

ФЕДЕРАЦІЯ ШАШОК УКРАЇНИ

ШАШКОВИЙ КОДЕКС УКРАЇНИ

Видання друге
перероблене та доповнене



м. Івано-Франківськ
2012 рік

УДК 794.242
ББК 75.582
Ш - 32

Друге видання, доповнене та перероблене
підготований до друку редакційною колегією:
Міжнародний арбітр Балтажи Костянтин Георгійович
національний арбітр України Чижевська Надія Василівна
національний арбітр України Черненко Микола Олексійович
Заслужений майстер спорту України Балтажи Ольга Семенівна

Редакційна правка української мови
Суддя першої категорії Луцик Федір Якович

Ш - 32 **Шашковий кодекс України** - Вінниця:
ФОП Рогальська І.О., 2012. - 114 с.: іл.
ISBN 978-966-2585-54-4

У кодексі викладено діючі правила гри у шашки-64, шашки-100, бразильські шашки, чекерс та шашкова композиція, а також питання з організації та проведення змагань.

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

Друге видання доповнене та перероблене

УДК 794.242
ББК 75.582

ISBN 978-966-2585-54-4

© Балтажи К.Г., 2012
© Чижевська Н.В., 2012
© Черненко М.О., 2012
© Балтажи О.С., 2012

З М І С Т

Вступ	4
Гра та гравці	7

РОЗДІЛ І

ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ - 64	7
Російська версія, Бразильська версія	
Інвентар	7
Ходи шашок та дамок	11
Взяття. Загальні положення	11
Взяття. Російська версія	14
Взяття. Бразильська версія	15
Мета гри, визначення результату партії	17
Різноманітні види нічиєї	18

РОЗДІЛ ІІ

ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ - 100	20
Інвентар	20
Ходи шашок та дамок	22
Взяття	23
Мета гри, визначення результату партії	27
Різноманітні види нічиєї	27

РОЗДІЛ ІІІ

ПРАВИЛА ГРИ У ЧЕКЕРС	29
(Англо-Американські шашки)	
Інвентар	29
Ходи шашок та дамок	31
Взяття	32
Мета гри, визначення результату партії	34
Різноманітні види нічиєї	34

РОЗДІЛ ІV

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	36
Керівництво змаганням	36
Положення про змагання	36
Види, характер та системи проведення змагань	37
Проведення матчів	38
Матч-турніри	39
Проведення командних змагань	39
Турніри за коловою системою	41
Проведення змагань за швейцарською системою	41
Схевенінгенська система	42
Олімпійська (нокаут) система	42
Результати змагань	42
Початок партії	44
Запис	47
Хід, взяття	49
Хід партії та результат	50
Телевізійні права, кінозйомка, фотографування	52
Контроль часу	52
Користування контрольними годинниками	58
Вибування або усунення учасника з турніру	60
Порушення	61
Суддівська колегія	62
Права та обов'язки учасників	67

РОЗДІЛ V

ПРАВИЛА ШАШКОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ	70
Предмет шашкової композиції	70
Формальні вимоги	73

Художні вимоги	77
Публікація та пріоритет	82
Змагання зі складання композицій	84
Суддівство змагань	89
Агітація та пропаганда шашкової композиції	91
<u>ДОДАТКИ</u>	
Додаток № 1	
Проведення змагань з швидкої гри	97
Проведення змагань з блискавичної гри	
Додаток № 2	
Правила гри між гравцями з вадами зору між гравцями з вадами зору та зрячими гравцями	99
Додаток № 3	
Проведення змагань у ПІДДАВКИ (зворотні шашки)	102
Додаток № 4	
Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах за швейцарською системою	104
Додаток № 5	
Порядок визначення черговості зустрічей у змаганнях за коловою системою	110
Додаток № 6	
Порядок визначення черговості гри у турах за схевенінгенською системою	114

В с т у п

Друге видання шашкового кодексу України містить Правила шашкової гри, які відповідають правилам всесвітньої федерації шашок.

