

ПОГОДЖЕНО

Президент федерації шашок України

_____ А. В. Яценко

_____ 2013 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

наказ МОН молодьспорту

_____ 2013 № _____

ПРАВИЛА
ГРИ В ШАШКИ

ЗМІСТ

стор.

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Гра та гравці	4
2. Вікові групи	4

II. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64

1. Інвентар	6
2. Ходи шашок та дамок	9
3. Взяття	10
4. Мета гри, визначення результату партії	16
5. Різноманітні види нічиєї	16

III. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ–100

1. Інвентар	18
2. Ходи шашок та дамок	20
3. Взяття	21
4. Мета гри, визначення результату партії	24
5. Різноманітні види нічиєї	24

IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням	26
2. Положення про змагання	26
3. Види, характер та системи проведення змагань	27
4. Запис	32
5. Хід, взяття	33
6. Порушення	34
7. Користування контрольними годинниками	35
8. Контроль часу	38
9. Початок партії	41
10. Вибуття або усунення учасника з турніру	43

11. Хід партії та результат	44
12. Результати змагань	45
13. Особливості проведення партій за участю одного або двох гравців, що мають вади зору, опорно-рухового апарату (ОРА), слуху та/або мовлення	47
14. Проведення командних змагань та матчів	50
15. Проведення змагань за швейцарською системою	52
16. Телевізійні права, кінозйомка, фотографування	57
17. Права та обов'язки учасників	58
18. Суддівська колегія	61

V. ПРАВИЛА ГРИ ЗА ЛИСТУВАННЯМ

1. Загальні положення	65
2. Організація змагань	65
3. Учасники змагань	65
4. Пересилання ходів	66
5. Час на обмірковування	67
6. Прогаяння часу	68
7. Перерви у грі	69
8. Врахування результатів, визначення незакінчених партій	70

VI. ПРАВИЛА ШАШКОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ

1. Предмет шашкової композиції	72
2. Формальні вимоги	75
3. Художні вимоги	77
4. Публікація та пріоритет	81
5. Змагання зі складання композицій	83
6. Суддівство змагань	87
7. Агітація та пропаганда шашкової композиції	89

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

У Правилах гри в шашки (далі – Правила) викладені чинні правила гри в шашки-64 та шашки-100, гри у шашки за листуванням, правила композиції, питання організації та проведення змагань. Правила не можуть охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, а також не можуть передбачити усі організаційні питання. У тих випадках, які не повністю визначені пунктами Правил, рішення приймають судді або організатори змагань ґрунтуючись на досвіді аналогічних ситуацій та пунктах правил, де розглядаються аналогічні ситуації, рекомендаціях анексів ФМЖД (всесвітньої шашкової федерації), на об'єктивності та здоровому глузді.

1. Гра та гравці

1.1. Шашки – інтелектуальний вид спорту.

1.2. Особи, що займаються цим видом спорту, називаються шашкістами.

1.3. Грою у шашки можуть займатись як аматори, так і професіонали.

2. Вікові групи

У змаганнях серед чоловіків та жінок вікові обмеження відсутні.

2.1. Вікові групи учасників змагань серед юнаків та дівчат.

Віднесення учасника змагань до відповідної вікової групи: до 31 грудня поточного року вік учасника не може перевищити верхній поріг відповідної вікової групи.

2.1.1. Шашки-64:

Юнаки: Юні надії – 10 років та молодші.

Молодші кадети – 13 років та молодші.

Кадети – 16 років та молодші.

Юніори – 19 років та молодші.

Молодь – 23 роки та молодші.

2.1.2. Шашки-100:

Юнаки: Юні надії – 10 років та молодші.

Молодші кадети – 13 років та молодші.

Кадети – 16 років та молодші.

Юніори – 19 років та молодші.

Молодь – 26 років та молодші.

2.2. Вікові групи учасників змагань серед ветеранів.

Віднесення учасника змагань до відповідної вікової групи: до 31 грудня поточного року вік учасника не може бути нижчий за нижній поріг відповідної вікової групи.

2.2.1. Шашки-64:

Жінки 45+ – 45 років та старші.

Жінки 55+ – 55 років та старші.

Чоловіки 50+ – 50 років та старші.

Чоловіки 60+ – 60 років та старші.

2.2.2. Шашки-100:

Чоловіки та жінки 50+ – 50 років та старші.

Чоловіки та жінки 60+ – 60 років та старші.

Чоловіки та жінки 70+ – 70 років та старші.

II. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64

1. Інвентар

1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 64 однакових за формою і розміром темних та світлих клітинок, що чергуються (діаграма 1, діаграма 2). Ці клітинки називаються полями. Кожне поле має являти собою квадрат із розміром сторони від 35 до 45 мм, в версії чекерс – від 45 до 50 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих полів має бути чітким, колір полів не повинен бути занадто блідим та/чи занадто яскравим (наприклад, темно-коричневі та світло-жовті поля). Розмір дошки має бути меншим за ширину столу на 35 – 50 см, дошка розташовується посередині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу.

Кожна сторона дошки складається з 8 полів. Гра ведеться тільки на темних полях. Дошка має 32 ігрових поля. Шашкова дошка розташовується між гравцями таким чином, щоб найближче до гравця ліве кутнє поле було темним. При такому розташуванні дошки на ній можна виділити наступні лінії:

1.1.1. Горизонталі – горизонтальні лінії дошки, складаються з 8 полів (4 темних та 4 світлих). Верхня і нижня горизонталі називаються підставами дошки.

1.1.2. Вертикалі – вертикальні лінії дошки, складаються з 8 полів (4 темних і 4 світлих). Крайні ліва і права вертикалі дошки називаються бічними вертикалями.

1.1.3. Діагоналі – косі лінії, утворені темними полями від одного краю дошки до іншого.

1.2. Шашки.

Перед початком гри 12 білих (світлого кольору) та 12 чорних (темного кольору) шашок, які розставляються на чорних (темних) полях перших трьох горизонталей з обох сторін дошки, а саме білі шашки на полях 1,2,3 горизонталей дошки, а чорні – на полях 6,7,8 горизонталей дошки. 4 та 5 горизонталі дошки залишаються вільними. Один із гравців грає білими, інший – чорними шашками.

Всі шашки повинні бути пласкими, округлої форми, однаковими за зовнішнім виглядом та розміром (меншими за розмір поля дошки на 7 – 14 мм). Діаметр шашок в версії чекерс – від 30 до 40 мм. Поверхня шашок не повинна бути блискучою та/або співпадати за кольором з полями дошки. Всі шашки кожної зі сторін повинні бути однакового кольору, розміру та форми.

1.2.1. Російська та бразильська версії.

Білі шашки розставляються на полях: A1, A3, B2, C1, C3, D2, E1, E3, F2, G1, G3, H2; чорні – на полях: A7, B6, B8, C7, D6, D8, E7, F6, F8, G7, H6, H8. Гру починають білі.

1.2.2. Версія чекерс.

Білі шашки розставляються на полях: 21-32; чорні – на полях: 1-12. Гру починають чорні.

1.3. Позначення полів, назви діагоналей. Російська та бразильська версії.

1.3.1. Діаграма 1. Дошка для гри в шашки – 64 (російська та бразильська версії).

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		B8		D8		F8		H8	8
7	A7		C7		E7		G7		7
6		B6		D6		F6		H6	6
5	A5		C5		E5		G5		5
4		B4		D4		F4		H4	4
3	A3		C3		E3		G3		3
2		B2		D2		F2		H2	2
1	A1		C1		E1		G1		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

1.3.2. Система позначення полів дошки називається шашковою нотацією. Вісім горизонталей дошки позначаються цифрами від 1 до 8. Вісім вертикалей – латинськими літерами від «А» до «Н» (А, В, С, D, E, F, G, H). Літерою «А» позначається крайня ліва вертикаль з боку гравця, що грає білими (крайня права вертикаль з боку гравця, що грає чорними). Присутність нотації на дошці не обов'язковою. Першою горизонталлю вважається горизонталь, найближча до гравця, який грає білими. Кожне поле шашкової дошки позначається поєднанням літер і цифр відповідних вертикалей та горизонталей, на перетині яких знаходиться поле. Діагоналі дошки мають свою назву. Діагоналі, що спираються одним кінцем на нижню підставу дошки, вважаються нижніми діагоналями. Діагоналі, які спираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

1.3.3. Найдовша діагональ, що складається з 8 темних полів та перетинає шашкову дошку з поля А1 до поля Н8, має назву велика дорога.

1.3.4. Дві діагоналі, що перетинають велику дорогу та складаються з 7 полів кожна, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, що складаються з 2 полів, утворюють двійник:

діагональ G1 – A7 має назву «нижній двійник»;

діагональ Н2 – В8 має назву «верхній двійник»;

діагональ G1 – Н2 має назву «нижній двійничок»;

діагональ А7 – В8 має назву «верхній двійничок».

1.3.5. Дві діагоналі із 6 полів у кожній по обидві сторони великої дороги, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, у яких по 3 поля, утворюють трійник:

діагональ С1 – Н6 має назву «нижній трійник»;

діагональ А3 – F8 має назву «верхній трійник»;

діагональ С1 – А3 має назву «нижній трійничок»;

діагональ Н6 – F8 має назву «верхній трійничок».

1.3.6. Наступні за двійником дві діагоналі із 5 клітин у кожній, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, із 4 клітин у кожній, утворюють косяк:

діагональ С1 – А5 – має назву «нижній косяк»;

діагональ Н4 – D8 – має назву «верхній косяк»;

діагональ Е1 – Н4 – має назву «нижній косячок»;

діагональ А5 – D8 – має назву «верхній косячок».

1.4. Позначення полів. Версія чекерс.

1.4.1. Діаграма 2. Дошка для гри в шашки – 64 (версія чекерс)

	32		31		30		29
28		27		26		25	
	24		23		22		21
20		19		18		17	
	16		15		14		13
12		11		10		9	
	8		7		6		5
4		3		2		1	

1.4.2. Система позначення полів дошки називається шашковою нотацією. Всі темні поля шашкової дошки пронумеровані від 1 до 32 починаючи від нижньої підстави з права на ліво. Присутність нотації на дошці не обов'язковою. Окремі поля та діагоналі дошки мають свою назву. Поля 4 та 29 мають назву «одинарний кут» (single corner). Діагоналі 1-5 та 28-32 мають назву «подвійний кут» (double corner).

2. Ходи шашок та дамок

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковій позиції всі шашки прості.

2.2. Ходом у партії вважається пересування шашки з одного поля дошки на інше.

2.3. Проста ходить тільки вперед на суміжне вільне поле по діагоналі.

2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає одного з полів останньої, восьмої (рахуючи від себе) горизонталі, вона перетворюється на дамку, отримуючи нові права. На дошці у кожній стороні одночасно може бути декілька дамок.

2.5. Ходи дамок. Російська та бразильська версії.

2.5.1. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі у будь-якому напрямку (як вперед, так і назад), але ставати може, як і проста, лише на незайняті іншими шашками поля. При цьому через свої шашки вона перестрибувати не може.

2.6. Ходи дамок. Версія чекерс.

2.6.1. Дамка ходить вперед і назад на суміжне вільне поле по діагоналі.

2.7. На дошці дамки позначаються подвоєними шашками, встановленими одна на одну. Нижня частина дамки називається підставою, верхня – короною.

3. Взяття

3.1. Якщо на шляху шашки на суміжному по діагоналі полі знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, шашка повинна перестрибнути

через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. Шашка суперника після цього знімається з дошки.

Якщо на шляху дамки по всій довжині можливого ходу знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, дамка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. У російській та бразильській версіях шашок-64 при наявності декількох вільних полів дамка може зупинитися на будь-якому з них. Шашка суперника після цього знімається з дошки. Такий хід називається взяттям, або ударним ходом.

3.2. Якщо у процесі взяття, перестрибнувши через шашку чи дамку суперника, шашка чи дамка знову опиняється у ситуації, описаній у підпункті 1 пункту 3 розділу II, шашка чи дамка повинна перестрибнути і через другу шашку чи дамку суперника, далі третю і так далі, поки така можливість не зникне.

3.3. Взяття шашки (шашок) суперника є обов'язковим, взяття своїх шашок забороняється.

3.4. Якщо в процесі взяття з дошки знімається більше однієї шашки суперника, таке взяття називається послідовним. Послідовне взяття вважається одним ходом.

3.5. У процесі послідовного взяття дозволяється ходити декілька разів через одне і те ж вільне поле, але забороняється перестрибувати через одну і ту ж шашку чи дамку суперника більше одного разу.

3.6. У процесі взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення послідовного взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їх взяття відразу після закінчення пересування шашки.

3.7. Взяття. Російська версія

3.7.1. Взяття можливе як уперед, так і назад.

3.7.2. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі, то вона перетворюється на дамку та, при наявності можливості подальшого взяття як дамка, тим же ходом продовжує взяття на правах дамки.

3.7.3. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то вибір напрямку взяття надається гравцю, що здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (прості або дамки).

3.8. Взяття. Бразильська версія

3.8.1. Взяття можливе як уперед, так і назад.

3.8.2. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як проста шашка, вона повинна продовжити взяття як проста шашка тим же ходом і не отримує права дамки.

3.8.3. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як дамка, то вона перетворюється на дамку та зупиняється на полі останньої горизонталі. Право бою як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

3.8.4. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то гравець зобов'язаний бити найбільшу кількість шашок незалежно від їх якості (прості або дамки).

3.9. Взяття. Версія чекерс.

3.9.1. Взяття шашкою можливе тільки уперед.

3.9.2. Взяття дамкою можливе як уперед, так і назад.

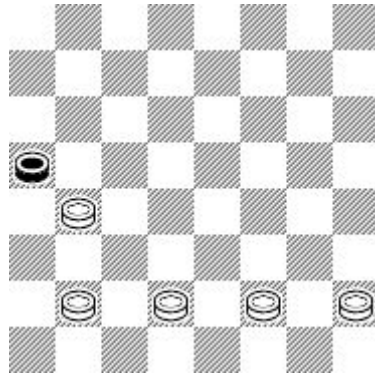
3.9.3. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то вибір напрямку взяття надається гравцю, що здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (прості або дамки).

3.9.4. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як дамка, то вона перетворюється на дамку та зупиняється на полі останньої горизонталі. Право бою як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

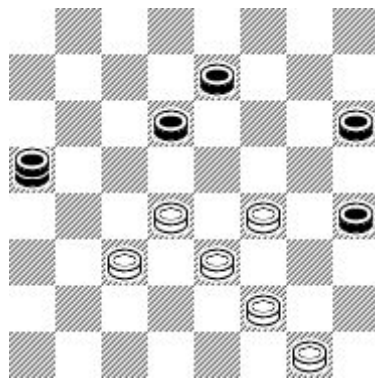
3.10. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.

3.10.1. Діаграма 3. В російській версії чорна шашка може обрати будь-який варіант взяття з можливих: $A5 \times C3 \times A1$ або $A5 \times C3 \times E1 \times G3$, або $A5 \times C3 \times E1 \times H4$. Чорна шашка стає дамкою.

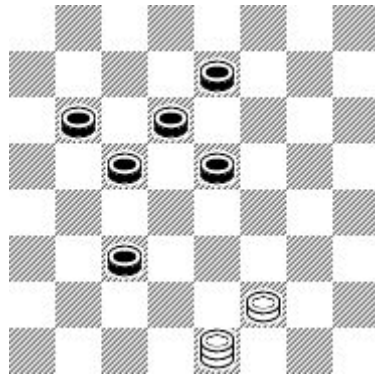
В бразильській версії чорна шашка має обирати більшість (три шашки) і не може отримати права дамки на полі E1, оскільки має можливість продовжувати взяття як шашка, тому чорна шашка має бити лише $A5 \times C3 \times E1 \times G3$.



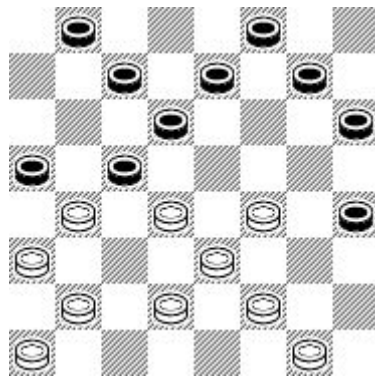
3.10.2. Діаграма 4. В російській та бразильській версіях чорна дамка A5 має бити $A5 \times E1 \times G3 \times E5$. Чорні не можуть бити білу шашку D4, оскільки шашка C3 знімається тільки після закінчення бою.



3.10.3. Діаграма 5. В російській та бразильській версіях біла дамка E1 має бити $E1 \times A5 \times D8 \times F6 \times D4$. Білі не можуть бити далі на поле A1, оскільки не можна двічі побити шашку C3. Білі не можуть також бити шашку C5, оскільки шашка B6 знімається тільки після закінчення бою.

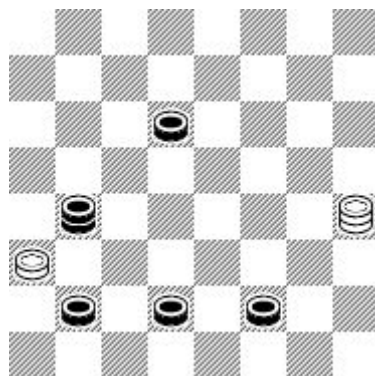


3.10.4. Діаграма 6. В російській та бразильській версіях чорні повинні побити на поле С3 оскільки неможна двічі побити одну шашку.



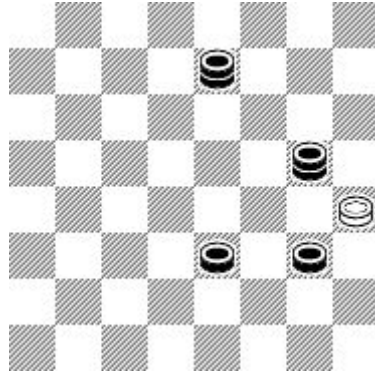
3.10.5. Діаграма 7. В російській версії у білих є чотири можливості на вибір: бити шашкою $A3 \times C5 \times E7$ або $A3 \times C1 \times E3 \times G1$, або бити дамкою $H4 \times E1 \times C3 \times A1$ або $H4 \times E1 \times C3 \times A1$.

В бразильській версії білі мають бити більшість (три одиниці – три шашки або дві шашки і дамка), тому є лише бій шашкою $A3 \times C1 \times E3 \times G1$, або бити дамкою $H4 \times E1 \times C3 \times A1$ або $H4 \times E1 \times C3 \times A1$.



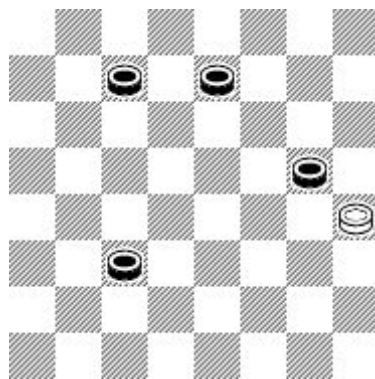
3.10.6. Діаграма 8. Кількість одиниць для взяття однакова в обох напрямках – дві одиниці (дві дамки або дві шашки – якість не має значення). Тому і в

російській, і в бразильській версії вибір напрямку взяття в цій позиції залежить від гравця.



