7777788/	7×2	7×2	3333344				14	14	23			
52	7/7777888/	7×2	7×2	7×2	1111222			14	14	14	10		
53	7/7778888/	7×2	7×2	7×2	1112222			14	14	14	11		
54	7/7788888/	7×2	7×2	7×2	1122222			14	14	14	12		
55	7/7888888/	7×2	7×2	7×2	1222222			14	14	14	13		
56	7/8888888/	7×2	7×2	7×2	7×2			14	14	14	14		
57	6/99910,10,10/	6×2	6×2	6×2	6×2	111222		12	12	12	12	9	
58	6/9910101010/	6×2	6×2	6×2	6×2	112222		12	12	12	12	10	
59	6/91010101010/	6×2	6×2	6×2	6×2	122222		12	12	12	12	11	
60	6/6×10/	6×2	6×2	6×2	6×2	6×2		12	12	12	12	12	12
61	8/777888888/	8×2	8×2	8×2	11122222	—		16	16	16	13		
62	8/778888888/	8×2	8×2	8×2	11222222	—		16	16	16	14		
63	8/788888888/	8×2	8×2	8×2	12222222	—		16	16	16	15		
64	8/8×8/	8×2	8×2	8×2	8×2	—		16	16	16	16		
65	7/99999,10,10/	7×2	7×2	7×2	7×2	1111122		14	14	14	14	9	
66	7/9999,10,10,10/	7×2	7×2	7×2	7×2	1111222		14	14	14	14	10	
67	7/9910101010/	7×2	7×2	7×2	7×2	1112222		14	14	14	14	11	
68	7/991010101010/	7×2	7×2	7×2	7×2	1122222		14	14	14	14	12	
69	7/9,101010101010/	7×2	7×2	7×2	7×2	1222222		14	14	14	14	13	
70	7/7×10/	7×2	7×2	7×2	7×2	7×2		14	14	14	14	14	
71	6/11,1212121212/	6×2	6×2	6×2	6×2	6×2	122222	12	12	12	12	12	11
72	6/6×12/	6×2	6×2	6×2	6×2	6×2	6×2	12	12	12	12	12	12

Во секоја група секоја екипа ќе се состане еднаш со сите други екипи, изземајќи го случајот кога утешната група Ц има повеќе од 14 екипи. Во тој случај во оваа група ќе се играат 12 кола по швајцарски систем.

Ако бројот на екипите во финалните утешни групи е непарен, федерацијата-организатор на натпреварувањето може да ја вклучи

својата втора екипа, составена од играчи кои не се наведени во чл. 6 и 7. Оваа екипа игра вон конкуренција и во конечниот пласман нејзиното место го добива онаа екипа која следува непосредно по неа итн.

Учаството на втората екипа меѓутоа отпаѓа ако за тоа при гласањето во утешната група, се спротивстави повеќе од една третина.

#### Член 11

Пласманот на екипите во секоја група се одредува врз основа на резултатите постигнати само во таа група, на следниот начин:

1. Според бројот на постигнатите поени (збирот на поените што ќе се добие со собирање на добиените и нерешените партии).

2. Во случај на еднаков број поени, одлучува бројот на меч-бодо-

вите, односно збирот на бодовите добиени и нерешените мечеви (победа на екипата се смета за еден бод, а нерешен меч половина бод).

3. Во случај на еднаков број поени и еднаков број меч-бодови, одлучува меѓусебниот резултат постигнат во мечот меѓу дотичните екипи.

4. Доколку не се добие одлука врз основа на одредбите во точките 1—3 тогаш одлучува резултатот според Сонеборн-Бергеровиот систем. Меѓутоа, кога се работи за тигудата екипен светски шампион, нема веднаш да биде применет Сонеборн-Бергеровиот систем. Во овој случај организаторот, по консултација со судискиот колегиум, веднаш по завршувањето на натпреварувањето, во истото место ќе одржи еден двокружен меч или меч-турнир меѓу дотичните екипи. Доколку по овој меч (или меч-турнир) не биде добиена одлука со примена на точките од 1—3, тогаш ќе биде применет Сонеборн-Бергеровиот систем на резултатите постигнати во победничката група.

#### Член 12

Секоја екипа е должна да учествува до крајот на натпреварувањето, било да се игра во групи или не.

Доколку, сепак, некоја екипа, поради виша сила мора да отстапи од турнирот, тогаш судискиот колегиум ќе ги преземе потребните мерки.

#### Член 13

Ако федерацијата што го организира натпреварувањето го извести претседателот на ФИДЕ во рок од 30 дена по завршување на турнирот дека има намера да издаде книга за турнирот на еден од светските јазици, останатите федерации треба да настојуваат, доколку можат, да не се објавуваат други книги на ист јазик во текот на првата година по завршувањето на натпреварувањето.

## ГЛАВА II

### Организација

#### Член 14

#### Водство (дирекција) на турнирот

Врховното водство на натпреварувањето ќе му биде доверено на лице кое ќе го одреди федерацијата-организатор (директор на турнирот).

Освен тоа организаторот одредува прв и втор помошник на директорот, како и нивни заменици.

Задачата на директорот на натпреварувањето е меѓу себе и помошниците да ги раздели должностите околу организацијата на натпреварувањето. Кога директорот на турнирот ќе биде спречен во вршење на своите должности, ќе го заменува првиот помошник.

#### Член 15

#### Судии

Поради стриктно придржување кон одредбите што ги содржи овој Правилник и Правилата на играта, ФИДЕ одредува еден главен судија, кој — освен доколку Генералното собрание на ФИДЕ со двотретинско мнозинство не направи исклучок — треба да биде велемајстор или интернационален мајстор на ФИДЕ и да не ѝ припаѓа на федерацијата која го организира натпреварувањето. Освен тоа, федерацијата-организатор одредува еден или двајца помошни судии кои ќе ги прифаќаат наредбите на главниот судија.

Должноста на главниот судија е да интервенира со полна објективност во сите случаи кога смета дека неговите совети можат корисно да послужат на возвишените принципи на ФИДЕ.

Доколку директорот на турнирот или неговите помошници или заменици неможат да решат некое спорно прашање веднаш и на задоволство на заинтересираните страни, тогаш одлука донесува главниот судија. Доколку постои забелешка на одлуката на главниот судија, тогаш може веднаш да се вложи писмена жалба преку директорот на турнирот до судискиот колегиум кој го сочинуваат:

1. Претседател кој ќе го наменува федерацијата-организатор,
2. Главен судија кој врши функција на потпретседател на судискиот колегиум,
3. Помошни судии (без право на глас)
4. Директор на турнирот, доколку не е наименуван за претседател на колегиумот,
5. Пет членови, претставници на 5 екипи-учеснички, кои пред почетокот на натпреварувањето ќе ги избераат капитените на екипите. Овие членови може да бидат или капитени или играчи.

Ниеден член на судискиот колегиум нема право да учествува во одлучувањето за прашање за кое е заинтересирана неговата федерација или членови на екипата на таа федерација. Меѓутоа, секој член на судискиот колегиум има право, и покрај предното ограни-

чување, да учествува во дискусијата за секое прашање што ќе се постави пред колегиумот.

Доколку судискиот колегиум ја отфрли жалбата како неоснована, тогаш колегиумот има право да бара, федерацијата која вложила жалба, да уплати износ што може да се движи најмногу до 50 швајцарски франци. Износот треба да биде уплатен кај директорот на турнирот до почетокот на наредното коло и да биде уплатен до благајната на ФИДЕ.

Одлуката на судискиот колегиум стапува во сила веднаш и таа е дефинитивна што се однесува до резултатот на натпреварувањето. Погодената страна може сепак да го запознае со одлуката наредниот Конгрес на ФИДЕ, кој ќе се ограничи на тоа да изјави дали одлуката била правилна или не, но со тоа нема да влијае врз резултатот на натпреварувањето. Конгресот, меѓутоа има право да го поништи или ублажи решението за уплата на износот што го одредил судискиот колегиум.

#### Член 16

#### Надзор

Директорот на турнирот, за секој меч, треба да одреди еден контролор кој ќе биде задолжен да води надзор четирите партии на мечот да се одвиваат согласно одредбите наведени во Глава III. Контролорите му се потчинети на директорот на турнирот, но треба, доколку е можно, исто така да се придржуваат на инструкциите што ги дава главниот судија и помошните судии.

#### Член 17

#### Капитени на екипите

Капитените на екипите треба стриктно да се придржуваат на одредбите од Глава III што се однесуваат на нив.

#### Напомена:

На Конгресот на ФИДЕ 1970 година во Зиген е одлучено:

„Прашањето дали треба или не да се заштеди еден ден со тоа што резултатите во претфиналните групи и без игра ќе се смета и за финалето треба да се остави на решавање на претседателот на ФИДЕ во договор со организаторите. Меѓутоа, во начело, од спортско становиште, подобро е да не се штеди еден ден на овој начин“.

(Во Скопје нема да се применува ова штедење и резултатите од претфиналето нема да се сметаат во финалето).

## ГЛАВА III

### Поединечни одредби за натпреварувањето

#### Член 18

#### Правила на играта на ФИДЕ

За време на натпреварувањето треба стриктно да се применува првиот дел (општите правила) на Правилата на играта на ФИДЕ.

Вториот дел од Правилата на играта — Дополнителните правила за натпреварување — мора да се применуваат за време на натпреварувањето без никакви дополнувања или измени, освен оние што понатаму се наведени.

Дополнувањата на Правилата на играта треба исто така стриктно да се применуваат.

#### Член 19

#### Поделба на групи и извлекување на броевите

Во случајот спомнат во чл. 10, претседателот на ФИДЕ или лице кое е одредено да го заменува, ќе изврши со помош на директорот на турнирот, главниот судија како и најмалку тројца стручњаци кои ќе бидат избрани од разни федерации — поделба на екипите во претфиналните групи, и тоа консултирајќи ги и капитените на екипите-учеснички. Оваа поделба треба да биде извршена на тој начин силата на сите групи да биде што е можно поизедначена. Извлекувањето на броевите што треба да се изврши според членот 8, на почетокот на натпреварувањето, како и извлекувањето на броевите што се врши според член 10, за финалниот дел на натпреварувањето, ќе го изврши директорот на турнирот со помош на главниот судија.

#### Член 20

#### Програма на времето за играње

Програмата на натпреварувањето е одредена со распоред на извлечените броеви (според Бергеровиот систем) и тоа така екипите со двоименувањето броеви да имаат бели фигури на првата и третата табла.

Ако околностите безусловно бараат, директорот на турнирот може да изврши измена на часот на играњето што би го сметал за неопходен. Доколку пак, пред последното коло има незавршени партии тогаш тие партии задолжително мора да бидат завршени пред почетокот на последното коло. Доколку има прекинати партии од повеќе поранешни кола, тогаш про долженијата се играат според ре-

доследот на Бергеровата табела, иземајќи единствено случаи кога се работи за тешкотии од техничка природа.

#### Член 21

#### Темпо на играта — употреба на часовници — почеток на играта

Темпо на играта е 2,5 часа за првите 40 потега и потоа 16 потези за секој нареден час. На почетокот на играта часовниците треба да бидат наместени така — да покажуваат 3 часа и 30 минути.