Турнірні правила шашок-64 Російська та Бразильська версії, шашки-100, Англо-Американські шашки «Чекерс», та додатки. Наведені у кодексі повністю відповідають міжнародним правилам, що діють до тепер на відміну від попередніх, які зазнали деяких змін.

Введено новий розділ Англо-Американські шашки Чекерс.

Як і у попередньому виданні, до кодексу додатками включено таблиці черговості гри в турнірах за коловою і схевенінгенською системами.

Шашковий кодекс України не може охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, а також не може передбачити усі організаційні питання. У тих випадках, які повністю не підпадають під дію статей кодексу, вірне рішення може бути прийнято на підставі статей, в яких розглядаються аналогічні ситуації. Шашковий кодекс ґрунтується на тому, що судді достатньо досвідчені, мають здоровий глузд і абсолютно об'єктивні. Крім того,

занадто докладні правила могли позбавити суддю волі судження та перешкодити йому приймати рішення, що диктуються справедливістю, логікою та конкретними обставинами.

Всесвітня федерація шашок (FMJD) утворена у 1947 році, але Чемпіонати світу вже проводились з 1896 року.

Штаб-квартира знаходиться в м. Амстердам (Нідерланди). За останніми даними Всесвітня федерація об'єднує 65 країн світу із усіх континентів.

Всесвітня федерація шашок поділена на три самостійні секції, які проводять Чемпіонати з трьох видів шашок, на 100 клітковій дошці, шашки-64 (дві версії: російська та бразильська) і чекерс. Також проводяться чемпіонати континентів. Та присвоюються міжнародні звання: Міжнародний гросмейстер, міжнародний майстер, майстер ФМЖД. Також присвоюються і суддівські звання: Міжнародний арбітр, арбітр ФМЖД.

Найбільше поширення шашки отримали в Україні, Росії, Білорусі, Нідерландах, Польщі, Франції, США, Бразилії, у багатьох країнах Африки та Азії.

Першим чемпіоном світу серед вітчизняних шашкістів був представник

Київської школи гри І. Куперман та серед жінок Харків'янка, одинадцяти разова чемпіонка світу О. Левіна.

Україна як незалежна держава отримала членство у ФМЖД у 1992 році.

За останні роки представники України завойовували титули чемпіонів світу, Європи як серед чоловіків, жінок, юнаків та дівчат у різних вікових групах, а також у командних змаганнях.

Найбільш відомі шашкісти України це міжнародні гросмейстери Ю. Макаренко, В. Гребенкін, С. Белошеев, О. Балтажи, Ю. Анікеев, Д. Ткаченко та багато інших.

ГРА ТА ГРАВЦІ

Шашки - інтелектуальний вид спорту, в якому змагаються два учасники.

Особи, які займаються цим видом спорту, називаються шашкістами.

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

РОЗДІЛ І ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ - 64

Російська версія, Бразильська версія

1. Інвентар.

1.1. 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 клітинка повинна являти собою квадрат з розміром сторони від 40 до 45 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих клітин повинно бути чітким, колір клітин не повинен бути занадто блідим або занадто яскравим (наприклад, темно коричневі

та світло - жовті клітини). Дошка повинна бути меншою від ширина стола на 35 - 50 см, дошка розташовується по середині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу.

Кожна сторона дошки складається з 8 клітин. Гра ведеться тільки на темних клітинах, яких є на дошці 32. Дошка розташовується між гравцями таким чином, щоб найближча до гравця ліва кутова клітина була темною. При такому розташуванні шашківниці можна виділити наступні лінії:

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

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

1.1.3. Діагоналі - похилі лінії, утворені темними клітинами від одного краю дошки до іншого.

1.1.4. 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.

1.1.5. Найдовша діагональ складається з 8 чорних клітин, перетинає дошку від a1 до h8 і має назву «велика дорога».

1.1.6. Дві діагоналі, що перетинають «велику дорогу», та складаються із 7 клітин кожна, разом із з'єднуючими 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»;

1.1.7. Дві діагоналі із 6 клітин у кожній по обидві сторони «великої дороги», разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями із 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»;

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

діагональ e1 - 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».

1.2. Шашки.

