

**Шашковий кодекс України затверджено
на Раді федерації шашок України
протокол № 5 від 4 листопада 2000 року**

Шашковий Кодекс України підготований до друку редакцією колегією у складі:

Міжнародний арбітр Балтажи К.Г.,

Міжнародний арбітр Шовкопляс І.Ф.

Національні арбітри України

Черненко М.О., Компанієць О.Л.,

У кодексі викладені чинні правила гри у шашки – 100 та 64, Бразильська версія, гра у шашки за листуванням, композиції, а також питання організації та проведення змагань.

Видання розраховане на організаторів змагань, суддів, тренерів та широке коло спортсменів.

З М І С Т

**РОЗДІЛ І
ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64**

1. Гра та гравці.	-1
2. Інвентар	-1
3. Ходи шашок та дамок.	-3
4. Взяття.	-4
5. Мета гри, визначення результату партії.	-6
6. Різноманітні вигляди нічиєї.	-7

**РОЗДІЛ ІІ.
ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ–100**

І. Інвентар	-8
2. Ходи шашок та дамок.	-9
3. Взяття.	-10
4. Мета гри, визначення результату партії.	-13
5. Різноманітні вигляди нічії.	-13

**РОЗДІЛ ІІІ
ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ**

1. Види, характер та системи проведення змагань.	-15
2. Інвентар.	-16
3. Запис.	-17
4. Хід, взяття.	-18
5. Порушення.	-19
6. Користування контрольними годинниками.	-21
7. Контроль часу.	-22
8. Початок партії.	-24
9. Вибуття або усунення учасника з турніру.	-27
10. Хід партії та результат.	-27
11. Результати змагань.	-29
12. Проведення матчів.	-30
13. Проведення командних змагань.	-31

14. Проведення змагань за швейцарською системою.	-32
15. Права та обов'язки учасників.	-33
16. Суддівська колегія.	-35

РОЗДІЛ ІV ПРАВИЛА ГРИ ЗА ЛИСТУВАННЯМ

1. Загальні положення.	-38
2. Організація змагань.	-38
3. Учасники змагань.	-38
4. Пересилання ходів.	-39
5. Час на обмірковування.	-40
6. Прогаяння часу.	-41
7. Перерви у грі.	-43
8. Врахування результатів, визначення незакінчених партій	-44

РОЗДІЛ V ПРАВИЛА ШАШКОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ

5.1. Предмет шашкової композиції.	-45
5.2. Формальні вимоги.	-47
5.3. Художні вимоги.	-50
5.4. Публікація та пріоритет.	-54
5.5. Змагання зі складання композицій.	-56
5.6. Змагання з розв'язання композицій.	-59
5.7. Суддівство змагань.	-60

Додатки

Додаток № 1 Змагання з блискавичної гри	-63
Додаток № 2 Додаткові правила для гри із вадами зору та сліпих.	-64
Додаток № 3 Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах за швейцарською системою.	-65
Додаток № 4 Порядок визначення черговості зустрічей у змаганнях за коловою системою	-68
Глумачення та застосування шашкового кодексу України	-71

РОЗДІЛ І ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64

1. Гра та гравці.

1.1. Шашки – розумовий вид спорту, в якому змагаються два учасники.

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

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

2. Інвентар

2.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 64 однакові за формою і розміром темні та світлі клітини, що чергуються. Така дошка називається – шашківниця.



діаграма 1.

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

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

2.1.2. Вертикалі – вертикальні лінії дошки, складаються з 8 полів (4 темних і 4 світлих). Крайні ліворуч і праворуч вертикалі

дошки називаються – бічними вертикалями.

2.1.3. Діагоналі – похилі лінії, утворені темними полями від одного краю дошки до іншого.

2.2. Шашки.

Партнерам дається по 12 шашок: одному білі (світлого кольору), іншому – чорні (темного кольору). Перед початком гри шашки розставляються на темних полях перших трьох горизонталей з кожної сторони. Всі шашки повинні бути плоскими, круглої форми, однаковими за зовнішнім виглядом і розміром (менші від клітин дошки на 5 – 10 мм.). Забарвлення шашок не повинне бути блискучим і співпадати з кольором клітин дошки. Всі шашки кожної із сторін повинні бути однакового кольору.

2.3. Позначення клітин, назви діагоналей.

Система позначення клітин дошки називається шашковою нотацією. Вісім горизонталей дошки позначаються цифрами від 1 до 8. Вісім вертикалей – латинськими літерами від "A" до "h" (A, B, C, D, E, F, g, h). Літерою "A" позначається крайня ліва вертикаль з боку гравця, що грає білими (крайня права вертикаль з боку гравця, що грає чорними). Першою горизонталлю вважається горизонталь, найближча до гравця, який грає білими. Кожна клітина шашківниці позначається поєднанням літер і цифр, відповідних вертикалей та горизонталей на перетині яких знаходиться клітина.

Діагоналі дошки мають свої назви. Діагоналі, які опираються одним кінцем у нижню підставу шашківниці вважаються нижніми діагоналями, а ті, які опираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

2.3.1. Найдовша діагональ, складається з 8 чорних клітин, перетинає дошку з від A1 до h8 і має назву – "велика дорога".

2.3.2. Дві діагоналі, що перетинають велику дорогу, та складаються з 7 клітин кожна, разом із з'єднаними їх по кінцях діагоналями, що складаються з 2 клітин, утворюють двійник.

діагональ g1–A7– має назву "нижній двійник";

діагональ h2–B8– має назву "верхній двійник";

діагональ g1– h2– має назву "нижній двійничок";

діагональ A7– B8– має назву "верхній двійничок";

2.3.3. Дві діагоналі із 6 клітин у кожній, по обидві сторони великої дороги, разом із з'єднаними їх по кінцях діагоналями по 3 клітин, утворюють трійник.

діагональ C1 – h6 – має назву "нижній трійник;

діагональ A3 – F8 – має назву "верхній трійник;

діагональ C1 – A3 – має назву "нижній трійничок;

діагональ h6 – F8 – має назву "верхній трійничок;

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

діагональ C1 – A5 – має назву "нижній косяк";

діагональ h4 – d8 – має назву "верхній косяк";

діагональ E1 – h4 – має назву "нижній косячок";

діагональ A5 – d8 – має назву "верхній косячок".

3. Ходи шашок та дамок.

3.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки, у початковому положенні всі шашки прості.

3.2. Ходом у партії вважається пересування шашки з однієї клітини дошки на іншу.

3.3. Проста ходить тільки вперед на суміжну вільну клітину по діагоналі.

3.4. Якщо в процесі гри шашка досягає однієї із клітин останньої, восьмої (вважаючи від себе) горизонталі, вона перетворюється на дамку, одержуючи нові права. На дошці у кожної сторони одночасно може бути декількох дамків.

3.5. Дамка, у відзнаку 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 другими шашками поля, при цьому через свої шашки вона стрибати не може.

3.6. На дошці дамки позначаються подвоєними шашками,

встановлених одна на одну. Нижня частина дамки називається підставою, верхня – короною.

4. Взяття.

4.1. Взяття шашки (шашок) суперника є обов'язковим і виконується ходом як уперед, так і назад, взяття своїх шашок забороняється.

4.2. Якщо шашка знаходиться на суміжній по діагоналі клітині з шашкою суперника, за якою є вільна клітина, вона повинна перейти через цю шашку на вільну клітину, шашка суперника при цьому знімається з дошки. Це називається взяттям шашки. Якщо у процесі взяття шашки суперника шашка знову виявляється на одній діагоналі поруч з іншою шашкою суперника, за якою є вільна клітина, вона повинна перейти через другу шашку, і так далі.

4.3. Якщо дамка знаходиться на одній діагоналі поруч, або на відстані від шашки суперника, за якою є вільна клітина, вона повинна перейти через цю шашку на вільну клітину шашка суперника при цьому знімається з дошки – це називається взяттям дамкою. Якщо за шашкою суперника є декілька вільних клітин підряд, то дамка, учинивши взяття може зупинитися на будь-якому з вільних клітин. Якщо, при взятті на будь-якій з діагоналей, що перетинаються знаходяться шашки суперника, за якими є вільні клітини, то дамка зобов'язана продовжувати взяття і цих шашок, скільки би їх не знаходилося на її шляху.

4.4. Якщо в процесі взяття, з дошки знімається більше однієї шашки суперника, то таке взяття називається послідовним.

4.4.1. Послідовне взяття вважається одним ходом.

4.4.2. Якщо при здійсненні послідовного взяття проста шашка досягає останньої горизонталі, то вона перетворюється на дамку і, при наявності можливості, зобов'язана продовжити тим же ходом взяття інших шашок суперника на правах дамки.

4.4.3. Якщо в процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття в різних напрямках, то вибір напрямку

взяття надається гравцю, який здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (дамки, прості).

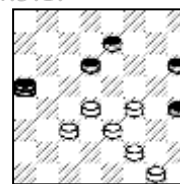
4.4.4. У процесі послідовного взяття забороняється ходити через власні шашки.

4.4.5. У процесі послідовного взяття дозволяється ходити декілька разів через одну і ту ж вільну клітину, але забороняється ходити через одну і ту ж шашку суперника більше одного разу.

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

4.5. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.

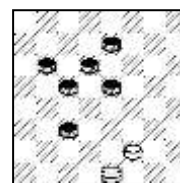
4.5.1.



діаграма 2.