Четириесет и пет минути пред почетокот на секое коло директорот на турнирот ќе ги афишира составите на екипите за тоа коло.

Пет минути пред почетокот на колото, директорот на турнирот ќе објави со два звучни сигнали дека се доближува почетокот на играта. Почетокот и крајот на колото ќе биде означен само со еден звучен сигнал.

Штом биде даден знак дека времето за игра на тоа коло почнало, играчот кој има црни фигури го става во движење часовникот на играчот кој има бели фигури. Доколку црниот не е присутен во одреденото време, тогаш играчот кој има бели фигури ќе го стави во движење часовникот на противникот, но белиот при тоа сепак не го повлекува својот прв потег. Кога играчот кој има црни фигури ќе се појави, тој го става во движење часовникот на противникот и тогаш белиот го повлекува својот прв потег. Доколку обајцата играчи се отсутни, контролорот на мечот го става во движење часовникот на белиот.

Играчот кој се јави покрај таблата со задоцнување поголемо од еден час ја губи партијата. Доколку обајцата играчи се појават пред шаховската табла со задоцнување поголемо од еден час, тогаш на обајцата ќе им биде забележано губење на партијата.

#### Член 22

#### Прекинување на партиите (види чл. 15 од Правилата на играта)

1. Ако во моментот кога е даден знак дека времето одредено за игра поминало, партијата не е завршена, играчот кој е на потег треба да го забележи својот нареден потег со полна нотација во својот формулар, да го стави овој формулар како и формуларот на противникот во плико што ќе го добие од контролор, да го затвори пликото и потоа да го запре часовникот. По ова пликото ќе му биде дадено на противникот, кој потоа постапува според одредбата во точка 2. Доколку играчот споменатиот потег го повлече на

таблата, тогаш тој сепак мора тој потег да го напише во формуларот.

2. Противникот на играчот кој ковертирал треба да го напише на пликото следното:

а) името на играчот и земјата што ја претставува,

б) позицијата во моментот на прекин на партијата,

в) времето што го потрошил секој играч,

д) името на играчот кој ковертирал и бројот на ковертираниот потег.

3. Кога е завршено запишување на податоците наведени во точките 1 и 2, пликото му се предава на контролорот, кој потоа на задната страна каде што пликото е залепено, го става својот потпис и пликото му го предава на директорот на турнирот. Овој е одговорен за чување на пликото.

#### Член 23

#### Контролори

Покрај функциите што му припаѓаат според членовите 16, 21, 22 и 24, контролорот особено треба да обрне внимание на следното:

пред почетокот на играта мора да провери дали материјалот за играчите е уредно поставен и дали распоредот на противниците е правилен,

да води сметка часовниците да бидат ставени во движење во времето што е закажано за почетокот на играта,

да го контролира правилното работење на часовниците за време на играта.

да се грижи за потребен број помошници во случај кога псеќе играчи едновременно се најдат во цајтнот за да може да се надгледуваат часовниците на дотичните играчи,

да констатира дека се повлечени одредени број потези во времето кога се врши контрола на времето,

да го забележи времето што го потрошиле играчите во случајот спомнат во членот 14, 6 во правилата на играта,

да интервенира, доколку е можно, ако во текот на партијата играчите изразат некаква желба,

да внимава за време на играта да не се води никаква непотребна дискусија,

воопшто, тој мора да внимава на почитување на Правилата на играта и овој Правилник, како и на упатствата дадени од водството на турнирот,

конечно, тој посебно треба да внимава играчите да ја почитуваат шаховската коректност и да не им пречат ниту пак да ги вознемируваат своите противници (на

пример повеќе кратно повторување на понуда за реми) ниту пак на други играчи (на пример, собирање околу некоја шаховска маса.

Во сите случаи, која се смета дека е тоа неопходно, контролорот треба да поднесе извештај до водството на турнирот. Контролорот мора за секој меч да води записник во кој ќе ги внесува бројот на колото, имињата на земјите, имињата на играчите според редоследот и резултатите на завршените партии.

#### Член 24

##### Капитени на екипите

Правата и должностите на екипите се:

1. Најдоцна 60 минути пред почетокот на колото капитенот на екипата треба во затворен плик да му достави на директорот на турнирот или на лице кое што тој го овластил, листа во која се запишани имињата на играчите од неговата екипа за меч во тоа коло. Доколку во споменатиот рок не биде доставена оваа листа, екипата може да игра само во основниот состав со играчите кои се наведени по редоследот од 1—4.

Еднаш веќе предаден состав на екипа може да се менува само во случај на виша сила при што треба да се даде образложено објаснување. Сите барања за измени во составот на екипата поради виша сила ги решава главниот судија.

2. Капитенот на екипата има право, во тоа својство, да се задржува во просторот што е резервиран за играчите, но е должен да води сметка неговите играчи кои во тоа коло не учествуваат во мечот или оние кои ги завршиле своите партии да не се наоѓаат во тој простор.

3. По завршување на играта капитенот треба да го достави резултатот до водството на турнирот како и разбирливо напишани формулари на сите завршени партии.

4. Капитенот на екипата треба да се воздужува од секаква интервенција за време на играта. Меѓутоа, тој има право да ги советува играчите на својата екипа да понудат или прифатат понуда за реми или за предавање на партијата, под услов да не дава никакви коментари за моментната ситуација на шаховската табла и да се ограничи на давање куса информација која во никој случај не може да се интерпретира како изразување мислење за развојот на партијата. Секое комуницирање меѓу капитенот и неговите играчи

мора да се врши во присуство на контролорот.

5. Капитенот има право да одреди свој заменик, но тоа треба да го направи по писмен пат до Дирекцијата на турнирот.

6. Само капитенот е овластен во име на играчите да вложи евентуална жалба или рекламација.

#### Член 25

##### Записници — извештаи

Главниот судија за секое коло составува записник во кој ги внесува резултатите на секој меч и секоја партија.

На крајот на турнирот директорот на турнирот, врз основа на сие записници, составува завршен протокол што ги содржи сите резултати а го потпишува директорот на турнирот и главниот судија.

Освен тоа, главниот судија, како и судискиот колегиум, мораат — секој одделно — да води записник во кој ќе ги бележи прашањата што се разгледани и решавани, одлуки и заклучоци.

На наредниот Конгрес на ФИДЕ федерацијата — организатор на натпреварувањето треба да поднесе писмен извештај за организацијата и резултатите на натпреварувањето. Исто така главниот судија треба да поднесе извештај за своите забелешки.

#### Член 26

##### Казна

Ако некој играч не се придржува кон Правилата на играта, кон овој Правилник и директивата на водството на турнирот, или шаховската коректност односно не се однесува коректно во турнирската сала или надвор од неа, тогаш можат да се изречат следните казни:

усмено забележување или писмена опомена од главниот судија при претседателот на судискиот колегиум,

губење на партијата,

привремена или потполна дисквалификација со одлука на судискиот колегиум.

## ГЛАВА IV

### Награди

#### Член 27

Пехарот наречен „Преоден меѓународен шаховски пехар Хамилтон-Расел“, кој е сопственост на Постојаниот фонд на ФИДЕ, го добива федерацијата која на

последниот Турнир на нациите го освоила првото место и го задржува до наредниот турнир. Овој пехар никогаш не може да мине во постојана сопственост. На пиедесталот треба да оидат изгравирани датата на натпреварувањето и имињата на победничките екипи. Во случај да се загуби оригиналниот пехар, репродукцијата на овој пехар ќе го задржи истиот назив. Во „Златната книга на ФИДЕ“, чие чување е доверено на претседателот, ќе бидат запишани федерациите-победнички на ова натпреварување и имињата на играчите на победничката екипа.

Во случај на распуштање на ФИДЕ, пехарот ќе го држи и чува шаховската федерација која го освоила последен пат, под услов доколку се обнови меѓународното екипно натпреварување, овој пехар по можност да биде повторно вратен на натпреварувањето под аналогни услови наведени во овој Правилник и според упатството на новата меѓународна федерација.

Сите играчи на победничката екипа од федерацијата-организатор добиваат златен медал, играчите на второпласираната по еден сребрен медал и играчите на третопласираната екипа по еден бронзен медал.

Доколку се предвидени и некои други награди, тогаш на почетокот на турнирот треба да бидат објавени условите за нивното доделување или во случај овие награди да уследат подоцна, тогаш овие услови треба да се објават што е можно порано. Должност на судискиот колегиум е да води сметка да бидат стриктно почитувани условите што ги одредил дарителот на наградите.

Се препорачува поединечните награди да им се доделат на играчи кои имаат најдобри поединечни резултати пресметани врз основа на процентите на одиграни партии. При доделување на наградите треба да се земат предвид резултатите на учесниците кои одиграле знатен број партии.

Визбаден, 25 септември 1965 година.

### Фолке Рогард

#### претседател на ФИДЕ

#### Забелешка:

Во Правилникот (посебно во табелата) се внесени измени и дополненија извршени на конгресите на ФИДЕ до 1971 година.

## ГЛАВА I

### Општи правила

#### Член 1

Турнирот на нациите за Светско шаховско првенство на женски екипи и за меѓународниот преоден пехар на Вера Менчик, спомнат во членот 27, ќе го организира националната федерација зачленета во ФИДЕ на која Конгресот на ФИДЕ тоа ќе ѝ го довери најмалку една година порано. На тој турнир, кој треба да биде организиран по можност секоја втора година, секоја федерација-членка на ФИДЕ има право да учествува со една екипа составена од шахистки на таа нација, на која ѝ припаѓаат по раѓање или натурализација. Шахистка која има живеано најмалку една година во некоја земја, на која не ѝ припаѓа по државјанство и која ќе даде докази дека има побарано натурализација во таа земја или пак тоа ќе го стори — штом за тоа постојат легални можности — може да добие дозвола, по детална проверка од страна на Генералното собрание — или меѓу два Конгреси од страна на претседателот на ФИДЕ, да биде членка на екипата на спомнатата земја.

Турнирот го играат екипите по систем на мечеви во кои секоја екипа учествува со по две натпреварувачки.

Доколку Конгресот на ФИДЕ нема одредено поинакви услови, патните трошоци на секоја екипа ќе ги сноси нејзината национална федерација, додека престојот за време на турнирот (во хотелите или приватните куќи) и сите трошоци на организацијата, вклучувајќи ги тука патните трошоци и престојот на главниот судија, ќе паднат на товар на федерацијата-организаторот.

#### Член 2

Најмалку пет месеци пред почетокот на натпреварите, организатор ќе му испрати на претседателот на ФИДЕ проект на писмото — покана за турнирот, кое ќе ги содржи следните потполни податоци:

- Место за одржување на натпреварувањето,
- Дата на почетокот и крајот на натпреварувањето,
- финансиски услови за екипите учеснички,
- информација за сообраќајните врски, прописи за визите итн.

#### Член 3

Веднаш по добивањето на проект на писмото-покана претседателот

# П Р А В И Л Н И К на Светското женско екипно шаховско првенство (Женска олимпијада)



Скопје: Споменикот на паднатите борци и новоизградениот мост „Гоце Делчев“

Скопје: The Monument of the Fighters Fallen for Freedom and the new bridge »Goce Delchev«

лот на ФИДЕ ќе ја извести федерацијата на организаторот дали се согласува со предлогот и ќе го извести за евентуалните измени за кои смета дека се потребни.

