

## **02. Стандарти шахового обладнання, місця проведення турнірів ФІДЕ, темп гри та правила тай-брейків**

Затверджена Генеральною асамблеєю FIDE 2016 року та Виконавчим Комітетом 2017 р., що набрало чинності з 1 липня 2017 року

### **Зміст**

Вступ

Стаття 1: Шахове обладнання

Стаття 2: Шахові фігури

Стаття 3: Шахові дошки

Стаття 4: Шахові столи

Стаття 5: Шахові годинники

Стаття 6: Електронні бланки для запису партій

Стаття 7: Тестування годинників та обладнання

Стаття 8: Турнірні зали для чемпіонатів світу ФІДЕ або континентальних чемпіонатів та олімпіад

Стаття 9: Трансляція

Стаття 10: Вимоги до організації гри з шахістами-інвалідами

Стаття 11: Темп гри – контроль часу

Стаття 12: Правила тай-брейків

...

### **Вступ**

Цей документ визначає загальні стандарти для шахового обладнання та умови гри, темп гри та правила тай-брейків що будуть використовуватися на змаганнях ФІДЕ.

### **1. Шахове обладнання**

**1.1.** Шахове обладнання, запропоноване організаторами (господарями) для чемпіонатів ФІДЕ чи континентальних чемпіонатів, Олімпіади та інших зареєстрованих турнірів ФІДЕ, повинно відповідати стандартам, зазначеним нижче, і затверджуватися головним організатором (**ГО**) та головним арбітром (**ГА**).

**1.1.1.** Рекомендується, щоб учасники схвалили шахові фігури, дошки та годинники, що використовуються у змаганнях на вищому світовому чи континентальному рівні. Їх схвалення має бути отримано для іншого обладнання: стіл, стільці тощо. У випадку, якщо будь-яка сторона не погоджується, обладнання, що буде використовуватися, вирішується **ГО** або **ГА** змагання з огляду на стандарти за розміром та формою, як зазначено нижче.

**1.1.2.** Настійно рекомендується, щоб шахове обладнання, що використовується в змаганні, було однаковим для всіх учасників та в усіх партіях.

### **2. Шахові фігури**

#### **2.1. Матеріал**

Шахові фігури повинні бути виготовлені з дерева, пластику або імітації цих матеріалів.

## 2.2. Висота, вага, пропорції

Розмір фігур повинен бути пропорційним їх висоті та формі; інші елементи, такі як стале становище, естетичні міркування тощо, також можуть бути враховані. Вага фігур повинна бути придатною для комфортного руху та сталого становища.

Рекомендована наступна висота фігур: король - 9,5 см, ферзь - 8,5 см, слон - 7 см, кінь - 6 см, тура - 5,5 см та пішак - 5 см. Ці розміри можуть відрізнятися до 10% від наведеної вище рекомендації, але порядок (наприклад, король вище, ніж ферзь, тощо) має бути збережено.

## 2.3. Форма, стиль фігур

На змаганнях ФІДЕ рекомендовані для використання фігури стилю Стаунтон. Фігури повинні бути такими, щоб чітко розрізняти їх одну від іншої. Зокрема, верхня частина короля повинна відрізнятися від верхньої частини того ж ферзя. Верхівка слона може мати паз або особливий колір, чітко відрізняючий його від верхівки пішака.

### Приклади шахових фігур:



Оригінальні шахові фігури Стаунтона, зліва направо: пішак, тура, кінь, слон, ферзь та король

### Сучасний Стаунтон з дерева



## Світові шахи, затверджені ФІДЕ для кандидатського турніру-2013 у Лондоні



WORLD CHESS /

© Pentagram  
14 AUGUST 2012

### 2.4. Колір фігур

"Чорні" фігури повинні бути коричневими або чорними, або іншими темними відтінками цих кольорів. "Білі" фігури можуть бути білими, кремовими або іншими світлими тонами. Природний колір деревини (горіх, клен тощо) також може використовуватися для цієї мети. Фігури не повинні бути блискучими і повинні бути приємними для ока.



## 2.5. Початкова позиція фігур - див. Правила шахової гри ФІДЕ. Стаття 2



### 3. Шахові дошки

#### 3.1. Матеріал і колір

Для змагань світового чи континентального вищого рівня слід використовувати дерев'яні дошки. Для інших зареєстрованих турнірів ФІДЕ рекомендуються дошки з дерева, пластику або картону. У всіх випадках дошки повинні бути жорсткими. Дошка може бути також з каменю або мармуру з відповідними світлими та темними кольорами, якщо організатор шахів та головний арбітр вважатимуть їх прийнятними. Натуральне дерево з достатньою контрастністю, таке як береза, клен або європейський ясен проти горіха, тика, бука і т. д., також можуть використовуватися для дощок, що повинні мати тьмяну чи нейтральну обробку, не повинні блищати. Комбінація кольорів, таких як коричневий, зелений або дуже легкий засмаг, а також білий, кремовий, білосніжна слонова кістка, бафф та інше, можуть використовуватися для шахових дошок на додаток до природних кольорів.

#### 3.2. Розмір квадрата та дошки

Сторона квадрата повинна бути від 5 до 6 см. Посилаючись на п. 2.2, сторона квадрата повинна бути, щонайменше, вдвічі більшою за діаметр основи пішака (це

означає - чотири пішака на одному квадраті). Шахова дошка може бути вмонтована у зручний стіл відповідної висоти. Якщо стіл і дошка відокремлені один від одного, остання повинна бути закріплена, і це, таким чином, виключає її рух під час гри.

#### **4. Шахові столи**

Для всіх офіційних турнірів FIDE довжина столу складає 110 см (з допустимим відхиленням 15%). Ширина - 85 см (для кожного гравця - щонайменше 15 см). Висота столу - 74 см. Сидіння повинні бути зручними для гравців. Особлива увага має бути надана для дитячих заходів. Необхідно уникати будь-якого шуму під час руху стільців.

#### **5. Шахові годинники**

**5.1.** Для чемпіонатів Світу або континентальних чемпіонатів та олімпіад необхідно використовувати електронні шахові годинники. Для інших зареєстрованих турнірів ФІДЕ організаторам дозволено використовувати також механічні шахові годинники.