При своїй черзі ходу чорні повинні взяти дамкою так: A5 x E1 x g3 x E5, після чого білі грають d4 x d8. Шашку білих d4 чорна дамка взяти не може, бо шашка c3, як і шашки F2 та F4, знімається з дошки лише після закінчення взяття.

4.5.2.

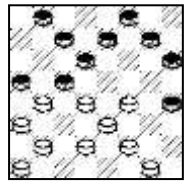


діаграма 3.

У цьому положенні білі при своїй черзі ходу повинні взяти дамкою

бо через шашку С3 другий раз стрибати не можна; не можна також стрибати через шашку С5 (дивись ст.4.5.1.)

4.5.3.



діаграма 4.

При своїй черзі ходу чорні повинні взяти шашкою А5, наприклад А5 х С3 х Е1 х g3: Е5 х С3. На клітині С3 чорна проста, перетворившись у дамку, повинна зупинитися, бо через шашку В4 або d2 другий раз стрибати не можна. Якщо, чорні битимуть іншим шляхом, А5 х С3 х Е5 х g3 х Е1 х С3, то знову чорна шашка (дамка) повинна зупинитися на клітині С3.

5..Мета гри, визначення результату партії.

5.1. Існує два вигляду закінчення партії:

5.1.1. Виграш одного з суперників, отже програш іншого.

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

5.2.. Гравець вважається вигравшим, якщо його суперник:

5.2.1. Припиняє гру в партії.

5.2.2. Не може зробити свій черговий хід.

5.2.3. Не має жодної шашки.

5.2.4. Відмовляється виконувати правила шашкового кодексу, положення, або регламенту змагання.

5.3. Суперники закінчують партію в нічию:

5.3.1. При взаємній згоді.

5.3.2. У відповідності зі статтями кодексу про нічийне закінчення партії (дивись ст.6)

6. Різноманітні види нічиєї.

Партія вважається що закінчилася внічию у таких випадках:

6.1. Один з суперників пропонує нічию, а інший приймає цю пропозицію, після зроблених 20 ходів.

6.2. При неможливості виграшу жодного з суперників.

6.3. Гравець на протязі 5 ходів не зміг досягти виграшу у закінченні при наступному співвідношенні сил:

6.3.1. Три дамки проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.

6.3.2. Дві дамки і одна проста, або одна дамка і дві прості проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.

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

6.3.4. Одна дамка проти однієї дамки.

6.4. Гравець, маючи у закінченні партії три дамки проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, своїм 15 ходом (вважаючи з моменту встановлення співвідношення сил) не візьме дамку суперника.

6.5. Одна і та сама позиція повторилася 3 (або більше) раз, причому черга ходу кожний раз була за однією і тією же стороною.

6.6. У позиціях з співвідношенням сил, відмінним від перерахованих у ст.6.3., на протязі 32 ходів не змінилося співвідношення сил, тобто не було взяття та жодна проста шашка не стала дамкою.

РОЗДІЛ II. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ–100

I. Інвентар

I.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 100 однакових за формою та розміру чергуючих темних і світлих клітин. Така дошка має назву – шашечниця.



Діаграма 5.

Кожна сторона дошки складається з 10 клітинок. Гра ведеться тільки на темних клітинках. Таким чином, дошка має 50 гральних полів. Шашечниця розташовується між гравцями таким чином, щоб найближче до гравця ліве кутне 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 та нижня горизонталі мають назву підставами дошки.

1.1.2. Вертикалі – вертикальні лінії дошки, складаються з 10 полів (5 темних та 5 світлих). Крайні ліворуч та праворуч вертикалі дошки мають назву боковими вертикалями.

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

1.2. Шашки

Суперникам надаються по 20 шашок: одному – білі (світлого кольору), іншому – чорні: (темного кольору). Перед початком гри шашки розставляються на темних полях перших чотирьох горизонталей з кожної сторони. Всі шашки повинні бути плоскими, круглої

форми, однаковими по зовнішньому вигляду та розміру (менше поля дошки на 5 – 10 мм.). Забарвлення шашок не повинно бути блискучим та співпадати з кольором полів дошки. Всі шашки кожної з сторін повинні бути однакового кольору.

I.3. Позначка полів, найменування діагоналей.

Система умовних позначок полів дошки називається шашковою нотацією. Всі темні поля шашечниці пронумеровані від 1 до 50.

Діагоналі дошки мають свою назву. Діагоналі, впираються одним кінцем у нижню підставу шашечниці, вважаються нижніми діагоналями, які впираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

1.3.1. Найдовша діагональ складається з 10 темних полів що перетинає шашечницю ліворуч і праворуч, з поля 46 до поля 5, має назву – “велика дорога”.

1.3.2. 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, складають подвійник.

діагональ 50–06– називається “нижній подвійник”

діагональ 45–01– називається “верхній подвійник”

діагональ 50–45– називається “нижній подвійничок”

діагональ 06–01– називається “верхній подвійничок”

1.3.3. Дві діагоналі по 8 полів у кожній, по обидві сторони великої дороги, разом що з’єднує їх по кінцях діагоналями по 3 поля, утворюють трійник.

діагональ 47 – 15 – називається "нижній трійник;

діагональ 26 – 04 – називається "верхній трійник;

діагональ 47 – 06 – називається "нижній трійничок;

діагональ 15 – 04 – називається "верхній трійничок;

2. Ходи шашок та дамок.

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки, але у початковому положенні усі шашки прості.

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

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

2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає одного з полів останнього, десятого (вважаючи від себе), горизонтального ряду, вона перетворюється у дамку, одержуючи нові права. На дошці у кожній стороні водночас може бути по декілька дамок.

2.5. Дамка, у відзнаку від простої, ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі у будь-якому напрямку (як уперед, так і назад), але ставати може, як і проста, лише на не зайняті другими шашками поля, при цьому через свої шашки вона стрибати не може.

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

3. Взяття.

3.1. Взяття шашки суперника є обов'язковим і виконується як вперед, так і назад, а взяття своїх шашок забороняється.

3.2. Якщо, шашка знаходиться на сусідньому по діагоналі полі з шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона повинна бути перенесена через цю шашку на вільне поле, шашка суперника при цьому знімається з дошки. Це називається взяттям шашки. Якщо у процесі взяття шашки суперника шашка знов виявляється на одній діагоналі поруч з іншою шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона повинна бути перенесена через другу шашку, після цього третю і так далі.

3.3. Якщо дамка знаходиться на одній діагоналі поруч або на відстані від шашки суперника, за якою є вільне поле, вона повинна бути перенесена через цю шашку на вільне поле. Шашка суперника при цьому знімається з дошки. Це називається взяттям дамкою. Якщо, за шашкою суперника є декілька вільних полів підряд, то дамка, учинивши взяття може зупинитися на будь-якому з вільних полів. Якщо, при взятті на будь-якій з діагоналей, що перетинаються знаходяться шашки суперника, за якими є вільні поля, то дамка

зобов'язана продовжувати взяття і цих шашок, скільки би їх не знаходилось на її шляху.

3.4. Якщо у процесі взяття, з дошки знімається більш однієї шашки суперника, то таке взяття має назву послідовним.

3.4.1. Послідовне взяття вважається за один хід.

3.4.2. Якщо при здійсненні послідовного взяття проста шашка досягає останнього горизонтального ряду і їй надається можливість подальшого взяття, як дамці, то вона перетворюється у дамку, зупиняясь на полі останнього горизонтального ряду. Право бою як дамка, за правилами шашок – 100, ця шашка набуває лише з наступного ходу.

3.4.3. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття по двом або більш напрямкам, то гравець зобов'язаний бити найбільшу кількість шашок незалежно від їхньої якості (прості або дамка).

3.4.4. Якщо, проста у процесі взяття досягає поля останнього ряду то їй слід продовжувати взяття як простій, тим же ходом.

3.4.5. У процесі послідовного взяття забороняється переносити шашку або дамку через власні шашки.

3.4.6. У процесі послідовного взяття дозволяється минати декілька раз через одне і теж саме вільне поле, але забороняється переносити шашку через одну і туж саму шашку

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

3.5. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.

3.5.1.



діаграма 8.

У цій позиції білі можуть взяти шашкою 26 x 17 x 28 x 19, або дамкою 45 x 18 x 7 x 16, але обох випадках повинні бити найбільшу кількість шашок, тобто три шашки (дамку та дві прості).

3.5.2.



діаграма 9.

У цій позиції біла шашка може бити в будь-якому напрямку незалежно від якості шашок, тобто знімаються шашки, або дві дамки, або дві прості.

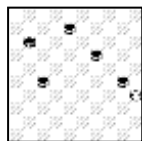
3.5.3.



діаграма 10.

У цій позиції білі повинні бити 35 x 24 x 13 x 2 x 11, після чого біла шашка залишається простою шашкою.

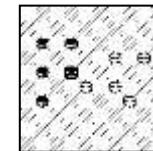
3.5.4.



діаграма 11.

У цій позиції біла шашка повинна бити 35 x 24 x 13 x 2, і перетворюється у дамку, біла шашка повинна зупинитися на полі 2. Взяти інші шашки вона має право лише своїм наступним ходом, якщо можливість цього бою збережеться.

3.5.5.



діаграма 12.

У цій позиції чорні повинні бити більшу кількість шашок – чотири: 22 x 39 x 25 x 14 x 23. На поле 23 чорна дамка повинна зупинитися, бо переносити її другий раз через шашку 28 не можна, і знімати з дошки шашки можливо тільки після закінчення ходу (взяття).