#### Член 4

По приемот на одговорот од претседателот на ФИДЕ, во секој случај најдоцна четири месеци пред почетокот на натпреварувањето, организаторот ќе им упати дефинитивни покани на сите федерационо-членки на ФИДЕ. Копието на овие покани наедно ќе го испрати до претседателот на ФИДЕ и сите потпретседатели на ФИДЕ, како и на главниот уредник на „Ревизија на ФИДЕ“.

#### Член 5

Најмалку три месеци пред почетокот на натпреварувањето секоја федерација која има намера да учествува ќе достави пријава до организаторот за своето учество. Копие на пријавата треба наедно да се испрати до претседателот на ФИДЕ и на претседателот на Зоната на која ѝ припаѓа таа

федерација. Наедно таа федерација должна е да му плати на претседателот на ФИДЕ износ за уписнина што е одреден.

#### Член 6

Најмалку два месеци пред почетокот на натпреварувањето секоја федерација која го има пријавено своето учество треба да ѝ достави на федерацијата-организаторот извештај во кој ќе го наведе името на капитенот и имињата на членките на својата екипа, со податоци кои се потребни за добивање на виза.

#### Член 7

Секоја екипа се состои од најмалку две и најмногу три натпреварувачки. Капитен на екипата може да биде една од членките на екипата. Во извештајот наведен во член 6, учесничките треба да бидат распоредени според нивната шаховска сила и така одредениот редослед треба да биде стриктно почитуван за време на натпреварувањето.

#### Член 8

Непосредно пред почетокот на натпреварувањето ќе се изврши извлекувањето на двојките за екипите учеснички. Веднаш по завршувањето на натпреварувањето ќе се изврши поделба на наградите. Времетраењето на натпреварувањето, сметајќи од датата кога е извршено извлекувањето на бројките до денот кога се поделени наградите, не треба да изнесува повеќе од 20 дена.

#### Член 9

Доколку бројот на екипите-учеснички не е поголем од 14, натпреварувањето ќе се игра во една група, при што секоја екипа ќе се сретне по еднаш со секоја од останатите екипи.

#### Член 10

Ако на натпреварувањето учествуваат повеќе од 14 екипи, тогаш натпреварите ќе се одржат во два дела — полуфинале и финале. Во двата случаи екипите ќе играат

во групи и во секоја група една екипа ќе се сретне по еднаш со сите останати, изземајќи ги случаевите назначени во наведената табела. Овие групи во преднатпреварите ќе се викаат претфинални групи. Врз база на резултатите на

секоја претфинална група екипите потоа ќе бидат распоредени во групите за финален пласман, и тоа: една група на победници (А), чии екипи ќе се борат за титулата и највисоки места и уште една или две утешни групи — Б и Ц за

пласман на следните места. Во секоја финална група ќе се изврши извлекувањето на бројките за натпреварите во финалето. Постапката за поделба на екипите во групи се гледа од приложената табела.

Број на екипи	Број на претфинални групи	Според резултатите во претфиналните групи, екипите треба да бидат поделени како следува			Број на финалисти во		
		Победничката група		Утешна група	Победничка група		Утешна група
		А	Б	Ц	А	Б	Ц
15	2	4,4	3,4	—	8	7	—
16	2	4,4	4,4	—	8	8	—
17	3	3,3,3	2,3,3	—	9	8	—
18	3	3,3,3	3,3,3	—	9	9	—
19	3	3,3,3	3,3,4	—	9	10	—
20	3	3,3,3	2,2,2	1,2,2	9	6	5
21	3	3,3,3	2,2,2	2,2,2	9	9	6
22	3	3,3,3	2,2,2	2,2,3	9	6	7
23	3	3,3,3	2,2,2	2,3,3	9	6	8
24	3	3,3,3	3,3,3	2,2,2	9	9	6
25	4	2,2,2,2	2,2,2,2	2,2,2,3	8	8	9
26	4	2,2,2,2	2,2,2,2	2,2,3,3	8	8	10
27	5	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	1,1,1,2,2	10	10	7
28	5	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	1,1,2,2,2	10	10	8
29	5	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	1,2,2,2,2	10	10	9
30	5	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	10	10	10
31—40	5	2,2,2,2,2	2,2,2,2,2	2,2,2,3 до 4,4,4,4,4	10	10	11 до 20

#### Забелешка

Доколку бројот на екипите изнесува од 31 до 40, тогаш во групата Ц, девет кола ќе се играат по швајцарски систем.

Доколку бројот на екипите во оваа група е непарен, федерација-организатор ќе вклучи во таа група своја втора екипа, составена од натпреварувачки кои не се пријавени според членот 6 и 7. Оваа екипа ќе игра вон конкуренција и во конечниот пласман нејзиното место го добива екипа која следува непосредно зад неа итн.

#### Член 11

Пласман на екипите во секоја група се одредува, врз база на резултатите постигнати само во таа група и тоа на следниот начин:

1. Според бројот на постигнатите поени (бројот на поените кој се добива со собирање на добиени и нерешени партии).

2. Во случај на ист број на поени, одлучува бројот на меч-бодови, т.е. збир на бодови добиени од нерешените мечеви (победа на екипата се смета еден бод, нерешен меч, половина бод)

3. Во случај на ист број поени и ист број меч-бодови, одлучува

меѓусебниот резултат постигнат во мечот меѓу тие екипи.

4. Доколку не се добие одлука врз база на одредбите во точките 1 до 3 на овој член, тогаш одлучува резултат според Сонеборн-Бергеровиот систем. Меѓутоа, кога се работи за титулата екипен светски шампион нема веднаш да биде применуван Сонеборн-Бергеровиот систем. Во овој случај федерацијата-организатор, по консултација со судискиот колегиум, ќе организира веднаш по завршувањето на натпреварувањето, во истото место, двокружен меч (или меч турнир) меѓу тие екипи. Доколку и по овој меч (или меч турнир) не може да се добие одлука со примена на точките 1 до 3, тогаш ќе биде применет Сонеборн-Бергеровиот систем на резултатите постигнати во победничката група.

#### Член 12

Секоја екипа е должна до крајот да учествува на натпреварувањето, без оглед дали ќе игра во групи или не.

Доколку пак некоја екипа, поради виша сила мора да го напушти турнирот, тогаш судискиот колегиум ќе преземе потребни мерки.

#### Член 13

Доколку федерацијата која го организира натпреварувањето го извести Претседателот на ФИДЕ, во рок од 30 дена по завршувањето на турнирот, дека има намера да издаде книга за турнирот на еден од светските јазици, останатите федерации, треба да настојуваат, доколку можат да не се објавуваат други книги на ист јазик во текот на првата година по завршувањето на турнирот.

## ГЛАВА II

### Организација

#### Член 14

#### Водство (дирекција) на турнирот

Врховното водство на натпреварувањето ќе биде доверено на лице кое ќе го одреди федерацијата-организатор (директор на турнирот).

Освен тоа, организаторот одредува прв и втор помошник на директорот.

Задачата на директорот на натпреварувањето е меѓу себе и помошниците да ги поделат должностите околу организација на нат-





зултати и што го потпишуваат директорот на турнирот и главниот судија.

Освен тоа, главниот судија, како и судискиот колегиум, мораат, секој засебно, да водат записник во кој ќе бидат внесувани прашањата што се разгледувани и решавани, одлуки и заклучоци.

На следниот Конгрес на ФИДЕ, федерацијата-организатор на натпреварувањето треба да поднесе писмен извештај за организацијата и резултатите. Исто така и главниот судија треба да поднесе извештај за своите забелешки.

#### Член 26

##### Казни

Ако некоја натпреварувачка не се придржува кон Правилата на играта, овој Правилник и директивите на водството на турнирот или на шаховската коректност или не се однесува коректно во турнирската сала или надвор од неа, тогаш можат да бидат изречени следниве казни:

Усмено забележување или писмена опомена на главниот судија или на претседателот на судискиот колегиум,

губење на партијата,

привремена или наполна дисквалификација со одлука на судискиот колегиум.

## ГЛАВА IV

### Награди

#### Член 27

Пехарот наречен „Преоден меѓународен пехар на Вера Менчик“, кој е сопственост на Постојаниот фонд на ФИДЕ, го добива федерацијата која на последниот Турнир на нациите на женските екипи го има освоено првото место и го чува сè до следниот турнир. Овој пехар никогаш не може да мине во трајна сопственост. На piedесталот треба да бидат уgravирани датата на натпреварувањето и имињата на победничките екипи. Во случај оригиналниот пехар да биде загубен, репродукцијата на пехарот го задржува истото име. Во „Златната книга на ФИДЕ“, чие чување му е доверено на претседателот, ќе биде запишана федерацијата-победничка на натпреварувањето и имињата на шахистките на победничката екипа.

Во случај на распуштање на ФИДЕ пехарот ќе го задржи и ќе го чува шаховската федерација која го има последен пат освоено, под услов, доколку биде обновено меѓународното екипно натпреварување, пехарот по можност одново да биде предаден како награда на натпреварувањето под аналогно наведените услови во овој Правилник и по упатствата

на новата меѓународна федерација.

Сите натпреварувачки на победничката екипа добиваат од федерацијата-организатор златен медал, учесничките на второпласираната по еден сребрен и учесничките на третопласираната екипа по еден бронзен медал.

Доколку се предвидени и некои други награди, тогаш пред почетокот на турнирот треба да бидат објавени услови за нивното доделување или во случај, наградите да уследат подоцна, тогаш овие услови треба да се објават што поскоро. Должност на судискиот колегиум е да води сметка стриктно да се почитуваат условите што ги има одредено дарителот на наградите.

Се препорачува поединечните награди да се доделуваат на учеснички кои имаат најдобри поединечни резултати пресметани врз база на процентот на одиграни партии. При доделувањето на наградите треба да се земат предвид само резултатите на учесничките кои имаат играно поголем број партии.

Лајпциг, 14 октомври 1960

**Фолке РОГАРД**  
претседател на ФИДЕ

## INTRODUCTORY REMARKS

The last official edition of FIDE Chess Laws was published in 1966. Official comments by the FIDE Permanent Commission for the Rules of Play were published together with the text.

The Laws were supplemented and, to a certain extent, revised by the subsequent congresses of FIDE. Also, comments on some of their articles were published by the Permanent Commission. These decisions were included in the protocols of FIDE; however, they are unknown to many players and arbiters, since there have been no new editions of the Laws and the comments.

With the needs of the XX Men's and the V Ladies' Olympiad of Skopje in mind, we thought it would be convenient for the arbiters and players if we published a revised text of the FIDE Laws of Chess, together with the comments by the FIDE Permanent Commission. The text is published after the official, 3rd edition of the Laws which appeared in 1966; the subsequent comments are included as published in the minutes of the FIDE congresses.

In addition to the Chess Laws, which we publish in English through the courtesy of Mr. Martin E. Morrison, of Oakland, Cal., this book contains the Statutes of the Men's and Ladies' Olympiads, which were also included in view of the practical needs of the arbiters and players. The texts of the Rules are also amended and include the changes and supplements adopted by the FIDE congresses, including the one held in 1971.