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. Партнерам дається по 12 шашок: одному білі (світлого кольору), іншому - чорні (темного кольору). Перед початком гри шашки розставляються на темних клітинах перших трьох горизонталей з кожної сторони.

Всі шашки кожної із сторін повинні бути однакового кольору.

1.3. Шашковий годинник.

Шашковий годинник - це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного із суперників. Термін "прапорець упав" означає кінець часу, відведеного для гравця.

Є два різновиди годинникових механізмів: електронні та механічні.

Годинники повинні задовольняти наступним вимогам:

1.3.1. Обидва годинникових механізми повинні бути точними.

Обидва годинникових механізми не повинні ходити одночасно.

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

1.3.2. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

1.3.3. У механічних годинниках прохід великої стрілки через «12» повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

Прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці покажчики повинні бути точними та гравці повинні мати можливість безперешкодно бачити циферблат годинників.

2. Ходи шашок та дамок.

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковому положенні всі шашки прості.

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

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

2.4. 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 кожній стороні одночасно може бути декілька дамок.

2.5. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яку з вільних клітин по діагоналі у будь-якому напрямку (як уперед, так і назад), але ставати може, як і проста, лише на незайняті іншими шашками клітини, при цьому через свої шашки вона «стрибати» не може.

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

3. Взяття.

Загальні положення.

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

3.1. 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.

3.1.1. 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, виконавши взяття, може зупинитися на будь-якій із 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 б їх не знаходилося на її шляху.

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

Послідовне взяття вважається одним ходом.

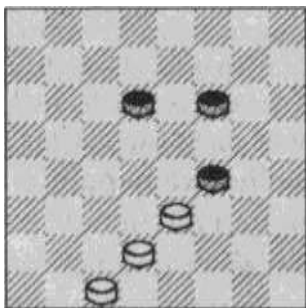
3.1.3. У процесі послідовного взяття забороняється ходити через власні шашки.

3.1.4. 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.

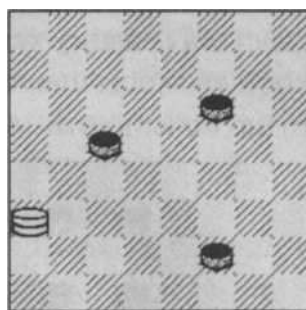
3.1.5. У процесі взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення послідовного взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їхнього взяття відразу після закінчення пересування шашки, або дамки.

3.1.6. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.



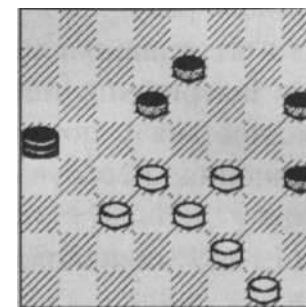
Діаграма 2

Білі повинні взяти шашкою так: e3 x g5 x e7 x c5;



Діаграма 3

Дамка білих повинна взяти так: a3 x e7 x h4 x e1;



Діаграма 4

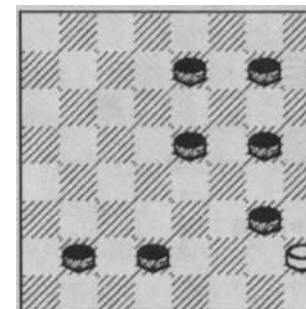
При своїй черзі ходу чорні повинні взяти дамкою так: a5 x e1 x g3 x e5, після чого білі грають d4 x f6 x d8. Шашку білих d4 чорна дамка взяти не може, бо шашка c3, як і шашки f2 та f4, знімається з дошки лише після закінчення взяття.

3.2. Взяття. Російська версія.

3.2.1. 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.

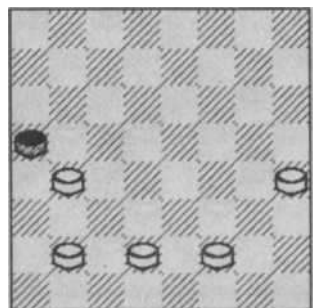
3.2.2. Якщо в процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття в різних напрямках, то вибір напрямку взяття надається гравцю, який здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (дамки, прості).