4. Мета гри, визначення результату партії.

4.1. Існує два вигляду закінчення 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 що виграв, якщо його суперник:

4.2.1. Припиняє партію самохіть або ні.

4.2.2. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.3. Не має жодної шашки.

4.2.4. Відмовляється виконувати нинішній шашковий кодекс або, положення чи регламент змагань.

4.3. Суперники закінчують партію в нічию:

4.3.1. По взаємній згоді.

4.3.2. У відповідності з положеннями кодексу про нічийне закінчення партії (дивися ст. 5)

5. Різноманітні вигляди нічії.

Партія вважається що закінчилася внічию у наступних випадках:

5.1. Один з суперників пропонує нічию, а інший приймає цю пропозицію не раніше як зроблено 40 ходів.

- 5.2. При неможливості виграшу жодного з суперників.
- 5.3. Гравець на протязі 5 ходів не зумів досягти виграшу у закінченні при наступному співвідношенні сил:
- 5.3.1. Три дамки проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.
- 5.3.2. Дві дамки і одна проста, або одна дамка і дві прості проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі.
- 5.3.3. Дві дамки або, одна дамка і одна проста проти однієї дамки.
- 5.3.4. Одна дамка проти однієї дамки.
- 5.4. Гравець, маючи у закінченні партії три дамки проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, своїм 16 ходом (вважаючи з моменту встановлення співвідношення сил) не візьме дамку суперника.
- 5.5. Якщо на протязі 25 ходів гравці робили ходи тільки дамками, не пересуваючи простих шашок та не здійснювали взяття.
- 5.6. Одна і та сама позиція повторилася 3 (або більше) рази, причому черга ходу кожний раз була за однією і тією же стороною.

РОЗДІЛ III ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Види, характер та системи проведення змагань.

- 1.1. Змагання між декількома гравцями називаються чемпіонатом, першістю, або турніром.
- 1.2. Змагання між двома гравцями – називається матчем.
- 1.3. За характером змагання бувають такими:
- 1.3.1. Особисті, у яких визначаються місця, зайняті окремими учасниками.
- 1.3.2. Командні, за підсумками, яких визначаються тільки місця команд, що беруть участь.
- 1.3.3. Особисто – командні, за підсумками яких, визначаються місця окремих учасників та команд, що беруть участь у змаганнях.
- 1.4. Різноманітні системи проведення змагань:
- 1.4.1. Кругова система, за якою; кожний учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками в один, або декілька кругів.
- 1.4.2. Олімпійська система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших змагань.
- 1.4.3. Швейцарська система ("вибіркового жеребку"), за якою, у залежності від кількості граючих, встановлюється певна кількість турів за умовами змагань:
- а) 7 – 9 турів за кількістю учасників до 30;
 - б) 8 – 11 турів за кількістю учасників від 30 до 70;
 - в) 9 – 13 турів за кількістю учасників більше 70.
- 1.4.4. Схевенингенська система, за якою учасники однієї команди по черзі зустрічаються зі всіма учасниками другої команди.
- 1.4.5. Змішана система, за якою на різних етапах застосовуються різні системи.
- 1.5. Різноманітні засоби ведення гри.
- 1.5.1. Звичайна партія за шашковою дошкою у присутності обох партнерів.

1.5.2. Сеанс одночасної гри – звичайні партії за шашковою дошкою, які граються одним гравцем проти декількох суперників в одночасі.

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

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

1.5.5. Партія з сліпим гравцем, або між двома сліпими гравцями, що користуються рельєфними дошкою та шашками.

1.5.6. Сеанс одночасної гри у сліпма – партії між гравцем, що грають сліпцем, з записом партії, чи без запису, та декількома гравцями, що користуються шашковими дошками.

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

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

2. Інвентар.

2.1. Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 64 або 100 однакових за формою та розміром клітин (полів). Кожна клітинка повинна являти собою квадрат з розміром сторони від 40 до 45 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих кліток повинно бути чітким, колір клітинок не повинен бути занадто блідим (наприклад, темно-коричневі та світло – жовті поля). Дошка повинна бути менше ніж ширина стола на 35 – 50 см, дошка розташовується по середині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу.

2.2. Шашки. Усі шашки повинні мати однакову форму та однаковий розмір. Діаметр шашок повинен бути на 5 – 10 мм. менше ніж поля дошки. Всі "білі" та "чорні" шашки, відповідно, повинні бути одного кольору, шашки не повинні бути блискучими, їхній колір

не повинен зливатися з кольором полів дошки.

2.3. Контрольні годинники. Для визначення часу, витраченого суперниками на міркування ходів, застосовуються спеціальні контрольні годинники з двома циферблатами. Контрольні годинники повинні задовольняти наступним вимогам:

2.3.1. Обидва годинних механізму повинні бути точними.

2.3.2. Обидва годинних механізму не повинні ходити водночас.

2.3.3. Годинні механізми повинні працювати по черзі, зупинка одного відразу призводить до роботи іншого.

2.3.4. Прохід великої стрілки через "12" повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

2.3.5. Прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці покажчики повинні бути точними та добре побачувальними.

2.3.6. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

3. Запис.

3.1. Всі гральні поля мають свою позначку, тоді існує можливість записувати всі ходи білих та чорних шашок, таким чином, відновити всю партію. Запис, ходів повинен вестися слідуєчим чином: позначка поля, з якого ходить шашка, після цього, позначка поля, на що ставиться шашка; ці дві позначки поділяються рискою ("–") при простому ході, або хрестиком ("х") при взятті.

3.2. Для кращого розуміння запису використовуються наступні, умовні позначки:

3.2.1. Хід: –.

3.2.2. Взяття: х.

3.2.3. Сильний хід: !.

3.2.4. Дуже сильний хід: !!.

3.2.5. Слабкий хід: ?.

3.2.6. Дуже слабкий хід, хапок: ??.

3.2.7. Примарившийся слабким хід, у дійсності є сильним: ?!.

3.2.8. Примарившийся сильним хід, у дійсності є слабким: !?.

3.2.9. Виграш партії: +.

3.2.10. Нічия: =.

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

3.4. Кожний учасник зобов'язаний безупинно, хід за ходом, вести точний, повний чіткий запис своєї партії, щоб у будь-який момент можна було відновити кількість зроблених ходів.

3.5. Якщо гравець хоче перевірити свій запис та порівняти його з записом суперника, то він повинен робити це за рахунок свого часу.

3.6. Якщо гравець помітив, що суперник не записав більше ніж 2 хода, то він може звернутися до судді. Суддя переключає годинник гравцю, що не вів запис дошки не буде відновлений запис. Якщо гравець що повинен відновити партію влучає у цейтнот, він має право продовжувати партію доки не мине контроль, потім відновити запис.

3.7. По закінченню партії обидва учасника повинні звірити свої записи ходів, а також, по показанням годинника, час витрачений кожним з них, та здати підписані ними бланки (з вказівкою часу, фактично витраченого кожним учасником, та результату) судді. Оригінали записів закінчених партій є власністю організації, що проводить змагання.

4. Хід, взяття.

4.1. Ходом у партії вважається пересування білої та чорної шашки. Пересування тільки білої, або тільки чорної шашки вважається напівходом та називається відповідно "хід білих", або "хід чорних".

4.2. Якщо один з суперників при своїй черзі ходу доторкнеться до своєї шашки, він зобов'язаний нею піти.

Доторкання до своєї шашки, у якій немає можливого по правилам гри ходу, не тягне за собою жодних наслідків. При необхідності поправити розташування шашок на дошці гравець повинен попередити партнера словом "виправляю". Виправити шашки можна тільки за своєю чергою ходу. Якщо гравець при чужому ході поправляє шашки, це не тягне за собою жодних наслідків, однак така поведінка вважається некоректною.

4.3. Розрізняють "тихий хід", тобто хід без взяття шашок супротивника, та "ударний хід", 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 відібрав від неї руку. Ударний хід вважається зробленим тільки після стрибка шашки, якою б'ють з одного поля на інше, після цього знімають шашки супротивника з дошки. Якщо один з гравців при скоєні ходу пересунув свою шашку або дамку на інше поле, але не відібрав від неї руки, він може переставити цю шашку або дамку на будь-яке інше поле, можливе для її ходу.

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

5. Порушення.

5.1. Якщо під час партії виявляється, що шашечниця, розміщена невірно, партія анулюється та переграється дивись розділ I ст. 2.1 або розділ II ст. 1.1..

5.2. 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.

5.3. Якщо після того, як один з гравців зробив черговий хід та

переключив годинник, виявиться, що він вчинив одне з перерахованих нижче порушень, тільки його суперник має право вирішувати, виправляти цю помилку, або ні:

5.3.1. Зроблено два хода підряд.

5.3.2. Вчинений неможливий хід шашки, або дамки.

5.3.3. Була торкнута одна зі своїх шашок, а хід зроблений іншою.

5.3.4. Зроблений хід шашкою суперника.

5.3.5. Зроблений тихий хід, коли було можливе взяття.

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

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

5.3.8. Зроблена зупинка у здійсненні послідовного взяття.

5.3.9. Зроблене невірне зняття шашки під час ще не закінченого послідовного взяття.

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

5.3.11. Зроблене зняття шашок, що не повинні були битись.