B. KAZIĆ

## F. I. D. E. CHESS RULES AND OF THE CHESS OLYMPIADS

LAWS OF THE GAME OF CHESS  
OF THE INTERNATIONAL CHESS  
FEDERATION (F.I.D.E.)

Adopted by the 1952 Congress of the F.I.D.E.  
and completed by the Congresses  
of 1953 to 1971

INTERPRETATIONS  
MADE BY THE PERMANENT COMMISSION OF  
THE F.I.D.E. FOR THE RULES OF THE GAME

LAWS OF THE GAME OF CHESS  
FIRST PART  
General Laws

Art. 1.

INTRODUCTION

The game of chess is played on a square board («chessboard») between two opponents by means of the movement of pieces.

Art. 2.

THE CHESSBOARD AND ITS DISPOSITION













1. The chessboard is composed of 64 equal squares alternately light (the «white» squares) and dark (the «black» squares).
2. The chessboard is placed between the players so that the square in the corner to the right of each player is white.
3. The eight rows of squares going from the edge of the chessboard nearest to one of the players to that nearest to the other players, are called «files.»
4. The eight rows of squares going from one edge of the chessboard to the other at a right angle to the files, are called «ranks.»
5. The rows of squares of the same color touching by their corners, are called «diagonals.»

Art. 3.

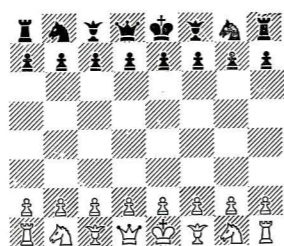
THE PIECES AND THEIR DISPOSITION

At the beginning of the game, one player has at his disposal 16 light pieces (the «white» pieces), the other, 16 dark pieces (the «black» pieces).

These pieces are the following:

A white King	with, as the usual symbol	
A white Queen	with, as the usual symbol	
Two white Rooks	with, as the usual symbol	
Two white Bishops	with, as the usual symbol	
Two white Knights	with, as the usual symbol	
Eight white Pawns	with, as the usual symbol	
A black King	with, as the usual symbol	
A black Queen	with, as the usual symbol	
Two black Rooks	with, as the usual symbol	
Two black Bishops	with, as the usual symbol	
Two black Knights	with, as the usual symbol	
Eight black Pawns	with, as the usual symbol	

The initial position of the pieces on the chessboard is the following:



Art. 4.

THE CONDUCT OF THE GAME

1. The two players must play alternately by making one move at a time. It is the duty of the player having the white pieces to commence the game.
2. One says that a player has the move when it is his turn to play.

Art. 5.

THE GENERAL NOTION OF THE MOVE

1. With the exception of castling (Art. 6), a move is the transfer of a piece from one square to another, vacant or occupied only by an enemy piece.
2. No piece, except the rook at the time of castling and the knight (Art. 6), can cross a square occupied by another piece.
3. A piece played to a square occupied by an enemy piece captures, in the same move, that piece, which must be removed immediately from the chessboard by the player who has effectuated the capture. For the capture «en passant», refer to Art. 6.

Art. 6.

THE INDIVIDUAL MOVES OF THE PIECES

The King

With the exception of castling, the King moves from its square to one of the contiguous squares not attacked by an enemy piece.

Castling is a transfer of the King completed with one of a rook, counting as a single move (of the King) and executed strictly thus:

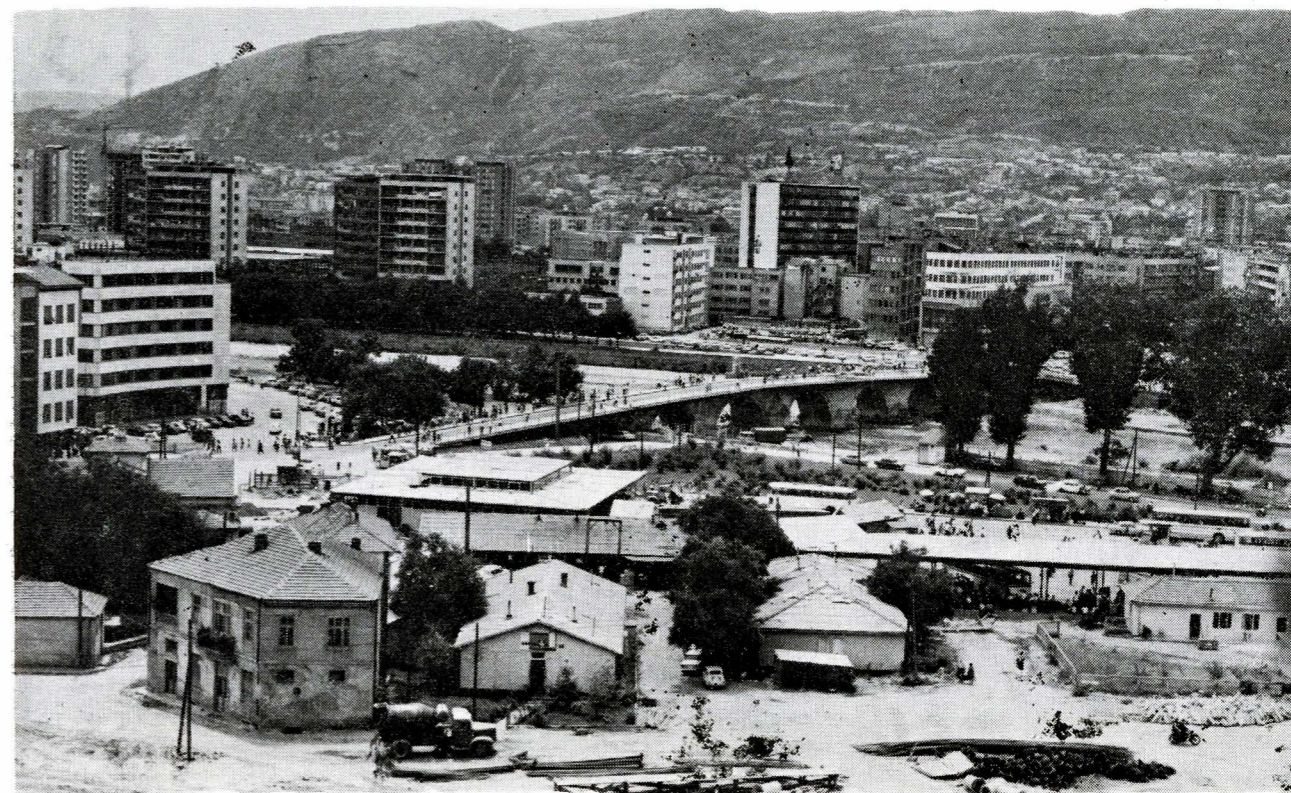
The King leaves its initial square to occupy on the same rank either the one or the other of the nearest squares of the same color, then the rook toward which it has moved passes over it to be placed on the square which it has just crossed.<sup>1</sup>

Castling is permanently impossible on both sides if the King has already been played. Castling is also permanently impossible with a rook which has already been played.

Castling is temporarily prevented:

- a) if the initial square of the King on the square

<sup>1</sup> See Interpretation 16.



Скопје: Поглед кон центарот и стариот мост на Вардар

Skopje: A view towards the center and the old bridge on Vardar.

- which the king must cross or that which it must occupy is attacked by an enemy piece,
- b) if there are any pieces between the king and the rook toward which the king must move.

The Queen

The queen moves along the files, ranks or diagonals on which it stands.

The Rook

The rook moves along the files or ranks on which it stands.

The Bishop

The bishop moves along the diagonals on which it stands.

The Knight

The movement of the knight is composed of two different steps. It takes a step of one single square on the file or the rank and then, in moving away from the square of departure, a step of one single square on the diagonal.

The Pawn

The pawn moves only by advancing.

- a) Except in the case of a capture, it advances from its initial square one or two vacant squares on the file and, afterwards, one square on the file.

In the case of a capture, it advances to a square contiguous to its own on the diagonal.

- b) A pawn attacking a square passed by an enemy pawn, which has been advanced two squares at a time from its initial square, can capture, but only on the move immediately following, the enemy pawn, as if it had only been moved one square. This capture is called «capture en passant.»
- c) Every pawn which attains the last rank must be exchanged immediately, as part of the same move, for a queen, a rook, a bishop, or a knight of the same color as this pawn at the choice of the player and without taking account of the other pieces still remaining on the chessboard. This exchange of a pawn is called «promotion» and the action of the promoted piece is immediate.<sup>2</sup>

Art. 7.

THE EXECUTION OF THE MOVES

The execution of a move is achieved:

- a) at the time of the transfer of a piece to a vacant square, when the hand of the player has released the piece;
- b) at the time of a capture, when the piece captured has been removed from the chessboard and when the player, having positioned in its new place his own piece, has released it from his hand;

<sup>2</sup> See Interpretation 15.

c) at the time of castling, when the hand of the player has released the rook on the square crossed by the king; when the player has released from his hand the king, the move has not yet been executed; but the player no longer has the right to execute another move than castling;

d) at the time of the promotion of a pawn, when the pawn has been removed from the chessboard and when the hand of the player has released the new piece, positioned on the square of promotion, if the player has released from his hand the pawn which has arrived at the square of promotion, the move has not yet been executed, but the player no longer has the right of playing the pawn to another square.

*Art. 8.*

THE TOUCHED MAN

Provided that he first warns his opponent, the player having the move may adjust one or more men on their squares.<sup>3</sup>

Except for the above case, if the player having the move touches one or more men, he must move or capture the first man touched that can be moved or captured; and if he touches men of opposite colors he must take the enemy man with his own touched man, or, if this is not possible- with another man. If none of the touched men can be moved or captured, the player is free to make any legal move he chooses.<sup>6</sup>

If a player wishes to claim a violation of this rule, he must do so before he touches a man himself.

*Art. 9.*

IRREGULAR POSITIONS

1. If, in the course of a game,<sup>5</sup> one ascertains that a move has been executed illegally, the position shall be reestablished as it was before the execution of the illegal move. The game shall continue then by applying the rules of art. 8 as regards the move replacing the illegal move.

if the position can not be reconstituted, the game shall be annulled and a new game shall be played.

2. If, in the course of a game, one or more pieces 1. have been accidentally displaced and incorrectly replaced, the position shall be reestablished as it was before the irregularity and the game shall continue.

If the position cannot be reconstituted, the game shall be annulled and a new game shall be played.

3. If, after an adjournment, the position is incorrectly reconstituted, it shall be reestablished as it was at the adjournment and the game shall continue.

4. If, during the game, it has been ascertained that the initial position of the pieces was incorrect,

the game shall be annulled and a new game shall be played.<sup>6</sup>

5. If, during the game, it has been ascertained that the position of the chessboard is incorrect, the position attained shall be transferred to a chess board legally positioned and the game shall continue.

*Art. 10.*

THE CHECK

1. The king is in check when the square which it occupies is attacked by an enemy piece; one says in that case that the latter gives check to the king.

2. The check must be parried on the move immediately following. If the check cannot be parried, it is called »mate«. (see Art. 11. 1).