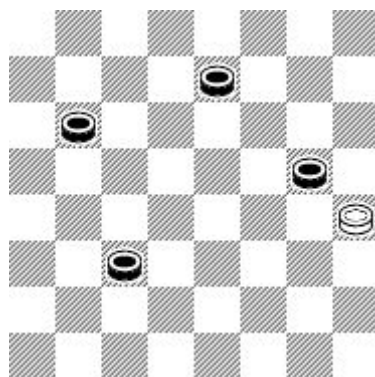
3.10.7. Діаграма 9. В російській версії біла шашка б'є через поле D8 і продовжує бити далі як дамка, зупиняється на полі D2 або E1.

В бразильській версії біла шашка б'є H4xF6xD8xB6, зупиняється на полі B6 і залишається шашкою.

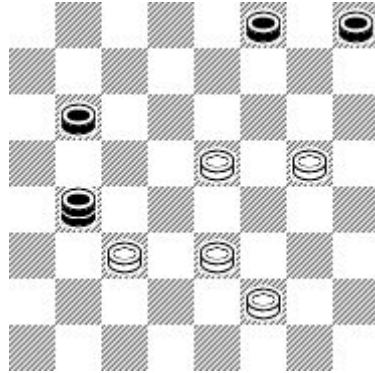


3.10.8. Діаграма 10. В російській версії біла шашка б'є через поле D8 і продовжує бити далі як дамка, зупиняється на полі D2 або E1.

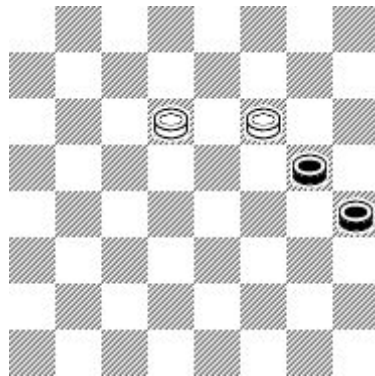
В бразильській версії біла шашка б'є H4xF6xD8, зупиняється на полі D8 і стає дамкою. Шашку B6 вона зможе побити лише з наступного ходу.



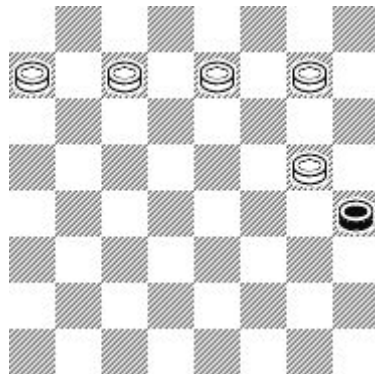
3.10.9. Діаграма 11. В бразильській версії чорна дамка В4 має бити більшість (чотири шашки) В4хЕ1хН4хF6хD4 і зупинитись на полі D4, оскільки не можна двічі бити шашку С3.



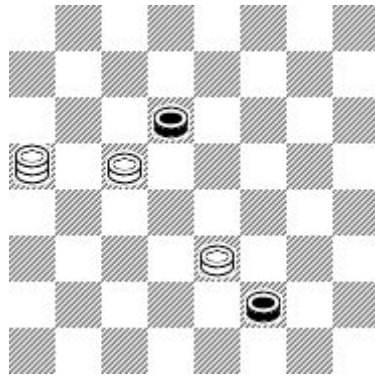
3.10.10. Діаграма 12. Версія чекерс. Шашка 17 б'є лише 17х26 і не може продовжувати бити далі, оскільки бити назад забороняється.



3.10.11. Діаграма 13. Версія чекерс. Шашка 13 може бити 13х22х29 або 13х22х31. Права дамки шашка отримує лише з наступного ходу.



3.10.12. Діаграма 14. Версія чекерс. Назад бити шашка не може, тому у чорних лише один варіант бою: 6х15х24. Після цього дамка білих б'є 20х27х18



4. Мета гри, визначення результату партії

4.1. Існує два види результату партії:

4.1.1. Виграш одного з суперників, отже програш іншого.

4.1.2. Нічия, якщо жоден з суперників не може порушити рівноваги.

4.2. Гравець вважається таким, що виграв, якщо його суперник:

4.2.1. Визнає поразку і припиняє гру в партії.

4.2.2. Не має жодної шашки.

4.2.3. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.4. Вичерпав час, відведений на партію.

4.2.5. Отримав санкцію від головного судді змагань у вигляді зарахування поразки у партії (матчі) за невиконання чи порушення Правил, положення, або регламенту змагання.

5. Різноманітні види нічиєї

Партія вважається такою, що закінчилася внічию у наступних випадках:

5.1. Один із суперників пропонує нічию, а інший приймає цю пропозицію, але не раніше, ніж зроблено 20 ходів.

5.2. При неможливості виграшу жодного з суперників.

5.3. Російська та бразильська версії.

5.3.1. Гравець за 5 ходів не зумів досягти виграшу у закінченні при наступному співвідношенні сил:

5.3.1.1. Три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.

5.3.1.2. Дві дамки, або одна дамка і одна проста проти однієї дамки.

5.3.1.3. Одна дамка проти однієї дамки.

5.3.2. Гравець, маючи у закінченні партії три та більше дамок проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, за 15 ходів (рахуючи з моменту встановлення співвідношення сил) не поб'є дамку суперника.

5.3.3. Одна і та ж сама позиція повторилася три (або більше) рази, при цьому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.3.4. У позиціях зі співвідношенням сил, відмінним від перерахованих у підпунктах 3.1 - 3.2 пункту 5 розділу II:

5.3.4.1. Якщо 15 ходів гравці робили ходи тільки дамками, не робили ходи простими шашками та не здійснювали взяття.

5.3.4.2. В позиціях, де обидва суперники мають дамки, не змінилося співвідношення сил, тобто не здійснювалося взяття та жодна проста шашка не стала дамкою: протягом 30 ходів – у 4- та 5-фігурних закінченнях; протягом 60 ходів – у 6- та 7-фігурних закінченнях. Кількість фігур у закінченні означає сумарну кількість ігрових одиниць (шашок, дамок), що знаходяться на дошці. Наприклад, дві дамки та 3 шашки у білих проти однієї дамки та однієї шашки у чорних – це 7-фігурне закінчення.

5.3.5. У випадках, коли встановлено контроль часу до кінця партії без додавання часу за зроблений хід у позиціях, перерахованих в підпункті 3.1 пункту 5 розділу II, фіксується нічия, окрім випадків коли гра має очевидне продовження і гравець може продемонструвати свою перемогу.

5.3.6. Якщо час, відведений на партію, закінчився у обох учасників і немає можливості з'ясувати, в якого учасника час закінчився раніше.

5.4. Версія чекерс.

5.4.1. Одна і та ж сама позиція повторилася три (або більше) рази, при цьому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.4.2. За 40 ходів не змінилося співвідношення сил, тобто не здійснювалося взяття та жодна проста шашка не стала дамкою.

5.4.3. Якщо час, відведений на партію, закінчився у обох учасників і немає можливості з'ясувати, в якого учасника час закінчився раніше.

III. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ-100

1. Інвентар

1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 100 однакових за формою і розміром темних та світлих клітинок, що чергуються (діаграма 15). Ці клітинки називаються полями. Кожне поле має являти собою квадрат із розміром сторони від 35 до 45 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих полів має бути чітким, колір полів не повинен бути занадто блідим та/чи занадто яскравим (наприклад, темно-коричневі та світло-жовті поля). Розмір дошки має бути меншим за ширину столу на 35 – 50 см, дошка розташовується посередині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу.

Кожна сторона дошки складається з 10 полів. Гра ведеться тільки на темних полях. Дошка має 50 ігрових полів. Шашкова дошка розташовується між

гравцями таким чином, щоб найближче до гравця ліве кутнє поле було темним. При такому розташуванні дошки на ній можна виділити наступні лінії:

1.1.1. Горизонталі – горизонтальні лінії дошки, складаються з 10 полів (5 темних та 5 світлих). Верхня і нижня горизонталі називаються підставами дошки.

1.1.2. Вертикалі – вертикальні лінії дошки, складаються з 10 полів (5 темних і 5 світлих). Крайні ліва і права вертикалі дошки називаються бічними вертикалями.

1.1.3. Діагоналі – косі лінії, утворені темними полями від одного краю дошки до іншого.

1.2. Шашки.

Перед початком гри 20 білих (світлого кольору) та 20 чорних (темного кольору) шашок розставляються на чорних (темних) полях перших чотирьох горизонталей з обох сторін дошки, а саме білі шашки на полях 31-50, а чорні – на полях 1-20. Один із гравців грає білими, інший – чорними шашками. Гру починають білі.

Всі шашки повинні бути пласкими, округлої форми, однаковими за зовнішнім виглядом та розміром (меншими за розмір поля дошки на 7 – 14 мм.). Поверхня шашок не повинна бути блискучою та/або співпадати за кольором з полями дошки. Всі шашки кожної зі сторін повинні бути однакового кольору, розміру та форми.

1.3. Позначення полів, назви діагоналей.

1.3.1. Діаграма 15. Дошка для гри в шашки – 100

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

1.3.2. Система позначення полів дошки називається шашковою нотацією. Всі темні поля шашкової дошки пронумеровані від 1 до 50. Присутність нотації на дошці не обов'язковою. Діагоналі дошки мають свою назву. Діагоналі, що спираються одним кінцем на нижню підставу дошки, вважаються нижніми діагоналями. Діагоналі, які спираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

1.3.3. Найдовша діагональ, що складається з 10 темних полів та перетинає шашкову дошку з поля 46 до поля 5, має назву велика дорога.

1.3.4. Дві діагоналі, що перетинають велику дорогу та складаються з 9 полів кожна, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, що складаються з 2 полів, утворюють двійник:

діагональ 50–6 має назву «нижній двійник»;

діагональ 45–1 має назву «верхній двійник»;

діагональ 50– 45 має назву «нижній двійничок»;

діагональ 6– 1 має назву «верхній двійничок».

1.3.5. Дві діагоналі із 8 полів у кожній по обидві сторони великої дороги, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, у яких по 3 поля, утворюють трійник: діагональ 47 – 15 має назву «нижній трійник»; діагональ 26 – 4 має назву «верхній трійник»; діагональ 47 – 26 має назву «нижній трійничок»; діагональ 15 – 4 має назву «верхній трійничок».

2. Ходи шашок та дамок

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковій позиції всі шашки прості.

2.2. Ходом у партії вважається пересування шашки з одного поля дошки на інше.

2.3. Проста ходить тільки вперед на суміжне вільне поле по діагоналі.

2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає одного з полів останньої, десятої (рахуючи від себе) горизонталі, вона перетворюється на дамку, отримуючи нові права. На дошці у кожній стороні одночасно може бути декілька дамок.

2.5. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі у будь-якому напрямку (як вперед, так і назад), але ставати може, як і проста, лише на незайняті іншими шашками поля. При цьому через свої шашки вона перестрибувати не може.

2.6. На дошці дамки позначаються подвоєними шашками, встановленими одна на одну. Нижня частина дамки називається підставою, верхня – короною.

3. Взяття

3.1. Якщо на шляху шашки на суміжному по діагоналі полі знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, шашка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. Шашка суперника після цього знімається з дошки.

Якщо на шляху дамки по всій довжині можливого ходу знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, дамка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. При наявності декількох вільних полів дамка може зупинитися на будь-якому з них. Шашка суперника після цього знімається з дошки. Такий хід називається взяттям, або ударним ходом.

3.2. Якщо у процесі взяття, перестрибнувши через шашку чи дамку суперника, шашка чи дамка знову опиняється у ситуації, описаній у підпункті 1 пункту 3 розділу III, шашка чи дамка повинна перестрибнути і через другу шашку чи дамку суперника, далі третю і так далі, поки така можливість не зникне.

3.3. Взяття шашки (шашок) суперника є обов'язковим, взяття своїх шашок забороняється.

3.4. Якщо в процесі взяття з дошки знімається більше однієї шашки суперника, таке взяття називається послідовним. Послідовне взяття вважається одним ходом.

3.5. У процесі послідовного взяття дозволяється ходити декілька разів через одне і те ж вільне поле, але забороняється перестрибувати через одну і ту ж шашку чи дамку суперника більше одного разу.

3.6. У процесі взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення послідовного взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їх взяття відразу після закінчення пересування шашки.

3.7. Взяття можливе як уперед, так і назад.

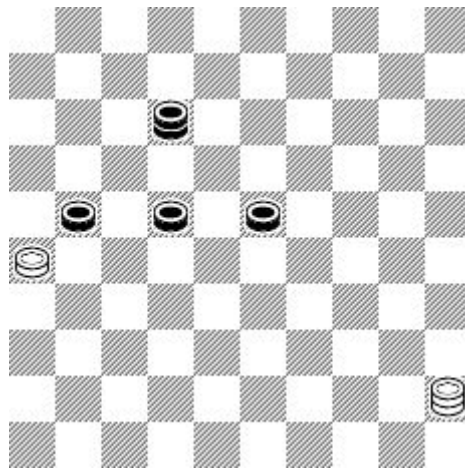
3.8. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як проста шашка, вона повинна продовжити взяття як проста шашка тим же ходом і не отримує права дамки.

3.9. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як дамка, то вона перетворюється на дамку та зупиняється на полі останньої горизонталі. Право бою як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

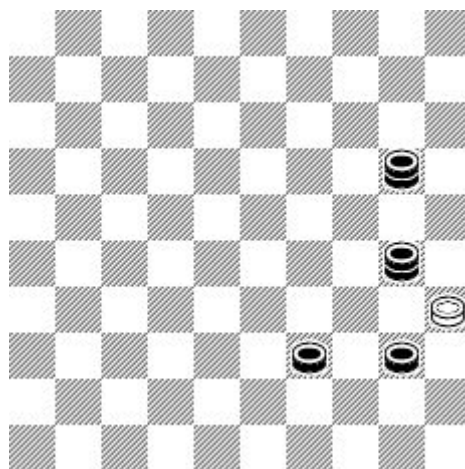
3.10. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то гравець зобов'язаний бити найбільшу кількість шашок незалежно від їх якості (прості або дамки).

3.11. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття

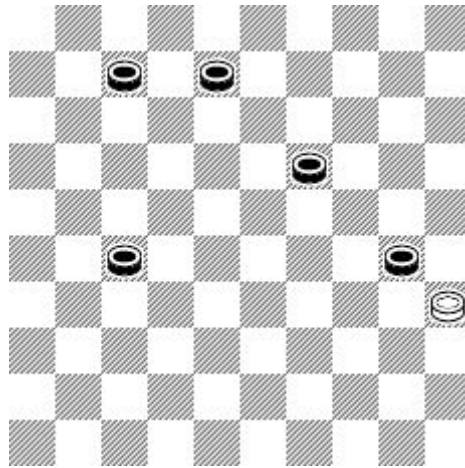
3.11.1. Діаграма 16. У цій позиції білі можуть виконати взяття шашкою 26x17x28x19 або дамкою 45x18x27x16, але в обох випадках повинні бити найбільшу кількість шашок, тобто три одиниці (три прості).



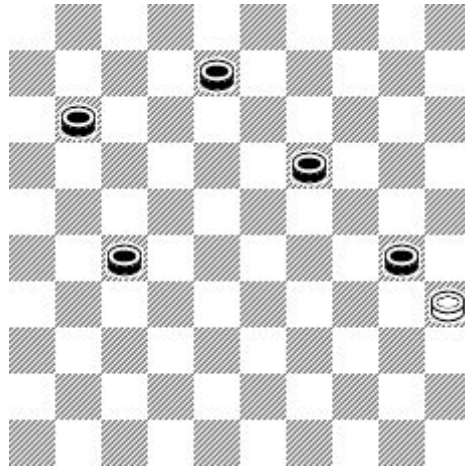
3.11.2. Діаграма 17. Біла шашка може бити в будь-якому напрямку – кількість шашок однакова в обох напрямках, а взяття не залежить від якості шашок, тобто знімаються або дві дамки, або дві прості.



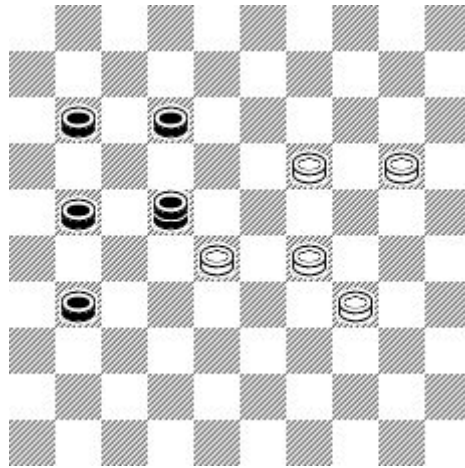
3.11.3. Діаграма 18. Білі повинні бити 35x24x13x2x11, після чого біла шашка залишається простою.



3.11.4. Діаграма 19. Біла шашка повинна бити 35x24x13x2, після чого перетворюється на дамку і зупиняється на полі 2. Побити інші шашки вона має право лише своїм наступним ходом, якщо можливість цього бою збережеться.



3.11.5. Діаграма 20. Чорна дамка 22 повинна бити найбільшу кількість шашок – чотири: 22x39x25x14x23. На полі 23 чорна дамка зупиняється, бо переносити її другий раз через шашку 28 не можна, і знімати з дошки шашки можливо тільки після закінчення ходу.



4. Мета гри, визначення результату партії

4.1. Існує два види результату партії:

4.1.1. Виграш одного з суперників, отже програш іншого.

4.1.2. Нічия, якщо жоден з суперників не може порушити рівноваги.

4.2. Гравець вважається таким, що виграв, якщо його суперник:

4.2.1. Визнає поразку і припиняє гру в партії.

4.2.2. Не має жодної шашки.

4.2.3. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.4. Вичерпав час, відведений на партію.

4.2.5. Отримав санкцію від головного судді змагань у вигляді зарахування поразки у партії (матчі) за невиконання чи порушення Правил, положення, або регламенту змагання.

5. Різноманітні види нічиєї

Партія вважається такою, що закінчилася внічию у наступних випадках:

5.1. Один із суперників пропонує нічию, а інший приймає цю пропозицію, але не раніше ніж зроблено 40 ходів.

5.2. При неможливості виграшу жодного з суперників.

5.3. Гравець за 5 ходів не зумів досягти виграшу у закінченні при наступному співвідношенні сил:

5.3.1. Три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.

5.3.2. Дві дамки, або одна дамка і одна проста проти однієї дамки.

5.3.3. Одна дамка проти однієї дамки.

5.4. Гравець, маючи у закінченні партії три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, за 16 ходів (рахуючи з моменту встановлення співвідношення сил) не зможе досягти виграшу.

5.5. Одна і та ж сама позиція повторилася три (або більше) рази, при цьому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.6. Якщо 25 ходів гравці робили ходи тільки дамками, не робили ходи простими шашками та не здійснювали взяття.

5.7. Якщо час, відведений на партію, закінчився у обох учасників і немає можливості з'ясувати, в якого учасника час закінчився раніше.

5.8. Якщо у змаганні використовується контроль без додавання часу за Фішером, то:

5.8.1. Для пунктів 5.3.1-5.3.3, а також 5.4 цього розділу нічия фіксується одразу при виникненні вказаного співвідношення сил окрім випадків, коли один з гравців має очевидне виграшне продовження і може його продемонструвати.