5.3.12. Зроблене зняття після взяття однієї, або декількох власних шашок.

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

5.5. 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 статей: ст. 5.3., ст. 5.4..

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

5.7. Будь-який хід суперника гравця, що вчинив порушення, означає, що він згодний з ситуацією,

що скоїлась. Після цього ходу він вже не має права вимагати виправлення.

5.8. Забороняється часткове виправлення помилок або порушень.

5.9. Якщо буде помічене, що на протязі однієї партії гравець неодноразово припускав порушення, то суддя повинен зробити цьому гравцю зауваження. Якщо суддя вважає, що порушення допускалися навмисне, то до учасника можуть бути застосовані дисциплінарні санкції у відповідності зі ст. 15.5.

6. Користування контрольними годинниками.

6.1. В офіційних змаганнях, у положенні про змагання, обов'язково вказується, що кожний гравець повинен зіграти партію або зробити певну кількість ходів за певний термін часу. У цьому випадку гравці зобов'язані користуватися спеціальними годинниками (див. ст. 2.3.) та писати хід за ходом усю партію.

6.2. 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.

6.3. Після того, як суддя у призначений час пустив годинники гравця, що грає білими, гравцям забороняється переклювати годинники, доки вони не зроблять ход.

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

6.4. Зробивши хід, гравець повинен переключити годинник. Переключення годинника повинно здійснюватися тією же рукою, якою був зроблений хід.

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

6.6. Якщо у ході партії буде помічено, що годинник працює невірно, то суддя зобов'язаний його замінити, якщо можна точно встановити, на чийх годинниках відбулася помилка в часі, суддя вно сить – виправлення у показання годин цього гравця. У цьому випадку суддя може скоротити час, що залишився на обмірковування ходів, тільки так, щоб після виправлення помилки до контролю залишилося не менше 15 хвилин.

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

6.8. Закінчення часу відпущеного для гри визначається у момент падіння прапорця. Хід вважається зробленим, якщо гравець встигнув переключити годинник до падіння прапорця. Падіння прапорця до, або під час контрольного ходу, а також під час переключення годинника означає поразку, бо час для гри було вичерпано.

6.9. Гравець, у якого залишається менш ніж 5 хвилин до закінчення контролю, та при цьому залишається зробити більше двох ходів за хвилину, вважається у цейтноті.

6.10. Під час цейтноту гравець може не вести запис, але відразу після падіння прапорця зобов'язаний її відновити. Для відновлення запису гравець може скористуватися записом свого суперника, але тільки за його згодою, а також 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. Контроль часу.

7.1. Кількість годин, що надається кожному учаснику на партію або на певну кількість ходів, називається контролем часу. Останній хід, після якого закінчується черговий контроль, називається контрольним ходом.

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

7.3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу.

7.3.1. Нормальний контроль.

7.3.2. Скорочений контроль (швидкі партії).

7.3.3. Блискавичний – контроль (блискавичної гри).

7.4. Блискавичний – контроль встановлюється у наступних межах.

7.4.1. У шашках – 64 – від 2 до 5 хвилин кожному учаснику на всю партію;

7.4.2. У шашках – 100 – від 5 до 15 хвилин кожному учаснику до закінчення партії.

7.5. Скорочений контроль встановлюється у наступних межах:

7.5.1. У шашках – 64 – від 10 до 30 хвилин кожному учаснику до закінчення партії.

7.5.2. У шашках – 100 – від 20 до 45 хвилин кожному учаснику до закінчення партії.

7.6. Скорочений контроль та блискавичний контроль використовується у спеціальних змаганнях з швидких шашок та блискавичної гри. Ці різновиди контролю можуть застосовуватися, у додаткових змаганнях, для визначення переможця офіційних змагань, у випадку визначення розподілу місць.

7.7. У офіційних змаганнях, які проводяться з нормальним контролем часу, цей контроль встановлюється організацією, що проводить змагання. Контроль часу може встановлюватися:

7.7.1. До повного закінчення партії.

7.7.2. На певну кількість ходів.

7.7.3. Комбінується, встановлюється на певну кількість ходів, а після скоєння контрольного ходу кожному учаснику дається додатковий час до повного закінчення партії.

7.8. Контроль на певну кількість ходів встановлюється з розрахунку не менше 1,5 хвилини на кожний хід. Кількість ходів для першого контролю повинна встановлюватися в наступних межах:

7.8.1. У шашках – 64 – 30 – 35 ходів;

7.8.2. У шашках – 100 – 45 – 60 ходів.

7.9. При проведенні змагань з шашок – 64 пропонуються такі різновиди контролю:

7.9.1. Одна година 10 хвилин кожному гравцю на перші 35 ходів, після цього по 30 хвилин на кожні наступні 15 ходів.

7.9.2. Одна година кожному гравцю на перші 35 ходів, після цього по 15 хвилин, або 30 хвилин до повного кінця партії.

7.10. При проведенні змагань з шашок – 100 рекомендуються такі різновиди контролю:

7.10.1. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього, по 1 годині на кожні наступні 25 ходів.

7.10.2. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 година або по 30 хвилин до кінця партії.

7.10.3. Одна година 30 хвилин на перші 50 ходів, після цього по 30 хвилин до кінця партії.

7.10.4. Одна година 30 хвилин на перші 40 ходів, після цього по 30 хвилин до кінця партії.

8. Початок партії.

8.1. Змагання починаються за 15 хвилин до офіційного початку тура. На місці змагань повинна дотримуватися тиша, для того, щоб учасники мали можливість зосередитися.

8.2. Фотографування зі спалахом дозволяється під час цього підготовчого періоду та у період 10 хвилин після початку офіційного тура.

8.3. 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.

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

8.5. Спізнення учасників.

8.5.1. Спізнення до початку тура є порушенням дисципліни, до гравця, що запізнився суддя має право застосувати міри дисциплінарного впливу.

8.5.2. Гравцю, що запізнився до початку тура без поважної причини більш ніж як на свій контроль, зараховується поразка.

8.5.3. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає білими, то за сигналом про початок гри включається його годинник, а час спізнення вважається що витратився цим учасником на обміркування.

8.5.4. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає чорними, то за сигналом про початок тура все одно включається 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 включити годинник суперника. У цьому випадку хід, записаний на бланку, вважається фактично зробленим та повинен бути зроблений на дошці, відразу після появи гравця, що запізнився.

8.5.5. 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 включається годинник білих, після чого партія триває, у відповідності зі ст. 8.5.3., 8.5.4.

8.5.6. При спізненні обох учасників, поразка ставиться тому що спізнився більш ніж як на свій контроль, по годиннику суддівської колегії.

8.6. Початок партії при проведенні мікроматча.

8.6.1. 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 мікроматча.

8.6.2. З метою розширення дебютних систем, що застосовуються, та підвищення результативності пропонується проведення жеребкування початкових ходів або початкової позиції, обов'язкової для гравців в обох партіях.

8.6.3. 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.

8.6.4. Початок перших партій мікроматчу проводиться у відповідності зі ст. 8.4., незалежно від того, чи проведено жеребкування в усіх партіях.

8.6.5. У випадку спізнення когось з учасників до початку тура жеребкування проводиться після його появи за рахунок часу учасника, що запізнився.

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

8.6.7. Якщо один з учасників запізнюється до початку гри більш ніж як на свій контроль,, то по закінченні контролю. Йому зараховується поразка у першій партії мікроматча, а після цього з урахуванням 10 – хвилинної перерви між партіями починається друга партія. Якщо учасник, що запізнився з'являється в турнірному залі

після контролю першої партії (після падіння прапорця), то проводиться жеребкування початкових ходів, і учасник, що запізнився допускається до другої партії мікроматча.

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

8.6.9. Діючі таблиці для жеребкування початкових ходів та початкових позицій затверджуються на певний період часу Федерацією шашок України.

9. Вибування або усунення учасника з турніру.

9.1. Якщо гравець, по будь-якій причині, залишає змагання або примушений припинити участь у змаганнях, які проводяться за коловою системою, то діють слідує чиним:

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

9.1.2. Якщо учасник вибув з турніру, зігравши менш половини партій, то він не входить в залік даного змагання, а результати зіграних їм партій анулюються.

9.2. Якщо гравець залишає змагання, які проводяться за швейцарською системою, то результати в зіграних їм партіях залишаються дійсними.

9.3. Партії вибулого учасника, що залишилися незакінченими, повинні присуджуватися суддею змагань (або призначеної їм комісією).

10. Хід партії та результат.

10.1. Врахування результатів партії, мікроматча. В змаганнях за кожен партію (мікроматч) нараховується наступна кількість очок:

10.1.1. За перемогу – 2 очка;

10.1.2. За нічию – 1 очко;

10.1.3. За поразку – 0 очок.

10.2. Нез'явлення гравця. Якщо партія фактично не відбулася і програш зарахований гравцю за нез'явлення або спізнення (дивись ст. 8.5.2. та 8.6.7.), тоді нез'явившемуся гравцю 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 партнера, то кожному з них ставиться мінус.

10.3. Пропозиція нічії.

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 нічії. Після відхилення нічії гравець може запропонувати її знову тільки після того, як його суперник використовує це своє право.

10.4. Фіксування нічії у випадках, передбачених правилами.

10.4.1. Щоб зафіксувати нічию згідно ст. 6.3. – 6.7. Розділу I і ст. 5.3. – 5.6. Розділу II, учасник повинен звернутися до судді.