**5.2.** Якщо використовуються механічні шахові годинники, вони повинні мати пристрій ("прапорець"), який сигналізує точно, коли годинна стрілка вказує повні години. Прапорець повинен бути налаштований таким чином, щоб його «падіння» можна було чітко бачити, допомагаючи арбітрам та гравцям контролювати час. Годинники не повинні відбивати світлові промені, тому, що це може ускладнити спостереження за ними. Вони повинні працювати якомога тихіше, щоб не заважати гравцям під час гри.

**5.3.** Під час турніру слід використовувати однакові типи годинників.

#### **5.4. Вимоги до електронних шахових годинників**

**5.4.1.** У затверджених типах годинників, коли один годинник досягає нуля в режимі збільшення контролю часу, другий годинник далі не працює і зберігає на екрані останній показник. Для турнірів з швидких шахів та бліцу, коли один з годинників досягає нуля, другий годинник може бути налаштований на продовження роботи, доки не досягне нуля.

**5.4.2.** Це має сенс для турнірів з швидких шахів та бліцу, коли обидва прапорці впали, результат гри - нічия. Якщо гравець не помічає, що прапорець на годиннику партнера впав, його годинник також буде йти до нуля, і результат гри - нічия.

**5.4.3.** Коли використовуються годинники затверджених типів, то гравець, чий прапорець падає першим, опиняється у не вигідному становищі, а партнер, який залишив деякий час, має певну перевагу. Це є невідповідністю гравців.

**5.4.3.1.** Годинники повинні функціонувати у повній відповідності з Правилами шахів ФІДЕ.

**5.4.3.2.** Дисплей завжди повинен показувати час, необхідний для завершення наступного ходу гравця (бажано також показувати з початку гри секунди).

**5.4.3.3.** Мати можливість чітко бачити інформацію на дисплеї на відстані щонайменше 3 метрів.

**5.4.3.4.** Мінімум з відстані 10 метрів гравець повинен мати можливість чітко бачити, чий годинник працює.

**5.4.3.5.** У разі передачі контролю за часом знак на дисплеї повинен чітко сигналізувати, який гравець першим пройшов контроль часу.

**5.4.3.6.** Для годинників з батарейним живленням при низькому рівні заряду вимагається індикація.

**5.4.3.7.** У разі покажчика індикації низького рівня заряду акумулятор повинен працювати бездоганно протягом щонайменше 10 годин.

**5.4.3.8.** Особливу увагу слід приділяти правильному повідомленню щодо контролю часу.

**5.4.3.9.** У разі використання систем накопичення або затримки часу годинник не повинен додавати додатковий час, якщо гравець пройшов останній контроль часу.

**5.4.3.10.** У випадку штрафних санкцій за часом може бути можливим виконання арбітром корегування часу та лічильника ходів протягом 60 секунд.

**5.4.3.11.** Унеможливити за допомогою простого маніпулювання стирати або змінювати дані на дисплеї.

**5.4.3.12.** Годинники повинні мати короткий посібник користувача.

**5.4.3.13.** Електронні шахові годинники, що використовуються для змагань FIDE, повинні бути схвалені Технічною комісією ФІДЕ

## **5.5. Електронні шахові годинники, схвалені ФІДЕ**

**5.5.1.** DGT XL (рік 2007)

**5.5.2.** DGT 2010 (2010 рік)

**5.5.3.** Срібний таймер (2007 рік)

**5.5.4.** Sistemco (2009 рік)

**5.5.5.** DGT 3000 (2014 рік)

## **6. Електронні бланки запису партій**

### **6.1. Загальні зауваження**

**6.1.1.** Електронний бланк запису партій є заміною поточних паперових версій під час турнірів та матчів. Це полегшує відновлення партій для публікації в ситуаціях, коли не використовуються інші засоби реєстрації ходів.

**6.1.2.** Електронний бланк запису партій - це пристрій, за допомогою якого гравець може вказати свої ходи та партнера під час гри з електронною реєстрацією партій.

**6.1.3.** Основні правила для цього електронного бланку запису партій (пристрою).

**6.1.3.1.** Пристрій призначений для запису нотацією шахових партій (не багатофункціональний комп'ютер).

**6.1.3.2.** Пристрій повністю повинен відповідати правилам FIDE.

**6.1.3.3.** Запис партії ігровою нотацією відповідає Правилам шахів ФІДЕ, хоч використання зображення шахових фігурок дозволяється.

**6.1.3.4.** Пристрій може бути пов'язаний з розробником або гравцем за допомогою унікальної ідентифікації пристрою.

**6.1.3.5.** Пристрій записує дії гравця під час ігрового режиму для запобігання або виявлення порушень правил гри.

**6.1.3.6.** Передбачається, що і гравці, і турнірні організації будуть купувати та використовувати свої власні пристрої.

**6.1.3.7.** Пристрій повинен мати приблизно розмір А5-А6 (розмір листа паперу).

### **6.2. Спосіб запису гри**

**6.2.1.** Це спосіб, яким гравець відмічає свою гру. Перехід від будь-якого іншого способу до ігрового може бути здійснений самим гравцем після закінчення гри або турнірною організацією або арбітром (за згодою).

**6.2.2.** Наступні правила застосовуються до електронного бланку запису партії в режимі гри:

**6.2.2.1.** Під час гри не можна переключатися в інший режим.

**6.2.2.2.** Арбітр повинен чітко бачити запис ігрової нотації з обмеженням, що не всі ходи повинно бачити.

**6.2.2.3.** Стан пристрою, що знаходиться в режимі гри, чітко бачать усі.

**6.2.2.4.** Не дозволяється випадково або вільно виходити з режиму гри, не повідомляючи про це гравцеві, його партнеру чи арбітру. Це також добре видно всім сторонам.

**6.2.2.5.** Якщо акумулятор має низьку потужність, про це повинен бути поданий сигнал, після чого акумулятор повинен діяти принаймні 8 годин, щоб мати змогу записувати повну гру.

**6.2.2.6.** У списку ходів має бути вказано мінімум 7 ходів.

**6.2.2.7.** Допускається графічний ввід через шахову дошку з фігурками.

**6.2.2.8.** Допускається прокручування списку ходів для виправлення неправильно введених ходів.

**6.2.2.9.** Гра закінчується, коли результат відмічено, і обидва гравці підписали бланки запису партії. Підпис арбітра необов'язковий.