5.8.2. Якщо гравець має менше однієї хвилини до закінчення контролю на всю партію у ендшпілі з максимальною кількістю 8 одиниць (білих та чорних), має право зафіксувати нічию, якщо його позиція має очевидне виграшне продовження і гравець може його продемонструвати.

IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням

Змагання можуть проводитися державною, громадською або приватною організацією за погодженням з відповідною шашковою федерацією, чи за її дорученням спеціально створеним організаційним комітетом. До обов'язків організації, що проводить змагання, входять:

- 1.1. Розробка й затвердження положення про змагання та кошторису на його проведення.
- 1.2. Підготовка місця проведення змагань, необхідного інвентарю та обладнання, місць проживання та харчування учасників, забезпечення медичного супроводу змагань, заходів безпеки та інше.
- 1.3. Призначення суддівської колегії і, за необхідності, мандатної комісії та технічного апарату.
- 1.4. Вирішення питань, що виникають у процесі змагань і не входять до компетенції суддівської колегії.
- 1.5. Розгляд звіту суддівської колегії та підведення підсумків змагань.

2. Положення про змагання

Положення про змагання повинно містити інформацію про умови проведення змагань:

- 2.1. Мета і завдання змагання.
- 2.2. Місце, час і порядок (система) проведення, включаючи умови визначення переваги при рівності очок.

2.3. Склад учасників (команд), кандидатів на участь, класифікаційні вимоги, вікові обмеження, стать та інші вимоги до учасників.

2.4. Права переможців, нагородження.

2.5. Умови прийому учасників, строки й форми подачі заявок, підтвердження участі та інші умови.

3. Види, характер та системи проведення змагань

3.1. Змагання між декількома учасниками називаються чемпіонатом, першістю, або турніром.

3.2. Змагання між двома учасниками називаються матчем.

3.3. За характером змагання бувають такими:

3.3.1. Особисті, у яких визначаються місця, зайняті окремими учасниками.

3.3.2. Командні, за підсумками яких визначаються тільки місця команд, що приймають участь.

3.3.3. Особисто-командні, за підсумками яких визначаються місця окремих учасників та команд, що приймають участь у змаганнях.

3.4. Різноманітні системи проведення змагань:

3.4.1. Кругова система, за якою кожен учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками один, або декілька разів. Порядок визначення черговості зустрічей у змаганнях за круговою системою:

3.4.1.1. Таблиці використовуються для визначення черговості турів у турнірах, а також вказують, якого кольору шашки (білі або чорні) надаються кожному з учасників. Усі учасники турніру шляхом жеребкування отримують порядкові номери в турнірній таблиці. Після цього підбирається відповідна таблиця черговості зустрічей учасників у кожному турі. Учасник, який отримав перший номер, грає білими. Якщо кількість учасників турніру непарна, то у кожному

турі буде один вільний учасник. Номер такого учасника у турі приведено у парі з номером, що стоїть у дужках.

3.4.1.2. Порядок чергування турів, передбачений у наведених нижче таблицях, може також вирішуватися перед кожним туром. У цьому випадку кожний турнірний день визначається жеребком за 15 хвилин до початку гри встановлюється номер туру, який грається у даний день змагань.

3.4.1.3. Для 5 або 6 учасників

1.	1 – (6)	2 – 5	3 – 4
2.	(6) – 4	5 – 3	1 – 2
3.	2 – (6)	3 – 1	4 – 5
4.	(6) – 5	1 – 4	2 – 3
5.	3 – (6)	4 – 2	5 – 1

3.4.1.4. Для 7 або 8 учасників

1.	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2.	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3.	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4.	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5.	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6.	(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7.	4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

3.4.1.5. Для 9 або 10 учасників

1	1 – (10)	2 – 9	3 – 8	4 – 7	5 – 6
2	(10) – 6	7 – 5	8 – 4	9 – 3	1 – 2
3	2 – (10)	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
4	(10) – 7	8 – 6	9 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – (10)	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
6	(10) – 8	9 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	4 – (10)	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9

8	(10)–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(10)	6–4	7–3	8–2	9–1

3.4.1.6. Для 11 або 12 учасників

1	1–(12)	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
2	(12)–7	8–6	9–5	10–4	11–3	1–2
3	2–(12)	3–1	4–11	5–10	6–9	7–8
4	(12)–8	9–7	10–6	11–5	1–4	2–3
5	3–(12)	4–2	5–1	6–11	7–10	8–9
6	(12)–9	10–8	11–7	1–6	2–5	3–4
7	4–(12)	5–3	6–2	7–1	8–11	9–10
8	(12)– 10	11–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(12)	6–4	7–3	8–2	9–1	10–11
10	(12)– 11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
11	6–(12)	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1

3.4.1.7. Для 13 або 14 учасників

1	1–(14)	2–13	3–12	4–11	5–10	6–9	7–8
2	(14)–8	9–7	10–6	11–5	12–4	13–3	1–2
3	2–(14)	3–1	4–13	5–12	6–11	7–10	8–9
4	(14)–9	10–8	11–7	12–6	13–5	1–4	2–3
5	3–(14)	4–2	5–1	6–13	7–12	8–11	9–10
6	(14)– 10	11–9	12–8	13–7	1–6	2–5	3–4
7	4–(14)	5–3	6–2	7–1	8–13	9–12	10–11
8	(14)–11	12–10	13–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(14)	6–4	7–3	8–2	9–1	10–13	11–12

10	(14)– 12	13–11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
11	6–(14)	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1	12–13
12	(14)– 13	1–12	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
13	7–(14)	8–6	9–5	10–4	11–3	12–2	13–1

3.4.1.8. Для 15 або 16 учасників

1	1–(16)	2–15	3–14	4–13	5–12	6–11	7–10	8–9
2	(16)–9	10–8	11–7	12–6	13–5	14–4	15–3	1–2
3	2–(16)	3–1	4–15	5–14	6–13	7–12	8–11	9–10
4	(16)– 10	11–9	12–8	13–7	14–6	15–5	1–4	2–3
5	3–(16)	4–2	5–1	6–15	7–14	8–13	9–12	10–11
6	(16)– 11	12–10	13–9	14–8	15–7	1–6	2–5	3–4
7	4–(16)	5–3	6–2	7–1	8–15	9–14	10–13	11–12
8	(16)– 12	13–11	14–10	15–9	1–8	2–7	3–6	4–5
9	5–(16)	6–4	7–3	8–2	9–1	10–15	11–14	12–13
10	(16)– 13	14–12	15–11	1–10	2–9	3–8	4–7	5–6
11	6–(16)	7–5	8–4	9–3	10–2	11–1	12–15	13–14
12	(16)– 14	15–13	1–12	2–11	3–10	4–9	5–8	6–7
13	7–(16)	8–6	9–5	10–4	11–3	12–2	13–1	14–15
14	(16)– 15	1–14	2–13	3–12	4–11	5–10	6–9	7–8
15	8–(16)	9–7	10–6	11–5	12–4	13–3	14–2	15–1

3.4.2. Олімпійська (нокаут) система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших змагань. Учасник (команда) вибуває зі змагання після програшу партії (матчу) чи після втрати певної кількості очок. У першому з цих випадків при нічийному результаті партія (матч) переграється чи встановлюється інший метод визначення переваги (наприклад, кращий результат на більш високих дошках, додаткова партія зі скороченим контролем, жереб, тощо). Може застосовуватись також олімпійська система, при якій ті, хто програли, не вибувають, а зводяться у пари для розігрування місць із другого до останнього.

3.4.3. Швейцарська система, що застосовується у змаганнях, де використання кругової системи є незручним через велику кількість учасників. Кількість турів змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, що зустрічаються, суддя перед кожним туром проводить жеребкування за допомогою спеціальної комп'ютерної програми, затвердженої федерацією шашок, або вручну. Жеребкування повинно бути відкритим для гравців, гостей та засобів масової інформації. У залежності від кількості учасників встановлюється певна кількість турів за умовами змагань:

3.4.3.1. 7 – 9 турів за кількістю учасників до 30;

3.4.3.2. 8 – 11 турів за кількістю учасників від 30 до 70;

3.4.3.3. 9 – 13 турів за кількістю учасників більше 70.

3.4.4. Схевенінгенська система, за якою учасники однієї команди (одна група учасників) по черзі зустрічаються зі всіма учасниками іншої команди (іншої групи учасників).

3.4.5. Змішана система, за якою на різних етапах застосовуються різні системи.

3.5. Різноманітні засоби ведення гри.

3.5.1. Звичайна партія за шашковою дошкою у присутності обох партнерів.

3.5.2. Сеанс одночасної гри – звичайні партії за шашковою дошкою, які граються одним гравцем проти декількох суперників водночас.

3.5.3. Партія за листуванням між двома гравцями, що по черзі висилають по пошті один одному зроблені ходи.

3.5.4. Партія, що грається за допомогою телекомунікаційних технологій: Інтернет, мобільний зв'язок, тощо.

3.5.5. Гра наосліп – партія між гравцями, що грають наосліп (тобто, не дивлячись на дошку), користуючись записом партії, чи без запису, та гравцями, що користуються шашковою дошкою.

3.5.6. Партія за участю одного або двох гравців, що мають вади зору, опорно-рухового апарату (ОРА), слуху та/або мовлення. Особливості проведення таких партій приведені у пункті 13 розділу IV.

3.5.7. Сеанс одночасної гри наосліп – партії між гравцем, що грає наосліп, з записом партії, чи без запису, та декількома гравцями, що користуються шашковими дошками.

3.5.8. Консультаційна партія – партія одним, або обома суперниками у якій є колектив з декількох осіб, які мають можливість радитись між собою.

3.5.9. Звичайна партія між гравцями різної сили, коли більш сильний надає з початку партії фору в одну або декілька шашок.

3.6. Різноманітні контролю часу для гри:

3.6.1. Класичний контроль (класична гра).

3.6.2. Скорочений контроль (швидка гра).

3.6.3. Блискавичний контроль (блискавична гра).

3.7 Деякі особливості гри у змаганнях зі скороченим та блискавичним контролем

3.7.1. У змаганнях зі скороченим та блискавичним контролем гравці не зобов'язані записувати ходи.

3.7.2. Якщо учасник здійснив порушення, вказані в підпунктах 4.1 – 4.15 пункту 6 розділу IV, увімкнувши при цьому годинник суперника, потрібно негайно увімкнути годинник винуватцю та всі виправлення виконувати за рахунок його часу. При триразовому порушенні цього правила винному може зараховуватися поразка.

4. Запис

4.1. Всі гральні поля мають своє позначення, тому існує можливість записувати всі ходи білих та чорних шашок, а отже всю партію. Запис ходів ведеться наступним чином: позначення поля, з якого ходить шашка, після чого позначення поля, на яке здійснюється хід. Ці два позначення розділяються рисою («—») при простому ході, або позначенням ударного ходу («x» або «:») при взятті.

4.2. Для кращого розуміння запису використовуються наступні умовні позначки:

4.2.1. Хід: —.

4.2.2. Взяття: x або :.

4.2.3. Сильний хід: !.

4.2.4. Дуже сильний хід: !!.

4.2.5. Слабкий хід: ?.

4.2.6. Дуже слабкий хід: ??.

4.2.7. Хід, який здається слабким, а насправді є сильним: ?!.

4.2.8. Хід, який здається сильним, а насправді є слабким: !?.

4.2.9. Виграш партії: +.

4.2.10. Нічия: =.

4.3. Запис партії ведеться кожним учасником на спеціальному бланку. Бланки запису партій під час гри повинні знаходитись на столі у відкритому вигляді.

4.4. Кожен учасник зобов'язаний безупинно, хід за ходом вести точний, повний (свої ходи та ходи суперника), чіткий запис своєї партії. Не має значення виконується запис до чи після здійснення ходу.

4.5. Якщо гравець хоче перевірити свій запис та порівняти його з записом суперника, то він повинен робити це за рахунок свого часу. Для порівняння чи відновлення запису гравець може скористатися записом свого суперника, але тільки за його згодою, а також додатковою шашковою дошкою з дозволу судді.

4.6. Якщо гравець не записав більше, ніж 2 ходи або зробив запис партії нерозбірливо чи так, що запис не відповідає реальним ходам в партії, то такі дії кваліфікуються як порушення. Суперник у цьому випадку може звернутися до судді. Суддя вмикає годинник порушнику, доки запис не буде відновлений. Якщо гравець, що повинен відновити партію, потрапляє у цейтнот, він має право продовжувати партію доки не мине контроль, а потім відновити запис.

Якщо запис партії не буде відновлено до порушника застосовуються дисциплінарні санкції.

4.7. По закінченню партії обидва учасники повинні звірити свої записи ходів, а також час, витрачений кожним з них згідно показів годинника, після чого здати підписані ними бланки (з вказівкою часу, фактично витраченого кожним учасником, та результату) судді. Оригінали записів завершених партій є власністю організації, що проводить змагання.

5. Хід, взяття

5.1. Ходом у партії вважається пересування білої та чорної шашки. Пересування тільки білої, або тільки чорної шашки вважається пів-ходом та називається відповідно «хід білих», або «хід чорних».

5.2. Якщо один з суперників при своїй черзі ходу доторкнеться до своєї шашки, він зобов'язаний нею зробити хід. Доторкання до своєї шашки, у якої немає можливого по правилам гри ходу, не тягне за собою жодних наслідків. При необхідності поправити розташування шашок на дошці гравець повинен перед

своїми діями попередити партнера словом «поправляю» або «виправляю». Поправити шашки можна тільки у свою чергу ходу.

5.3. Розрізняють «тихий хід», тобто хід без взяття шашок суперника, та «ударний хід» (його ще називають «взяття»), тобто хід, при якому гравець робить взяття однієї, або декількох шашок супротивника. Тихий хід вважається зробленим, коли гравець переніс свою шашку з одного поля на інше і відірвав від неї руку. Ударний хід вважається зробленим, коли гравець переніс свою шашку, яка б'є, з одного поля на інше, відірвав від неї руку і після цього зняв збиті шашки суперника з дошки. Якщо один з гравців при здійсненні ходу пересунув свою шашку або дамку на інше поле, але не відірвав від неї руки, він може переставити цю шашку або дамку на будь-яке інше поле, можливе для її ходу.

5.4. Якщо при здійсненні ходу дамкою після того, як гравець повністю відірвав від неї руку, верхня та нижня половина дамки виявляються на різних полях, то положення дамки визначається по місцезнаходженню її підстави.

5.5. Кожен хід здійснюється лише однією рукою.

6. Порушення

6.1. Якщо під час партії виявляється, що шашкова дошка розміщена невірно (підпункт 1 пункту 1 розділів II та III), партія анулюється та переграється.

6.2. Якщо перед початком партії шашки на дошці були розташовані невірно, або суперникам надані шашки не того кольору, що повинен бути у відповідності з розкладом, то виправити це можливо тільки до початку партії. Після того, як обидва суперника зробили хоча б один хід, виправлення не вносяться, партія триває, та її результат вважається дійсним.

6.3. Якщо гравець випадково перемістив одну або більше шашок (своїх чи суперника) на дошці, гравець має відновити правильну позицію за свій час. Суддя може покарати гравця, що перемістив шашки.

6.4. Якщо після того, як один з гравців зробив черговий хід та перемкнув годинник, виявиться, що він здійснив одне з перерахованих нижче порушень, тільки його суперник має право вирішувати, виправляти цю помилку, або ні:

6.4.1. Зроблено два ходи підряд.

6.4.2. Здійснено неможливий хід шашки, або дамки.

6.4.3. Було торкання однієї зі своїх шашок, а хід зроблено іншою.

6.4.4. Зроблений хід замінено на інший.

6.4.5. Зроблено хід шашкою суперника.

6.4.6. Зроблено тихий хід, коли було можливе взяття.

6.4.7. Зняті без причин одна, або декілька шашок, своїх або суперника.

6.4.8. Здійснене взяття меншої або більшої кількості шашок, ніж це можливо.

6.4.9. Зроблена зупинка у здійсненні послідовного взяття.

6.4.10. Зроблено невірне зняття шашки під час ще не закінченого послідовного взяття.

6.4.11. Зроблено зняття після закінчення послідовного взяття меншої або більшої кількості шашок, ніж потрібно було бити.

6.4.12. Зроблено зняття шашок, що не були збиті.

6.4.13. Зроблено зняття після взяття однієї, або декількох власних шашок.

6.4.14. Проголошено але не позначено дамку.

6.4.15. Ведеться гра дамкою, що не позначена як дамка.

6.5. Якщо гравець, припустивши порушення, помітив це до перемикання годинника, то він повинен виправити це порушення за рахунок свого часу.

6.6. Якщо будь-яка шашка, опиниться не на темній клітці, (світлого кольору) або за дошкою, вона вважається не діючою. Вона може вступити у гру тільки згідно з положенням підпунктів 4 та 5 пункту 6 розділу IV.

6.7. Ситуації, які виникли на дошці незалежно, від гравців, не вважаються порушеннями.

6.8. Будь-який хід суперника гравця, що вчинив порушення, означає, що він згодний з ситуацією, що виникла. Після цього ходу він вже не має права вимагати виправлення.

6.9. Забороняється часткове виправлення помилок або порушень.

6.10. Якщо буде помічено, що протягом однієї партії гравець неодноразово допускав порушення, то суддя повинен зробити цьому гравцю зауваження. Якщо суддя вважає, що порушення допускалися навмисно, то до учасника застосовуються дисциплінарні санкції.

У змаганнях зі скороченим та блискавичним контролем гравці не зобов'язані записувати ходи.

7. Користування контрольними годинниками

7.1. Контрольні годинники.

Для визначення часу, витраченого суперниками на обмірковування ходів, застосовуються спеціальні контрольні годинники з двома циферблатами, механічні або електронні. Контрольні годинники повинні відповідати наступним вимогам:

7.1.1. Обидва годинникові механізми повинні бути точними.

7.1.2. Обидва годинникові механізми не повинні працювати водночас.

7.1.3. Годинникові механізми повинні працювати по черзі, зупинка одного відразу призводить до роботи іншого.

7.1.4. В механічних годинниках прохід великої стрілки через 12 повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

7.1.5. В механічних годинниках прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці показники повинні бути точними та добре видимими.

7.1.6. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

7.2. В офіційних змаганнях у положенні про змагання обов'язково вказується, що кожен гравець повинен зіграти партію або зробити певну кількість ходів за певний термін часу – контроль часу.

7.3. Контрольні годинники встановлюються на столі паралельно дошці, на однаковій відстані від підстав. В особистих змаганнях годинники встановлюються ліворуч від гравця, що грає білими. У командних змаганнях годинники встановлюються ліворуч від всіх учасників тієї команди, що грає білими на першій дошці.

7.4. Після того, як суддя у призначений час пустив годинник гравця, що грає білими, гравцям забороняється перемикати годинники, доки вони не зроблять хід.

7.5. Коли вмикаються годинники гравців, на суддівському столі вмикається годинник для контролю часу головною суддівською колегією.

7.6. Зробивши хід, гравець повинен перемкнути годинник. Перемикання годинника повинно здійснюватися тією же рукою, якою був зроблений хід. Категорично забороняється під час гри тримати руку на годиннику.

7.7. Якщо гравець, зробивши хід, забув вчасно перемкнути годинник, то тільки його суперник може нагадати йому про це.