10.4.2. Якщо гравець зробить хід, у результаті якого позиція повториться третій раз або більше, то його партнер має право до скоєння свого чергового ходу заявити судді про припинення партії і визнання внічії.

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

10.4.4. Не обов'язково, щоб повторення позиції слідкувало одне за іншим; вимагати призначення нічії дозволяється і в тому випадку, якщо позиція повторюється тричі в різноманітні моменти

партії, незважаючи на будь-яку кількість ходів, але при тій же черзі ходу.

10.4.5. Перевірка кількості ходів, або вірності заяви про трикратне повторення позиції, робиться за рахунок часу заявника по наданні їм повного запису.

10.4.6. Якщо при перевірці час на годинах заявника сплине, але буде встановлена, що його вимога про визнання партії нічиєю обгрунтована, то фіксується нічия.

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

10.4.8. У випадку, коли застосовується контроль до кінця партії, учасник, що має теоретично виграну позицію, в цей момент може, в присутності судді, зажадати зафіксувати нічию і зупинити годинник.

11. Результати змагань.

11.1. В результаті змагань учасники займають місця у відповідності з сумою набраних очок в порядку їхнього зменшення.

11.2. В випадку рівності очок у двох або декількох учасників, поділивши перше місце, розподіл місць проводиться за результатом додаткового матчу або турніру між ними.

11.3. У випадку неможливості проведення додаткового змагання і при розподілі інших місць, окрім першого, розподіл місць проводиться по наступним критеріям:

11.3.1. В змаганнях за коловою системою:

А) за результатом особистих зустріч;

Б) за системою коефіцієнтів;

В) за найбільшою кількістю перемог.

Г) за кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

11.3.2. В змаганнях по швейцарській системі:

А) за результатом особистих зустрічей;

Б) за медіанною системою Солкофа, тоб то порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найкращий і найгірший результати, найбільша сума є переважною;

В) у випадку рівності цих коефіцієнтів, визначення проводиться по урізаній системі Солкофа, тоб то за сумою очок, виключаючи слабкіший результат, в випадку нової рівності, виключаючи другий слабкіший результат і т. д. до визначення місця.

11.4. Коефіцієнт в змаганнях за коловою системою може підраховуватись двома засобами.

11.4.1. Система Шмультяна.

Спочатку сумуються очки, набрані учасниками, у яких гравець виграв, після цього сумуються очки учасників, яким він програв, і визначається різниця означених сум.

11.4.2. Система Зоннеборна – Бергера.

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

11.5. Якщо учасник змагань за швейцарською системою, для якого по закінченню змагання підраховується коефіцієнт, має з-за непарної кількості учасників “плюс”, то за цей “плюс” йому зараховується найменша кількість очок, набрана ким-би у даному турнірі. Якщо в числі партнерів виявляється шашкіст, вибулий із змагання, то вважається, що в партіях, що залишилися він набрав би кількість очок, рівне середньому результату тих учасників, з якими він знаходився в одній очкової групі в час припинення гри.

11.6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів оговорюється у “положенні про проведення змагань”, затверджене організацією, що проводить.

12. Проведення матчів.

Матчі проводяться між двома учасниками (командами). Особисті матчі можуть гратися на більшість очок з певної кількості партій до того, як будь-хто з учасників набере необхідну кількість очок або отримає необхідну кількість перемог. Командні матчі проводяться

або як зустріч двох колективів, або складають елементи командного турніру.

13. Проведення командних змагань.

13.1. Командні змагання – змагання між командами, які складаються з декількох гравців.

13.2. Кількісний склад команди визначається “Положенням”* про проведення змагань.

13.3. Учасник команди зустрічається з учасником іншої команди, що виступає на тій же дошці. Розподіл учасників по дошкам повинен бути зроблений до початку змагань і вказаний в заявці. Після початку першого туру жодні зміни в заявці не дозволяються. Якщо в заявці не вказано, хто з учасників на якій дошці грає, розподіл учасників по дошкам визначається по першому туру.

13.4. Колір шашок для учасників командних змагань встановлюється по 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.

13.5. Положенням про змагання може бути передбачена наявність у складах команд запасних гравців. В цьому випадку в заявці повинен бути окремо вказаний основний склад з 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 15 хвилин. До початку туру подати в суддівську колегію заявку із вказівкою складу на даний тур. Якщо така заявка не подана, команда повинна виступати в основному складі.

13.6. В окремих змаганнях, в яких вказано у положенні, що розподіл по дошках може змінюватись перед початком кожного туру, подається поименна заявка по дошкам за 15 хвилин до початку чергового туру. Якщо заяву не подано, то діє заява попереднього туру.

13.7. 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.

13.8. Визначення результатів змагань.

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

13.8.2. 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:

а) результату особистої зустрічі між командами;

б) більшій сумі очок, набраних всіма учасниками команди в усіх партіях;

в) більшій кількості виграних матчів;

г) командному коефіцієнту;

д) меншій сумі місць, зайнятих всіма учасниками команди на своїх дошках.

13.8.3. Організація, що виставляє команду, призначає капітана /представника/, що веде переговори з суддями за всіма питаннями, що виникають в ході змагань. Тільки капітан /представник/ команди може спрямовувати протести в суддівську колегію.

14. Проведення змагань за швейцарською системою.

Швейцарська система застосовується у змаганнях, в залежності від кількості що грають, з обмеженою кількістю турів. Для визначення пар гравців, що зустрічаються, суддя перед кожним туром проводить жеребкування. При проведенні жеребкування суддя повинен керуватися наступними основними принципами:

14.1. Гравці не можуть зустрічатися між собою більш одного разу.

14.2. Перед проведенням жеребкування гравці розподіляються на очкові групи, тоб то 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.

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

14.4. При зустрічах учасників, у яких різна кількість очок, володарю більшій кількості фіксується "спуск", меншого – "підйом". Один спуск і один підйом компенсують друг друга.

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

14.6. 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" більш одного разу за турнір.

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

14.8. Можливі такі системи утворення пар, при яких жеребкування проводиться тільки перед першим туром, а подальше складання пар проводиться із використанням додаткових критеріїв. Опис однієї з таких систем – медіанною системою Солкофа - наведено у додатку.

15. Права та обов'язки учасників.

15.1. Учасники змагань мають право:

15.1.1. Бути інформованими про правила даного змагання.

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

15.1.3. Особисто звертатися до судді за будь-яким питанням,

що стосується проведення партії.

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

15.1.5. Опротестувувати будь-які рішення або санкції, що їм кажуться несправедливими.

15.2. Учасники змагань зобов'язані:

15.2.1. Знати і чітко дотримуватися правилами “Шашкового кодексу”, регламенту і положення про дане змагання.

15.2.2. Виконувати всі вимоги суддів.

15.3. Під час гри учасникам забороняється:

15.3.1. Звертатися або вести розмови з будь-ким, окрім суддів.

15.3.2. Користуватися друкованими або рукописними матеріалами, що можуть мати відношення до гри що відбувається, а також іншої шашкової дошки (окрім випадку, передбаченого ст. 6.10.).

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

15.3.4. Питати ради або думки про свою партію у будь-кого.

15.3.5. Аналізувати партії, які ще не закінчилися.

15.3.6. Заважати супернику обмірковувати хід;

15.3.7. Заважати іншим учасникам або втручатися в хід їхніх партій;

15.3.8. Аналізувати позиції і партії в турнірному приміщенні;

15.3.9. Прогулюватися поза місцем, відведеним для гри;

15.3.10. Надовго зупинятися у столиків, за якими грають інші гравці;

15.3.11. Дозволяти собі чинності, що заважають нормальному ходу змагань.

15.4. Запис партії, підрахунок кількості ходів і переключення годинника робиться самим учасником. При надзвичайних обставинах, з дозволу судді, запис може вести секундант, якщо самий гравець цього робити не може. Зовсім не записувати партію забороняється.

15.5. При порушенні учасником дисципліни суддя зобов'язаний накладати на нього одне з наступних стягнень:

15.5.1. Проголосити усне зауваження.

15.5.2. Проголосити усне попередження.

17.5.3. Проголосити письмову догану.

15.5.4. Зарахувати поразку в партії.

15.5.5. Зняти із змагань.

16. Суддівська колегія.

16.1. Для безпосереднього проведення змагань призначається суддівська колегія у складі:

головний суддя, головний секретар, лінійні судді.

Кількість лінійних суддів визначається організацією, що проводить змагання, з розрахунку:

16.1.1. На змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу – 1 суддя на 2 – 3 пари що грають.

16.1.2. На змаганнях районного масштабу і інших – 1 суддя на 3 – 4 пари що грають.

16.2. На офіційних змаганнях з укороченим контролем і бліц контролем, кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару що грають.

16.3. Головна суддівська колегія затверджується федерацією шашок і призначається організацією що проводить змагання; головна суддівська колегія складається з трьох людей головний суддя змагань, головний секретар і заступник головного судді.

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

16.5. Суддівська колегія зобов'язана:

16.5.1. Перевірити і затвердити заяви на усіх учасників.

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

16.5.3. Перевірити підготовленість місць змагань, обладнан-
ня

і необхідного інвентарю.

16.5.4. Провести нараду представників (капітанів) команд по організаційним питанням.

16.5.5. Провести жеребкування учасників.

16.5.6. Після закінчення змагань підвести підсумки та затвердити результати.