3.2.3. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.



Діаграма 5

Білі повинні взяти всі шашки суперника так: h2 x f4 x h6 x f8 x d6 x f4 x c1 x a3, або h2 x f4 x d6 x f8 x h6 x f4 x c1 x a3, або h2 x f4 x h6 x f8 x a3 x c1 x f4 x b8



Діаграма 6

У цій позиції чорні мають можливість бити: 2 шашки a5 x c3 x a1, або 3 шашки a5 x c3 x e1 x g3.

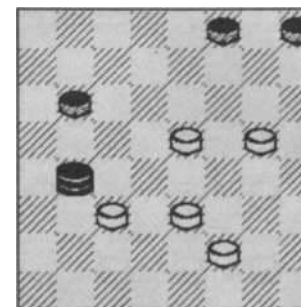
3.3. Взяття. Бразильська версія.

3.3.1. Коли можливі різні ходи із взяттям, то зробити треба обов'язково той, який дає змогу зняти із дошки найбільше шашок суперника (однаково, простих чи дамок).

3.3.2. Якщо при здійсненні послідовного взяття проста шашка досягає останнього горизонтального ряду і у неї є можливість подальшого взяття, як дамки, то вона перетворюється у дамку, зупинившись на полі останнього горизонтального ряду. Право ходити як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

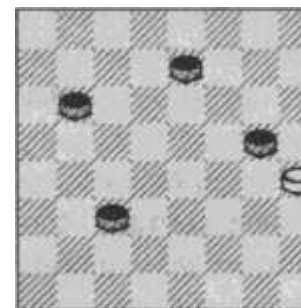
3.3.3. Якщо проста, здійснюючи хід із взяттям, потрапила на дамкове поле і цим же ходом могла продовжувати взяття далі на правах простої, то вона повинна це зробити, залишаючись простою шашкою.

3.3.4. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.



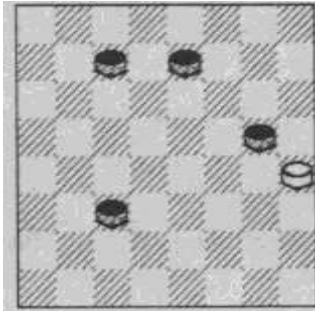
Діаграма 7

У цій позиції чорні повинні бити більшу кількість шашок - чотири: b4 x e1 x h4 x f6 x d4. На полі d4 чорна дамка повинна зупинитися, бо переносити її другий раз через шашку c3 заборонено, і знімати з дошки шашки можливо тільки після закінчення ходу (взяття).



Діаграма 8

У цій позиції біла шашка повинна бити h4 x f6 x d8 і перетворюється у дамку, зупинившись на полі d8. Взяти інші шашки вона має право лише своїм наступним ходом, якщо така можливість збережеться.



Діаграма 9

У цій позиції біла шашка повинна бити h4 x f6 x d8 x b6 залишаючись простою.

4. Мета гри, визначення результату партії.

4.1. Є дві можливості закінчення партії:

- а) Виграш одного із суперників, отже програш іншого.
- б) Нічия, якщо жоден із суперників не може порушити рівновагу.

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

- 4.2.1. Визнав свою поразку та припинив гру у партії.
- 4.2.2. Не може зробити свій черговий хід.
- 4.2.3. Не має жодної шашки.
- 4.2.4. Відмовляється виконувати правила чинного шашкового кодексу, положення, або регламенту змагання.

4.3. Суперники закінчують партію нічиєю:

- 4.3.1. При взаємній згоді суперників.
- 4.3.2. У відповідності зі статтями кодексу про нічийне закінчення партії (дивись ст.5)

5. Різноманітні види нічиєї.

Партія вважається такою, що закінчилася нічиєю у наступних випадках:

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

5.2. При неможливості виграшу жодного із 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 (та більше) проти однієї дамки суперника, що не володіє «великою дорогою», своїм 15 ходом (вважаючи з моменту встановлення співвідношення сил) не візьме дамку суперника.