3. A piece intercepting a check to the king of its own color can itself give check to the enemy king.

*Art. 11.*

THE WON GAME

1. The game is won for the player who has given mate to the enemy king.<sup>7</sup>

2. The game shall be considered as won for that one of the players whose opponent declares that he resigns.<sup>8</sup>

*Art. 12.*

THE DRAWN GAME

The game is drawn:

1. when the king of the player who has the move is not in check but when this player cannot execute another move.

One says in that case that the king is »stalemated«;

2. by agreement between the two players;

3. at the request of one of the players when the same position appears three times, the same player having the move the three times. The position is considered the same if pieces of the same kind and of the same color occupy the same squares and if the possibilities of playing these pieces are the same.

The right of claiming the draw belongs exclusively to the player:

a) who is in position to play a move, leading to the repetition of the position, if he declares beforehand that he has the intention of playing this move;

<sup>3</sup> See Interpretation 1.

<sup>4</sup> See Interpretations 17, 18, 19.

<sup>5</sup> See Interpretation 2.

<sup>6</sup> See Interpretation 3.

<sup>7</sup> See Interpretation 4.

<sup>8</sup> See Interpretation 20.



Скопје: Контрасти на средновековната и современата архитектура

Skopje: Contrast of the Middle Ages and the modern architecture.

b) who must reply to a move by which the repeated position has been produced. If a player, not having claimed the draw in the manner prescribed in a) and b), has executed his move, he loses the right of claiming the draw; however, the right is restored to him, if the same position appears again, the same player having the move;<sup>9</sup>

4. When a player who has the move demonstrates that 50 moves at least have been played on both sides without any capture of pieces or movement of a pawn having taken place.

This number of 50 move can be increased for some definite position, on condition that this number and these positions have been clearly established before the commencement of the game.<sup>10</sup>

SECOND PART

Supplementary Laws for Competitions

*Art. 13.*

THE RECORDING OF THE GAME<sup>11</sup>

1. In the course of the game, each player is obliged to record the game (his own moves and those of his opponent), move after move, in a manner as clear and legible as possible on the score sheet prescribed for the competition.<sup>12</sup>

2. If, extremely pressed by the time, a player is faced with the evident impossibility of fulfilling

the obligations indicated in sub-article 1, he must nevertheless endeavor to indicate on his score sheet, the number of moves executed. As soon as the time difficulties shall no longer exist, he shall have the absolute obligation of completing immediately his score sheet with the indication of the omitted moves. However, he shall not have the right of presenting, on the basis of Article 12. 3, a claim of a draw in which any moves figure which have not been recorded in conformance with the stipulation of subarticle 1.<sup>13</sup>

*Art. 14.*

THE EMPLOYMENT OF THE CHESS CLOCK

1. In a given time, each player must play a certain number of moves, these two factors being specified in advance.

2. The control of the time of each player is effectuated by means of a clock provided with a special apparatus.

<sup>9</sup> See Interpretations 5 and 21.

<sup>10</sup> See Interpretations 6 and 22.

<sup>11</sup> See Interpretation 7.

<sup>12</sup> See Interpretation 23.

<sup>13</sup> See Interpretations 24 and 25.

3. At the hour fixed for the commencement of the game, the clock of the player who has the white pieces is put in motion.<sup>14</sup> In the continuation, each of the players, having executed his move, stops his clock and puts in motion the clock of his opponent.<sup>15</sup>
4. At the time of the execution of the prescribed number of moves, the last move is not considered as being completed until after the player has stopped his clock.<sup>16</sup>
5. Every indication given by a clock or its apparatus is considered as definitive in the absence of evident defects. The player who wishes to have such a defect stated is obliged to do it as soon as he shall himself have realized it.
6. If the game must be interrupted as a result of a certain cause not attributable to one of the players, the clocks shall be stopped until the discontinuance of the cause. This must be done, for example, in the case of an irregular position to correct, in that of a defective clock to change, or if the piece which a player has declared that he wishes to exchange for one of his pawns which has arrived at the last rank is not immediately available.<sup>18</sup>
7. In the case of Art. 9. 1 and 2, when it is not possible to reconstitute the time employed by each of the players at the moment of the irregularity, there is attributed to each of them up to this moment a time proportional to that indicated on the clocks at the moment when the irregularity has been ascertained.

**EXAMPLE:**

After the 30th move of black in a game, it is ascertained that an irregularity occurred at the 20th move. The clock indicating for these 30 moves resp. 1 h 30 (90 min.) for white and 1 h 00 (60 min.) for black, one deduces that for the first 20 moves the times employed by the two players have been the following:

$$\begin{array}{l} \text{White } \frac{90 \times 20}{30} = 60 \text{ min.} \\ \text{Black } \frac{60 \times 20}{30} = 40 \text{ min.} \end{array}$$

*Art. 15.*

**THE ADJOURNMENT OF THE GAME**

1. In the case when, after the elapse of the time prescribed for the play, the game has not been terminated, the player having the move must record his following move in full notation on his score sheet, put this score sheet as well as that of his opponent in an envelope, close the envelope and then stop the clock.

If the player executes the said move on the chessboard, he must record this same move on his score sheet.<sup>19</sup>

2. On the envelope shall be indicated:
  - a) the name of the players
  - b) the position at the moment of the adjournment of the game
  - c) the time employed by each of the players
  - d) the name of the player who has recorded his move and the number of this move.
3. The preservation of the envelope must be ensured.

*Art. 16.*

**THE RESUMPTION OF THE GAME**

1. At the moment of the resumption, the position on the chessboard shall be reconstituted and the time employed by each of the opponents at the moment of the adjournment shall be indicated on the clocks.
2. The envelope shall not be opened until the player having the move (the one who must reply to the move in the envelope) is present. The clock of this player shall be put in motion after the move recorded shall have been executed on the chessboard.
3. If the player having the move is absent, his clock shall be put in motion, but the envelope shall not be opened until the moment of his arrival.
4. If the player who had recorded his move is absent, the player having the move is not obliged to respond on the chessboard to the move recorded. He has the right of recording his move of reply in an envelope, of stopping his clock and of putting in motion that of his opponent.<sup>20</sup> The envelope must be placed in security to be opened at the arrival of the opponent.
5. If the envelope containing the recorded move of adjournment has disappeared, without its being possible to reestablish, by the agreement of the two players, the position and the times employed for the adjourned game, or if for any other reason the said position and the said times cannot be reestablished, the game is annulled and a new game must be played in the place of the adjourned game.  
If the envelope containing the move recorded according to sub-article 4 has disappeared, the

<sup>14</sup> See Interpretation 8.  
<sup>15</sup> See Interpretation 26.  
<sup>16</sup> See Interpretations 4 and 33.  
<sup>17</sup> See Interpretation 9.  
<sup>18</sup> See Interpretation.  
<sup>19</sup> See Interpretation 28.  
<sup>20</sup> See Interpretation 10.

game must be resumed by starting from the position at the moment of the adjournment and from the times employed at the said moment.<sup>21</sup>

6. If, at the time of a resumption, the times elapsed have been reconstituted incorrectly and if one of the players sees to the stating of this fact before his first move, the error must be rectified. If the error is not stated at that time, the game continues without correction.

*Art. 17.*

**THE LOSS OF THE GAME**

A game is lost for a player

1. who has not played the prescribed number of moves in the time given;<sup>22</sup>
2. who appears at the chessboard after more than one hour of delay<sup>23</sup>
3. who has put in an envelope a move the real significance of which is impossible to establish;<sup>26</sup>
4. who, during the game, refuses to carry out the present laws of the game.

If the two players appear at the chessboard after more than one hour of delay or refuse to carry out the present laws of the game, the game shall be declared lost for both.<sup>25</sup>

*Art. 17-a.*

**THE DRAWN GAME**

1. A proposal of a draw provided for by Article 12. 2 can be made by a player only at the moment when he has just made a move. On proposing at that time the draw, he puts in motion the clock of his opponent. The latter can accept the proposal or he can reject it, either orally or by the execution of a move; in the interval, the player who has made the proposal cannot withdraw it.
2. If a player claims the draw according to Article 12. 3, his clock must continue to move until the director of the competition has verified the legitimacy of the claim.  
If the claim is revealed to be correct, the game shall be declared drawn, even if the claimant has, in the interval, exceeded the time limit.  
If the claim is revealed to be incorrect, the game shall continue, unless the claimant has, in the interval, exceeded the time limit, in which case the game shall be declared lost by the claimant.<sup>26</sup>

*Art. 18.*

**THE CONDUCT OF THE PLAYERS**

1. a) During the game it is prohibited to the players to make use of written or printed notes or to analyze the game on another chessboard; it is likewise forbidden to have recourse to the

counsel or to the advice of a third party, solicited or not.

- b) During the game, as well as during an adjournment, no analysis is permitted in the rooms of play.
- c) It is prohibited to distract or to annoy the opponent, in any manner whatsoever.<sup>27</sup>

2. The infractions of the laws indicated in sub-article 1 can entail penalties going as far as the loss of the game.

*Art. 19.*

**THE JUDGE OF THE COMPETITION**

To direct the competition, a judge must be designated.

He has the duty:

- a) of seeing to the strict observance of the present laws of the game;
- b) of seeing to the course of the competition, of establishing that the prescribed time has not been exceeded by the players, of fixing the order of the resumption of the suspended games, of seeing to the observance of the arrangements contained in Art. 15, of seeing above all to this, that the information written on the envelope be correct, of preserving the said envelope until the moment of the resumption of the adjourned game, etc.;
- c) of having the decisions carried out which he will have made on the disputes which will have occurred in the course of the competition;
- d) of imposing penalties on the players for every breach or infraction of the present laws of the game.

*Art. 20.*

**THE TOUCHED MAN**

The following rules are supplementary to those of Article 8:

1. Provided that he first warns his opponent, or the tournament director if the opponent is absent, the player whose turn it is to move may adjust one or more men on their squares.  
Except for the above case, if the player whose turn it is to move touches —  
a) one or more of his own men, he must move the first that can be moved; but if the first

<sup>21</sup> See Interpretation 29.  
<sup>22</sup> See Interpretation 30.  
<sup>23</sup> See Interpretations 11 and 31.  
<sup>24</sup> See Interpretations 11 and 32.  
<sup>25</sup> See Interpretation 11.  
<sup>26</sup> See Interpretation 32.  
<sup>27</sup> See Interpretation 13.



Ohrid: црквата „Св. Јован Канео“ од XIII век

Ohrid: The church »St. Jovan Kaneo« dated from the 13th century

two touched men are the king and a rook, the player must castle with that rook, or, if this is illegal, move the king.

b) one or more of his opponents's men, he must capture the first that can be taken.

c) one of his own men and one of his opponent's men, he must capture the latter with the former, or, if this is illegal, with another man; and if it is impossible to capture the enemy man, the player must move his own touched man.

d) one or more men of one color and two or more men of the opposite color, the player's opponent shall specify

1) the touched man that must be moved or captured; or

2) the capture that must be made by two touched men.

In the situations of clauses a) and b) above, if it cannot be determined which moveable or captureable man was touched first, the opponent shall specify which touched man must be moved or captured, as the case may be. This provision does not apply to the castling move referred to in clause a).