**6.2.2.10.** Гравці зобов'язані надати текст своєї партії Організатору згідно зі статтею 8.3 Правил шахів.

**6.2.2.11.** При введенні ходів:

- дозволено вводити неможливий хід;
- дозволяється вводити час годинника, пропозиції нічиї та інші аббревіатури відповідно до Правил шахів. Введення часу годинника повинно бути можливим за допомогою фігурної нотації - під час цейтноту дозволяється вводити лише ходи білих або чорних;
- дозволяється вводити тире для ходів під час цейтноту;
- не дозволяється пристрою автоматично виправляти або сигналізувати щодо неможливих ходів;
- якщо пат або мат пропущено або гравець здійснює неможливий хід, пристрій повинен мати можливість записувати наступні ходи;
- автоматичний лічильник ходів повинен бути доступним.

**6.2.2.12.** Пристрій повинен мати можливість перезапустити запис нотації.

### **6.3. Режим роботи арбітра**

**6.3.1.** Робота з пристроєм є додатковою у режимі роботи арбітра. Такий режим створено для того, щоб надати арбітру деякі додаткові можливості для використання у роботі.

**6.3.2.** Якщо є такий режим роботи арбітра, застосовуються наступні правила:

**6.3.2.1.** Лише арбітр (або представник турнірної організації) має право входити до цього режиму роботи під час гри.

**6.3.2.2.** У цьому режимі роботи можна перевіряти правильність ходів у грі:

- Триразове повторення позиції (п'ятиразове повторення)
- Правило 50 ходів (правило 75 ходів)
- Виявлення патової або матової позиції
- У разі виявлення неможливого ходу арбітр може повернути його.



## **6.4. Режим роботи розробника**

**6.4.1.** Режим роботи розробника є додатковим режимом для пристрою. Це режим, в якому розробник може додати деякі шахові функції для створення привабливого продукту для своїх клієнтів.

**6.4.2** Якщо є такий режим роботи розробника, застосовуються наступні правила:

**6.4.2.1** Ідентифікація розробника має бути можливою у власному режимі роботи розробника.

**6.4.2.2** Цей режим роботи дозволено лише тоді, коли партія не грається. В іншому випадку вона повністю блокується.

**6.4.2.3** Жодна шахова програма є недозволеною, тобто це не є шаховий комп'ютер.

**6.4.2.4** Жодна інша діяльність, аніж активно пов'язана з шахами, не допускається.

**6.4.2.5** Для будь-кого це є легко зрозумілим, що пристрій перебуває в режимі роботи розробника.

## **7. Тестування годинників і обладнання**

**7.1.** Технічна комісія ФІДЕ має повноваження вирішувати, чи підходить будь-який прилад для використання у змаганнях ФІДЕ. Комісія може рекомендувати використовувати інші типи шахових наборів додатково до зазначених вище. Вона може скласти перелік обладнання із задовільними стандартами, зразок якого буде зберігатися в Секретаріаті ФІДЕ.

**7.2.** У разі необхідності ФІДЕ визначить загальні умови для іншого обладнання, необхідного для проведення шахових змагань, таких як бланки для запису партій, демонстраційні дошки та ін.

## **8. Турнірні зали для чемпіонатів світу ФІДЕ або континентальних чемпіонатів та олімпіад**

### **8.1. Перевірка та підготовка Ігрового залу**

**8.1.1.** Усі майданчики, до яких гравці мають доступ під час гри, повинні бути уважно та неодноразово перевірені **ГО** та **ГА**.

**8.1.2.** Необхідно підготувати місця для глядачів. Відстань між шаховими дошками та глядачами повинна бути не менше одного метра, для турнірів топ-рівня - 1,5 метри.

**8.1.3.** Стандартне освітлення, аналогічного тому, що використовується для іспитів, повинно становити близько 800 люкс. Освітлення не повинно спричиняти відтінки тіней або викликати відблиски від фігур. Треба стерігтись прямих сонячних променів, особливо, якщо вони переміщуються під час гри. Для турнірів вищого рівня організатори повинні мати можливість (пристрій) регулювати світло в залі - якість освітлення, що охоплює більшу площу, вимагає більшої кількості люменів, щоб досягти такого ж рівня потоку,

**8.1.4.** Настійливо рекомендується, щоб зал був покритий килимом. Потрібно уникати шумів, що виникають при руху стільцями.

**8.1.5.** Необхідно також перевірити рівень сторонніх шумів поблизу турнірного залу.

### **8.2. Площа для гравців та арбітрів**

**8.2.1.** Рекомендується, щоб мінімальна площа 4 квадратних метри була доступною для кожного гравця в особистих матчах та колових турнірах. Для інших турнірів

можуть бути доцільними 2 квадратних метра. (Будь ласка, зверніться до діаграми А)

### Діаграма А

Деякі визначення та рекомендації щодо розмірів

L: Довжина столу.

L = 110 см, допуск: +20 см, -10 см.

W: Ширина столу.

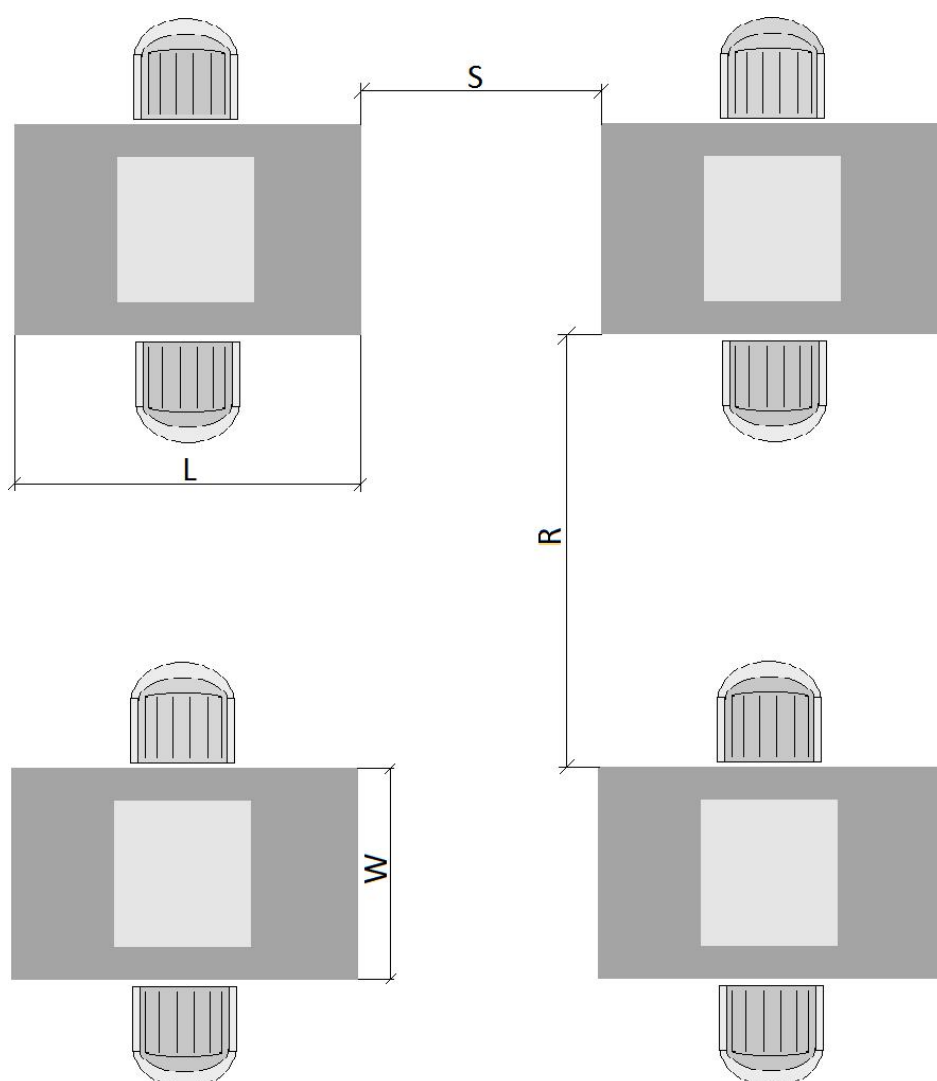
W = 85 см, допуск: +5 см, -5 см.