16.5.7. Заповнити відповідні довідки на усіх учасників, виконавших класифікаційні нормативи.

16.6. Головний суддя зобов'язаний:

16.6.1. Здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань.

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

16.6.2.1. Місце і терміни проведення змагань;

16.6.2.2. Система проведення змагань;

16.6.2.3. Контроль часу на обмірковування;

16.6.2.4. Розподіл місць при рівності очок;

16.6.2.5. Нагородження переможців;

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

16.6.3. Проводити засідання колегії суддів.

16.6.4. По Закінченню змагань скласти звіт з усіма матеріалами та вчасно здати його організації, що проводила змагання.

16.6.5. Головний суддя має право:

16.6.6. Скасувати змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним;

16.6.7. Влаштувати тимчасову перерву на протязі змагань, за наявності будь-яких причин, що заважають його нормальному проведенню;

16.6.8. Робити у період змагань переміщення суддів;

16.6.9. Відстороняти від суддівства арбітрів, не виконуючих

своїх обов'язків;

16.6.10. Стежити за дотриманням учасниками дисципліни та наказувати порушників;

16.6.11. Відстороняти, та забороняти присутність представників у турнірному залі, що припускають грубість та сперечання з суддями що подають необгрунтовані протести.

16.7. Головний секретар колегії суддів займається, всією документацією, змагань.

16.8. Заступник головного судді має право

16.8.1. Призначати суддів на окремі зустрічі.

16.8.2. Стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників;

16.8.3. За Відсутності судді – інформатора виконує його функції.

16.8.4. У відсутність головного судді вирішує негайні поточні питання.

16.9. Суддя інформатор зобов'язаний

16.9.1. Суддя-інформатор готує інформацію для учасників.

16.9.2. Готує інформацію для засобів масової інформації.

16.9.3. Забезпечує розпечатку партій для учасників та іншої документації.

16.9.4. Після турніру готує звіт про турнір для преси.

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

РОЗДІЛ ІV

ПРАВИЛА ГРИ ЗА ЛИСТУВАННЯМ

1. Загальні положення

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

1.2. Гра за листуванням провадиться згідно 1, 2 та 3 розділів. У даному розділі викладаються додаткові вимоги, характерні тільки для гри за листуванням.

2. Організація змагань

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

2.2. Суддя контролює хід змагань, веде облік результатів закінчених 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 змагань 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 їхні взаємовідносини з суддями визначаються положенням або регламентом змагань. Заяви по партіям 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 змагань.

3.4. Учасник, який не відповідає на листи суперників та судді на протязі 40 днів, вважається вибулим з ізмагань.

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 на протязі 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, спеціальних листівках або у конвертах. Використання інших видів зв'язку допускається лише тільки 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 виправлення не повинні бути. У випадку необхідності виправлення, запису 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, суперечний правилам гри, вважається неможливим та замінюється правильним ходом тієї же шашки. Якщо на означеному полі немає шашки, або вона не має ходів, та невірно зроблений хід замінюється учасником, припустивши 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, зачисляється 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 затяжку часу на обмірковування.

5. Час на обмірковування

5.1. На обмірковування кожних 10 ходів учаснику дається 30 днів з накопичуванням часу. День отримання та день відправлення ходу вважається за один день, а при їхньому 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. Врахування виробляється по поштовим штампелям. Якщо поштовий штампель буде відсутній або його не можна прочитати, то враховується дата відправлення, означена 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 прогаяння часу. Якщо перше прогаяння було зафіксоване раніше, то захувати друге прогаяння часу.

5.3. Якщо учасник не отримав відповіді терміном 20 днів після свого ходу, він зобов'язаний направити партнеру повторно замовлений лист з повідомленням, а також повідомити про це старосту або суддю. Учасник, за необхідністю затримуючий відповідь понад 10 днів, 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 менш ходів – понад 60 днів, на 30 чи менш ходів – більш, ніж 90 днів і так далі

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

6.3. Якщо партнер прогаяв час, учасник надсилає судді замовним листом підрахунок часу, витраченого обома учасниками, картки у кількості, необхідному 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 умотивовані заперечення у термін 15 днів з дня надходження інформації від партнера про прострочений час. Відсутність протесту розглядається як визнання 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 великого спортивного значення рекомендується передбачати зменшення кількості часу на обмірковування для учасників, припустивших перше прогання, на кількість днів прогання, але щоб на обмірковування залишалося не менше 20 днів на наступні 10 ходів.

6.6. Учасник, який вчасно не повідомив про прогання часу партнером, має право зробити це при посилці наступних ходів, якщо прогання ще триває. Наприклад, партнер витратив на 8 ходів 31 день, суперник може поставити питання про прогання часу, відповідаючи на 9 хід. Після того, як партнер зробив 11 хід, це право втрачається. Коли партнер витратив на 18 ходів 61 день, що грає може поставити питання про прогання часу, відповідаючи на 19 хід. Після того, як партнер 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 прогання часу, учасник посилає замовним листом судді (окрім документів, передбачених при першому проганні) запис свого чергового ходу. Він не зобов'язаний повідомляти партнера про друге прогання. До рішення судді про прогання, що виноситься не пізніше як за 15 днів після отримання можливого протесту, партія переривається. Учаснику, який зробив друге прогання часу, зараховується поразка. Якщо заява про друге прогання 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'ятих перерв у грі загальною тривалістю не більше 90 днів у шашках – 100. Перерва оголошується в одночасі в усіх партіях. Перерва не може настати раніше дати відправлення судді та партнерам повідомлення про перерву.

7.2. Якщо учасник, що проголосив перерву, не повідомив про це своїх партнерів, тоді у партіях із ними весь час перерви зараховується йому як час, витрачений на обмірковування. Учасник, що проголосив 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 проголосивший 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

Примітка:

У виняткових випадках, коли учасник не має можливості вчасно оформити чергову або додаткову перерву (раптова важка хвороба, стійке 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. Врахування результатів, визначення незакінчених партій

8.1. По закінченню партії обидва партнера відсилають судді (старості) у період 10 днів її запис на окремих листах розміром 203 X 72 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 програми, 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 закінчене 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 надіслані 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.

РОЗДІЛ V 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.

Кожна шашкова композиція основана на матеріалу та правилах гри і характеризується визначеним завданням. Виконати завдання (розв'язати композицію) — значить 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 задумка автора можуть бути „удавані сліди" — 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, – проблеми, етюди, задачі та позиційні кінцівки.

У всіх основних видах композиції завдання виконують білі, розв'язок повинен починатися з тихого ходу. В проблемах, етюдах та позиційних кінцівках завданням є: „Виграш" або „Нічия", у задачах – „Запірання".

Проблема — композиція з переважно комбінаційною грою та кількістю білих шашок (простих, амок) більш ніж чотири. За спів відношенням шашок проблеми підрозділяються на групи.

У шашок – 64:

- а) мініатюри (до 6 простих з кожної сторони);
- б) кінцівки (до 12 простих з кожної сторони);
- в) проблеми з дамками та простими у початковій позиції.

У шашок – 100:

- а) мініатюри (до 7 простих з кожної сторони);
- б) середні проблеми (до 12 простих з кожної сторони);
- в) великі проблеми (до 20 простих з кожної сторони);
- г) практичні проблеми (з простими);
- д) проблеми з дамками і простими у початковій позиції.

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

Задача — композиція з переважно комбінаційною грою та завданням заперти визначену кількість шашок.

Задачі в шашках – 100 та 64 підрозділяються за завданням на дві групи:

- а) на запирання простих;
- б) на запирання дамок та дамок з простими.

Розрізняють також задачі-мініатюри, в яких сили білих обмежені сімома одиницями.

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

Примітка.

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

1.4. Особливі види композиції. До них відносяться композиції:

а) з передачею першого хода чорним (наприклад, хід чорних – білі виграють);

б) зі зміною черги хода і збереженням завдання (наприклад, виграш білих незалежно від черги хода);

в) зі зміною черги хода і завдання (наприклад, хід білих – виграш, хід чорних – нічия);

г) з двома завданнями (одне з яких, наприклад, виконується при поверненні дошки на 180°);

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

є) з оберненим завданням (піддавки);

ж) зображувальні (дамографічні), що відтворюють за допомогою шашок на дошці букви, цифри, малюнки, а також символічні, в яких процес розв'язку відображає якусь подію;

з) на ретроградний аналіз (відновлення попередніх ходів для доведення легальності заданої позиції);

і) задуми (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 та білих.

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 складається у виконанні авторського задуму мінімальними засобами. Економічність форми виражається в економічності початкової позиції (конструкції), гри та фінальної позиції. Економічність конструкції та фіналу має для шашкової композиції настільки важливе значення, що віднесена до формальних вимог.

У початковій позиції необхідно прагнути до рівноваги сил сторін.

Економічність конструкції міститься в обов'язковій участі всіх шашок у розв'язку. Недопустимі статистичні — шашки, які можна зняти з дошки без порушення авторського задуму та формальних вимог. Створення економічних фіналів або „удаваних слідів" за допомогою статистів також не виправдано.

Економічність фіналу вимагає, щоб у ньому у білих 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.

Примітка.

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

2.6. Наявність єдиного розв'язку

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

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

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.

Вимога єдиного розв'язку не розповсюджується на гру у фіналах проблем та на гру з однією білою шашкою в фінальних позиціях етюдів.