5.5. Одна і та ж позиція повторилася 3 (або більше) рази, при чому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

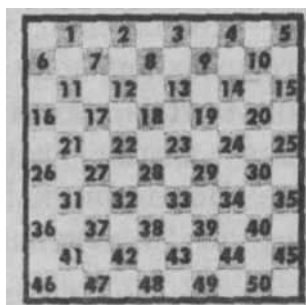
5.6. У позиціях із співвідношенням сил, відмінним від перерахованих у ст.5.3. та 5.4., на протязі 32 ходів не змінилося співвідношення сил, тобто не було взяття та жодна проста шашка не стала дамкою.

РОЗДІЛ II. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ - 100

1. Інвентар.

1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 100 однакових за формою та розміром темних і світлих клітин. Така дошка називається шашківницею.



Діаграма 10

Кожна сторона дошки складається з 10 клітин. Гра ведеться тільки на темних клітинах. Таким чином, дошка має 50 ігрових клітин.

Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих клітин повинно бути чітким, колір клітин не повинен бути занадто блідим або занадто яскравим (наприклад, темно-коричневі та світло-жовті клітини). Дошка розташовується між гравцями так, щоб найближча до гравця ліва кутова клітина була темною.

Дошка повинна бути меншою від ширини стола на 35-50 см, дошка розташовується по середині між гравцями, на однаковій відстані від краю стола.

При такому розташуванні на шашківниці можна виділити наступні лінії:

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

1.1.2. Вертикалі - вертикальні лінії дошки, складаються з 10 клітин (5 темних та 5 світлих). Крайні ліва та права вертикалі дошки називаються бічними вертикалями.

1.1.3. Діагоналі - похилі лінії, утворені темними клітинами від одного краю дошки до іншого.

1.1.4. Позначення клітин, назви діагоналей.

Система позначення клітин дошки називається шашковою нотацією. Всі темні клітини шашківниці пронумеровані від 1 до 50 починаючи від верхньої підстави.

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.

1.1.5. Найдовша діагональ складається з 10 темних клітин, перетинає дошку від поля 46 до поля 5, і має назву «велика дорога».

1.1.6. Дві діагоналі, що перетинають «велику дорогу», та складаються із 9 клітин кожна, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, що складаються із 2 клітин, утворюють «двійник».

діагональ 50 - 06 - називається «нижній двійник»

діагональ 45 - 01 - називається «верхній двійник»

діагональ 50 - 45 - називається «нижній двійничок»

діагональ 06 - 01 - називається «верхній двійничок»

1.1.7. Дві діагоналі із 8 клітин у кожній по обидві

сторони «великої дороги», разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями по 3 клітини, утворюють «трійник».

діагональ 47 - 15 - називається «нижній трійник»;
діагональ 36 - 04 - називається «верхній трійник»;
діагональ 47 - 36 - називається «нижній трійничок»;
діагональ 15 - 04 - називається «верхній трійничок».

1.2. Шашки.

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. Гравцям дається по 20 шашок: одному білі (світлого кольору), іншому - чорні (темного кольору). Перед початком гри шашки розставляються на темних клітинах перших чотирьох горизонталей з кожної сторони.

Всі шашки кожної із сторін повинні бути однакового кольору.

1.3. Шашковий годинник.

Шашковий годинник - це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з суперників. Термін "прапорець упав" означає кінець часу, відведеного для гравця.

Є два різновиди годинникових механізмів: електронні та механічні.

Годинники повинні задовольняти наступним вимогам:

1.3.1. Обидва годинникових механізми повинні бути точними.

Обидва годинникових механізми не повинні ходити одночасно.

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

1.3.2. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

1.3.3. У механічних годинниках прохід великої стрілки через "12" повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

Прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці покажчики повинні бути точними та гравці повинні мати можливість безперешкодно бачити циферблат годинників.

2. Ходи шашок та дамок.

2.1. У ході гри слід розрізнити прості шашки та дамки, У початковому положенні усі шашки прості.

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

2.3. Проста ходить тільки вперед на суміжну вільну клітку по діагоналі.

