

10.1. “Быстрая игра до конца партии” - это последняя фаза партии, когда все оставшиеся до конца партии ходы должны быть сделаны в ограниченное время.

10.2. Если у игрока, который должен делать ход, остается менее двух минут, он может заявить о ничьей, до того как упал его флажок. Он должен позвать арбитра и может остановить часы (см. статью 6.12.b).

(a) Если арбитр согласен, что партнер не пытается выиграть партию нормальными средствами, или, что невозможно выиграть нормальными средствами, он должен признать партию ничьей. В противном случае он должен отложить свое решение или отклонить заявление.

(b) Если арбитр откладывает свое решение, партнеру могут быть добавлены две минуты на обдумывание и партия продолжается в присутствии арбитра, если возможно. Судья должен объявить окончательный результат партии в течение последующей игры или после падения флага. Он должен объявить ничью, если он согласен, что заключительная позиция не может быть выиграна нормальными средствами, или, что партнер не делал достаточных попыток победить нормальными средствами.

(c) Если арбитр отклоняет требование, партнеру должны быть добавлены две дополнительные минуты на обдумывание.

(d) Решение судьи в отношении пунктов (a), (b) и (c) должно быть окончательным.

Комментарий к Статье 10.2. Спорное правило. Оно исчезает при применении электронных часов, если используются режимы с добавлением времени. В 10.2.c. добавляются 2 минуты только, если арбитр считает заявление о ничьей заведомо ложным. Чаще всего арбитр просит продолжать игру и смотрит, как игрок, отклонивший ничейное предложение, пытается играть на победу. Если таких попыток арбитр не видит, то, не дожидаясь падения флажка, он фиксирует ничью.