S: Горизонтальний простір між рядами столів.

S = 3 м, допуск: +1,5 м, -0,5 м.

R: вертикальний простір між рядами столів.

R = 3 м, допуск: +1,5 м, -0,5 м.



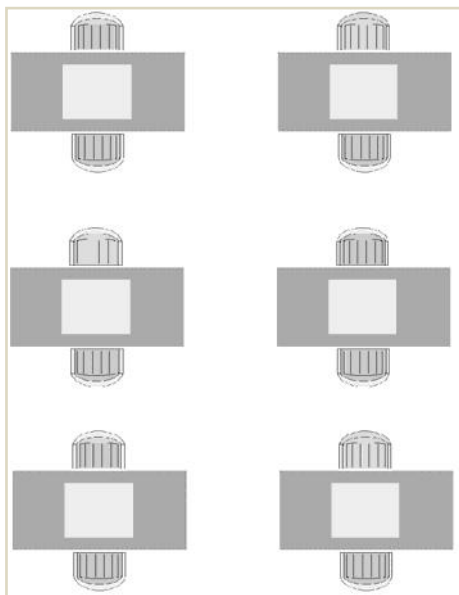
**8.2.2.** Між рядами гравців повинно бути мінімум 2,5 метри. Краще не мати довгих, суцільних рядків. Де це можливо, гравці повинні грати за окремими столами, принаймні для перших дощок або головних матчів змагань. (Будь ласка, зверніться до діаграми В)

### Діаграма В

Основні стилі розміщення місць у турнірному залі

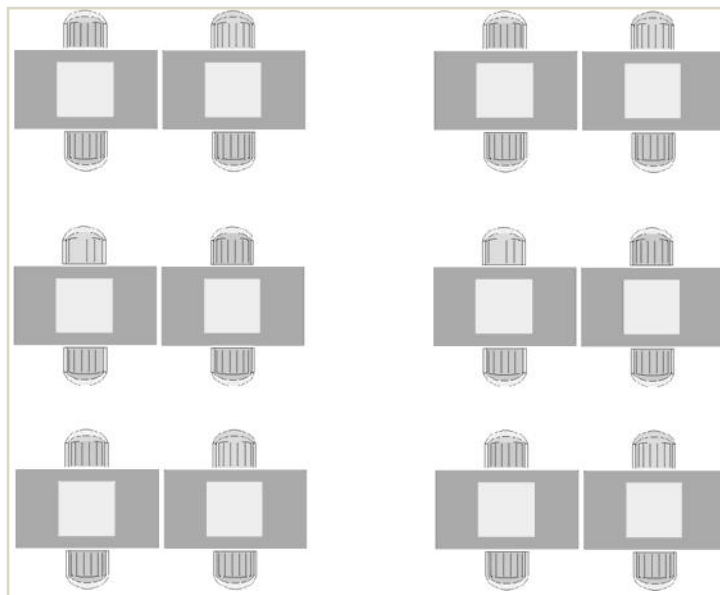
### Один ряд

Бажаний стиль для особистих змагань



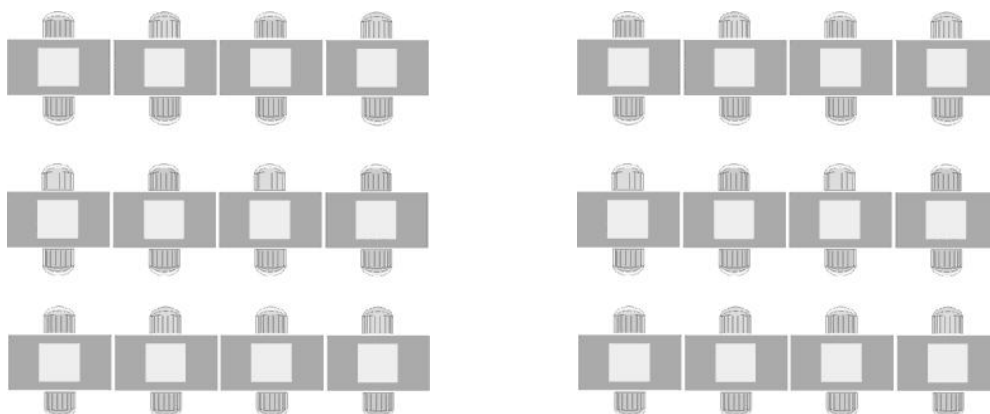
### Подвійний ряд

Для великих змагань (відкритих турнірів, молодіжних чемп. тощо)  
Арбітр може перевірити дві таблиці одночасно



### Кілька рядів

Для командних змагань (слід уникати якомога більше для особистих змагань)



**8.2.3.** Також слід організувати спеціальні таблиці для арбітрів з підключенням до Інтернету.

**8.2.4.** Ігрові партії не повинні розташовуватися надто близько до дверей.

**8.2.5.** Умови гри для всіх гравців у змаганні (особливо для обох гравців у партії) повинні бути максимально рівними. Винятки згадуються в (б).