2. In all the situations of section No. 1 above:

a) If the player touches a man of his own with no legal moves, or an enemy man that cannot be captured, the situation shall be regarded as one in which the player did not touch the said man.

b) if none of the player's touched men can be legally moved and none of the touched enemy men can be captured, the player is free to make any move he chooses.

3. The enforcement of the foregoing regulations by the tournament director does not require a claim to be made, but if a player wishes to claim a violation he must do so before he touches a man himself.

When a player is accused by his opponent, or by an official, of breaking any of these regulations, the director should stop the clocks of both players until he has decided what action should be taken; and if the director rules that the opponent must specify the move or capture to be made, the latter's clock shall be started and remain running until he announces his selection and starts the other player's clock.

#### Art. 21.

#### THE INTERPRETATION OF THE PRESENT LAWS OF THE GAME

In case of doubt as to the application or the interpretation of the present laws of the game, the F.I.D.E. will examine the corresponding declarations and will make the official decisions.<sup>28</sup>

The decisions published in the Review of the FIDE (Revue de la F.I.D.E.) are obligatorily in force for all the affiliated federations.

#### SUPPLEMENT No. 1

#### The Notation of chess

The laws of the game of the F.I.D.E. recognize at present only the two systems of notation most well-known: the algebraic system and the descriptive system.

Each affiliated unit is free to use that one of the two notations which enjoys its preferences.

#### THE ALGEBRAIC SYSTEM<sup>29</sup>

#### General Notation

The pieces, except the pawns, are designated by their initial. The pawns are not specially indicated.

The eight files are designated by the letters a to h from the left to the right for the white pieces.

The eight ranks are numbered from 1 to 8 in counting from the first rank of the white pieces.

(In the initial position, the white pieces are then on the ranks 1 and 2, and the black pieces on the ranks 7 and 8.)

Each square is thus defined invariably by the combination of a letter and of a digit.

To the initial of the piece (except of the pawn) one adds the square of departure and the square of arrival. In the abridged notation, the square of departure is omitted.

Thus: Bc1—f4 = the bishop on the square c1 is played to the square f4. In abridgment: Bf4.

Or indeed: e7 — e5 = the pawn on the square e7 is played to e5. In abridgment: e5.

When two similar pieces can proceed to the same square, the abridged notation is completed in the following manner: If, for example, two knights are at g1 and d2, the move Ng1 — f3 will be written in abridgment Ng — f3. If the knights are at g1 and g5, the move Ng1 — f3 will be abridged N1 — f3.

#### Abbreviations

0—0 = castling with the rook h1 or the rook h8 (short castling).

0—0—0 = castling with the rook a1 or the rook a8 (long castling).

:or X = captures.

f = gives check

ff = mate

#### Common Abbreviations

! = well played

? = badly played.

#### THE DESCRIPTIVE SYSTEM

#### General Notation

The pieces are designated by their initial.

One distinguishes the rook, the knight and the bishop of the king and those of the queen by the addition of the letters K and Q.

The eight files (from left to right for the white pieces and inversely for the black pieces) are designated thus:

File of the queen's rook (QR).

File of the queen's knight (QN).

File of the queen's bishop (QB).

File of the queen (Q).

File of the king (K).

File of the King's bishop (KB).

File of the king's knight (KN).

File of the king's rook (KR).

<sup>28</sup> See Interpretations 14, 34, 35, 36, 37, 38 and 40.

<sup>29</sup> See Interpretation 39.

The eight ranks are numbered from 1 to 8, each player counting from the side of the chessboard nearest to him.

There are indicated the initial of the pieces played and the square of arrival.

Example: Q4 KB (the American usage in Q = KB4) = the queen is played to the 4th square of the file of the king's bishop.

When two similar pieces can proceed to the same square, one indicates the square of departure and that of arrival. Thus R4 KN = 2 KN (R/KN4 — KN2) = that one of the two rooks which is on the 4th square of the file of the KN is transferred to the 2nd square of the same file.

### Abbreviations

0—0 or castling KR (king-side) = castling with the KR (short castling).

0—0—0 or castling QR (Queen-side) = castling with the QR (long castling).

: on X = captures  
ch. or

### Common Abbreviations

! = well played  
? badly played.

## SUPPLEMENT No. 2

### Current Expressions

#### 1. Piece.

General term comprising in its signification all the pieces, except the pawns.

#### 2. To put off a check (interpose).

To place a piece between the enemy piece which gives a check and one's own king. A check given by the knight cannot be cut off.

#### 3. Pinned piece.

The piece which cuts off a check and whose freedom of movement is suppressed or hampered by this fact is called »pinned«.

#### 4. Discovered check.

Check given by a piece whose action has been unmasked by the movement of another piece.

#### 5. Double check.

Simultaneous check obtained by the movement of a piece which gives check, and, at the same time, uncovers the action of another piece likewise giving check.

#### 6. Long castling.

Castling with the rook a1 or a8 (queen's rook).

#### 7. Short castling.

Castling with the rook h1 or h8 (king's rook).

#### 8. Winning the exchange.

Exchanging a bishop or a knight for a rook.

#### 9. Losing the exchange.

Exchanging a rook for a bishop or knight.

#### 10. J'adoube.

Expression employed when the player adjusts a piece on its square.

## SUPPLEMENT No. 3

### A. Notation for the Game by Correspondence

a) Each square of the chessboard is designated by a number of two digits, according to what follows from the diagram below:

		Black							
8		18	28	38	48	58	68	78	88
7		17	27	37	47	57	67	77	87
6		16	26	36	46	56	66	76	86
5		15	25	35	45	55	65	75	85
4		14	24	34	44	54	64	74	84
3		13	23	33	43	53	63	73	83
2		12	22	32	42	52	62	72	82
1		11	21	31	41	51	61	71	81
		a	b	c	d	e	f	g	h

b) A move (with or without a capture) is designated by the number of the square of departure followed by the number of the square of arrival, the whole forming a number of four digits. For castling, one designates only the move of the King. Thus: e2-e4 = 5254, and 0—0 = 5171 (white short castling) or 5878 ((black short castling).

### B. Notation for the Game by Telecommunications (Code of Udemann)

a) Each square of the chessboard is designated by two letters, as the diagram below shows it:

		Black							
8		MA	NA	PA	RA	SA	TA	WA	ZA
7		ME	NE	PE	RE	SE	TE	WE	ZE
6		MI	NI	PI	RI	SI	TI	WI	ZI
5		MO	NO	PO	RO	SO	TO	WO	ZO
4		BO	CO	DO	FO	GO	HO	KO	LO
3		BI	CI	DI	FI	GI	HI	KI	LI
2		BE	CE	DE	FE	GE	HE	KE	LE
1		BA	CA	DA	FA	GA	HA	KA	LA
		a	b	c	d	e	f	g	h

White

b) A move (with or without a capture) is designated by the two letters of the square of departure followed by the square of arrival, the whole forming a group of four letters. For castling, one designates only the move of the King. Thus: e2—e4 = GEGO, and 0—0 = GAKA (white short castling) or SAWA (black short castling).

## SUPPLEMENT No. 4

### Supplementary Rules for the Blind Players

In competitive chess between sighted and blind players the use of two chessboards shall be obligatory, the sighted player using a normal chessboard, while the blind player uses one with securing apertures.

The following regulations shall govern play:

- The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his board.
- On the blind player's board a man shall be deemed »touched« when it has been taken out of the securing aperture.
- A move shall be deemed executed, when
  - a man is placed into a securing aperture;
  - in the case of a capture, the captured man has been removed from the board of the player who has the move;
  - the move has been announced.
 Only after this shall the opponent's clock be started.
- A chess clock with flag, made especially for the blind, shall be admissible.
- The blind player may keep the score of the game in Braille or on a tape recorder.
- A slip of the tongue in announcing a move must be corrected immediately and before starting the clock of the opponent.
- If, during a game, different positions should arise on the two boards, such differences have to be

corrected with the assistance of the director and by consulting both player game scores. In resolving such differences the player who has written down the correct move, but executed the wrong one, has to accept certain disadvantages.

- If, when such discrepancies occur, the two game scores are also found to differ, the moves shall be traced up to the point where the two scores agree, and the director shall readjust the clocks accordingly.
- The blind player shall have the right to make use of an assistant who shall have the following duties:
  - to make the moves of the blind player on the board of the opponent;
  - to announce the moves of the sighted player;
  - to keep the score for the blind player and start his opponent's clock;
  - to inform the blind player, at request, of the number of moves made and the time used by both players.
  - to claim the game in cases where the time limit has been exceeded.
  - to carry out the necessary formalities in cases where the same is adjourned.
- If the blind player does not require any assistance, the sighted player may make use of an assistant who shall announce his moves and make the blind player's moves on the board.

## INTERPRETATIONS

Made by the Permanent Commission of the F.I.D.E. for the Laws of the Game

### GENERAL OBSERVATIONS

(August 1958)

The Laws of the Game cannot govern—and do not have to govern—all the possible situations which can occur in the course of the game, nor regulate all the questions of organization. In the majority of cases, which are not exactly anticipated by an article of the laws, one would have nevertheless to arrive at a correct judgment on applying, by analogy, the stipulations for situations of a similar character. As for the tasks incumbent upon the Judges, one must most often restrict oneself to presume that they have the necessary competence, a sound judgment and an absolute objectivity. A regulation too detailed would deprive the Judge of his freedom of judgment and could prevent him from finding the solution dictated by fairness and compatible with the circumstances of a particular case, seeing that it is, evidently, impossible to foresee all that which can occur. The deci-

sions of the Commission enounced below, are, in the majority of cases, founded upon the general principles expounded in this introduction.

#### A. INTERPRETATIONS 1958—1964

1. (August 1958) In the case when the opponent is not present, the player is free to make the adjustment after having warned the Judge of the competition of it.
2. (September 1963) If a game is submitted for adjudication, it can be considered terminated only when the Judge shall have rendered his decision.
3. (August 1958) This stipulation must, in particular, be applied if, in the course of a game, is ascertained that the game has been commenced with inversion of the colors.

(October 1960) If a claim founded on such an inversion of the colors is made only after the end of the game, the claim must be rejected.

4. (August 1958) As a result of the request of a federation, the Commission has pronounced on the following case. By a last move before the time control, a player gave mate to his opponent, but before he stopped his clock, it is noted that its apparatus [flag] indicated the passing of the time limit. On the basis of evidence, it must, however, be supposed that the passing [of the time limit] had not yet taken place at the moment when the player had released from his hand the piece which had given mate.

The question has been posed of finding out whether the stipulation of Art. 14.4—enunciating that »the last move is not considered as being completed until after the player has stopped his clock«—is to be applied also in the case when the last move was a mating move made on the chessboard in conformity with Art. 7, before the passing of the time limit.