2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає однієї з клітин останньої, десятої (вважаючи від себе), горизонталі, вона перетворюється на дамку, одержуючи нові права. На дошці у кожній сторони одночасно може бути по декілька дамок.

2.5. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яку із вільних клітин по діагоналі у будь-якому

напрямку (як уперед, так і назад), але ставати може, як і проста шашка, лише на не зайняті іншими шашками клітини, при цьому через свої шашки вона ходити не може.

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

3. Взяття.

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

3.2. 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.

3.3. 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, зробивши взяття, може зупинитися на будь-якій з них. 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 б їх не знаходилося на її шляху.

3.4. Якщо в процесі взяття з дошки знімається більш однієї шашки суперника, то таке взяття називається **послідовним**.

Послідовне взяття вважається одним ходом.

3.4.1. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у різних напрямках, то гравець зобов'язаний зробити взяття найбільшої кількості шашок незалежно від їхньої якості (прості або дамки).

3.4.2. Якщо при здійсненні послідовного взяття проста шашка досягає останньої горизонталі і у неї є можливість подальшого взяття як дамки, то вона перетворюється на дамку, зупинившись на клітині останньої горизонталі. Право взяття як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

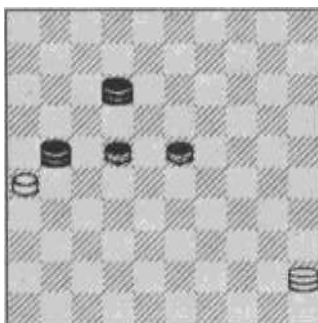
3.4.3. Якщо проста, здійснюючи хід із взяттям, потрапляє на дамкове поле і цим же ходом може продовжувати взяття далі на правах простої, то вона повинна це зробити, залишаючись простою шашкою.

3.4.4. У процесі послідовного взяття забороняється ходити шашкою або дамкою через власні шашки.

3.4.5. 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.

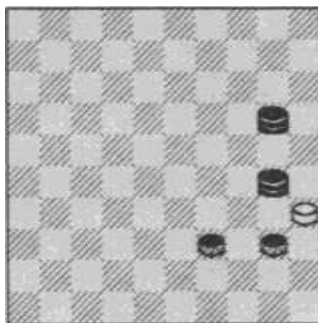
3.4.6. У процесі послідовного взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їхнього взяття відразу після закінчення ходу шашки або дамки.

3.5. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття:



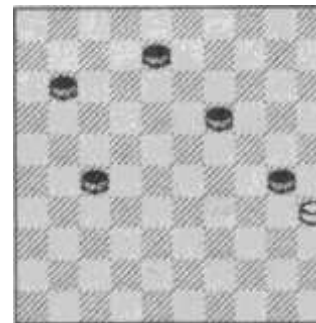
Діаграма 11

У цій позиції білі можуть взяти шашкою 26 x 17 x 28 x 19, або дамкою 45 x 18 x 27 x 16, але в обох випадках повинні взяти найбільшу кількість шашок, тобто три шашки (дамку та дві прості).



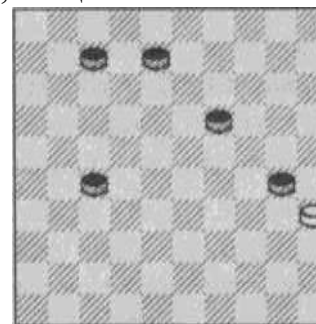
Діаграма 12

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



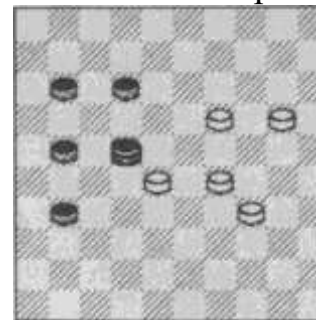
Діаграма 13

У цій позиції біла шашка повинна здійснити взяття 35 x 24 x 13 x 2, і перетворитися у дамку, зупинившись на полі 2. Взяти інші шашки вона має право лише своїм наступним ходом, якщо така можливість збережеться.