## 9. Трансляція

**9.1.** Всі офіційні змагання FIDE повинні транслюватися в Інтернеті.

**9.1.1.** Усі партії з чемпіонатів світу, матчів Кубка світу, олімпіади, командного чемпіонату світу та GP FIDE.

**9.1.2.** Не менш 10 партій з кожної вікової категорії чемпіонату світу серед юніорів та кадетів.

**9.1.3.** Якомога більше партій від усіх інших чемпіонатів, але принаймні не менш 30 партій.

**9.1.4.** Затримка трансляції повинна визначатися **ГО** та **ГА**.

## **10. Вимоги до роботи з шахістами з обмеженими можливостями**

### **10.1. Загальні положення**

**10.1.1.** Дані правила будуть використовуватися для всіх рейтингових турнірів ФІДЕ.

**10.1.2.** Ніхто не має право відмовлятися від зустрічі з гравцем з обмеженими можливостями, якого було визначено в результаті правильно проведеного жеребкування.

**10.1.3.** Всі майданчики для проведення шахових змагань повинні бути або доступними для всіх, або має бути надано альтернативне місце із забезпеченням повного нагляду для тих, хто не може отримати доступ до визначеного місця проведення змагань

**10.1.4.** Коли відомі всі учасники змагання, робиться розсилка, що включає в себе бланк заявки з звичайними пунктами і питаннями із запитом інформації про те, чи є у будь-якого потенційного учасника розлад, в зв'язку з яким будуть потрібні спеціальні умови. Учасник змагань має інформувати організаторів про спеціальні умови, як мінімум, за 20 днів до початку заходу.

**10.1.5.** На гравця з обмеженими можливостями не може бути «накладена штрафна санкція» відповідно до статей 6.7 та 8.1.6 Правил шахів внаслідок його обмежених можливостей.

**10.1.6** Рекомендується наявність на всіх змаганнях турнірного лікаря. У Головного організатора і Головного арбітра повинні бути номери телефонів місцевої лікарні і лікаря.

**10.1.7** Рекомендується, щоб кожна національна шахова федерація призначала відповідального за питання, пов'язані з гравцями з обмеженими можливостями.

**10.1.8** Настійно рекомендується, щоб усі організатори шахових заходів прийняли ці керівні принципи.

### **10.2 Спеціальні заходи щодо учасників**

**10.2.1** Будь-який учасник змагання з обмеженими можливостями, який обґрунтовано і своєчасно подав запит про розміщення обладнання у певному місці для сидіння або в певному напрямку, має право на таке розміщення за умови, що тим самим не буде доставлено незручність його партнеру або іншим спортсменам. Організатор змагання повинен забезпечити задоволення потреб обох гравців.

**10.2.2** Вся відповідна інформація повинна бути відображена перед початком заходу, включаючи карти місць розміщення туалетів, напоїв та аварійних виходів.

**10.2.3** Якщо учасник змагань не має можливості дістатися до напоїв і закусок, слід вжити заходів, щоб забезпечити його всім необхідним.

**10.2.4** Якщо учасник змагань не може натискати свій годинник або рухати свої фігури, повинен бути забезпечений помічник, якщо партнер не висловлює бажання зробити це сам. Якщо партнер виступає в ролі асистента, головний арбітр може прийняти рішення про надання йому додаткового часу на обміркування.

**10.2.5.** Якщо гравець зробив попередній запит, йому слід надати копії всіх повідомлень, надруковані великим шрифтом. Якщо гравець не в змозі читати великий шрифт, то повідомлення необхідно йому прочитати.

**10.2.6** Рекомендується, щоб у всіх командних змаганнях діяло правило, згідно з яким, якщо команда гостей інформує, що серед її членів є гравець з обмеженими можливостями, надаючи належне повідомлення, то команда господарів робить все в розумній мірі необхідне, щоб забезпечити можливість участі такого гравця.

### **10.3. Організація турнірного залу**

**10.3.1.** Тільки одна партія за столом: якщо потрібен помічник, слід надати столи більшого розміру (ширина 2 м, щоб розмістити помічників для гравця з обмеженими можливостями), і розташувати їх окремо.

**10.3.2.** Проходи між рядами столів слід зробити у два рази більше (крісла-каталки).

**10.3.3.** Слід забезпечити вільний доступ всіх гравців до арбітрів.

**10.3.4.** Передбачити додаткові контактні точки для електрики: деякі гравці з обмеженими можливостями зору використовують лампи для шахових дошок. Така лампа не повинна заважати партнеру.

**10.3.5.** Завжди визначайте для незрячих шахістів одне і те ж місце, наскільки це можливо (вони знатимуть, як швидше пройти в туалет і назад!), і надавайте їм одного й того ж помічника протягом усього турніру.

### **10.4. Асистенти**

**10.4.1.** Асистентам слід мати мінімальне уявлення щодо шахів: знання мови має менше значення, так як більша частина гравців з обмеженими можливостями спілкуються тільки на своїй рідній мові.

**10.4.2.** Асистентам незрячих гравців слід знати, як називаються фігури на їх мові.

**10.4.3.** Асистентам незрячих гравців слід повідомляти гравцю, коли вони на час відлучаються від шахової дошки.

**10.4.4.** Асистентам незрячих гравців слід завжди записувати ходи: це являє собою істотну допомогу для арбітра.

### **10.5. Організація турніру і Головний арбітр**

**10.5.1.** Організувати збори для всіх гравців слід перед першим туром, переважно, в турнірному залі.

**10.5.2.** Якщо можливо, слід грати лише один тур у день.

**10.5.3.** Після проведення жеребкування головному арбітру слід на місці визначити, хто на якій дошці буде грати: деяким гравцям (з обмеженими можливостями зору) слід завжди грати за однією і тією ж дошкою, в той же час для гравців на кріслах-колясках слід передбачити більше місця.

**10.5.4.** Пропозиції нічиєї або заяви можна легко здійснювати через помічника. Всі гравці натискають годинник самостійно, за винятком гравців, які фізично не в змозі робити це.