7.8. Якщо у ході партії буде помічено, що годинник працює невірно, то суддя зобов'язаний його замінити. Якщо можна точно встановити, на чиєму годиннику відбулася помилка в часі, суддя вносить виправлення у покази годинника цього гравця. У такому випадку суддя може скоротити час, що залишився на обмірковування ходів, але так, щоб після виправлення помилки до контролю залишилося не менше 15 хвилин.

7.9. Заява про несправність контрольного прапорця повинна бути зроблена судді до падіння прапорця. Після падіння прапорця, або після того, як хвилинна стрілка пройшла повз нього, жодні заяви не приймаються.

7.10. Закінчення часу, відведеного для гри, фіксується у момент падіння прапорця. Хід вважається зробленим, якщо гравець встиг перемкнути годинник до падіння прапорця. Падіння прапорця до або під час контрольного ходу, а також під час перемикання годинника означає поразку, бо час для гри було вичерпано. Фіксація учасником вичерпання часу, відведеного на партію, відбувається наступним чином: учасник даної партії оголошує про закінчення контролю часу і після цього зупиняє контрольний годинник.

7.11. Гравець, у якого залишається менш ніж 5 хвилин до закінчення контролю на механічних годинниках, та при цьому залишається зробити більше двох ходів за хвилину, вважається у цейтноті. Час, протягом якого гравець вважається у цейтноті, називається цейтнотною зоною.

7.12. Під час цейтноту гравець може не вести запис, але відразу після падіння прапорця зобов'язаний його відновити. Для відновлення запису гравець може скористатися записом свого суперника, але тільки за його згодою, а також додатковою шашковою дошкою, а у випадку необхідності звернутися по допомогу до судді. Відновлення запису здійснюється за рахунок часу того учасника, що не вів запис партії. Якщо запис не вели обидва суперника, то час, витрачений на відновлення запису, ділиться між учасниками порівну.

7.13. При використанні електронних годинників і контролю з додаванням часу за зроблений хід цейтнот відсутній, запис ведеться безперервно до кінця партії.

8. Контроль часу

8.1. Кількість часу, що надається кожному учаснику на партію або на певну кількість ходів, називається контролем часу. Останній хід, після якого закінчується черговий контроль, називається контрольним ходом. Контроль може встановлюватись: до повного закінчення партії, на певну кількість ходів, комбінований. Комбінований – встановлюється на певну кількість ходів, а після здійснення контрольного ходу кожному учаснику дається додатковий час до

повного закінчення партії. Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

8.2. Якщо один з гравців за відведений йому час не встиг зробити контрольну кількість ходів, то цьому гравцю зараховується поразка.

8.3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу:

8.3.1. Класичний контроль (класична гра).

8.3.2. Скорочений контроль (швидка гра).

8.3.3. Блискавичний контроль (блискавична гра).

8.4. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з класичним контролем:

8.4.1. Шашки – 64, російська та бразильська версії

8.4.1.1. 45 хвилин кожному учаснику на перші 25 ходів, після цього від 15 до 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.1.2. Одна година кожному гравцю на перші 35 ходів, після цього від 15 до 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.1.3. 45 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням від 15 до 30 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

8.4.1.4. Одна година кожному гравцю на всю партію із додаванням від 10 до 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

8.4.2. Шашки – 64, версія чекерс

8.4.2.1. Одна година кожному гравцю на перші 30 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 30 ходів (для механічних годинників).

8.4.2.2. Одна година кожному гравцю до кінця партії з додаванням 1 хвилини за кожен зроблений хід після 30 ходу (для електронних годинників).

8.4.3. Шашки – 100

8.4.3.1. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього від 30 хвилин до 1 години до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.3.2. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 25 ходів (для механічних годинників).

8.4.3.3. Одна година 30 хвилин на перші 50 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.3.4. Одна година 30 хвилин на перші 40 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.3.5. Одна година 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 1 хвилини за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

8.4.3.6. Дві години кожному гравцю на всю партію із додаванням 30 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

8.5. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях зі скороченим контролем:

8.5.1. Шашки – 64, версії російська, бразильська та чекерс

8.5.1.1. Від 10 до 30 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.5.1.2. Від 10 до 20 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 10 до 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.5.2. Шашки – 100

8.5.2.1. Від 20 до 45 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.5.2.2. Від 15 до 20 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 10 до 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.6. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з блискавичним контролем:

8.6.1. Шашки – 64, версії російська, бразильська та чекерс

8.6.1.1. Від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.6.1.2. Від 3 до 5 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 3 до 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.6.2. Шашки – 100

8.6.2.1. Від 5 до 7 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.6.2.2. П'ять хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 3 до 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.7. Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

8.8. Різновиди контролю з швидких шашок та блискавичної гри можуть застосовуватися у додаткових змаганнях для визначення переможця офіційних змагань у випадку поділу місць.

8.9. При використанні механічних годинників:

8.9.1. Годинна та хвилинна стрілки на всіх годинниках в усіх партіях турніру перед початком партії повинні бути виставлені однаково. Якщо при використанні комбінованого контролю кількість часу, що додається після першого контролю, становить менше 1 години, то додавання часу здійснюється переводом хвилинної стрілки уперед.

8.9.2. При грі однієї партії з контролем до кінця партії годинник має бути виставлений так, щоб контроль наступав при показах годинника 6:00.

8.9.3. При грі однієї партії з комбінованим контролем годинник має бути виставлений так, щоб перший контроль наступав при показах годинника 5:00, а другий контроль – при показах годинника 6:00.

8.9.4. При грі мікроматчу з двох партій з контролем до кінця партії годинник має бути виставлений так, щоб контроль в 1 партії наступав при показах годинника 4:00, а контроль в 2 партії наступав при показах годинника 6:00.

8.9.5. При грі мікроматчу з двох партій з комбінованим контролем годинник має бути виставлений так, щоб перший контроль в 1 партії наступав при показах годинника 3:00, другий контроль в 1 партії – при показах годинника

4:00, перший контроль в 2 партії - при показах годинника 5:00, другий контроль в 2 партії – при показах годинника 6:00.

9. Початок партії

9.1. Змагання починаються за 15 хвилин до офіційного початку туру. На місці змагань повинна дотримуватися тиша.

9.2. Час початку турів заздалегідь вказується у розкладі ігор, що доводять до відома учасників перед початком змагань. Якщо у ході змагань виникає потреба змінити розклад ігор, то всі учасники повинні бути заздалегідь ознайомлені з цими змінами.

9.3. Точно у призначений час, незалежно від того, чи всі гравці присутні, суддя дає сигнал до початку партій. Цим сигналом повинні бути увімкнені годинники всіх гравців, що грають білими. З цього моменту гравцям забороняється зупиняти обидва годинника водночас, крім випадків, передбачених Правилами. Зупинка годинника одним з суперників – це визнання своєї поразки. Якщо суддя вважає, що зупинка годинника зроблена за непорозумінням, то він може дозволити продовжити партію.

9.4. Спізнення учасників.

9.4.1. Спізнення до початку туру є порушенням дисципліни. До гравця, що запізнився, суддя має право застосувати міри дисциплінарного впливу.

9.4.2 Гравцю, що запізнився до початку туру без поважної причини більш ніж на 60 хвилин, зараховується поразка в турі. У регламенті змагань організаторами може бути встановлено і менший час можливого запізнення. Час спізнення визначається за годинником головного судді.

9.4.3. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає білими, то за сигналом про початок гри вмикається його годинник, а час спізнення вважається таким, що потрачений цим учасником на обміркування.

9.4.4. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає чорними, то за сигналом про початок туру все одно вмикається годинник учасника, що грає

білими. Учасник, що грає білими, повинен або зробити свій перший хід на дошці, або записати його на бланку, не роблячи на дошці, після чого може увімкнути годинник суперника. У цьому випадку хід, записаний на бланку, вважається фактично зробленим та повинен бути зроблений на дошці відразу після появи гравця, що запізнився.

9.4.5. У випадку спізнення обох суперників суддя пускає годинник учасника, що грає білими. Як тільки з'являється один з гравців, минулий до цього моменту час ділиться між учасниками порівну, та вмикається годинник білих, після чого партія триває, у відповідності з підпунктами 4.3 - 4.4 пункту 9 розділу IV.

9.5. Початок партії при проведенні мікроматчу.

9.5.1. При проведенні змагань з шашок-64 пропонується застосування системи мікроматчів. У цьому випадку суперники грають між собою 2 партії, по черзі білим та чорним кольором. Підсумок зустрічі визначається за результатом мікроматчу.

9.5.2. З метою розширення дебютних систем, що застосовуються, та підвищення результативності пропонується проведення жеребкування початкових ходів або початкової позиції, жеребкування перших ходів білих та чорних або тільки першого ходу білих, обов'язкове для гравців в обох партіях.

9.5.3. Жеребкування проводиться у присутності обох партнерів не більш ніж за 10 хвилин до початку гри. Якщо один з партнерів буде відсутній, то проведення жеребкування відкладається до його появи.

9.5.4. Початок перших партій мікроматчу проводиться у відповідності з підпунктом 3 пункту 9 розділу IV, незалежно від того, чи проведено жеребкування в усіх партіях.

9.5.5. У випадку спізнення когось із учасників до початку туру жеребкування проводиться після появи учасника, що запізнився, та за рахунок його часу.

9.5.6. Друга партія мікроматчу починається через 5-10 хвилин після закінчення першої партії цього мікроматчу. Після того, як закінчилася перша партія і учасники виконали всі необхідні формальності по оформленню бланків, суддя встановлює годинник для другої партії і вмикає годинник білих. При цьому на годиннику того з учасників, що повинен грати другу партію білими, встановлюється час на 5-10 хвилин більше, однак свій перший хід гравець може зробити тільки після закінчення цих додаткових хвилин.

9.5.7. Якщо один з учасників запізнюється до початку гри більше ніж на контроль першої партії мікроматчу, то він не допускається до другої партії, цьому учаснику зараховується поразка в матчі.

9.5.8. У випадку помилкової розстановки в одній з партій жеребкування початкової позиції та після того, як партнери зробили хоча б по одному ходу, партія триває і результат вважається дійсним.

9.5.9. Діючі таблиці для жеребкування початкових ходів та початкових позицій затверджуються на певний період часу Федерацією шашок України відповідно до діючих таблиць міжнародної федерації шашок.

10. Вибування або усунення учасника з турніру

10.1. Якщо гравець з будь-якої причини залишає змагання або змушений припинити участь у змаганнях, які проводяться за круговою системою, то діють наступним чином:

10.1.1. Якщо учасник вибув з турніру після того, як зіграв в ньому половину або більше партій (в цю кількість входять і незакінчені партії), то його результат іде в залік даного змагання, але в усіх незакінчених партіях йому зараховується поразка.

10.1.2. Якщо учасник вибув з турніру, зігравши менше половини партій, то він не входить в залік даного змагання, а результати зіграних ним партій анулюються.

10.1.3. Якщо учасник змагань не з'явився на гру в одному або двох турах, то тільки головний суддя змагань вирішує питання щодо подальшої участі цього гравця в змаганні.

10.2. Якщо гравець залишає змагання, які проводяться за швейцарською системою, то результати в зіграних ним партіях залишаються дійсними. В усіх незакінчених партіях йому зараховується поразка. Після того, як учасник залишив турнір, його не включають в жеребкування пар наступних турів.

11. Хід партії та результат

11.1. Врахування результатів партії, мікроматчу.

В змаганнях за кожну партію (мікроматч) нараховується наступна кількість очок:

11.1.1. За перемогу – 2 очка;

11.1.2. За нічию – 1 очко;

11.1.3. За поразку – 0 очок.

11.2. Неявка гравця. Якщо партія фактично не відбулася і програш зарахований гравцю за неявку або спізнення (згідно підпунктів 4.2 та 5.7 пункту 9 розділу IV), тоді гравцю, що не з'явився, ставиться мінус (-), а його супернику ставиться плюс (+). При підрахунку очок плюс враховується як 2 очка, а мінус як 0 очок. Якщо на гру не з'явилися обидва партнери, то кожному з них ставиться мінус.

11.3. Пропозиція нічиєї.

Гравець може запропонувати нічию супернику тільки після свого ходу до перемикання годинника. Ця пропозиція залишається в силі, доки на неї не отримана відповідь. Якщо суперник робить свій хід, це означає відмову від нічиєї. Після відхилення нічиєї гравець може запропонувати її знову тільки після того, як його суперник використає своє право пропозиції нічиєї, або після явної зміни кількісно-якісного співвідношення сил на дошці.

11.4. Фіксування нічиєї у випадках, передбачених правилами.

11.4.1. Щоб зафіксувати нічию згідно підпунктів 3 – 4 пункту 5 розділу II та підпунктів 3 – 6 пункту 5 розділу III, учасник повинен звернутися до судді.

11.4.2. Якщо гравець зробить хід, у результаті якого позиція повториться втретє або більше, то його партнер має право до здійснення свого чергового ходу заявити судді про припинення партії і визнання її нічийною.

11.4.3. Якщо один з гравців хоче зробити хід, в результаті якого позиція повториться втретє (або більше), то він, не роблячи цього ходу на дошці, повинен записати його на бланку і заявити судді про припинення партії і визнання її нічийною. Якщо черговий хід все ж буде зроблений, то право вимоги нічиї цим учасником втрачається і відновлюється знов у випадку чергового повторення тієї ж позиції.

11.4.4. Не обов'язково, щоб повторення позиції слідувало одне за іншим; вимагати призначення нічиї дозволяється і в тому випадку, якщо позиція повторюється тричі в різні моменти партії, незважаючи на будь-яку кількість ходів між повтореннями, але при тій же черзі ходу.

11.4.5. Перевірка кількості ходів, або вірності заяви про триразове повторення позиції, робиться за рахунок часу заявника після надання ним повного запису.

11.4.6. Якщо протягом перевірки час на годиннику заявника сплине, але буде встановлено, що його вимога про визнання партії нічийною обґрунтована, то фіксується нічия.

11.4.7. Якщо учасник, висунувши вимоги про визнання нічиєї, не може надати повного запису партії, то нічия може бути зафіксована тільки в тому випадку, якщо необхідна кількість ходів зроблена в присутності судді.

11.4.8. У випадку, коли застосовується контроль до кінця партії, учасник, що має теоретично виграну позицію, знає спосіб досягнення виграшу і може його продемонструвати, в цейтноті має право зафіксувати нічию наступним чином: в присутності судді оголосити про фіксацію нічиєї, після цього зупинити

годинник. Після закінчення контролю часу жодні заяви про фіксацію нічиєї у теоретично виграній позиції не приймаються.

12. Результати змагань

12.1. За результатами змагань учасники займають місця у відповідності до суми набраних очок в порядку її зменшення.

12.2. У випадку рівності очок у двох або декількох учасників, які поділили перше місце, розподіл місць може проводитись за результатом додаткового матчу або турніру між ними.

12.3. У випадку неможливості проведення додаткового змагання і при розподілі інших місць, окрім першого, розподіл місць проводиться за наступними критеріями:

12.3.1. В змаганнях за круговою системою:

12.3.1.1. За результатом особистої зустрічі (у двох учасників).

12.3.1.2. За системою коефіцієнтів.

12.3.1.3. За найбільшою кількістю перемог.

12.3.1.4. За кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

12.3.2. У змаганнях за швейцарською системою:

12.3.2.1. За результатом особистої зустрічі (у двох учасників).

12.3.2.2. За урізаним коефіцієнтом Солкофа, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найгірший результат. Більша сума є переважною.

12.3.2.3. У випадку рівності цих коефіцієнтів, визначення проводиться за медіанною системою Солкофа, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найкращий і найгірший результати. Більша сума є переважною. У випадку рівності першого коефіцієнта медіанної системи (сума очок суперників без одного гіршого та одного кращого результату),

розраховується другий (без двох гірших та одного кращого), третій (без трьох гірших та одного кращого) і т. д. до визначення місця.

12.4. Коефіцієнт у змаганнях за круговою системою може підраховуватись двома способами.

12.4.1. Система Шмультяна.

Визначається різниця суми очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв і суми очок, набраних учасниками, яким він програв.

12.4.2. Система Зоннеборна-Бергера.

Сумується подвійна кількість очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв, і очки, набрані учасниками, з якими він зіграв внічию.

12.5. Якщо учасник змагань за швейцарською системою, для якого по закінченню змагання підраховується коефіцієнт, має через непарну кількість учасників плюс, то за цей плюс йому зараховується кількість очок, набрана останнім з учасників, що закінчили змагання. Якщо в числі партнерів виявляється шашкіст, що вибув із змагання, то вважається, що в партіях, які залишилися, він набрав би кількість очок, рівну середньому результату тих учасників, з якими він знаходився в одній очковій групі на момент припинення гри.

12.6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів затверджується у положенні про проведення змагань або регламенті змагань.

13. Особливості проведення партій за участю одного або двох гравців,

що мають вади зору, опорно-рухового апарату (ОРА), слуху та/або мовлення

13.1. У партіях з гравцями, що мають вади зору, використовуються рельєфні дошки та шашки спеціальної конструкції, що дозволяє гравцям з вадами зору навпомацки визначати «кольори» полів та шашок. Кольори рельєфної дошки та шашок повинні відповідати пунктам 1 розділів II та III. Нотація на рельєфній дошці звичайним шрифтом не обов'язкова. Вона може бути нанесена шрифтом Брайля або відсутня. У виключних випадках, якщо гравець фізично не може

грати на дошці, що запропонована суддями та відповідає вимогам Правил, гравець може використовувати свою персональну рельєфну дошку. В таких випадках, як виключення, дозволяється використання двох рельєфних дошок, координацію між якими здійснює суддя, асистент судді або асистенти учасників партії.

13.2. У змаганнях між зрячими та гравцями з вадами зору, зрячі гравці можуть вимагати використання додатково звичайної дошки та шашок для полегшення сприйняття партії. Однак звичайна дошка є лише додатковою, гра ведеться і хід вважається зробленим, якщо він зроблений на рельєфній дошці та оголошений. Тільки після цього учасник може перемикати годинник.

13.3. Зробивши хід, гравець (зрячий або з вадами зору) зобов'язаний заявити його за правилами повною шашковою нотацією та зняти руки з дошки. При невідповідності оголошеного та фактично зробленого ходу, дійсним вважається хід, що зроблений на дошці. Якщо суддя вважає, що учасник навмисно проголошує не той хід, який робить, суддя може накладити на такого учасника дисциплінарні санкції.

13.4. Для гравців із вадами зору при використанні рельєфної дошки та шашок вважається, що гравець «доторкнувся» до шашки, коли вона була вийнята з отвору. Дотик до шашки без піднімання шашки не тягне за собою жодних наслідків. Якщо учасник при своєму ході підняв шашку без попередження «поправляю», то він зобов'язаний зробити нею хід.

13.5. При грі з учасниками, що мають вади зору, хід вважається зробленим, коли:

13.5.1. У випадку взяття шашка, яку побито, вилучається з дошки гравцем, за яким черга ходу.

13.5.2. Шашка встановлюється в інший отвір дошки.

13.5.3. Хід був оголошений.

13.6. Тільки після цього пускається годинник партнера.

13.7. При грі з учасниками, що мають вади зору оголошення ходу є обов'язковим під час всієї партії, в тому числі під час цейтнотної зони.

13.8. Для гравців із вадами зору використовуються звичайні або спеціально сконструйовані годинники. Спеціальні годинники мають такі особливості:

13.8.1. Циферблат обладнаний прикріпленими стрілками, кожні п'ять хвилин марковані однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками.