Діаграма 14

У цій позиції біла шашка повинна здійснити взяття 35 x 24 x 13 x 2 x 11, залишаючись простою.



Діаграма 15

У цій позиції чорні повинні взяти більшу кількість шашок - чотири: 22 x 39 x 25 x 14 x 23. На полі 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 дві можливості закінчення партії:

4.1.1. Виграш одного із суперників, отже програш іншого.

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

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

4.2.1. Визнав свою поразку та припинив гру у партії.

4.2.2. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.3. Не має жодної шашки.

4.2.4. Відмовляється виконувати правила чинного шашкового кодексу, положення, чи регламенту змагань.

4.3. Суперники закінчують партію нічиєю:

4.3.1. При взаємній згоді суперників.

4.3.2. У відповідності із статтями кодексу про нічийне закінчення партії (дивись ст. 5)

5. Різноманітні види нічії.

Партія вважається такою що закінчилася нічиєю у наступних випадках:

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

5.2. При неможливості виграшу жодної із сторін.

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, або 1 дамку та дві прості, або 2 дамки та одну просту 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.

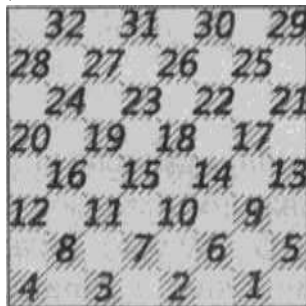
5.6. Одна і та ж позиція повторилася 3 (або більше) разів, при чому черга ходу кожного разу була за однією і тією стороною.

РОЗДІЛ III. ПРАВИЛА ГРИ У ЧЕКЕРС (англо-американські шашки)

1. Інвентар.

1.1. Шашкова дошка.

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



Діаграма 16

Кожна сторона дошки складається з 8 клітин. Гра ведеться тільки на темних клітинах. Таким чином, дошка має 32 ігрові клітини.

Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих клітин повинно бути чітким, колір клітин не повинен бути занадто блідим або занадто яскравим. Дошка розташовується по середині між гравцями на однаковій відстані від краю стола так, щоб найближча до гравця ліва кутова клітина була темною.

При такому розташуванні на шашківниці можна виділити наступні лінії:

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

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

1.1.3. Діагоналі - похилі лінії, утворені темними клітинами від одного краю дошки до іншого.

1.1.4. Позначення клітин.

Система позначення клітин дошки називається шашковою нотацією. Всі темні клітини шашківниці пронумеровані від 1 до 32 починаючи від верхньої підстави.

1.2. Шашки.

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. Партнерам дається по 12 шашок: одному світлого кольору, іншому - темного кольору. Перед початком гри шашки розставляються на темних клітинах перших трьох горизонталей з кожної сторони.

Всі шашки кожної із сторін повинні бути однакового кольору.

1.3. Шашковий годинник.

Шашковий годинник - це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з суперників. Термін "прапорець упав" означає кінець часу, відведеного для гравця.

Є два різновиди годинникових механізмів: електронні та механічні.

Годинники повинні задовольняти наступним вимогам:

1.3.1. Обидва годинникових механізми повинні бути точними.

Обидва годинникових механізми не повинні ходити одночасно.

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

1.3.2. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

1.3.3. У механічних годинниках прохід великої стрілки через "12" повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

Прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці покажчики повинні бути точними та гравці повинні мати можливість безперешкодно бачити циферблат годинників.

2. Ходи шашок та дамок.

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковому положенні всі шашки прості.

2.2. Ходом у партії вважається простий хід або взяття.

2.3. Простим ходом у партії вважається пересування шашки з однієї клітини дошки на суміжну вільну клітину по діагоналі.

2.4. Проста шашка ходить тільки вперед.

2.5. Якщо в процесі гри шашка досягає однієї із клітин останньої, восьмої (вважаючи від себе) горизонталі, (під час тихого чи ударного ходу), з наступним ходом вона перетворюється на дамку одержуючи права дамки.

2.6. Дамка може ходити як уперед так і назад.

На дошці у кожної сторони одночасно може бути декілька дамок.