After having cited the tenor of Art. 7a, 11.1 and 14.4 of the Laws of the Game, the Commission has pronounced as follows:

In the examination of this question, it must be remembered that »The Laws of the Game« is divided into »General Laws« (Art. 1—12) and »Supplementary Laws for the Competitions« (Art. 13—19). In the Supplementary Laws for the Competitions, have been stipulated the Supplements to the »General Laws« which have been found necessary, in order to give satisfaction to the special exigencies of the competitions. In the »General Laws«, it is enounced that the execution of a move is achieved »when the hand of the player has released the piece,« and that is a formal definition as to that which concerns the game per se. The definition cited is not rendered invalid by art. 14.4 when it is only said that »the last move is not considered as being completed until after the player has stopped his clock.« The reason why, in a particular situation, a move already completed must be »considered« as such only after an additional act,

is solely that, in the majority of cases, an effective control cannot be applied exactly at the moment when the player completed his move on the chessboard, but when his clock is still in motion.

In the particular case at hand, it must also be remembered that »the last move« was a mating move, by which, according to art. 11, the game was terminated and »won for the player who has given mate to the enemy king« in a way that—from a physical point of view—it was without importance for the opponent whether the one or the other of the clocks was in motion after the end of the game.

Conclusion: The game had been won by the player who executed the mating move.

5. (October 1960) As a result of various requests for interpretation of art. 12.3 of the Laws of the Game, the Permanent Commission has pronounced as follows:

»A game cannot be declared drawn on the basis of art. 12.3, unless the same player has the move after each of the three appearances of an identical position on the chessboard.

The right of claiming the draw belongs exclusively to the player

- a) who has the possibility of playing a move leading to the repetition of the position, provided that he indicates the move and claims the draw before executing it;
- b) who is due to reply to a move, by which the repeated position is produced, provided that he claims the draw before executing his move.

»If the claim is revealed to be incorrect (art. 17a.2) and if the game continues, the player having indicated a move according to sub-article 20, is obliged to execute this move on the chessboard.«

6. (August 1958) This sentence looks only to the possibility of indicating in the regulation of the tournament or match certain positions, for which the number of 50 moves can be increased.

The F.I.D.E does not have to take the responsibility in introducing into the Laws the details which, as a result of future investigations, could be revealed incorrect.

7. (September 1959) As a result of various requests for interpretations of art. 13, the Permanent Commission has pronounced as follows:

»The words extremely pressed by the time« (time trouble) contained in art. 13.2, cannot be exactly defined. It is incumbent upon the Judge to discern—by considering the time, the number of moves and the character of the position at the moment—whether a player is in the situation relating to these words. In this case, the opinion of the Judge is predominant.

If the Judge considers that the terms above are not applicable, but if the player still refuses to re-

cord his game according to art. 13.1, it is art. 17.4 which must be applied.

If the player does not refuse to submit to the request of the Judge, but declares himself incapable of bringing his score sheet up to date without consulting that of his opponent, the request for this score sheet must be made to the Judge who shall consider whether this bringing up to date can be made before the time control without annoying the opponent. This latter player shall not be able to refuse his score sheet for two reasons: this score sheet is the property of the Management of the Tournament, and the re-establishment of the game shall be done at the expense of the time of his opponent.

In the other cases, the bringing up to date of the score sheets will be able to be done only after the time control. At this moment, two situations can occur:

- a) a single player has not filled in completely his score sheet—the bringing up to date must be done at the expense of his own time;
- b) both players have not filled in their score sheets—their clocks shall be stopped until both score sheets have been brought up to date, if need be with the aid of a chessboard under the control of the Judge who shall have beforehand noted the position. If, in case a) the Judge ascertains that the complete score sheet cannot be useful for the reconstitution of the game, he shall act as in case b).«

8. (August 1958) This article must be applied with all its rigor, also in the case where the player who has the black pieces is absent, as his opponent.

9. (August 1958) As a result of a request for precision on the verification of evident defects of a clock, the Permanent Commission replied by referring to the general principles enounced in the General Observations above.

10. (August 1958) In the case where a player shall have placed within an envelope a move, the real signification of which it is impossible to establish, the stipulation of Article 17.3 is applicable.

11. (August 1962) As a result of a request for interpretation, the Permanent Commission pronounced as follows:

»The stipulations of Article 17.2 of the Laws of the Game and of the final sub-article of Art. 17 announcing that a game is lost by the players who arrive at the chessboard after more than one hour of delay, are applicable as well at the commencement of a game as at the time of the resumption of an adjourned game. According to the opinion of the Commission, there cannot be any difficulty in applying this law in the situation of resumption of an adjourned game, where the player who has recorded his move within the envelope is absent, whereas his opponent appears at the chessboard. If he is still absent at the end of one hour, the game is lost by him, on condition that it has not been decided before by one of the three following circumstances:

- a) the absent player has won the game by the fact that the move recorded gave mate;
- b) the said player produced a drawn game by the fact that the move recorded brought stalemate; or
- c) the player present at the chessboard has lost the game according to Art. 17.1 by exceeding his time limit.

»This declaration of the Commission represents, at bottom, only a verification of the evident fact that what occurs as a result of an action or an omission, after the termination of a game is without importance.

12. August 1958) As a result of a request for precision of Art. 17.3, the Permanent Commission replied by referring to the general principles announced in the General Observations above.

13. (November 1964) This clause must be applied, in particular, in the case when a player who has proposed the draw repeats his proposal without reasons manifestly well founded, before his opponent has, in his turn, availed himself of the right of proposing the draw.

14. (August 1958) As a result of certain requests referring to the general organization of the competitions, the Permanent Commission has pronounced as follows:

»A federation has asked the integration with the Laws of the Game some of the following prescriptions, whose application is customary in the competitions:

- 1st) before the beginning of the last round of a competition, all the unfinished games of the preceding rounds must be completed;

- 2nd) when a player who has not played half of his games quits a tournament, his results are annulled. If he has played the majority of his games, he loses by his contumacy all his other games. His unfinished games are, under the circumstances, considered as played.

The Commission, on recognizing that these prescriptions are of a certain utility for the organization of competitions in the majority of cases, considers that there is no place to introduce them into the Laws of the Game, in order to allow the organizers every liberty for taking possibly some other measures motivated by the circumstances.

The Commission considers likewise that there is no place to include in the Laws of the Game some prescriptions concerning the appeal against the decision of a Judge. Yet, when it is a question of international tournaments, it is, without doubt, advisable to have, even with regard to the competition, an institution charged with settling the issues in case of appeal against the decisions of a Judge.

A federation has stressed that it would be desirable to have a regulation concerning the procedure to follow when a player, or a group of players, arrive

late for a competition.

The Commission considers that it must keep to the general principles of the introduction. If the delay is due to a cause not attributable to the players, from chess fellowship it must follow, at least in the international tournaments, that some concessions be accorded in the measure to which that is possible without essential difficulties to the other players or for the organization itself.

#### B. INTERPRETATIONS AND DECISIONS 1965—1971

15. At the request of Prof. Euwe, President of FIDE the Rules Commission discussed the following case:

In a game between player A (white) and player B (black), the latter played 45 ... c2-c1 (45 ... P-QB8) but neglected to exchange the promoted pawn immediately for a queen. On his score-sheet he wrote c2-c1Q and punched his clock. His opponent was not present at the time and player B left the board. When player A returned, he protested because player B had not immediately exchanged the pawn on c1, although player A told him that the piece on C1 was a queen. The director made the following decision:

Player A's clock was restored to the time it registered before the move ... c2-c1 was made. Player B had to make his move 45 ... c2-c1Q again, since it was obvious that he intended to promote that pawn to a queen. Then the game was resumed in the normal way.

The Commission confirmed the decision of the tournament director and gave the following interpretation: of Article 6 (c)!

»In a competition, if a new piece is not immediately available, the player should ask for the assistance of the director before making his move. If this request is made and there is any appreciable delay in obtaining the new piece, the director should stop both clocks until the required piece is given to the player having the move. If no request is made and the player makes his move and punches his clock without exchanging the promoted pawn for a new piece, he is breaking the laws of chess and should be given a disciplinary penalty, such as the advancement of the time on his clock. In any case, the opponent's clock should be set back to the time it registered immediately before the player punched his clock, the position on the board should be reinstated to what it was before the player moved his pawn and the clock of the player having the move should be started. The player should then make his move correctly, in the manner specified in Article 6(c).«

In offhand games an upended rook is often substituted for a queen when a new queen is not available, but in formal tournament play, the provisions of Article 6 (c) and the above interpretation should be followed.

16. In response to a question by the Panama Chess Federation, the Commission stated:

»If a player in castling starts by touching the rook, he should be given a warning by the director, but the castling shall be considered to be valid.

If a player intending to castle, touches king and rook at the same time and it then appears that castling is illegal, the player has to move his king. If the king has no legal move, the fault has no consequences.«

(Congress 1971).

17. The Belgian Chess Federation has asked the Commission to give an interpretation of the application of Article 8 of the Laws of Chess in the following situation:

A player touches one of his own pieces with which he intends to capture an enemy piece which he also touches. However, before releasing his hold of his own piece he observes that the capture would be bad and releases his hold of the enemy piece and makes another legal move with his own piece.

#### THE COMMISSION'S INTERPRETATION:

The player is obliged to capture the enemy piece. (1968, Permanent Commission).

18. What happens if a player touches first of all one or more pieces of his opponent and then one or more of his own pieces?

#### ANSWER OF THE COMMISSION:

The opinion of the Commission is that Article 8 of the Rules of Play is sufficiently clear on this subject. Furthermore there has not been put a new specific case before Commission; hence no specific answer is required.

(1969, Permanent Commission)

19. The Belgian Chess Federation asked for an addition to Article 8, paragraph 2 of the Rules of Chess.

#### ANSWER:

The Commission has decided that there is no necessity for a change of or an addition to the said paragraph. To clarify the situation to which the Belgian Chess Federation refers the Commission quotes two paragraphs of Mr. Harkness' Book »Official Chess Rulebook« (page 38):

c) if you touch one or more of your opponent's men, then touch one or more of your own men you must take the first enemy man you touched with the first of your own men that can make the capture. If you cannot take any of the opponent's touched men with any of your own touched men, you must capture the first enemy man you touched that can be taken by your choice of any of your own men.

d) if you touch one or more of your own men, then touch one or more of your opponent's, the situation is the same as in paragraph c) above, with this exception:

if you cannot take any of the opponent's touched men with any of your own touched men, you must move the first of your own men you touched that can be legally moved.

The Commission is in complete agreement with that statement. Answering another question about this Article 8 the Commission is Answering another question about this Article 8 the Commission is of the opinion that paragraph 3 of that article should be understood thus that »if a player wishes to claim that his opponent has broken this rule, he must do so before himself touching a man.«

20. The Cuban Chess Federation proposed that the methods of resigning a game, such as turning over the king, etc., be clearly defined in Article 11, but the Commission decided that this is unnecessary. However, the Commission agreed with one of the proposals as follows:

»If a player shakes hand with his opponent, this is not to be considered as equal to resigning the game as meant in Article 11. 2.« (Congress 1971).

21. At the beginning of 1964 International Master H. Porath, Israel, requested that the first clause of article 12. 3 of the Laws of Chess should be modified in such a way that on the repetition of a position on the chessboard this should not be considered always the same if pieces of the same kind and of the same colour occupy the same squares (static identity), but only on the supplementary condition that the possibilities of moving these pieces are also the same (that is to say, that there is also dynamic identity). If one adds this last stipulation, a player would thus no longer be entitled to demand a draw if after the repetition of a position the right to castle or to take a piece en passant has been lost.