13.8.2. Прапорець можна легко відчувати на дотик. Слід взяти до уваги, що прапорець змонтований таким чином, щоб гравець мав можливість відчувати на дотик хвилину стрілку останні п'ять хвилин повної години.

13.8.3. Учасники повинні мати змогу навпомацки визначати чергу ходу за положенням клавiш або перемикачiв годинника. Це стосується також і звичайних годинників, що використовуються в змаганнях з гравцями, що мають вади зору.

13.9. Гравець із вадами зору може записувати хід партії по Брайлю, звичайним письмом або за допомогою асистента (секунданта) на бланк або інший паперовий носій, дозволений головним суддею змагань. Використання диктофона або будь-яких цифрових носіїв для запису ходів протягом партії не дозволяється.

13.10. Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до увімкнення годинника партнера. Суддя може застосовувати дисциплінарні санкції до учасника, якщо він неодноразово робить помилку в оголошенні ходу і не виправляє цю помилку до увімкнення годинника партнера.

13.11. Якщо впродовж гри на рельєфній дошці у двох учасників з вадами зору виникають спірні питання щодо місць знаходження шашок та/або дамок, позиція на дошці повинна бути скоригована за допомогою судді згідно з бланками запису партії обох гравців. Якщо записи партії не збігаються і суддя не вважає, що це порушення відбулося навмисно, суддя має право відновити

позицію до моменту, коли записи партії збігалися і по можливості відрегулювати показання годинника.

13.12. У випадку порушення Правил в партіях з гравцями, що мають вади зору, суддя може втручатися в партію, накладати на учасника дисциплінарні санкції.

13.13. Гравець із вадами зору має право користуватися послугами асистента, який може виконувати будь-який або всі наступні обов'язки:

13.13.1. Оголошувати ходи обох гравців.

13.13.2. Вести запис партії гравця з вадами зору та перемикати за нього годинник.

13.13.3. Інформувати гравця з вадами зору (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів та час, витрачений обома гравцями.

13.13.4. Робити заяву у випадках, коли час гри вичерпано, та інформувати асистента судді, коли зрячий гравець доторкнувся до однієї зі своїх шашок. На вимогу гравця з вадами зору робити заяви до суддів, головного судді від імені гравця.

13.14. Учасник змагання має право у будь-який момент при своєму ході звернутися до судді з питанням про час, який витрачений обома сторонами на гру. Суддя зобов'язаний попереджати учасника з вадами зору про те, що настає цейтнот. Цейтнотна зона на механічних годинниках для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

У випадку використання електронних годинників і контролю з додаванням часу за зроблений хід, суддя зобов'язаний попередити учасника з вадами зору у момент, коли вперше виникає така ситуація: для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

13.15. Гравець із вадами ОРА, слуху та/або мовлення має право користуватися послугами асистента, який може виконувати будь-який або всі наступні обов'язки, якщо сам гравець фізично не може виконувати ці обов'язки:

13.15.1. При грі з гравцями, що мають вади зору оголошувати ходи обох гравців.

13.15.2. Вести запис партії гравця з вадами ОРА, робити ходи вказаною гравцем шашкою на вказане ним поле та перемикати за нього годинник.

13.15.3. У випадку, коли асистент веде запис партії – інформувати гравця з вадами ОРА (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів.

13.15.4. На вимогу гравця з вадами ОРА, слуху та/або мовлення робити заяви до суддів, головного судді від імені гравця.

13.16. Учасник змагань з вадами мовлення, що не має асистента, у випадку гри з учасником з вадами зору, для оголошення ходів використовує умовні знаки, заздалегідь узгоджені з головним суддею змагань та суперником, наприклад доторкання до руки суперника одразу після здійснення ходу до увімкнення годинника суперника.

13.17. В офіційних змаганнях учасників з вадами зору, опорно-рухового апарату, слуху та/або мовлення рекомендується не менше одного судді на 2 пари гравців.

14. Проведення командних змагань та матчів

14.1. Командні змагання – змагання між командами, які складаються з декількох гравців. Кількісний склад команди визначається положенням про проведення змагань.

14.2. Розташування учасників за дошками повинно бути зроблено до початку змагань і вказано у заявці. Після початку першого туру жодні зміни в заявці не дозволяються (якщо інше не передбачено положенням про змагання або регламентом) . Якщо в заявці не вказано, хто з учасників на якій дошці грає, розташування учасників за дошками визначається по першому туру. Учасник команди зустрічається з учасником іншої команди, що виступає на тій же дошці.

14.3. Колір шашок для учасників командних змагань встановлюється на першій дошці. Якщо учасник, що виступає на першій дошці, у відповідності з жеребкуванням грає білими, то інші учасники його команди на непарних дошках також грають білими, а на парних – чорними.

14.4. Положенням про змагання може бути передбачена наявність у складах команд запасних гравців. В цьому випадку в заявці повинен бути окремо вказаний основний склад, зі вказівкою номера дошки, на якій буде виступати гравець, і запасний склад. Учасники основного складу можуть грати тільки на тій дошці, на якій вони заявлені. Учасники запасного складу можуть грати на будь-якій дошці замість основного учасника. У цьому випадку капітан команди повинен не пізніше ніж за 10 хвилин до початку туру подати до суддівської колегії заявку зі складом на даний тур. Якщо така заявка не подана, команда виступає в основному складі.

14.5. В окремих змаганнях, в яких розташування за дошками може змінюватись перед початком кожного туру, подається поіменна заявка по дошках за 10 хвилин до початку чергового туру. Якщо заявку не подано, то діє заявка попереднього туру.

14.6. Якщо учасник почав партію або зіграв її повністю за дошкою, на якій не мав права виступати, то партія в залік не приймається і на цій дошці команді зараховується поразка.

14.7. Визначення результатів змагань.

14.7.1. Результат матчу між двома командами визначається за сумою очок, набраних усіма учасниками команди. За перемогу в матчі команда одержує – 2 очки, за нічию – 1 очко, за поразку – 0 очок.

14.7.2. Місця, зайняті командами в турнірі, визначаються за сумою очок, набраних командами в усіх матчах. У випадку рівності очок місця команд визначаються за наступними додатковими критеріями:

14.7.2.1. Результат особистої зустрічі між двома командами;

- 14.7.2.2. Більша сума очок, набраних всіма учасниками команди в усіх партіях;
 - 14.7.2.3. Більша кількість виграних матчів;
 - 14.7.2.4. Коефіцієнт команди (залежно від системи проведення);
 - 14.7.2.5. Менша сума місць, зайнятих усіма учасниками команди на своїх дошках.
 - 14.7.2.6. Кращий результат на першій, другій, і т.д. дошках.
- 14.8. Організація, що виставляє команду, призначає капітана (представника), що веде переговори зі суддями з усіх питань, що виникають у ході змагань. Тільки капітан (представник) команди може подавати протести до суддівської колегії.
- 14.9. Матчі проводяться між двома учасниками чи командами. Особисті матчі можуть проводитися: на більшість очок з певної кількості партій; до певної кількості очок або до певної кількості перемог. Може допускатися нічийний результат матчу. Регламентом можуть бути встановлені інші критерії для визначення переможців матчу. Матчі, у тому числі командні, проводяться або як зустріч двох суперників (колективів), або складають елементи турніру.

15. Проведення змагань за швейцарською системою

Кількість турів змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, суддя перед кожним туром проводить жеребкування. При проведенні жеребкування суддя повинен керуватися наступними основними принципами:

- 15.1. Гравці не можуть зустрічатися між собою більш одного разу.
- 15.2. Перед проведенням жеребкування гравці розподіляються на очкові групи, тобто у групі гравці мають однакову кількість очок. Підбір пари для кожного гравця проводиться в своїй очковій групі, а якщо це неможливо, то в найближчій до неї.

15.3. Колір шашок повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими і чорними, не повинна різнитися більш, ніж на одну (при парній кількості турів на дві). Гра одним кольором більше двох партій підряд допускається лише у виняткових випадках.

15.4. При зустрічах учасників, у яких різна кількість очок, тому, хто має більшу кількість, фіксується «спуск», тому, хто має меншу – «підйом». Один спуск і один підйом компенсуються.

15.5. Вимушені спуски і підйоми не враховуються. Спуск вважається вимушеним у тому випадку, коли гравець не міг грати ні з ким у своїй очковій групі (або він єдиний учасник цієї очкової групи, або з іншими її учасниками він вже грав), а також не міг піднятися у вищу очкову групу. Аналогічно, підйом вважається вимушеним, якщо гравець не міг зустрічатися ні з ким як у своїй очковій групі, так і в нижчій.

15.6. Якщо в турнірі бере участь непарна кількість гравців, то в кожному турі один з учасників останньої очкової групи одержує «плюс». Один і той же учасник не може одержувати «плюс» більше одного разу за турнір.

15.7. Утворення пар всередині очкової групи, а також визначення кольору при рівних умовах проводиться жеребкуванням.

15.8. Можливі такі системи утворення пар, при яких жеребкування проводиться тільки перед першим туром, а подальше складання пар проводиться із використанням додаткових критеріїв. Одна з таких систем – медіанна система Солкофа.

15.9. Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах із швейцарською системою.

15.9.1. Система передбачає парну кількість учасників турніру. У випадку участі у турнірі непарної кількості гравців учасник, що опинився останнім у класифікації, отримує «плюс», а для інших учасників утворення пар здійснюється, як у турнірі з парною кількістю учасників.

15.9.2. Класифікація учасників може здійснюватись як з урахуванням, так і без урахування рейтингів. Класифікація учасників проводиться перед кожним туром. На підставі цієї класифікації здійснюється утворення пар.

15.9.3. Перед першим туром учасники, які мають рейтинг, розташуються в порядку зменшення рейтингу. Учасники які мають однаковий рейтинг класифікуються за жеребом. Після них розташовуються учасники, які не мають рейтингу, що також класифікуються жеребом. Нумерація класифікації першого туру закріплюється за учасником до кінця змагань.

15.9.4. Таким чином учасники діляться на дві половини. У першому турі перший учасник з верхньої половини грає з першим учасником з нижньої половини, другий з верхньої половини з другим нижньої половини і так далі. Колір шашок в першій парі визначається жеребом. Всі учасники з верхньої половини, що отримали непарні номери грають тим же кольором що і перший, а всі парні номери іншим кольором.

15.9.5. Якщо класифікація здійснюється без врахування рейтингів, то перед першим туром проводиться жеребкування всіх учасників. Порядковий номер закріплюється за учасником до кінця змагання. У цьому випадку в першому турі учасники зустрічаються у такому порядку № 1 з № 2, № 3 з № 4 і так далі. Учасники, які отримали непарні номери, грають білими.

15.9.6. Перед другим туром учасники розділяються на очкові групи, а всередині очкових груп розташовуються на підставі своїх порядкових номерів першого туру. При цьому в усіх непарних турах учасники класифікуються у порядку зростання порядкових номерів, тобто вище учасник з меншим порядковим номером, а у парних турах в порядку зменшення номерів.

15.9.7. Починаючи з третього туру жеребкування здійснюється наступним чином:

15.9.7.1. Спочатку учасники розділяються на очкові групи та розташовуються у порядку зменшення кількості очок;

15.9.7.2. У своїх очкових групах учасники класифікуються в порядку зменшення кількості повного коефіцієнта Солкофа, тобто суми очок усіх суперників;

15.9.7.3. У випадку рівності повного коефіцієнта Солкофа наступним критерієм класифікації є неповний коефіцієнт Солкофа.

15.9.7.4. Учасники, які мають рівні показники неповного коефіцієнта Солкофа класифікуються на підставі порядкового номера згідно жереба першого туру.

15.9.8. Утворення пар.

Утворення пар починається з верхньої очкової групи.

15.9.8.1. Якщо кількість учасників у групі непарна, то перший учасник опускається в наступну очкову групу і зустрічається з останнім учасником цієї групи. Якщо ці учасники вже зустрічалися між собою, то суперником учасника з верхньої очкової групи стає передостанній учасник нижньої групи, після цього третій з кінця і так далі. Якщо перший учасник верхньої групи грав з усіма учасниками нижньої групи, то в нижню групу опускається другий учасник верхньої групи і так далі. Якщо для жодного з учасників очкової групи неможливо підібрати суперника в наступній очковій групі, то перший за класифікацією учасник опускається через групу, і процедура підбору суперника повторюється. Після того, як визначено учасника, який опускається в нижчу очкову групу та знайдено суперника для нього, в групі залишається парна кількість учасників. Після цього відбувається утворення пар як для очкової групи з парною кількістю учасників.

15.9.8.2. Для групи з парною кількістю учасників утворення пар здійснюється наступним чином. Групи розділяються на дві рівні половини. Перший з верхньої половини грає з першим з нижньої половини. Якщо вони вже грали між собою, то перший з верхньої половини грає з другим з нижньої половини і так далі. Якщо ж перший учасник з верхньої половини грав зі всіма учасниками нижньої половини, то він повинен грати з останнім учасником верхньої

половини, якщо вже грали з передостаннім і так далі. Коли суперник для першого учасника очкової групи знайдений, ці два учасника виводяться з списку групи і процедура пошуку суперника повторюється в тому ж порядку для першого з учасників, що залишалися в очковій групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишалися, немає суперника в своїй групі, то остання з утворених пар розбивається, її учасники повертаються у групу, і для першого учасника підбирається інший суперник. При необхідності може бути розбита не одна, а декілька уже утворених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар, що розбиваються, була мінімальною.

15.9.9. Так здійснюється утворення пар для учасників, що мають 50% очок та більше.

15.9.10. Для учасників, що мають менше 50% очок.

Жеребкування проводиться у зворотному порядку, тобто спочатку підбирається суперник для останнього учасника групи, якщо хтось з учасників цієї групи повинен піднятися у вищу групу, то перевага віддається останньому учаснику цієї групи. Відповідно, переважне право на спуск має перший учасник цієї очкової групи. При парній кількості учасників в очковій групі суперником нижнього учасника повинен стати останній учасник верхньої половини групи. Якщо учасники вже грали між собою – передостанній і так далі, до першого учасника верхньої половини групи, після цього перший з нижньої половини, другий і так далі.

15.9.11. При визначенні учасника, що повинен опуститися у нижню групу, перевагу має той учасник, що раніше вже піднімався. Якщо таких учасників декілька, перевага віддається тому з учасників, що піднімався раніше. Якщо два або більше учасники піднімалися в одному і тому ж турі, то переважне право на спуск має той з учасників, що за класифікацією знаходиться нижче для очкових

груп 50% та більше, і, відповідно, вище для очкових груп менше 50% очок. Таким же чином визначається учасник, що повинен піднятися у вищу групу.

15.9.12. При утворенні пар слід прагнути до того, щоб всередині кожної з очкових груп була утворена максимально можлива кількість пар.

15.9.13. Утворення пар здійснюється, як правило, без урахування кольору. Однак якщо виявляється, що при утворенні пари один з учасників повинен грати третю партію підряд одним і тим же кольором, то така пара розбивається і пошук суперника триває у відповідності з викладеними вище принципами. Але якщо при цьому не вдається досягти утворення максимально можливої кількості пар всередині однієї очкової групи, то сліду допустити гру втретє поспіль одним і тим же кольором.

15.9.14. Визначення кольору.

Після утворення пар колір шашок повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими та чорними, не повинна відрізнятись більше, ніж на одну. Визначення кольору здійснюється наступним чином:

15.9.14.1. Білими грає той з учасників, який у попередніх турах зіграв меншу кількість партій білими.

15.9.14.2. Якщо ця кількість однакова, то білими грає той з учасників, який останню партію грав чорними.

15.9.14.3. Якщо цей показник виявляється однаковим, то порівнюється колір у партіях передостаннього туру і так далі, аж до першого туру.

15.9.14.4. Якщо колір, яким грали учасники, співпадає в усіх турах, то перевага у чергуванні кольору надається тому учаснику, що знаходиться вище у класифікації.

16. Телевізійні права, кінозйомка, фотографування

16.1. Телевізійні права, включаючи права на фото, відео та кінозйомку, належать організаторам змагань.

16.2. Використання телевізійних камер в ігровому залі може бути дозволено головним суддею за умови, що вони працюють без шуму і не створюють перешкод. Під час гри допускається використання відеокамер без підсвічування, встановлених у місцях для глядачів. Головний суддя повинен турбуватися, щоб гравцям не заважала присутність телевізійних, відео або фотокамер.

16.3. Фотографування в ігровому залі дозволяється тільки з дозволу головного судді. Дозвіл на фотографування зі спалахом обмежується першими п'ятьма хвилинами після початку туру, якщо головний суддя не прийме інше рішення.

17. Права та обов'язки учасників

17.1. Учасники змагань мають право:

17.1.1. Бути інформованими про правила даного змагання.

17.1.2. Грати у повній тиші (у спокійній обстановці).

17.1.3. Особисто звертатися до судді за будь-яким питанням, що стосується проведення партії.

17.1.4. Звертатися особисто, через своїх представників або свого капітана в організаційний комітет.

17.1.5. Опротестувувати будь-які рішення або санкції, які вважають несправедливими.

17.2. Учасники змагань зобов'язані:

17.2.1. Знати і чітко дотримуватися Правил, регламенту і положення про дане змагання.

17.2.2. Виконувати вимоги суддів.

17.3. Під час гри учасникам забороняється:

17.3.1. Звертатися до кого-небудь або вести розмови з будь-ким, окрім суддів.

17.3.2. Користуватися друкованими, рукописними, електронними чи іншими матеріалами, що можуть мати відношення до гри у будь-якій партії турніру,

користуватись іншими шашковими дошками окрім випадків, передбачених пунктом 13 розділу IV та підпунктом 12 пункту 7 розділу IV.

17.3.3. Торкатися до полів дошки або вказувати на них для полегшення розрахунку.

17.3.4. Питати поради або думки про свою партію у будь-кого, висловлювати свою думку щодо незавершених партій.

17.3.5. Аналізувати партії, які ще не завершилися.

17.3.6. Заважати супернику обмірковувати хід, відвертати увагу або турбувати суперника в будь-який спосіб. Це включає, зокрема, безпідставні заяви або порушення правил пропонування нічиєї.

17.3.7. Заважати іншим учасникам або втручатися в хід їх партій.

17.3.8. Аналізувати позиції і партії в турнірній залі.

17.3.9. Залишати ігрову зону без дозволу судді. Ігрова зона включає турнірну залу, кімнати для відпочинку, приміщення для прийому їжі, місце для паління та інші місця, визначені суддівською колегією.

Гравець, за яким черга ходу, не може залишати турнірну залу без дозволу судді.

17.3.10. Надовго зупинятися біля столиків, за якими грають інші гравці.

17.3.11. Дозволяти собі дії, що заважають нормальному ходу змагань.

17.3.12. Приносити до турнірного приміщення мобільні телефони або інші електронні засоби зв'язку. За дзвінок мобільного телефону учасника у турнірній залі під час гри, цьому учаснику має бути зараховано поразку, та/або застосовано інші штрафні санкції, передбачені положенням про змагання або регламентом змагання.

17.3.13. Розміщувати на ігрових столах сторонні предмети.

17.4. Учасники змагань не повинні допускати дії, що дискредитують спорт і звання спортсмена.

17.5. Учасники, що завершили свої партії, вважаються глядачами.