**10.5.5.** В ситуації цейтноту у гравців з обмеженими можливостями зору арбітру не слід забувати, що партнер (який не має обмежених можливостей зору) може відповісти практично негайно. У зв'язку з цим, у турнірному регламенті слід передбачити звільнення гравця з обмеженими можливостями зору від зобов'язання записувати ходи протягом останніх п'яти хвилин, навіть, якщо партія грається з додаванням, як мінімум, 30 секунд. Гравець з обмеженими можливостями зору потім оновлює свій бланк після цейтноту.

## Темп гри – контроль часу

Наступні види контролю часу схвалені для змагань ФІДЕ світового рівня.

НОМЕР	ЗМАГАННЯ	КОНТРОЛЬ ЧАСУ
1	Матч на звання чемпіона світу	100 ' / 40 + 50' / 20 + 15 ' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
2	Турнір претендентів	100 ' / 40 + 50' / 20 + 15 ' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
3	Кубок світу	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
4	Гран-прі	100 ' / 40 + 50' / 20 + 15 ' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
5	Матч на звання чемпіонки світу	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
6	Шахова олімпіада	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
7	Командний чемпіонат світу	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
8	Командний чемпіонат світу серед Жінок	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
9	Гран-прі серед жінок	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
10	Чемпіонат світу серед ветеранів	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
11	Командний чемпіонат світу серед Ветеранів	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
12	Чемпіонат світу серед юніорів та юніорок U-20	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
13	Континентальні особисті Чемпіонати	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
14	Континентальні командні Чемпіонати	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
15	Чемпіонати світу серед юнаків та дівчат 14-16-18/	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
16	Чемпіонати світу серед кадетів 08-10-12	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
17	Особисті чемпіонати світу серед школярів	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
18	Командні чемпіонати світу серед школярів	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
19	Чемпіонат світу серед аматорів	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
20	Всесвітня олімпіада U-16	90 ' / 40 + 30' / до кінця з додаванням 30 " / хід, починаючи з 1-го ходу
21	Чемпіонати світу по рапіді	15' з додаванням 10" на хід, починаючи з 1-го ходу
22	Чемпіонати світу по блиці	3' з додаванням 2" на хід, починаючи з 1-го ходу

Примітки:

А. Темп гри для титульних турнірів - див. Титульне Положення (кваліфікаційна комісія ФІДЕ)

В. Темп гри для рейтингових турнірів - див. Положення про рейтинг ФІДЕ (кваліфікаційна комісія)

## **12. Правила тай-брейків**

### **12.1. Вибір системи тай-брейка**

**12.1.1** Рішення щодо вибору системи тай-брейка, що буде використовуватися в турнірі, приймається заздалегідь і оголошується до початку змагань. Якщо всі тай-брейки виявляються невдалими, рішення при рівній кількості очок повинно прийматися жеребкуванням.

**12.1.2** Плей-офф є оптимальною, але не завжди відповідною, системою,. Наприклад, може не бути достатньої кількості часу.

**12.1.3** Наводиться перелік усіх інших, широко використовуваних, систем тай-брейків в алфавітному порядку. Гравці повинні класифікуватися в порядку зменшення рейтингу відповідної системи.

### **12.2. Плей-офф**

**12.2.1.** Необхідно забезпечити відповідний час для підведення підсумків.

**12.2.2.** Система визначення пар гравців і темп гри повинні бути визначені заздалегідь до початку змагань.

**12.2.3.** Правила повинні охоплювати усі можливі випадки.

**12.2.4.** Рекомендується, щоб плей-офф було організовано лише для визначення переможця, чемпіона або кваліфікаційних місць.

**12.2.5.** Там, де під час плей-офф також вирішуються допоміжні місця, кожна позиція повинна визначатися відповідно до плей-офф.

Наприклад, трійка гравців: номер 1 виграє плей-офф, номер 2 приходиться другим і номер 3 - третій. Номер 2 отримує другий приз.

**12.2.6.** Після визначення першого місця між двома гравцями, які його розділили, вони повинні розподілити порівну будь-які призові гроші, на які вони мають право.

Наприклад: четверо гравців з рівною кількістю очок пов'язані розподілом, а нокаут це відрегулював. Гравці 3 та 4, які вибули у півфіналі, розподіляють 3-й та 4-й призи рівним чином.

**12.2.7.** Коли час до початку церемонії закриття обмежений, партії між гравцями, потенційно пов'язаними з такими розподілами в останньому турі, доречно розпочати раніше, ніж інші партії в турнірі.

**12.2.8.** Плей-офф має розпочатися після перерви не раніш, ніж через 30 хвилин після завершення останньої основної партії, в якій беруть участь гравці плей-офф. Якщо є наступні етапи, між кожним етапом повинна бути перерва щонайменше 10 хвилин.

**12.2.9.** Кожна гра повинна контролюватися арбітром. Якщо виникає конфлікт, то рішення приймає головний арбітр. Його рішення є остаточним.

**12.2.10.** Початкові кольори визначаються жеребкуванням у всіх нижченаведених випадках .

**12.2.11.** Нижче наведено приклад, де час для плей-офф дещо обмежений.

(1) Якщо два гравці повинні зіграти тай-брейк-матч, вони грають міні-матч дві партії з контролем часу на всі ходи 3 хвилини з додаванням 2 секунд на кожний хід,

починаючи з першого. Якщо результат цього матчу нічийний, має відбутися нове жеребкування на колір. Переможцем стане перший, хто виграє партію. Після кожної окремої гри кольори повинні бути змінені.

2) Якщо у плей-офф повинні брати участь три гравця, вони грають по одній партії з контролем часу Р-3 '+ 2'. Якщо всі три гравці знову зіграють внічию, то використовується наступний тай-брейк (див. Список тай-брейков), і гравець, який виявився останнім, виключається. Потім процедура повторюється, як у (1).

(3) Якщо чотири гравці повинні брати участь у плей-офф, вони грають за нокаут-системою. Пари визначаються жеребкуванням. Там повинні бути матчі з двох партій з вибуттям, як у (1).

(4) Якщо п'ять або більше гравців повинні брати участь у плей-офф, вони займають місця згідно результатам наступного тай-брейку (список тай-брейків), і всі, крім чотирьох кращих, виключаються.

**13.2.12.** Право для внесення необхідних змін зберігається.

**13.2.13.** Якщо в плей-офф беруть участь лише два гравці, вони можуть грати з більш повільним темпом гри, якщо це дозволяє час, за домовленістю з **ГА** та **ГО**.