2.7. Додаткові формальні вимоги до проблем

1. У початковій позиції не дозволяється перевага сил у чорних більш, ніж на одну шашку. Зі сторони білих така перевага допускається.

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

3. В тематичному варіанті проблем в шашки — 100 забороняються перестановки та інші неточності ходів, крім альтернативного хода та удару. Альтернативний хід — це двотактне (в два ходи) пересування білої шашки на одне й те саме поле через різні клітини 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.

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

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

Примітка.

Для практичних проблем допустимі відхилення від вимог, викладених у пунктах 2.4, 2.5 та 2.7 (п.3).

2.8. Додаткові формальні вимоги до задач

1. Усі фінали задачі повинні бути економічними.
2. Завдання повинно виконуватися точно, тобто запирається 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 заключається 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, „удаваних слідів" 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 (“удавані сліди”) 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 в 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. Красота розв'язку

Красота 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 „удаваними слідами”. В проблемах на стоклітковій дошці важливим елементом краси 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 зтяжною грою, з неекономічними та громіздкими фіналами, то такий вступ не виправданий.

3.7. Додаткові художні вимоги до проблем

1. Степінь оригінальності задуму в проблемі, що визначається:

- а) новизною комбінаційної теми, ідеї або їх сполучення;
- б) новизною оформлення теми, ідеї або їх сполучення;
- в) новизною контргри чорних та її спростування;
- г) новим або рідкісним фіналом (фінальним мотивом).

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. Активність всіх шашок в комбінації.

4. Оптимальне (найкраще для вираження авторського задуму) розташування шашок – на строго визначених місцях.

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.

6. В проблемах у міжнародні шашки 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 визнається економічною. (приклади – 1:2, 1:3:4, 2:2:4:5). Відхилення від цієї умови (наприклад, 1:3 або 1:2:4) є випадками неекономічних жертв та 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

1. Степінь оригінальності задуму в етюді визначається:

- а) новизною схем, фіналів, мотивів та їх сполучень;
- б) новизною ігрових прийомів та їх сполучень;
- в) новим сполученням композиційних розгалужень;
- г) тематичними повтореннями луна-фінали, луна - мотиви і

т.

д.) та наявністю „удаваних слідів”.

2. Надставка та готовий удар (напад чорних у початковій позиції) – серйозні недоліки етюдів.

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) „удаваний слід” прирівнюється до композиційного варіанту розв'язку.

4. Фіналом композиційного розгалуження вважається:

- а) фінальна позиція з однією одиницею у білих;
- б) фінальний мотив (прийом), в якому беруть участь усі білі шашки.

5. В композиційному розгалуженні допускається одна неточність, що не призводить до часткового побічного розв'язку:

- а) перестановка ходів;
- б) рух простої в дамки через сусідні поля дошки;
- в) ход або удар дамкою на різні поля однієї діагоналі;
- г) подовження розв'язку на один хід без повторення позиції;
- д) зтягування розв'язку з повторенням позиції.

3.9. Додаткові художні вимоги до задач

1. Степінь оригінальності задуму в задачі визначається:

- а) новими або рідкісними фіналами;
 - б) новизною сполучення фіналів;
 - в) новизною ігрових прийомів та їх сполучення.
2. Відсутність готових ударів та фіналів у початковій позиції.
 3. Відсутність „мертвих” (нерухомих, але непрямо граючих) та пасивних шашок.
 4. Усунення в окремих варіантах перестановок ходів та двоїстостей гри (можливості виконати завдання різними способами, хоча й близькими до авторського).
 5. Відмінність фіналів (запирання 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 супутню інформацію до діаграми (або позиції в нотації) у такому порядку: ім'я та прізвище автора (спів-авторів), місце проживання автора, діаграма, завдання.

Примітка.

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

4.2. Пріоритет

Пріоритет автора на композицію 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 авторського пріоритету — реєстрація нових композицій уцентралізованому порядку державною організацією. При наступних друкуваннях композиції 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 в 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 суттєво (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 покращанні 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 привілею на протязі п'яти років на виправлення, покращання 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 та 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 невідомі). Організатори можуть проводити конкурс з одного чи кількох розділів композиції, з творів в шашки – 64 чи в шашки – 100. В залежності від складу учасників проводяться міжнародні, всеукраїнські, обласні, міські, районні конкурси. Переможці конкурсу нагороджуються призами, дипломами, грамотами чи свідоцтвами. В положенні про проведення конкурсу повинні бути вказані:

- а) організація, що проводить конкурс;
- б) характер конкурсу (наприклад, всеукраїнський, тематичний, відкритий);
- в) розділи композиції;
- г) допустима кількість композицій від одного автора, кількість екземплярів кожної композиції;
- д) адреса та термін надсилання композицій (не менше трьох місяців з дня опублікування умов);
- є) порядок визначення переможців;
- ж) кількість призів, інші відмінності;

- з) склад суддівської колегії;
- і) термін опублікування попередніх підсумків;
- к) термін, коли підсумки набудуть чинності.

Організатори конкурсу зобов'язані:

- а) не пізніше зазначеного в положенні терміну опублікувати попередні підсумки;
- б) по закінченні двох місяців після опублікування попередніх підсумків оголосити остаточне присудження з врахуванням отриманих зауважень;
- в) після затвердження підсумків, надіслати відзнаки переможцям.

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, обласні, міські, районні. Переможці чемпіонату нагороджуються призами, медалями (жетонами), дипломами, грамотами.

В положенні про проведення чемпіонату повинні бути вказані:

- а) період часу, за який він проводиться;
- б) відбіркові змагання до фіналу;
- в) склад учасників;
- г) розділи композиції;
- д) допустима кількість композицій від одного автора, кількість екземплярів кожної композиції;
- є) адреса та термін надсилання композицій (не менше трьох місяців з дня опублікування умов);
- ж) порядок визначення місця, що зайняв учасник;
- з) нагородження переможців;
- і) склад суддівської колегії;
- к) термін опублікування попередніх та остаточних підсумків;
- л) умови подання заявок.

Одна і та ж композиція може брати участь у місцевому чемпіонаті та в Чемпіонаті України. Не дозволяється участь однієї і тієї ж

композиції в чемпіонатах різних областей.

5.4. Права та обов'язки учасників

Кожний учасник змагань має право:

а) виправити, замінити або вилучити свої твори до закінчення терміна їх надсилання на змагання;

б) до підведення остаточних підсумків обжалувати присудження судді розділу головному судді, а потім (якщо головний суддя не змінив рішення судді розділу) – у відповідну комісію з композиції;

в) звертатися до судді секретаря з питань своєї участі у змаганні;

г) по закінченні одного змагання надіслати на інше свої відзначені відміткою композиції. Примітка. 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).

Усі учасники змагання зобов'язані:

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

б) 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;

в) однаково оформлювати свої композиції – кожну на окремому листі стандартного розміру (30 см x 21 см) з полем для підшивки з лівої сторони листа (шириною 3 – 4 см);

г) приводити повні розв'язки своїх композицій та “удавані сліди”, окремо від основного розв'язку вказувати варіанти, що неохідні

для доведення (у спірних випадках), що розв'язок єдиний і що композиція розв'язується;

д) вказувати в заявці на участь (на окремому листі) прізвище, ім'я, по батькові, рік народження, розряд (чи звання) з композиції та практичній

грі, приналежність до спортивного товариства, місце роботи та посаду, домашню адресу. Співробітники редакцій журналів і газет, що проводять який-небудь конкурс (зі складання чи розв'язання), не можуть бути його учасниками.

6. Змагання з розв'язання композицій

Основною формою масових змагань з композиції є конкурси розв'язання. Вони проводяться з метою популяризації кращих композицій серед аматорів шашок та виявлення найкращих розв'язувачів. Конкурси розв'язання проблем, етюдів та задач бувають заочними та очними і можуть проводитися будь-якою організацією. Порядок проведення конкурсу розв'язань наступний:

а) 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;

б) 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 знаходження побічних розв'язків, спростування розв'язків, неточностей у грі. В умовах конкурсу композиції приводяться без вказування їх авторів, однак при публікації розв'язків автори повинні бути названі.

7. Суддівство змагань

7.1. Комісії з композиції

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

7.2. Права та обов'язки суддів

Для проведення крупних змагань зі складання (за кількома розділами композиції) створюються суддівські колегії у складі головного судді, заступників головного судді (старших суддів розділів), головного секретаря (судді - організатора) та суддів по розділам. Головний суддя зобов'язаний:

- а) забезпечувати виконання положення про змагання;
- б) координувати роботу суддів розділів;
- в) давати рекомендації з оцінювання творів суддям розділів (або самому брати участь в оцінюванні, якщо це передбачено в положенні);
- г) перевіряти звіти суддів по розділам;
- д) розглядати скарги учасників на присудження суддів розділів;
- е) представляти підсумковий звіт організаторам змагань, а копію звіту і матеріали змагань — у відповідну комісію по композиції для обліку і оцінювання підсумків змагань.

В обов'язки головного секретаря входить:

- а) контроль за надходженням композицій на змагання;
- б) розсилання композицій, що надійшли суддям розділів;
- в) переписування з учасниками змагань з питань, пов'язаними з його проведенням;
- г) участь у складанні підсумкового звіту;
- д) розсилання учасникам попередніх і остаточних підсумків змагань та довідок про виконання класифікаційних балів та норм у даному змаганні.