17.6. Запис партії, підрахунок кількості ходів та перемикання годинника здійснюється самим учасником. При надзвичайних обставинах, з дозволу судді, запис може вести секундант, якщо сам гравець цього робити не може. Зовсім не записувати партію забороняється.

17.7. У випадку виключної необхідності і під власним контролем головний суддя може дозволити учасникам залишати межі ігрової зони, користуватися телефонами чи іншими електронними пристроями, спілкуватися із тренерами чи глядачами.

17.8. Порухенням ігрової етики вважається:

17.8.1. Поправляння шашок під час ходу суперника. Якщо на думку учасника якісь шашки (свої чи суперника) розміщуються на полях нечітко і їх слід поправити, то такі дії слід робити виключно під час свого ходу.

17.8.2. Неохайне ведення партії, коли гравець розміщує шашки на дошці неакуратно – так, що їх необхідно поправляти після його ходів. Шашки на ігровій дошці мають розміщуватися гравцями чітко і акуратно, якомога ближче до середини поля, на якому вони розташовані.

17.8.3. Здійснення стороннього шуму, хитання стільцем чи столом, затуляння огляду ігрового поля, рухи рукою над дошкою під час обмірковування ходу чи інші дії, які відволікають гравця від ведення партії.

17.8.4. Порухення зони особистого комфорту учасника. Зокрема, не дозволяється підходити до інших столиків та гравців за ними ближче ніж на 50 см, а також стояти за спиною суперника під час його ходу.

17.9. За порушення ігрової етики суддя може накладати на учасника дисциплінарні санкції.

17.10. При здійсненні учасником будь-яких порушень суддя може накладати на нього одну з наступних дисциплінарних санкцій. Санкції обираються суддею відповідно до значності порушення:

17.10.1. Оголосити усне зауваження.

17.10.2. Оголосити усне попередження.

17.10.3. Винести письмову догану.

17.10.4. Зарахувати поразку в партії.

17.10.5. Зняти із змагань.

17.11. Особлива увага суддів має звертатися на випадки навмисного порушення правил, проявів шахрайства та нечесної гри. До таких порушень рекомендовано вживати найбільш жорсткі санкції.

18. Суддівська колегія

18.1. Для безпосереднього проведення змагань призначається суддівська колегія у такому складі: головний суддя, головний секретар, заступник головного судді, лінійні судді.

Додатково у змаганнях серед гравців з вадами слуху та/або мовлення рекомендовано передбачати наявність сурдоперекладачів. На змаганнях серед гравців з вадами зору та опорно-рухового апарату додатково рекомендовано передбачати наявність асистентів (секундантів).

Кількість лінійних суддів визначається організацією, що проводить змагання.

Рекомендована кількість:

18.1.1. На змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу – 1 суддя на 2 – 3 пари гравців.

18.1.2. На змаганнях районного масштабу і нижче – 1 суддя на 3 – 4 пари гравців.

18.2. На офіційних змаганнях зі скороченим контролем та блискавичним контролем, кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару гравців.

18.3. Головна суддівська колегія складається з головного судді, головного секретаря і заступників головного судді.

18.4. З числа лінійних суддів призначаються, при необхідності: суддя інформатор, старші судді, якщо число лінійних суддів перевищує 5 суддів.

18.5. Суддівська колегія зобов'язана:

18.5.1. Перевірити і затвердити заявки на усіх учасників.

18.5.2. Скласти календарний розклад ігор і ознайомити з ним всіх учасників.

18.5.3. Перевірити підготовленість місць змагань, обладнання і необхідного інвентарю.

18.5.4. Провести нараду представників (капітанів) команд з організаційних питань.

18.5.5. Підготувати та провести жеребкування учасників.

18.5.6. Після закінчення змагань підвести підсумки та затвердити результати.

18.5.7. Заповнити відповідні довідки на усіх учасників, які виконали класифікаційні нормативи.

18.6. Головний суддя повинен мати категорію відповідно до рангу змагань (національний арбітр, суддя 1 категорії, суддя 2 категорії) та достатній досвід у суддівстві змагань.

18.7. Головний суддя повинен діяти в інтересах найкращого проведення змагань, забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку та слідкувати за тим, щоб гравцям не заважали.

18.8. Головний суддя зобов'язаний:

18.8.1. Здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань.

18.8.2. Керувати роботою технічного персоналу та суддів.

18.8.3. Скласти регламент змагань, та довести до відома всіх учасників за підписом, в якому обов'язково повинні міститися наступні відомості:

18.8.3.1. Місце і терміни проведення змагань;

18.8.3.2. Система проведення змагань;

18.8.3.3. Контроль часу на обмірковування;

18.8.3.4. Розподіл місць при рівності очок;

18.8.3.5. Нагородження переможців;

18.8.3.6. Кількість місць, що виходять в змагання більш високого рівня, якщо змагання є відбірковими.

18.8.4. Забезпечити, щоб апеляційний комітет був обраний до початку першого туру.

18.8.4.1. Апеляційний комітет повинен бути призначений або обраний до початку першого туру. Він повинен складатися з голови, двох членів та не менш як двох резервних членів. При можливості голова комітету, його дійсні та резервні члени повинні представляти різні осередки федерації. Судді, які обслуговують змагання, не можуть бути членами апеляційного комітету.

18.8.4.2. Якщо голова або один із членів апеляційного комітету може мати особистий інтерес у питанні, що розглядається, він повинен бути замінений одним із резервних членів.

18.8.4.3. Гравець може оскаржити будь-яке рішення головного судді або одного з його помічників за умови, що апеляція подається в письмовій формі не пізніше заздалегідь визначеного терміну. Рішення апеляційного комітету є остаточними.

18.8.5. Проводити засідання колегії суддів.

18.8.6. Після закінченні змагання подати в організацію, що проводила змагання та в федерацію письмовий звіт про хід змагань із відповідними документами. Одночасно він повинен надіслати таблицю та інші документи, потрібні для обрахунку рейтингу, в технічну комісію федерації.

18.9. Головний суддя має право:

18.9.1. Скасувати змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним.

18.9.2. Влаштувати тимчасову перерву протягом змагань за наявності будь-яких причин, що заважають їх нормальному проведенню.

- 18.9.3. Робити у період змагань переміщення суддів.
- 18.9.4. Відстороняти від суддівства арбітрів, що не виконують свої обов'язки.
- 18.9.5. Стежити за дотриманням дисципліни та карати порушників.
- 18.9.6. Забороняти присутність тих представників та глядачів у турнірному залі, що порушують дисципліну, допускають суперечки та грубощі у спілкуванні з суддями, подають необґрунтовані протести, перешкоджають нормальному перебігу змагань.
- 18.9.7. У випадку порушень з боку учасників втручатися в хід партії.
- 18.9.8. В разі необхідності виконувати обов'язки заступника головного судді, судді-інформатора, старшого судді, суддів.
- 18.10. Головний секретар колегії суддів повністю відповідає за всю документацію змагань.
- 18.11. Заступник головного судді має право:
 - 18.11.1. Призначати суддів на окремі зустрічі.
 - 18.11.2. Стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників;
 - 18.11.3. У відсутність головного судді вирішує негайні поточні питання.
 - 18.11.4. У випадку порушень з боку учасників втручатися в хід партії.
 - 18.11.5. В разі необхідності виконувати обов'язки судді-інформатора, старшого судді, суддів.
- 18.12. Суддя-інформатор зобов'язаний
 - 18.12.1. Готувати інформацію для учасників.
 - 18.12.2. Готувати інформацію для засобів масової інформації.
 - 18.12.3. Забезпечувати друкування записів партій для учасників та іншої документації.
 - 18.12.4. Після турніру готує звіт про турнір для преси.

18.13. Старші судді та судді здійснюють безпосереднє суддівство і фіксують результати окремих зустрічей. При цьому один суддя судить не більш чотирьох пар (партій).

18.14. Судді не втручаються у гру, за винятком випадків, які вказані у Правилах.

Підрахунок кількості ходів або повторень при фіксуванні нічиєї у окремії партії здійснюють тільки учасники цієї партії згідно запису в бланках. У випадках, коли запис партії не ведеться згідно Правил, підрахунок здійснюється учасниками цієї партії вголос і чітко вимовляючи кількість ходів або повторень. Відповідальність за підрахунок ходів і знання відповідних пунктів Правил несуть самі учасники. Тільки головний суддя та його заступники мають право на активні дії щодо фіксації результату партії. У випадку звернення учасника до судді з чітким питаннями про нічийне закінчення партії, суддя може в межах своєї компетенції роз'яснювати положення Правил, а при необхідності надати примірник Правил для уточнення ситуації учасниками самостійно.

V. ПРАВИЛА ГРИ ЗА ЛИСТУВАННЯМ

1. Загальні положення

1.1. Гра за листуванням є одним з видів шашкових змагань, при якому всі партії граються водночас, ходи пересилаються за допомогою пошти, а час на обмірковування ходів надається тижнями.

2. Організація змагань

2.1. Організація, що проводить змагання, затверджує положення про змагання і, за необхідності, регламент; призначає суддів, арбітрів по визначенню незавершених партій, підводить підсумки та нагороджує переможців.

2.2. Суддя контролює хід змагань, веде облік результатів завершених партій, встановлює прогання, призначає новий контроль часу на обміркування, приймає рішення при порушенні правил та турнірної дисципліни, а також у разі конфліктів між учасниками, інформує учасників про хід змагання та його підсумки, складає звіт для організації, що проводить змагання.

2.3. Окрім суддів в особистих та командних змаганнях можуть призначатися старости, що є учасниками турніру. Обов'язки старост та їх взаємовідносини з суддями визначаються положенням або регламентом змагання. Заяви по партіях старост та конфлікти між старостою та іншими учасниками розглядаються суддею.

3. Учасники змагань

3.1. Учасники змагань зобов'язані суворо дотримуватися правил гри за листуванням, поважати своїх партнерів та дотримувати принципів спортивної етики, доводити турнір до кінця, виконувати рішення старости, судді та організації яка проводить змагання.

3.2. У випадку зміни адреси негайно попередити про це замовленими листами партнерів, суддю та організацію, що проводить змагання.

3.3. Уся кореспонденція зберігається учасниками до повідомлення судді про підсумки змагання.

3.4. Учасник, який не відповідає на листи суперників та судді протягом 40 днів, вважається таким, що вибув із змагання.

3.5. Припинення гри без поважної причини тягне за собою заборону брати участь у турнірах як за листуванням, так і в очних змаганнях на термін, встановлюваний федерацією шашок.

3.6. Учасники мають право протягом 10 діб (з дня отримання інформації) оскаржити рішення старости, судді в організацію, що проводить змагання. Рішення організації є остаточним.

4. Пересилання ходів

4.1. Ходи пересилаються на звичайних чи спеціальних листівках або у конвертах. Використання інших видів зв'язку допускається лише з дозволу судді. При необхідності суддя має право зобов'язати учасників пересилати ходи замовленими листами.

4.2. Ходи необхідно повідомляти повною нотацією.

4.3. Лист з черговим ходом повинен також містити: вітання, назва або шифр турніру, дати відправлення ходу партнером, отримання цього ходу та відправлення листа з відповідним ходом, сумарний час, витрачений на обмірковування обома партнерами, зворотна адреса та підпис гравця.

4.4. Записи повинні бути чіткими, підчистки та виправлень бути не повинно. У випадку необхідності виправлення запис закреслити, написати ще раз та засвідчити виправлення підписом.

4.5. Між ходами не можна вписувати жодних зауважень, пропозицій та інше. Якщо гравець пропонує варіант то вказує: «якщо..., то», або «на... відповідаю», або «пропоную варіант».

4.6. Відправлений хід або серія ходів вважаються зробленими і не можуть бути змінені жодним засобом. Не дозволяється давати згоду партнеру на заміну зробленого ходу. Хід, варіант, частина прийнятого варіанту повинні бути повторені у листі відповіді.

4.7. Якщо хід, варіант або частина варіанту не повторені або написані нерозбірливо, або повторені невірно, учасник повідомляє про це суперника та може не посилати відповідний хід до отримання виправлення.

4.8. Хід, що суперечить правилам гри, вважається неможливим та замінюється правильним ходом тієї ж шашки. Якщо на означеному полі немає шашки, або

вона не має ходів, то невірно зроблений хід замінюється учасником, що припустив помилку, ходом будь-якої шашки.

4.9. Учасник, який нерозбірливо написав свій хід або хід суперника чи невірно повторив хід, а також що зробив неможливий хід, внаслідок чого партія не гралась, зараховується 6 штрафних днів за кожне порушення. При повторному аналогічному порушенні одним і тим же партнером з тим же учасником суддя зобов'язаний на винуватця накласти стягнення, як за навмисну затримку часу на обмірковування.

5. Час на обмірковування

5.1. На обмірковування кожних 10 ходів учаснику дається 30 днів з накопиченням часу. День отримання та день відправлення ходу вважається за один день, а при їх збігу за 0 днів.

Встановлення іншого контролю часу повинно бути зумовлене положенням або регламентом. Учасники повинні вести розрахунок часу, витраченого на обмірковування ходів обома партнерами.

Розрахунок здійснюється за поштовими штемпелями. Якщо поштовий штампель буде відсутній або його не можна прочитати, то враховується дата відправлення, зазначена партнером, а дату отримання фіксує одержувач.

5.2. Якщо учасник не вказує дат, його партнер має право визначити час руху листа виходячи з середнього поштового руху попередніх 3-х листів, або 3-х наступних листів. У випадку повторення цього порушення цим же партнером, староста або суддя зобов'язаний накласти на порушника стягнення, а у випадку злісного повторення, зафіксувати прогання часу. Якщо перше прогання було зафіксоване раніше, то зарахувати друге прогання часу.

5.3. Якщо учасник не отримав відповіді протягом 20 днів після свого ходу, він зобов'язаний направити партнеру повторно замовлений лист з повідомленням, а також повідомити про це старосту або суддю. Учасник, що затримує відповідь

понад 10 днів за необхідністю, зобов'язаний попередити партнера про затримку відповіді.

6. Прогаяння часу

6.1. Час на обмірковування вважається простроченим, якщо на 10 або менш ходів буде витрачено понад 30 днів, на 20 або менше ходів – понад 60 днів, на 30 чи менше ходів – більше, ніж 90 днів і так далі.

6.2. При відправленні варіанту час на обмірковування зараховується по останньому зробленому ходу. Наприклад: запропонована серія ходів з 8 по 11 хід, партнер прийняв частину варіанту по 10 хід. Якщо час, витрачений на обмірковування склав 31 день, то у цьому випадку повинна бути зафіксовано перше прогаяння часу. Якщо партнер прийняв 11 хід, то прогаяння часу немає.

6.3. Якщо партнер прогаяв час, учасник надсилає судді замовним листом підрахунок часу, витраченого обома учасниками, картки у кількості, необхідній для підтвердження підрахунку, квитанцію замовного листа, що повідомляє партнера про те, що він прострочив час (при відправленні листа з черговим ходом). За відсутності будь-якого з перерахованих документів заява про залік прогаяння може не розглядатися. Учасник, що отримав повідомлення про прогаяння часу, має право надіслати судді свої вмотивовані заперечення у термін 15 днів з дня надходження інформації від партнера про прострочений час. Відсутність протесту вважається визнанням прогаяння часу.

6.4. При першому прогаянні часу гра триває. Рахунок часу нового контролю ведеться з першого ходу. Після прогаяння суддя встановлює дату початку нового рахунку. Своє рішення суддя (староста) повідомляє обом партнерам замовним листом.

6.5. У регламентах змагань всеукраїнського рівня рекомендується передбачати зменшення кількості часу на обмірковування для учасників, що припустили перше прогаяння, на кількість днів прогаяння але так, щоб на обмірковування залишалось не менше 20 днів на наступні 10 ходів.

6.6. Учасник, який вчасно не повідомив про прогаяння часу партнером, має право зробити це при посилці наступних ходів, якщо прогаяння ще триває. Наприклад, партнер витратив на 8 ходів 31 день. Суперник може поставити питання про прогаяння часу, відповідаючи на 9 хід. Після того, як партнер зробив 11 хід, це право втрачається. Коли суперник витратив на 18 ходів 61 день, партнер може поставити питання про прогаяння часу, відповідаючи на 19 хід. Після того, як суперник зробив 21 хід, це право втрачається.

6.7. Суддя зобов'язаний віднести час затримки гри до часу на обмірковування ходів учасника, який був винен у затримці гри.

6.8. Встановивши у партнера друге прогаяння часу, учасник посилає замовним листом судді (окрім документів, передбачених при першому прогаянні) запис свого чергового ходу. Він не зобов'язаний повідомляти партнера про друге прогаяння. До рішення судді про прогаяння, що виноситься не пізніше, як за 15 днів після отримання можливого протесту, партія переривається. Учаснику, який зробив друге прогаяння часу, зараховується поразка. Якщо заява про друге прогаяння відхилена, суддя спрямовує хід партнеру заявника замовним листом, після чого партія триває.

7. Перерви в грі

7.1. Протягом турніру кожному учаснику дозволяється зробити до трьох перерв у грі загальною тривалістю не більше 50 днів у шашках-64 та до п'яти перерв у грі загальною тривалістю не більше 90 днів у шашках-100. Перерва оголошується водночас в усіх партіях. Перерва не може настати раніше дати відправлення судді та партнерам повідомлення про перерву.

7.2. Якщо учасник, що оголосив перерву, не повідомив про це своїх партнерів, тоді у партіях із ними увесь час перерви зараховується йому як час, витрачений на обмірковування. Учасник, що оголосив перерву, повинен відповісти на всі ходи, що він отримав за 3 дні до початку перерви. Час перерви нікому з партнерів не зараховується.

7.3. До дня закінчення перерви партнери зобов'язані послати відповідний хід. Якщо учасник, що оголосив перерву у грі, не отримає повідомлення від партнера про затримку відповіді, тоді не пізніше 3-х днів після закінчення перерви він зобов'язаний відіслати повторний хід замовним листом партнеру та сповістити суддю про це.

7.4. Якщо учасник під час своєї перерви надсилає відповідний хід партнеру, він у даній партії втрачає право на перерву з дня відправки цього ходу. Його партнер повинен відповісти, виходячи з нормального рахунку часу на обмірковування ходів.

У виняткових випадках, коли учасник не має можливості вчасно оформити чергову або додаткову перерву (раптова важка хвороба, стихійне лихо, терміновий виїзд з тимчасовою відсутністю адреси для листування та тому подібне), суддя має право дозволити перерву після її фактичного початку, негайно повідомивши про це учасникам змагання.

8. Визначення результатів, визначення незавершених партій

8.1. По закінченню партії обидва партнера відсилають судді (старості) у період 10 днів її запис на окремих листах розміром 203x72 мм з полями для підшивки або на бланках. Запис повинен вестись в одну колонку, а за необхідністю і на оборотній стороні листа. Записи незавершених партій, що підлягають визначенню, надсилаються на окремому бланку з діаграмою заключної позиції та аналізом.

8.2. Незавершені партії учасників, вибулих з змагання за рішенням судді або організації, що проводить змагання, можуть бути визнані програями, анульованими або підлягають визначенню. Зафіксовані результати вибулих із змагань можуть бути зарахованими.