### **12.3. Середній рейтинг партнерів**

**12.3.1.** Середній рейтинг партнерів (ARO) - це частка від ділення суми рейтингів партнерів гравця на число турів.

**12.3.2.** Скорочений середній рейтинг партнерів (AROC) - це середній рейтинг партнерів, за винятком одного чи більшого числа рейтингів партнерів, починаючи з партнера з найменшим рейтингом

### **12.4. Система Бухгольца**

**12.4.1.** Система Бухгольца - це сума очок кожного з партнерів гравця.

**12.4.2.** Усереднений Бухголец 1 - це показник Бухгольца, за відрахуванням найбільшої та найменшої кількості очок партнерів.

**12.4.3.** Усереднений Бухголец 2 - це показник Бухгольца, за відрахуванням двох найбільших та двох найменших кількостей очок партнерів.

**12.4.4.** Скорочений Бухголец 1 - це показник Бухгольца, за відрахуванням найменшої кількості очок партнера.

**12.4.5.** Скорочений Бухголец 2 - це показник Бухгольца, за відрахуванням двох найменших кількостей очок партнерів

### **12.5. Особисті зустрічі**

Якщо всі гравці, які розділили місце, зустрічалися один з одним, то використовується сума очок у цих зустрічах. Гравець з найвищою кількістю очок займає перше місце і так далі.

### **12.6. Система Койя для колових турнірі**

**12.6.1.** Це кількість очок, набраних проти всіх партнерів, які досягли 50% або більше (включаючи перемоги за штрафом).

**12.6.2.** Розширена система Койя. Система Койя може бути розширена, крок за кроком, для включення очкових груп з менш ніж 50% (включаючи перемоги за штрафом) або зменшуватись, крок за кроком, щоб виключити гравців, котрі набрали 50% (у тому числі перемоги за рахунок штрафу), а потім вищу кількість очок.



## **12.7. Кількість партій, виграних чорними фігурами**

## **12.8. Кількість партій, зіграних чорними фігурами**

Найбільша кількість партій, зіграних чорними фігурами (незіграні партії слід враховувати як зіграні білими фігурами).

## **12.9. Система Зоннеборна-Бергера (розрахунок)**

**12.9.1** Система Зоннеборна-Бергера для особистих колових турнірів – це сума очок партнерів гравця, які програли йому, та половина суми очок партнерів, з якими він зіграв унічію.

**12.9.2** Система Зоннеборна-Бергера для особистих двоколових турнірів - це сума очок результатів у двох партіях (у тому числі, перемоги за штрафом) проти партнера, помножене на кількість очок, отриманих цим партнером.

**12.9.3.** Система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів – є результат, досягнутий кожною командою партнером, помножений на результат, отриманий проти цієї команди. Потім ці добутки складаються.

Приклад: на шахових олімпіадах сума очок Зоннеборна-Бергера розраховується як очки після матчу з кожною командою партнерів за винятком команди партнерів, що набрала найменшу кількість очок, помножені на кількість ігрових очок, отриманих проти цієї команди партнерів.

## **12.10. Системи тай-брейків в командних змаганнях**

**12.10.1.** Матчеві очки в командних змаганнях, що вирішуються ігровими очками. Наприклад: 2 очки за виграний матч, де команда набрала більше очок, ніж протилежна команда, 1 очко за нічию у матчі та 0 очок за програний матч.

**12.10.2.** Ігрові очки в командних змаганнях, що визначаються матчевими очками. При рівності цього показника визначається загальна кількість ігрових очок.

## **12.11. Системи тай-брейків, що використовують результати гравця та партнера**

**12.11.1.** Система Зоннеборна-Бергера

**12.11.2.** Система Койя для колових турнірів

**12.11.3.** Розширена система Койя,

**12.11.4.** Кількість виграних партій (у тому числі перемоги за штрафні санкції)

**12.11.5.** Кількість партій, виграних чорними фігурами

**12.11.6.** Результат особистої зустрічі

## **12.12. Системи тай-брейків, що використовують власні результати команди**

**12.12.1.** Матчеві очки в командних змаганнях.

**12.12.2.** Ігрові очки в командних змаганнях, що визначають матчеві очки. При рівності цього показника визначається загальна кількість ігрових очок

**12.12.3.** Результат особистої зустрічі

## **12.13. Системи тай-брейків, що використовують результати партнера**

**12.13.1.** Зверніть увагу, що ці підрахунки визначаються у кожному випадку після застосування правила обрахування незіграних партій.

**12.13.2.** Система. Бухгольц

(2.1) Усереднений Бухгольц 1.

(2.2) Усереднений Бухгольц 2.

(2.3) Скорочений Бухгольц 1.

(2.4) Скорочений Бухгольц 2.

(2.5) Сумарний Бухгольц: сума показників Бухгольца партнерів.

### **12.13.3. Система Зоннеборна-Бергера**

(3.1) Система Зоннеборна-Бергера для особистих турнірів

(3.2) Система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів А: сума добутків матчевих очок, набраних кожною протилежною командою, та матчевих очок, набраних проти цієї команди, або

(3.3) Система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів В: сума добутків матчевих очок, набраних кожною протилежною командою, та ігрових очок, набраних проти цієї команди, або

(3.4) Система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів С: сума добутків ігрових очок, набраних кожною протилежною командою та матчевих очок, набраних проти цієї команди; або

(3.5) Система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів D: сума добутків ігрових очок, набраних кожною протилежною командою, та ігрових очок, набраних проти цієї команди.

(3.6) Скорочена система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів 1 А: сума добутків матчевих очок, набраних кожною протилежною командою, і матчевих очок, набраних проти цієї команди, за винятком тієї команди, що набрала найменшу кількість матчевих очок, або

(3.7) Скорочена система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів 1 В: сума добутків матчевих очок, набраних кожною протилежною командою, та ігрових очок, набраних проти цієї команди, за винятком тієї команди, що набрала найнижчу кількість матчевих очок, або

(3.8) Скорочена система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів 1 С: сума добутків ігрових очок, набраних кожною протилежною командою, та матчевих очок, набраних проти цієї команди, за винятком тієї команди, що набрала найменшу кількість ігрових очок, або

(3.9) Скорочена система Зоннеборна-Бергера для командних турнірів 1 D: сума добутків ігрових очок, набраних кожною протилежною командою, та ігрових очок, набраних проти цієї команди, за винятком тієї команди, що набрала найменшу кількість ігрових очок.