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

- а) розглянути (спільно з суддями розділу) представлені учасниками композиції, визначити степінь їх оригінальності, виявити попередників та можливі дефекти;
- б) дати характеристику творам і оцінку за 10-очковою шкалою (при оцінюванні суддя повинен враховувати тільки той розв'язок, який навів учасник);
- в) повідомити учасникам розділу попередні підсумки їх виступу;
- г) скласти звіт по розділу з вказуванням творчих та спортивних результатів учасників;
- д) представити звіт та його копію головному судді;
- е) до затвердження підсумків змагання повідомити учасникам можливі зміни в присудженні та причини змін.

Примітка.:

Головний суддя має право переглянути присудження судді розділу, якщо знаходить його необгрунтованим. Рішення головного судді (суддівської колегії) змагань з композиції обов'язкове для всіх учасників. Воно може бути оскаржено у відповідну комісію з композиції до затвердження остаточних підсумків змагань. Всеукраїнська комісія з композиції може рекомендувати головному судді повторно розглянути підсумки змагань з врахуванням зауважень, що надійшли. Після цього рішення головного судді є остаточним. У випадку явно невірною чи несумлінною відношення головного судді до своїх обов'язків, присудження може бути відмінено за рішенням Всеукраїнської комісії з композиції, а матеріали змагань передані на новий розгляд іншому судді (суддівської колегії). Головний суддя не має права одночасно бути учасником змагань. Головний секретар може взяти участь у будь-якому розділі композиції, якщо це не суперечить умовам проведення змагань. Суддя має право брати участь в будь-якому розділі, крім того, який він судить.

Додаток № 1

Змагання за блискавичною грою

1. Кожному учаснику на обмірковування ходів у партії дається: в шашках – 64 від 3 до 5 хвилин. У шашках – 100 від 5 хвилин до 10 хвилин.

2. Годинник встановлюється з лівої сторони від учасника, що грає білими. Категорично забороняється під час гри тримати руку на годинниках. Учасник робить хід та переключає годинник однією і тією же рукою.

3. Якщо учасник зробив неможливий хід або припустив помилку іншого роду, включивши при цьому годинник суперника, тоді потрібно негайно переключити годинник винуватця та всі виправлення виробляти за рахунок його часу. При трикратному порушенні цього правила винному зараховується поразка.

4. Партія визнається закінчившись в нічию: якщо на контрольних годинниках обох учасників водночас впали прапорці; або суддя зафіксував, трикратне повторення позиції; або у нічийному ендшпілі (наприклад, три дамки проти самотньої дамки, що займає велику дорогу) учасник, що бажає грати на виграш, у присутності судді за 5 ходів не зможе добитися виграшу.

5. Якщо один з учасників прогав час навіть у теоретично виграної їм позиції, то йому повинно бути зарахована поразка. Однак у таких випадках, коли у сильнішої сторони не вистачає часу на виграш партії, пропозиція сильнішого до нічії та зупинка годинника фіксує нічийний результат даної зустрічі.

6. В офіційних змаганнях на кожну партію (пару граючих) повинен призначатися суддя.

Додаток № 2

Додаткові правила для гри недобачаючих та сліпих

1. Для гри сліпих між собою та зі зрячими використовуються спеціальні шашки та дошка, що дозволяє сліпому гравцю на помалки визначати „кольори” полів та шашок.

2. Зробивши хід, гравець зобов'язаний проголосити його за правилами повною шашковою нотацією та зняти руки з дошки. При не співпадинні проголошеного та фактично зробленого ходу, дійсним вважається хід, зроблений на дошці.

3. Якщо учасник при своєму ході підняв шашку без попередження „поправляю”, то він зобов'язаний нею піти. Дотик до шашки без піднімання шашки не тягне за собою жодних наслідків.

4. Не зробивши свого ходу та не проголосивши його, учасник не має права пускати годинник суперника (це правило обов'язково також для всіх шашистів, що грають зі сліпими).

5. 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 незрячого учасника що настає цейтнот, коли у ТОГО залишається 5 хвилин до контролю.

6. В офіційних змаганнях повинно бути не менше одного судді на 2 пари граючих.

Додаток № 3

Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах з швейцарською системою.

1. Система передбачає парну кількість учасників турніру. У випадку участі у турнірі непарної кількості гравців учасник, опинившись останнім у класифікації, одержує "плюс", а для інших учасників утворення пар виробляється, як у турнірі з парною кількістю учасників.

2. Класифікація учасників може вироблятися як з урахуванням, так і без врахування рейтингів. Класифікація учасників проводиться перед кожним туром. На підставі цієї класифікації виробляється утворення пар.

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

4. Таким чином учасники поділяються на дві половини. У першому турі перший учасник з верхньої половини грає з першим учасником з другої половини, другий з першої половини з другим другої половини і так далі. Колір шашок в першій парі визначається жеребком. Всі учасники з верхньої половини, що отримали непарні номери грають тим же кольором що і перший а всі парні номери протилежним кольором.

5. Якщо класифікація виробляється без врахування рейтингів то перед першим туром проводиться жеребок всіх учасників, порядковий номер закріплюється за учасником до кінця змагання. У цьому випадку в першому турі зустрічаються у такому порядку № 1 з № 2, № 3 з № 4 і так далі. Учасники які отримали не парні номери,

грають білими.

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.

7. Починаючи з третього тура.

Жеребкування виробляється слідуєчим чином:

7.1. Спочатку учасники поділяються на очкові групи та розташовуються у порядку зменшення кількості очок;

7.2. У середині очкових груп учасники класифікуються в порядку зменшення кількості неповного коефіцієнта Солкофа /тобто суми очок усіх суперників, виключаючи найгірший/;

7.3. Учасники, які мають рівну кількість неповного коефіцієнта Солкофа, класифікуються на підставі порядкового номера згідно жеребка першого туру.

8. Утворення пар.

Утворення пар починається з верхньої очкової групи. Якщо кількість учасників у групі непарна, то останній учасник опускається в наступну очкову групу і зустрічається з середнім учасником цієї групи, Якщо ці учасники вже зустрічалися між собою, то суперником учасника з верхньої очкової групи стає другий учасник нижньої групи, після цього третій і так далі. Якщо останній учасник верхньої групи грав з усіма учасниками нижньої групи, то в нижню групу опускається передостанній учасник верхньої групи і так далі.

9. Для групи з парною кількістю учасників.

Утворення пар виробляється слідуєчим чином. Групи поділяються 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 же 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 залишилися в очковій групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишилися очкової групи немає суперника в своїй групі, то остання з освічених пар розбивається, її учасники вертаються у групу, і для першого учасника підбирається інший суперник. При необхідності може бути розбита не одну, або декілька уже освічених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар що розбиваються було якомога мінімальним.

10. Так виробляється утворення пар для учасників, що мають 50% очок та більше.

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

Жеребок проводиться у зворотному порядку, тобто спочатку підбирається

суперник для останнього учасника групи, якщо будь-хто з учасників цієї групи повинен піднятися у вищу групу, та 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, після цього передостанній і так далі, до першого учасника групи, після цього перший з нижньої половини, після цього другий і так далі.

12. 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 учасника піднімалися в одному і тому ж турі, то переважне право на спуск має той з учасників, що по класифікації знаходиться нижче, для очкових груп 50% та більше, а, відповідно, вище для очкових груп менше 50% очок.

Таким же чином, визначається учасник, що повинен піднятися у вищу групу.

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

14. Утворення пар виробляється, як правило, без врахування 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 досягнути утворення максимально можливої кількості пар всередині однієї очкової групи, то слідує допустити гру в третій раз підряд одним і тим же кольором.

15. Визначення кольору

Після утворення пар колір шашок повинен по можливості чергуватися, кількість партій, зіграних білими та чорними, не повинно відрізнятись більш ніж на одну. Визначення кольору виробляється слідує таким чином:

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

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

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

15.4. Якщо колір, яким грали учасники, співпадає в усіх турах, то перевагу у чергуванні кольору віддається тому учаснику, що знаходиться вище у класифікації.

Додаток № 4

ПОРЯДОК ВИЗНАЧЕННЯ ЧЕРГОВОСТІ ЗУСТРІЧЕЙ У ЗМАГАННЯХ ЗА КОЛОВОЮ СИСТЕМОЮ

Таблиці використовуються для визначення черговості турів у турнірах, а також вказують, якого кольору шашки (білі або чорні) надаються кожному з учасників. Заздалегідь всі учасники турніру шляхом жеребкування одержують номери від першого до останнього – за кількістю учасників. Після цього підбирається відповідна таблиця, з якої видно, що номери зустрічаються один з одним у кожному турі. Учасник, який отримав перший номер, грає білими. Якщо кількість учасників турніру не парна, то цифра, що іде першою у стовпчику поза дужками, вказує, що учасник, що під цим номером, у даному турі вільний.

Примітка:

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 тура який грається у даний день змагань.

ТАБЛИЦІ ЧЕРГОВОСТІ ГРИ

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

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

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

11 або 12 учасників

1	1 – (12)	2 – 11	3 – 10	4 – 9	6 – 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

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

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

ТЛУМАЧЕННЯ ТА ЗАСТОСУВАННЯ КОДЕКСУ

У випадку виникнення сумнівів при тлумаченні або застосуванні нинішнього Кодексу, офіційні роз'яснення, у вигляді остаточних рішень може дати тільки Федерація шашок України.

Пропозиції по поліпшенню кодексу надсилати за адресою 69037 м. Запоріжжя а/с 8243