8.3. При збігу оцінки позиції обох партнерів суддя може вважати партію закінченою без визначення. Визначення здійснюється на підставі аналізів учасників. За відсутності аналізів, помилковості або недостатньої аргументації

– за рішенням арбітра. Визначення повинно бути завершено у місячний термін після отримання матеріалів від учасників.

8.4. Результат визначення може бути опротестований в період 10 днів після отримання повідомлення про підсумок. Протести без аналізу позиції не розглядаються.

8.5. Учасники, які не надіслали запис незакінчених партій у встановлений термін, а також надіслати партії на визначення без аналізу, втрачають право опротестувати результати визначення.

Протест розглядається у період 10 днів з моменту надходження.

Його розбирає інший арбітр, рішення якого є остаточним.

8.6. Якщо обидва учасника не надсилають бланків незавершених партій, то у таблиці результатів фіксуються мінуси.

VI. ПРАВИЛА ШАШКОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ

1. Предмет шашкової композиції

1.1. Визначення

Шашкова композиція – вид творчості, що розвився з практичних партій.

Мета композиції – показати нові можливості шашкової гри в художній формі.

Шашкова композиція може виникнути в партії чи бути змонтованою автором на матеріалі та правилах гри і характеризується визначеним завданням. Виконати завдання (розв’язати композицію) – знайти варіант (серію ходів за білих та чорних) або сукупність варіантів, що розкривають авторський задум.

Варіанти розв’язку підрозділяються на тематичні (композиційні) та додаткові.

Окрім них складовою частиною задуму автора можуть бути «хибні шляхи» - спроби виконати завдання, що зустрічають спростування.

Шашкові композиції повинні відповідати ряду формальних та художніх вимог.

Формальні вимоги є обов’язковими, при їх порушенні композиція дефектна і не має права на існування.

Порушення художніх вимог впливає на оцінку твору. Формальні та художні вимоги можуть змінюватися в процесі розвитку композиції.

1.2. Класифікація

Шашкова композиція класифікується за системами гри (шашки-64 та шашки-100), видами (основні та особливі), групами (в залежності від завдання, кількості та якості ігрового матеріалу).

1.3. Основні види композиції

До основних видів (жанрів) відносяться композиції, що розрізняються за характером гри: мініатюри, проблеми, етюди, задачі та позиційні кінцівки. У всіх основних видах композиції завдання виконують білі.

В мініатюрах, проблемах, етюдах та позиційних кінцівках завданням є «Виграш» або «Нічия», у задачах – «Замкнення».

1.3.1. Проблеми та мініатюри

Мініатюра – це композиція з переважно комбінаційною грою та кількістю білих шашок не менше 5, максимально для кожної з сторін 6 в російських шашках, 7 – у стокліткових.

Проблема – композиція з переважно з комбінаційною грою та кількістю білих шашок від 7 для однієї з сторін в шашках-64 (8 – в стокліткових) до 12 для кожної з сторін в шашках-64 (20 – у шашках-100).

За співвідношенням шашок мініатюри та проблеми поділяються на групи;

1.3.1.1. Для шашок – 64 (російська версія):

1.3.1.1.1. Класичні мініатюри (5 x 5 шашок);

1.3.1.1.2. Мініатюри (від 5 шашок білих до 6 шашок для кожної зі сторін);

1.3.1.1.3. Проблеми (від 7 шашок для однієї з сторін до 12 шашок для кожної зі сторін, включаючи співвідношення 5 x 7; 6 x 7; 6 x 8);

1.3.1.1.4. Дамкові проблеми (з простими).

1.3.1.2. Для шашок-100:

1.3.1.2.1. Мініатюри (від 5 шашок білих до 7 шашок для кожної з сторін);

1.3.1.2.2. Малі проблеми (від 8 шашок для однієї зі сторін до 9 шашок для кожної зі сторін, у тому числі 7 x 8);

1.3.1.2.3. Середні проблеми (від 10 шашок для однієї зі сторін, у тому числі до 12 x 12 для кожної зі сторін);

1.3.1.2.4. Великі проблеми (від 13 шашок для однієї зі сторін до 15 шашок для кожної зі сторін, у тому числі 11 x 13; 12 x 13; 12 x 14);

1.3.1.2.5. Проблеми-гіганти (від 16 шашок для однієї зі сторін до 20 шашок для кожної зі сторін, у тому числі 14 x 16; 15 x 16; 15 x 17);

1.3.1.2.6. Практичні проблеми.

1.3.2. Етюд – композиція з грою, характерною для ендшпілю, та кількістю шашок: у білих – не більше, ніж чотири, у чорних – не більше, ніж шість.

1.3.3. Задача – композиція з переважно комбінаційною грою та завданням замкнути визначену кількість шашок. Задачі в шашках 64 та 100 поділяються за завданням на дві групи:

1.3.3.1. На замкнення простих;

1.3.3.2. На замкнення дамок та дамок з простими.

1.3.3.3. Розрізняють також задачі – мініатюри, в яких сили білих обмежені сімома і менше одиницями.

1.3.4. Позиційна кінцівка – композиція з переважно позиційними та етюдними прийомами гри і кількістю шашок з кожної сторони не більше восьми.

1.4. Статті Правил охоплюють основні види композиції, але з відповідними поправками можуть застосовуватися і до особливих видів.

1.5. Особливі види композиції.

До них відносяться композиції:

1.5.1. З передачею першого ходу чорним (наприклад, хід чорних – білі виграють);

1.5.2. За зміною черги ходу і збереженням завдання (наприклад, виграш білих незалежно від черги ходу);

1.5.3. За зміною черги ходу і завдання (наприклад, хід білих – виграш, хід чорних – нічия);

1.5.4. З двома завданнями (друге з яких, наприклад, виконується при поверненні дошки на 180);

1.5.5. З двома чи більше різними художніми розв'язками (подвійна проблема, подвійний етюд і т.д.);

1.5.6. З оберненим завданням (піддавки);

1.5.7. Зображувальні (дамо графічні), що відтворюють за допомогою шашок букви, цифри, малюнки, а також символічні, в яких процес розв'язку відображає якусь подію;

1.5.8. На ретроградний аналіз (відновлення попередніх ходів для доведення легальності заданої позиції);

1.5.9. Задумки (наприклад, завдання з додаванням або зняттям шашок з дошки у початковій позиції).

2. Формальні вимоги

2.1. Основні принципи.

Загальними необхідними вимогами до основних видів композиції є легальність початкової позиції, наявність розв'язку, економічність конструкції та фіналу, наявність тематичних варіантів, єдиний розв'язок, а також умова відповідності виду. До проблем та задач ставляться додаткові формальні вимоги, що враховують специфіку жанру.

2.2. Легальність.

Початкова позиція повинна бути легальною, тобто відповідати правилам гри. У сумнівних випадках автор зобов'язаний вказати можливий останній хід чорних.

2.3. Наявність розв'язку.

Завдання повинно виконуватись у всіх варіантах розв'язку. Якщо хоча б у одному з них завдання виконати не можна, то композиції не існує.

2.4. Економічність конструкції та фіналу.

Загальний принцип економічності форми композиції визначається виконанням авторського задуму мінімальними засобами. Економічність форми визначається економічністю початкової позиції (конструкції), гри та фінальної позиції.

Економічність конструкції та фіналу має для шашкової композиції настільки важливе значення, що віднесена до формальних вимог.

2.4.1. У початковій позиції необхідно прагнути до рівноваги сил сторін. Для мініатюр-64 і 100, малих і середніх проблем-100 дозволяється перевага сил білих над силами чорних не більше, ніж 1 шашка ; перевага сил чорних у цих випадках може бути не більше 2 шашок.

2.4.2. Для проблем-64, великих проблем-100 можлива перевага однією з сторін над іншою не більше двох шашок.

2.4.3. Економічність конструкції полягає в обов'язковій участі всіх шашок у розв'язку. Недопустимі статистичні – шашки, які можна зняти з дошки без порушення авторському задуму та формальних вимог. Створення економічних фіналів «хибних шляхів», за допомогою статистів також не виправдано.

2.4.4. Економічність фіналу вимагає, щоб у ньому не залишалось шашок, не потрібних для виконання завдання.

2.5. Тематичний варіант

Задум автора виражається в тематичному (композиційному) варіанті або в сукупності тематичних варіантів. Це продовження з художнім розв'язком – точним порядком єдиних ходів, що приводять до економічного фіналу. Більшість проблем через форсований характер гри є композиціями з одним тематичним варіантом.

В задачах вимагається не менше двох варіантів, причому кожний повинен бути тематичним.

В етюдах і позиційних кінцівках тематичне забарвлення можуть мати не всі варіанти або їх розгалуження. Щодо цих жанрів частіше застосовується термін «композиційне розгалуження». Етюди та позиційні кінцівки повинні мати не менше двох композиційних розгалужень.

Формальні та художні вимоги до етюдів та позиційних кінцівок тотожні, тому в подальших пунктах Правил вимоги розглядаються лише до етюдів.

2.6. Наявність єдиного розв'язку.

Вимога наявності єдиного розв'язку потребує, щоб у тематичних варіантах завдання виконувалось без побічних розв'язків лише одним шляхом, що задуманий автором.

Побічні розв'язки прийнято розділяти на повні та часткові. Повним побічним вважається розв'язок усієї композиції іншим способом, що не передбачений автором. Будь-яка неточність першого ходу або наступних ходів до початку розгалуження на тематичні варіанти прирівнюється до повного побічного розв'язку.

Частковий побічний розв'язок – виконання завдання в одному або кількох варіантах способом, що відрізняється від авторського. Частковий побічний розв'язок в проблемах з одним тематичним варіантом, а також у будь-якому варіанті задачі, неприпустимий.

2.7. Додаткові формальні вимоги до проблем.

2.7.1. У початковій позиції дозволяється перевага сил у білих чи чорних більше, ніж на дві шашки (підпункт 4 пункту 2 розділу VI).

2.7.2. Фіналом проблеми вважається позиція, що виникла після завершення комбінаційного задуму білих. У ній право зробити не ударний хід належить чорним. Допускаються фінали з однією білою шашкою (без чорних).

2.7.3. В тематичному варіанті проблем в шашки-100 забороняються перестановки та інші неточності ходів, крім альтернативного ходу та удару. Альтернативний хід – це двотактне (в два ходи) пересування білої шашки на одне й те саме поле через різні клітинки дошки. Альтернативний удар – бій білих на одне й те саме поле, що можливий у різних напрямках. До часткового побічного розв'язку прирівнюється заключний удар дамкою на різні поля однієї діагоналі.

2.7.4. В проблемах з дамками та простими дамки повинні виконувати свої функції в процесі гри.

2.7.5. В практичних проблемах початкова позиція повинна бути природною, тобто подібною до положення з практичної партії.

2.7.6. Для практичних проблем допустимі відхилення від вимог, викладених у підпунктах 4, 5 та 7.3 пункту 2 розділу VI.

2.8. Додаткові формальні вимоги до задач.

2.8.1. Усі фінали задачі повинні бути економічними.

2.8.2. Завдання повинно виконуватися точно, тобто замикається тільки така кількість та якість шашок, яка вказана в умові задачі.

3. Художні вимоги

3.1. Основні принципи.

Художні вимоги до композиції визначається єдністю форми і змісту, відповідністю ідейного задуму та засобів для його втілення. До загальних художніх вимог відносяться оригінальність задуму, варіантність гри, економічність зовнішньої форми та гри, чистота розв'язку, краса розв'язку. До всіх основних жанрів композиції пред'являються також додаткові художні вимоги.

3.2. Оригінальність задуму.

Оригінальність задуму передбачається не тільки в ідейній чи тематичній новизні. Нове, красиве, більш вдале оформлення відомих ідей, тем та фіналів в тій чи іншій мірі теж відноситься до оригінальності.

3.3. Варіантність гри.

Кількість та якість тематичних варіантів, «хибних шляхів» характеризують основний зміст композиції. Чим більший вибір продовжень у чорних і чим частіше завдання виконуються художнім способом, тим багатший, як правило, твір. Заманливі, але невдалі спроби білих («хибні шляхи») дозволяють краще підкреслити авторський задум. До достоїнств одноваріантної проблеми можуть бути віднесені і додаткові комбінаційні варіанти (з неекономічними фіналами,

неточностями в грі), якщо вони достатньо цікаві за змістом. В деяких проблемах можливий синтез різних за характером гри варіантів (наприклад, комбінаційних і позиційних). В таких випадках авторам потрібно пам'ятати, що комбінаційна гра повинна бути найбільш видовищною частиною розв'язку.

3.4. Економічність зовнішньої форми та гри.

Економічність зовнішньої форми – це сприйняття малюнка початкової позиції. Легка та природна розстановка шашок роблять композицію більш привабливою, а її розв'язок – більш доступним для всіх любителів шашкової гри. Тому мініатюра при інших рівних умовах краще громіздкої позиції. Економічність гри передбачає активну участь всіх шашок в розв'язку, відсутність вступних ходів, що не несуть ідейного навантаження. Надставка на початку розв'язку (розмін для передачі хода чорним) знижує враження від композиції і повинна бути виправдана збагаченням змісту. Потрібно уникати, за можливістю, пасивних шашок (навіть тоді, коли вони здаються необхідними для дотримання формальних вимог).

3.5. Чистота розв'язку.

Чистота розв'язку передбачає відсутність допустимих неточностей гри в тематичних варіантах та їх фінальних позиціях. Найбільш типовою неточністю гри є перестановка ходів. Перестановка віддалених від початку розв'язку і суміжних ходів (наприклад, 5-го та 6-го вважається меншим недоліком, ніж перестановка ближніх та несуміжних ходів (наприклад, 3-го та 5-го). Однак у будь-якому випадку автор повинен намагатися усунути цей дефект. В проблемах та етюдах велике значення приділяється чистоті гри в фіналах.

3.6. Краса розв'язку.

Краса розв'язку досягається неочевидним вступом, прихованими жертвами чи ходами (маневрами), які важко знайти, ефектними заключними ударами та фіналами. В етюдах тонкі маневри вражають набагато більше, ніж форсована гра. Бажано, щоб підсумок боротьби сторін у більшості варіантів не був

зрозумілим до самого кінця, а розв'язок супроводжувався «хибними шляхами». В проблемах на стоклітковій дошці важливим елементом краси і розв'язку є економічні жертви на правило більшості. Додаткові, другорядні варіанти не повинні затемнювати тематичну гру в проблемах та етюдах. Якщо початок розв'язку в них призводить до появи продовжень з невиразною та затяжною грою, з неекономічними та громіздкими фіналами, то такий вступ не є виправданим.

3.7. Додаткові художні вимоги до проблем.

3.7.1. Ступінь оригінальності задуму в проблемі, що визначається:

3.7.1.1. Новизною комбінаційної теми, ідеї або їх сполучення;

3.7.1.2. Новизною оформлення теми, ідеї або їх сполучення;

3.7.1.3. Новизною контргри чорних та її спростування;

3.7.1.4. Новим або рідкісним фіналом (фінальним мотивом).

3.7.2. Природність розстановки, логічність останнього ходу чорних, рівність сил. Наявність у початковій позиції білої простої g1 при чорній простій h2 (і, відповідно, білої 50 або чорної 45).

3.7.3. Активність всіх шашок у комбінації.

3.7.4. Оптимальне (найкраще для вираження авторського задуму) розташування шашок – суворо на визначених місцях.

3.7.5. В проблемах на 64-клітковій дошці – відсутність перестановок ходів, чіткість заключного удару, в проблемах на стоклітковій дошці – відсутність альтернативних ходів та ударів, часткового побічного розв'язку в фіналі.

3.7.6. В проблемах у шашки-100 бажано ухилятися від неекономічних жертв. Жертва двох чи більше білих шашок одним ходом у одному напрямку вважається неекономічною та грубою (виняток - жертва двох одиниць, після якої чорна шашка пройшовши через дамкове поле, залишається простою). При жертві білих шашок на правило більшості чорні мають ілюзорний вибір удару в двох чи кількох напрямках. Якщо в якомусь напрямку віддається на одну

шашку менше, ніж для обов'язкового удару, то жертва вважається економічною (приклади 1:2, 2:3:4, 1:2:3). Відхилення від цієї умови (наприклад, 1:3 або 1:2:4) є випадками неекономічних жертв знижує оцінку проблеми. Ідеальною жертвою вважається така, що створює ілюзорний вибір бою типу 1:2, 1:1:2, 2:3:4 і т.п.

3.8. Додаткові художні вимоги до етюдів

3.8.1. Ступінь оригінальності задуму в етюді визначається:

3.8.1.1. Новизною схем, фіналів, мотивів та їх сполучень;

3.8.1.2. Новизною ігрових прийомів та їх сполучень;

3.8.1.3. Новим сполученням композиційних розгалужень;

3.8.1.4. Тематичними повтореннями ехо-фінали, ехо-мотиви і т.д.

3.8.1.5. Наявністю «хибних шляхів».

3.8.2. Надставка та готовий удар (напад чорних у початковій позиції) - серйозні недоліки етюдів.

3.8.3. Роль «удаваних слідів» в етюдах залежить від їх якості. Вони можуть впливати на варіантність гри, якщо відповідають вимогам, що пред'являються до композиційного розгалуження розв'язку. Тематичний (тобто той, що підкреслює основний задум) «хибний шлях» прирівнюється до композиційного варіанту розв'язку.

3.8.4. Фіналом композиційного розгалуження вважається:

3.8.4.1. Фінальна позиція з однією одиницею у білих;

3.8.4.2. Фінальний мотив (прийом), в якому беруть участь усі білі шашки.

3.9. Додаткові художні вимоги до задач:

3.9.1. Ступінь оригінальності задуму в задачі визначається:

3.9.1.1. Новими або рідкісними фіналами;

3.9.1.2. Новизною сполучення фіналів;

3.9.1.3. Новизною ігрових прийомів та їх сполученням.

3.9.2. Відсутність «мертвих» (нерухомих, але непрямио граючих) та пасивних шашок.

3.9.3. Усунення в окремих варіантах перестановок ходів або можливості виконати завдання різними способами, хоча й близькими до авторського.

3.9.4. Відмінність фіналів (замкнення шашок на різних полях дошки).

4. Публікація та пріоритет

4.1. Публікація та участь у змаганні.

Композиція починає існувати з дня першої публікації в друкованому органі (тиражем не менше 100 екземплярів) або з дня закінчення останнього терміна надсилання композицій на змагання.

При публікації прийнято давати інформацію до діаграми (або позиції в нотації) у такому порядку: ім'я та прізвище автора (співавторів), місце проживання автора, діаграма, завдання, розв'язок.

Неопубліковані композиції, що отримали високі відзнаки на змаганнях (призи, оцінки), мають привілею на публікацію при підведенні підсумків змагання.

4.2. Пріоритет.

Пріоритет (право на авторство) композиції встановлюється датою її першої публікації або датою закінчення останнього терміну надсилання композицій на те змагання, в якому композиція брала участь вперше. Рекомендується ще одна форма вияву пріоритету – реєстрація нових композицій у централізованому порядку державною організацією. При наступних друкуваннях в будь-яких виданнях повинні бути вказані ім'я та прізвище автора, час першої публікації та джерело запозичення. Навмисна публікація (або надсилання на змагання) чужої композиції під своїм прізвищем є плагіатом та тягне за собою відповідальність за законом про охорону авторських прав.

4.3. Попередники та переробка.