### **12.14. Системи тай-брейків, що використовують рейтинги в особистих турнірах (де всі гравці мають ретинги)**

**12.14.1.** Коли гравець вирішив не грати більше двох партій на турнірі, його ARO чи AROC вважаються нижчими, ніж у будь-якого гравця, який пройшов більшу частину розкладу.

(1.1) ARO - Див. 13.3.1.

(1.2) AROC - див. 13.3.2.

**12.14.2.** Для цілей тай-брейка гравець, у якого немає суперника, вважається таким, що грав проти віртуального партнера, який має ту ж кількість очок на початку туру, і який бере участь у всіх наступних турах. Для самого туру результат цієї штрафної санкції буде вважатися нормальним результатом.

Це дає формулу:

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

де для гравця П, який не грав у турнірі кількість турів R:

n - кількість завершених турів,

$S_{\text{von}}$  = очки віртуального партнера після туру n,

SPR = очки P перед туром R  
SfPR = втрачені очки P у турі R

Приклад 1:

в 3-му турі дев'ятираундового турніру гравець П не з'явився.

Очки гравця П після 2 турів становлять 1,5

Очки його віртуального суперника – це

$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5$  після 3 раунду

$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5$  в кінці турніру

Приклад 2:

у 6 турі дев'ятираундового турніру партнер Р не з'являється.

Очки гравця П після 5 турів становлять 3,5.

Очки його віртуального суперника:

$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5$  після 6 раунду

$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0$  в кінці турніру

### **12.15. Рекомендовані системи тай-брейків**

**12.15.1.** Для різних типів турнірів Правила тай-брейків перераховані нижче та рекомендовані бути застосовуваними в переліченому порядку.

**12.15.2.** Особисті колові турніри:

Результат особистої зустрічі;

Більша кількість перемог, у тому числі технічних;

Система Зоннеборна-Бергера;

Система Койя.

**12.15.3.** Командні колові турніри:

Матчеві очки (якщо підсумкові місця визначаються ігровими очками) або

Ігрові очки (якщо підсумкові місця визначаються матчевими очками);

Результат особистої зустрічі;

Система Зоннеборна-Бергера.

**12.15.4.** Особисті швейцарські турніри, де не всі рейтинги є узгодженими:

Скорочена система Бухгольца 1

Система Бухгольца

Система Зоннеборна-Бергера

Результат особистої зустрічі;

Більша кількість перемог, включаючи технічні;

Більша кількість перемог чорними фігурами.

**12.15.5.** Особисті швейцарські турніри, де всі рейтинги узгоджені:

Скорочена система Бухгольца 1

Система Бухгольца

Результат особистої зустрічі;

AROC

Більша кількість перемог, включаючи технічні

Більша кількість перемог чорними фігурами

Більша кількість ігор чорним (незіграні партії вважатимуться зіграними білими)

Система Зоннеборна-Бергера

**12.15.6.** Командні турніри за швейцарською системою:

Матчеві очки (якщо підсумкові місця визначаються ігровими очками) або

Ігрові очки (якщо підсумкові місця визначаються матчевими очками);

Результат особистої зустрічі;  
Скорочена система Бухгольца 1;  
Система Бухгольца;  
Система Зоннеборна-Бергера

## **12.16. Детальний опис таблиць Бергера**

### **12.16.1. Таблиці Бергера для колових турнірів**

У тих випадках, коли грає непарна кількість гравців, учасник з найвищим номером вважається вільним від гри (з буе)

#### **3 або 4 гравці:**

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

#### **5 або 6 гравців:**

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

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

#### **7 або 8 гравців:**

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

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

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

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

#### **9 або 10 гравців:**

**Rd 1:** 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

**Rd 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2.

**Rd 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

**Rd 4:** 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3.

**Rd 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8.

**Rd 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**Rd 7:** 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9.

**Rd 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

**Rd 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

#### **11 або 12 гравців:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **13 або 14 гравців:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **15 або 16 гравців:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**12.16.2.** Для колових турнірів у два кола рекомендується змінити порядок двох останніх турів першого кола, щоб виключити гру трьох послідовних партій з фігурами однакового кольору.

### **12.7. Детальний опис таблиць Варми**

**12.17.1.** Вказівки для «обмеження» турнірних номерів при жеребкуванні:

**12.17.1.1.** Арбітру слід підготувати заздалегідь немарковані конверти, в кожному з яких міститься один з комплектів номерів А, В, С і D, як зазначено нижче в пункті 5. Такі конверти потім, відповідно, вкладаються до великих конвертів, на яких вказано кількість номерів гравців в маленьких конвертах.

**12.17.1.2.** Порядок, в якому гравці тягнуть жереб, визначається заздалегідь наступним чином: гравці з федерації з найбільшою кількістю представників тягнуть жереб першими. Якщо дві або більше федерацій мають однакову кількість представників, першочерговість визначається в алфавітному порядку за кодом

країни ФІДЕ. Серед гравців однієї і тієї ж федерації першочерговість визначається в алфавітному порядку за їх прізвищами.

**12.17.1.3.** Наприклад, перший гравець федерації з найбільшим числом гравців повинен вибрати один з великих конвертів, що містить, як мінімум, достатню кількість номерів для своєї групи, а потім витягти один з номерів з цього конверта. Інші гравці з цієї групи також повинні витягнути свої номери з того самого конверта. Номери, що залишилися, використовуються іншими гравцями.

**12.17.1.4.** Потім гравці наступної групи вибирають конверт, і ця процедура повторюється, поки всі гравці не витягнуть свої номери.

**12.17.1.5.** Наступна таблиця Варма можна використовуватися для 9-24 гравців:

- **9/10 гравців:** A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10)
- **11/12 гравців:** A: (4, 5, 9, 10); B: (1, 2, 7); C: (6, 8, 12); D: (3, 11)
- **13/14 гравців:** A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)
- **15/16 гравців:** A: (5, 6, 7, 12, 13, 14); B: (1, 2, 3, 9, 10); C: (8, 11, 15); D: (4, 16)
- **17/18 гравців:** A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B: (1, 2, 3, 10, 11, 12); C: (9, 13, 17); D: (4, 18)
- **19/20 гравців:** A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C: (5, 10, 19); D: (4, 20)
- **21/22 гравців:** A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C: (11, 16, 21); D: (5, 22)
- **23/24 гравців:** A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C: (12, 18, 23); D: (5, 24)