(1964, Report of the Bureau)

As Stated by the Permanent Commission:

The Commission quotes from the Report of the Bureau:

»If one adds this latter condition a player would no longer have the right to claim a draw if at the repetition of a position the right to castle or to make a capture en passant has been lost.«

(1964, Permanent Commission)

As Stated by the General Assembly:

The General Assembly passed resolutions in conformity with the recommendations contained in the Minutes of the Permanent Commission for the Rules of Chess.

22. A federation has enquired whether a player can lose the game by exceeding the time limit when the position is such that, no mate is possible whatever continuation the players may employ (this concerns the Second Part of the Laws).

The commission declares that the Laws must be interpreted in such a way that in this case, as in the case of perpetual check, a draw cannot be decreed against the will of one of the players before the situation foreseen in article 12. 4. is attained.

(1958, Permanent Commission)

23. The Yugoslavian Chess Federation asked the following question: »A player, referring to the Rules of Chess, has asked his opponent to make first his move and only then write it down on his score sheet. It is thought not to be correct first to write down the move and only then make it on the board. The referee of the tournament in question judged the case to be insignificant. In order to be exact it is desirable however, that the Rules Commission give its interpretation.«

#### ANSWER:

The Commission is of the opinion that the players should have the right of choice.

(1970, Permanent Commission).

24. »During the course of a game, the two players, under extreme time pressure, did not write down their moves after move 30. After a series of moves, they agreed that they had played at least 40 moves. Being unable to reconstruct the course of the game without the help of a chess-board, they asked permission of the Arbiter to reconstruct the game. The Arbiter gave permission and the reconstruction started. The Arbiter stopped the clocks, but during the course of the reconstruction the clock of the player with the black pieces was started by the player with the white pieces, because the player with the black pieces had started to reflect. At the beginning of the reconstruction the player with the black pieces disposed of one minute and a half for reflection. During the reconstruction this player exceeded the time limit and it was discovered that he had made only 39 moves.«

#### THE COMMISSION:

As no other details are available, the Commission's opinion is that the player with the white pieces won the game.

(1967, Permanent Commission)

25. A federation has put the following question: »How should the term »under extreme time pressure« be interpreted?« The federation has suggested that additional stipulations should be introduced in this article.

The Commission, referring back to what has been stated in the introduction, was of the opinion that in each particular case the interpretation should devolve on the arbiter of the competition.

(1958, Permanent Commission)



26. »Is an Arbiter entitled to call a player's attention to his neglect to stop his clock and/or to the fact that the opponent has made a move and put the clock of the first player in motion?«

THE COMMISSION:

The opinion of the Commission is that an Arbiter should refrain from any action of this kind. (1967, Permanent Commission)

27. With regard to Article 14,5 and 6, the director should endeavor to check all clocks periodically to make sure that they are operating properly.

A clock with an obvious defect should be replaced and the time used by each player up to the moment when the game was interrupted should be indicated on the new clock as accurately as possible.

If one unit of the defective clock had stopped, the corresponding unit of new clock should be advanced so that the total time indicated by the two units is equal to the time the session of the competition had been in progress.

If both units had stopped, the difference between the total of the times registered by the defective clock and the elapsed time of the session should be divided in half and each unit of the new clock advanced by this amount.

If any of the above clock adjustments would result in an indication that a player had exceeded the time limit, or if the time used by each player cannot be accurately determined, the director may set the hands of the new clock in accordance with his best judgment. (Congress 1971).

28. The Commission had by correspondence arrived at an unanimous interpretation of Art. 15, especially in the following case: »In adjourning a game, the player having the move made a note of the adjourning move, placed the paper in an envelope, sealed it and put it on the table; however the clock was not stopped. When the arbiter took the envelope, the player asked him to return it, since he was still meditating over his move. The arbiter refused to do so, stating that in that phase of the game it was not possible to permit modification of an adjourning move.« The Central Committee supported the view expressed by Mr. Stantchev that an adjourning move had not been definitely made and that therefore the decision of the arbiter was not correct. (1966, General Assembly)

29. »The British Chess Federation hereby asks the Permanent Commission for the Rules of Chess for a ruling on a question relating to Article 16.5 of the Rules of Chess. It concerns the question as to what measures should be taken when the conditions indicated in the said clause are only partially fulfilled, in that the envelope containing the sealed move has disappeared but it is still possible to establish by an agreement between the players the position at the adjournment and the times used until that moment.«

ANSWER:

The Commission decided that the game under such conditions has to be continued. (1970, Permanent Commission)

30. The US Chess Federation has informed that many US tournaments are organized in which the number of players is large and the number of officials is rather small. In such tournaments the procedure to decide whether a player has lost a game under Article 17.1 cannot be observed. The tournaments organizers are forced to adopt special regulations in order to simplify the procedure.

ANSWER:

With reference to the Commission's »General Observations« of August 1958 the Commission expresses the opinion that special regulations should be allowed in so far as they are required for the conducting of tournaments of the kind mentioned above.

(1970, Permanent Commission)

31. On interpretation of Art. 17.2, only Mr. Stantchev presented a recommendation. It refers to the following question: »If, in adjourning a game, a player has some remaining time in his favour (of more than one hour), should the opposing player, when the game is continued, wait an hour or wait until the full time, which the player had in his favour, has elapsed in the case of non-appearance by the player, before claiming a win?«

Mr. Stanchev pointed out that this case had already been solved, through the interpretation number 11 of the Commission on Chess Rules, dated August 1962. The Central Committee agreed.«

The General Assembly took note of this information without remarks. (1966, General Assembly)

32. According to the opinion of the Commission it ought to be clearly established by this wording that not only when the notation is inexact but also when a clear notation indicates an irregular move it is incumbent on the referee to judge if there exists any reasonable doubt as to the move which the player has intended to indicate.

The Assembly decided according to the recommendation of the Commission. (1965, General Assembly)

33. A player who is due to make his last move of a time-control period and who claims a draw in the manner prescribed in (a) and (b) of Article 12.3, must make his last move on the chessboard but without stopping his clock.

If the director believes the player had sufficient time to stop his clock before the flag falls, he may rule that the player had completed his move, the provisions of Article 14.4 not being applicable in this situation. The director should

then investigate the claim of a draw and if the claim is found to be incorrect, the game shall be continued or adjourned, even if the claimant's flag has fallen. (Congress 1971)

34. »How to apply the Sonneborn — Berger system in the case of a tie in a team tournament?«

THE COMMISSION:

The Sonneborn — Berger system in individual tournaments implies that every player is assigned a number of points calculated by a special rule for evaluation of the results, viz, that every won game is given the number of points gained in the tournament by the adversary and every draw is given half that number of points.

This evaluation covers the 3 possible alternatives, a win giving the number of points gained in the tournament by the adversary, a drawn game giving half that number of points and a loss giving no points.

In a team tournament there is a number of possible alternatives based on the number of players in each team. All alternatives have to be covered.

For example, in a tournament where the number of players of each team is 4 there are 9 alternatives viz. 4, 3 1/2, 3, 2 1/2, 2, 1 1/2, 1, 1/2, 0.

If in a tournament of this kind two participating teams A and B have got the same number of points whereas a third team C has, for example, obtained 16 points, the result which each of teams A and B obtained in its match with team C will be evaluated as follows:

4	points	—	16	=	100	%
3 1/2	points	—	14	=	87 1/2	%
3	points	—	12	=	75	%
2 1/2	points	—	10	=	62 1/2	%
2	points	—	8	=	50	%
1 1/2	points	—	6	=	37 1/2	%
1	points	—	4	=	25	%
1/2	points	—	2	=	12 1/2	%
0	points	—	0	=	0	%

(1967, Permanent Commission)

35. What are the consequences when a player or a team withdraws or is expelled from a tournament?

ANSWER OF THE COMMISSION:

This question is most important because the present practice is considered not to be quite satisfactory. Nevertheless the Commission is giving a preliminary answer now, which is very much in accord with actual practice. The main points are the following:

a) If a player has not completed at least 50% of his games when he leaves the tournament

his score remains in the tournament table, but the points scored by him or against him are not counted in the final standings. For the games not played or finished the player as well as his opponents get a(-) in the tournament table.

b) If a player has completed at least 50% of his games when he leaves the tournament his score remains in the tournament table and will be counted in the final standings. For the games not played the opponents will get a (1) and the player himself will get a (0).

c) The same rules apply equally when a team is concerned instead of a player.

The Commission feels strongly that this answer should be considered as a preliminary one. The Commission will study this question more intensively during the forthcoming year.

(1969, Permanent Commission)

36. What are the consequences when a player or a team withdraws or is expelled from a tournament?

ANSWER:

This question was answered **preliminarily** in the minutes of F.I.D.E. Congress 1969... Now the Commission declares that this decision is **final**.

(1970 Permanent Commission)

37. According to a decision of the Central Committee, the Commission will formulate rules for the conditions of play in FIDE tournaments and matches. A draft will be presented to the 1972 Congress.

In the General Assembly, Mr. Rodionov of the USSR suggested that these rules should be obligatory for FIDE tournament and matches but should be regarded only as recommendations for other international tournaments. (Congress 1971).

38. At the request of the chairman, the Commission decided to make a series of definitions with regard to the duties of international arbiters, tournament controllers, etc. with the intention of reaching a uniform understanding and application of these terms. (Congress 1971)

39. 2. At the request of the Chess Federation of the USSR, the Commission recommends all affiliated federations to promote the use of algebraic chess notation as much as possible. In particular, young players should be encouraged to use algebraic notation. (Congress 1971).

40. The Commission decided that in the General Assembly, a sub-commission should be formed with the task of drawing up regulations for the uniform application of the Swiss System. Members of this sub-commission should be an expert on each of the chess federations of Canada, the U.S.A. and England. Not later than two months before the Congress of 1972, the sub-commission will send its draft to the Rules Commission. (Congress 1971).

*СООПШТЕНИЕ ОД РЕДАКЦИЈАТА*

*Во идниот број ќе ги објавиме правилниците за машката и женската олимпијада на руски, шпански, германски и француски јазик.*

*ANNOUNCEMENT*

*In the next issue we shall announce the regulations for men's and women's Olimpiad in Russian, Spanish, German and French.*



**YUGOSLAV AIRLINES**



**JEDINA AVIOKOMPANIJA KOJA POVEZUJE 26 METROPOLA EVROPE, BLISKO I ISTOKA I SEVERNE AFRIKE SA 16 GRADOVA JUGOSLAVIJE**

Adrese: — JAT — 509 Madison Avenue NEW YORK N.Y. 10.022 USA, tel. 7538710 7598780

— JAT-1 Bligh St 2nd Floor SYDNEY 2000, tel. 221-1988 221-2031

— JAT-Sulte 1101 85 Richmond ST. West TORONTO, 1, Ont, tel. 362-4723

— JAT — RIO DE JANEIRO, JAT Linhas Aereas Yugoslavia Av. Rio Branco, 156-Ed. Av. Central-sala 924

**JUGOSLOVENSKI AEROTRANSPORT**