Попередник - раніше опублікований твір або твір, що раніше брав участь у змаганні, зміст та оформлення якого в тій чи іншій степені співпадає з новою композицією. При цьому не має значення, знав автор нової композиції стару чи не знав. Розрізняють повного та часткового попередників. У першому випадку співпадають і форма, і зміст, у другому - лише зміст. Прикладом повного попередника є варіація раніше відомого твору - видозміна конструкції при незначній різниці у змісті. До варіацій відносяться зсув позиції по дошці дзеркальне відображення позиції, перестановка шашок заміна чи додавання другорядних розгалужень розв'язку. Композиція, що має повного попередника, втрачає право на існування. При частковому попереднику композиція друкується з зазначенням старого автора «А» та нового – «Б» – Якщо стара композиція поліпшена несуттєво (наприклад, усунений дефект), то нова приводиться під прізвищем «А», нижче якого вказується «Переробка» «Б». Подібні переробки не мають права брати участь у змаганнях. При суттєвому покращенні старої композиції нова публікується під прізвищем «Б», а нижче вказується За «А». Такі переробки можуть брати участь у змаганні, але автор зобов'язаний вказати джерело запозичення. Композиція, що має дефект, може бути поліпшена автором та знову опублікована у будь-якому виданні або повторно взяти участь у змаганні, як «оригінальний» твір, лише один раз. Автор має привілей на протязі п'яти років на виправлення, покращення або об'єднання своїх композицій (опублікованих або тих, що взяли участь у змаганнях). Якщо за цей час автор не виправив і не покращив композицію, то право на її переробку отримує будь-який інший композитор. За погодженням з автором старої композиції інший складач може її виправити або переробити та опублікувати новий твір як спільний («А» та «Б»). Композиція, забракована на змаганні з будь-якої причини, після виправлення або реабілітації може приймати участь лише в одному новому змаганні. Автор має право на будь-які

варіації свого твору, але до участі в змаганнях допускається лише одна з варіацій

5. Змагання зі складання композицій

5.1. Системи змагань

Основними видами змагань зі складання композицій є конкурси, чемпіонати. Змагання з композиції можуть проводити державні та громадські організації: комітети з фізичної культури та спорту, шашкові федерації, клуби, редакції газет, журналів та ін. Усі умови проведення змагань, крім викладених в цих Правилах, включаються в положення про змагання.

5.2. Конкурси

В конкурсі складання композицій виявляються найкращі твори з числа надісланих на дане змагання. Конкурси діляться на вільні за темою та тематичні (на задану тему), відкриті (суддям відомі автори композицій) та закриті (суддям автори композицій не відомі). Організатори можуть проводити конкурс з одного чи кількох розділів композиції, з творів у шашки-64 чи в шашки-100. В залежності від складу учасників, проводяться міжнародні, всеукраїнські, обласні, міські, районні конкурси. Переможці конкурсу нагороджуються медалями, призами, дипломами, грамотами чи свідоцтвами. В положенні про проведення конкурсу повинні бути вказані:

5.2.1. Організація, що проводить конкурс;

5.2.2. Характер конкурсу (наприклад, всеукраїнський, тематичний, відкритий);

5.2.3. Розділи композиції;

5.2.4. Допустима кількість композицій від одного автора, кількість екземплярів кожної композиції;

5.2.5. Адреса та термін надсилання композицій (не менше трьох місяців з дня опублікування умов);

5.2.6. Порядок визначення переможців; кількість призів, інші особливості;

5.2.7. Склад суддівської колегії;

5.2.8. Термін опублікування попередніх підсумків;

5.2.9. Термін, коли підсумки набудуть чинності.

5.2.10. Організатори конкурсу зобов'язані:

5.2.10.1. Не пізніше зазначеного в положенні терміну опублікувати попередні підсумки;

5.2.10.2. По закінченні двох місяців після опублікування попередніх підсумків оголосити остаточне присудження з врахуванням отриманих зауважень;

5.2.10.3. Після затвердження підсумків надіслати відзнаки переможцям, оцінки їх творів та характеристики кожного твору.

5.3. Чемпіонати.

Особистий чемпіонат (першість) з композиції - змагання, в якому визначаються кращі композитори та кращі твори за визначений відрізок часу. За масштабом чемпіонати діляться на всеукраїнські і обласні. Переможці чемпіонату нагороджуються призами, медалями (жетонами), дипломами, грамотами. В положенні про проведення чемпіонату повинні бути вказані:

5.3.1. Період часу, за який він проводиться;

5.3.2. Відбіркові змагання до фіналу;

5.3.3. Склад учасників;

5.3.4. Розділи композиції;

5.3.5. Допустима кількість композицій від одного автора, кількість екземплярів кожної композиції;

5.3.6. Адреса та термін надсилання композицій (не менше трьох місяців з дня опублікування умов);

5.3.7. Порядок визначення місця, яке займе учасник;

5.3.8. Нагородження переможців;

5.3.9. Склад суддівської колегії;

5.3.10 Термін опублікування попередніх та остаточних підсумків;

5.3.11. Умови подання заявок.

Одна і та ж композиція може брати участь у місцевому чемпіонаті та в чемпіонаті України.

5.4. Командні змагання.

5.4.1. Командні змагання композиторів рекомендується влаштовувати у формі матчів між командами країн, областей, міст. Матчі можуть проводитись по принципу конкурсів в різних жанрах композиції залежно від бажання кожного учасника кожної команди.

Команда-переможниця виявляється по найбільшій сумі балів, набраних її учасниками у всіх жанрах.

Кожна команда-учасниця змагань повинна мати капітана, вибраного, як правило, з числа учасників. Капітан команди є її керівником на період конкретних змагань і посередником між учасниками свого колективу та суддями.

5.4.2. Командний чемпіонат України з композиції-64 і 100 – серед областей проводиться за такою схемою: непарний рік – командний-64, парний рік командний-100

До складу команди-учасниці чемпіонату входить не менше 3-х і не більше 6-ти шашкових композиторів, які представляють свої твори пропорційно. Наприклад, якщо за умовами змагань кожна команда представляє 15 творів, то на колектив з п'яти авторів прийдеться по 3 композиції від кожного, а від команди складом 4 авторів – 3; 4; 4; 4 композиції і т.д.

У рік проведення командного чемпіонату України підсумки в індивідуальному заліку підводяться за результатами кожного автора окремо.

5.4.3. В ті роки, коли командний чемпіонат України серед областей не проводиться, підсумки підводяться за результатами традиційних особистих чемпіонатів України. Від 3–6 авторів, представників кожної області, пропорційно відбираються 15 кращих творів, їх оцінки підсумовуються і

отримана сума слугуватиме основою для розподілу місць областей, представлених у змаганні.

Якщо від області в особистому чемпіонаті України бере участь один автор, то його внесок у свою команду складає 5 кращих творів.

Якщо від області в особистому чемпіонаті України беруть участь 2 автора, то їх внесок у свою команду складуть 10 кращих творів пропорційно (5:5)

5.5 Права та обов'язки учасників.

Кожен учасник змагань має право:

5.5.1. виправити, замінити або вилучити свої твори до закінчення терміна їх надсилання на змагання;

5.5.2. До підведення остаточних підсумків оскаржити присудження судді розділу головному судді, а потім (якщо головний суддя не змінив рішення судді розділу) - у відповідну комісію з композиції;

5.5.3. Звертатися до судді-секретаря з питань своєї участі у змаганні;

5.5.4. По закінченню одного змагання надіслати на інше свої відзначені відміткою композиції.

5.5.5. Якщо дефект у композиції, що отримала відзнаку (приз, диплом, оцінку), знайдений після підведення остаточних підсумків, композиція не позбавляється відзнаки, а її автор - місця, зайнятого у змаганні. Однак, після виправлення дефекту композиція не має права брати участь у іншому змаганні оригінальних творів і при її публікації вказується: виправлення (переробка).

5.6. Усі учасники змагання зобов'язані:

5.6.1. знати і виконувати статті цих Правил, положення і регламент для переможців змагання (незнання Правил і умов змагань не може слугувати виправданням їх порушення);

5.6.2. вирішувати усі питання, пов'язані з проведенням змагання, лише через суддю-секретаря, відповідати на запити судді розділу щодо уточнення розв'язків, але не сперечатися з оцінкою своїх творів;

5.6.3. Однаково оформлювати свої композиції – кожну на окремому листі стандартного розміру (30см x 21см) з полем для підшивки з лівої сторони листа (шириною 3 - 4 см):

5.6.4. Приводити повні розв'язки своїх композицій та «хибних шляхів», окремо від основного розв'язку вказувати варіанти, що необхідні для доведення (у спірних випадках), що розв'язок єдиний і що композиція розв'язується;

5.6.5. Вказувати в заявці на участь (на окремому листі) прізвище, ім'я, по-батькові, рік народження, розряд (чи звання) з композиції та практичної гри, приналежність до спортивного товариства, місце роботи та посаду, домашню адресу, а також наявність тренера та його прізвище, ім'я, по-батькові. Співробітники редакції журналів і газет, що проводять будь-який конкурс (зі складання чи розв'язування), не можуть бути його учасниками.

6. Суддівство змагань

6.1. Комісії з композиції

Суддівство змагань по складанню композиції є одним з видів творчої роботи в області композиції. Загальне керівництво суддівською роботою здійснює Всеукраїнська комісія з композиції Федерації шашок України, обласні комісії. Комісії вирішують також спірні питання щодо пріоритету.

6.2. Права та обов'язки суддів.

Для проведення значних змагань зі складання (за кількома розділами композиції) створюються суддівські колегії у складі головного судді, заступника головного судді (старших судді розділів), головного секретаря (судді - організатора) та суддів по розділам.

6.3. Головний суддя зобов'язаний:

6.3.1. Забезпечувати виконання положення про змагання;

6.3.2. Координувати роботу суддів розділів;

6.3.3. Давати рекомендації з оцінювання творів суддям розділів (або самому брати участь в оцінюванні, якщо це передбачено в положенні);

6.3.4. Перевіряти звіти суддів по розділах;

6.3.5. Розглядати скарги учасників на присудження суді розділів;

6.3.6. Представляти підсумковий звіт організаторам змагань, а копію звіту і матеріали змагань - у відповідну комісію по композиції для обліку і оцінювання підсумків змагань.

6.4. В обов'язки головного секретаря входить:

6.4.1. Контроль за надходженням композицій на змагання;

6.4.2. Розсилання композицій, що надійшли суддям розділів;

6.4.3. Переписка з учасниками змагань з питань, пов'язаних з його проведенням;

6.4.4. Участь у складанні підсумкового звіту;

6.4.5. Розсилання учасникам попередніх і остаточних підсумків змагання, оцінок, характеристик творів та довідок про виконання класифікаційних балів та норм у даному змаганні.

6.5. Старший суддя розділу зобов'язаний у терміни, встановлені у положенні про змагання:

6.5.1. Розглянути (спільно з суддями розділу) представлені учасниками композиції, визначити ступінь їх оригінальності, виявити попередників та можливі дефекти;

6.5.2. Дати характеристику творам і оцінку за 10-бальною шкалою з градацією 0,25 (при оцінюванні суддя повинен враховувати тільки той розв'язок, який навів учасник);

6.5.3. Повідомити учасникам розділу попередні підсумки їх виступу (оцінки, характеристики кожного твору, загальне місце);

6.5.4. Скласти звіт по розділу з вказуванням творчих та спортивних результатів учасників;

6.5.5. Представити звіт та його копію головному судді;

6.5.6. До затвердження підсумків змагання повідомити учасникам можливі зміни в присудженні та причини змін.

6.6. Головний суддя має право переглянути присудження судді розділу, якщо вважає його необґрунтованим. Рішення головного судді (суддівської колегії) змагання з композиції обов'язкове для всіх учасників. Воно може бути оскаржене у відповідну комісію з композиції до затвердження остаточних підсумків змагання.

Всеукраїнська комісія з композиції може рекомендувати головному судді повторно розглянути підсумки змагання з урахуванням зауважень, що надійшли. Після цього рішення головного судді є остаточним.

У випадку явно невірного чи несумлінного відношення головного судді до своїх обов'язків присудження може бути відмінене за рішенням Всеукраїнської комісії з композиції, а матеріали змагання передані на новий розгляд іншому судді (суддівської колегії). Головний суддя змагання не має права брати у ньому участь.

Головний секретар може взяти участь у будь-якому розділі композиції, якщо це не суперечить умовам проведення змагання. Суддя має право брати участь в будь-якому розділі, крім того, який він судить.

7. Агітація та пропаганда шашкової композиції

7.1. Газети, журнали, телебачення.

Бажано, щоб кожен автор організував у друкованих засобах масової інформації (загальнодержавні, обласні, міські, районі, галузеві, відомчі газети, журнали), на телебаченні за місцем проживання хоча б один шашковий відділ, клуб, рубрику, де б пропагував шашкову композицію.

Форми пропаганди: висвітлення досягнень світової та республіканської шашкової композиції; публікація творів місцевих авторів; пояснення типових шашкових правил та прийомів через твори композиторів; ознайомлення читачів

та телеглядачів з новинами шашок та композиції; консультація нових авторів з питань композиції; проведення змагань з розв'язання композицій.

7.2. Змагання з розв'язання композицій.

Основною формою пропаганди шашкової композиції є конкурси розв'язання. Вони проводяться з метою популяризації кращих творів серед аматорів шашок та виявлення найсильніших розв'язувачів.

Конкурси розв'язання бувають заочними та очними і можуть проводитись будь-якою організацією.

Порядок проведення таких змагань наступний.

7.2.1. Оголошуються його умови: характер конкурсу – річний, святковий і т.д.; жанр та кількість композицій для розв'язку; очки, що нараховуються за розв'язання кожної композиції; термін та адресу для надсилання розв'язків; порядок визначення переможців; відзнаки для переможців – призи, дипломи і т.д.; термін опублікування розв'язків композицій та підсумків конкурсу;

7.2.2. Визначаються і нагороджуються переможці – учасники, що набрали найбільшу суму очок за розв'язання усіх завдань. Очки, що нараховуються за розв'язання кожної композиції, повинні враховувати рівень складності розв'язків. При визначенні суми очок, набраних учасником, слід враховувати повноту розв'язання завдань та нараховувати додаткові очки за знайдені побічні розв'язки, спростування розв'язків, неточностей у грі.

7.3. Всеукраїнський конкурс на краще висвітлення шашкової композиції на сторінках газет, телебаченні.

Загальне керівництво цим конкурсом здійснює Всеукраїнська комісія з композиції при Федерації шашок України, обласні комісії.

На 1 етапі можливе підведення підсумків на кращу пропаганду композиції обласними комісіями на місцях.

До участі в 2 етапі допускаються по 3 кращі відділи, клуби чи рубрики газет, телебачення кожної області.

Переможці 2 етапу відзначаються Федерацією шашок України, їх досвід узагальнюється, тиражується і розповсюджується.

7.4. Книговидавнича діяльність з шашкової композиції.

Вважати видання книг з композиції однією з найкращих форм пропагування шашок, як гри та виду спорту, мистецтва українських шашкових митців. Автор (автори) книги несе відповідальність за достовірність поданої інформації, редактор – за естетичне укладення підготовленого до друку матеріалу, відсутність орфографічних, морфологічних, типографських та інших синтаксичних помилок, за своєчасний вихід (у встановлені строки) сигнального та остаточного варіанту книги.

Допускається публікація в книгах позицій з побічними та частково побічними розв'язками, перестановками ходів у механізмі розв'язку, в окремих випадках – нерозв'язуваністю, не вважати їх авторськими чи редакторськими помилками, якщо вони демонструють цікаві теми чи ідеї, т. ін. Якщо такі недоліки відомі наперед, слід повідомляти про них читача.

Автор (автори) та редактор повинні дотримуватись таких правил підготовки книги до друку:

7.4.1. Над діаграмою композиції спочатку вказують її порядковий номер у даній книзі, потім – ініціал (перша буква) імені та прізвище автора. В окремих випадках додатково друкується його ініціал по-батькові.

Якщо композиція містить завдання – «нічия», про це вказується текстом під діаграмою, якщо – «виграш», прийнято про це не повідомляти.

7.4.2. Зміст твору – основний розв'язок, додаткові (якщо про них відомо), нерозв'язуваність (відома), удавані сліди, а також доведення легальності подаються скороченою нотацією: вказується поле, на яке шашка (дамка) роблять тихий чи ударний хід. Якщо на одне поле може бути зроблено тихий хід однією з двох шашок (1. приклад: c3, e3 - на поле d4). простою чи дамкою (2. приклад: D.b8, пр. c5 – на поле d6), до звичайного запису ходу спереду

додається буква вертикалі, на якій стоять шашка, дамка (у 1. прикладі - cd4 чи ed4, але не d4; у 2. прикладі – bd6 чи cd6, але не d6). Якщо на це поле може бути здійснено ударний хід однією з двох шашок (1. приклад : e5, g3 / d6, h2 на поле f4), простою чи дамкою (2. приклад : b6, e3 / D. g1, пр. a7 на поле c5). До звичайного запису ударного ходу додається буква – позначення вертикалі, на якій стоїть шашка (у 1. прикладі - d:f4 чи h:f4, а не f4, у 2. - a:c5 чи g:c5, а не c5), У цих випадках обов'язково ставити двокрапку в середині запису ударного ходу (як у наведених прикладах). Якщо ударний хід може здійснюватись на одне і теж саме поле однією з двох шашок, шашкою чи дамкою, що стоять на одній вертикалі, запис такого ходу подається повною нотацією.

Приклад : g5, h6 | e3, f4, f8/ g7(f4 : h6 або f8 : h6), але не (h6) і не (f : h6)

7.4.3. Нумерування розгалужень, варіанти захисту у чорних у розв'язку здійснюється літерами українського алфавіту А, Б, В, Г, Д і т.д. Приклад : bc3(a3 АБ); Нумерація літерами англійського алфавіту небажана ?

7.4.4. Нумерування удаваних слідів білих здійснюється римськими цифрами 1, 2, 3 і т.д. Приклад. 1 bc3(a3) 2 d4 і т.п.;

7.4.5. Обов'язкові взяття чорних опускаються. У разі контргри чорних обов'язкові взяття білих опускаються. Приклад. D.b8, пр. h6|c3, h8, f4 (g7, b2) g7! x;

7.4.6. Запис розв'язку стокліткових композицій проводиться за такими правилами: вказується поле, на яке здійснюється тихий чи ударний хід. 32(37) 31 і т.д., у разі вибору – якщо на якийсь поле можливий хід взяття однією з двох шашок, дамкою – запис проводиться повною нотацією 3732(28:37) 42:31 і т.д. Скорочення типу 372(837)231 і інші – небажані.

Двокрапка в ударних ходах обов'язкова; неточне використання знаків типу кома, крапка, крапка з комою, тире (дефіс) вважаються помилкою, яка не повинна допускатись;

7.4.7. Фотографії авторів публікуються поряд з їх творами, а не де інде;

7.4.8. Обов'язковим для кожної книги вважається розділ типу «Список авторів книги», «Персоналії книги» і т. п., в якому абсолютному алфавітному порядку (до останній букви останнього автора) розташовуються прізвища та перший ініціал кожного автора та номери діаграм належних йому композицій. Приклад: Абаулін В. – 284 ; Абацієв М. – 115 і т.д.;

7.4.9. Діаграми композиції та їх розв'язки друкуються на одному розвороті.