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

3. Взяття.

3.1. Якщо шашка (або дамка) знаходиться на суміжній по діагоналі клітині з шашкою (або дамкою) 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. 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.

3.2. Взяття шашок суперника є обов'язковим.

3.3. Взяття шашкою виконується тільки вперед, взяття своїх шашок забороняється. Назад шашка не б'є.

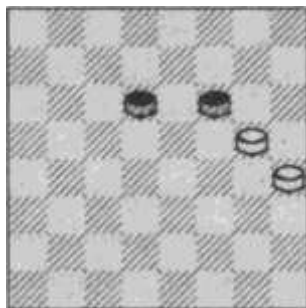
3.4. Взяття дамкою виконується як вперед так і назад, взяття своїх шашок забороняється.

3.5. Якщо у процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття по двох або більше напрямках, вибір напрямку взяття надається гравцю, який здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (дамки, прості).

3.6. Якщо при здійсненні взяття проста шашка досягає останньої горизонталі і у неї є можливість

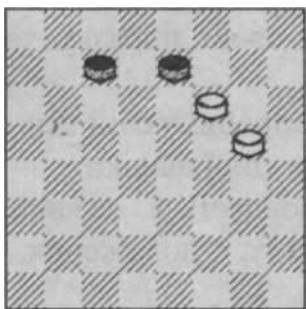
подальшого взяття як дамки, то вона перетворюється на дамку, зупинившись на клітині останньої горизонталі. Право взяття як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

3.7. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.



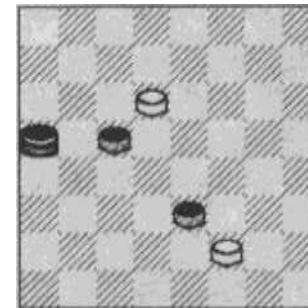
Діаграма 17

Білі повинні взяти тільки одну шашку, назад шашка бити немає права;



Діаграма 18

Біла шашка б'є тільки одну шашку чорних і наступним ходом отримує права дамки;



Діаграма 19

Білі повинні бити дві чорних шашки, після чого чорна дамка б'є дві шашки білих.

4. Мета гри, визначення результату партії.

4.1. Є дві можливості закінчення партії:

а) Виграш одного із суперників, отже програш іншого.

б) Нічия, якщо жоден із суперників не може порушити рівновагу.

4.2. Гравець вважається вигравшим, якщо його суперник:

4.2.1. Визнав свою поразку та припинив гру у партії.

4.2.2. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.3. Не має жодної шашки.

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

4.3. Суперники закінчують партію нічиєю:

4.3.1. При взаємній згоді суперників.

4.3.2. У відповідності зі статтями кодексу про нічийне закінчення партії (дивись ст.5)

5. Різноманітні види нічиєї.

Партія вважається такою, що закінчилася нічиєю у наступних випадках:

5.1. При неможливості виграшу жодного із суперників.

5.2. Одна і та ж позиція повторилася 3 (або більше) рази, при чому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.3. Якщо на протязі 40 ходів не змінилося співвідношення сил, тобто не було взяття та жодна проста шашка не стала дамкою.

РОЗДІЛ IV

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням.

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

а) розробка й затвердження положення про змагання та кошторису на його проведення;

б) підготовка змагання;

в) призначення суддівської колегії і, коли є потреба, мандатної комісії, та технічного апарату;

г) вирішення питань, що виникають у процесі змагань і не входять до компетенції суддівської колегії;

д) розгляд звіту суддівської колегії та підведення підсумків змагання.

2. Положення про змагання.

Усі умови проведення змагання, крім правил гри, включаються в Положення про змагання, яке повинно передбачати:

2.1. Мету і завдання змагання;

2.2. Місце, час і порядок (система) проведення, включаючи умови визначення переваги при рівності очок;

2.3. Склад учасників (команд), кандидатів на участь, класифікаційні вимоги, вікові обмеження, стать тощо;

2.4. Права переможців, нагородження;

2.5. Умови прийому учасників, строки й форми подачі заявок (запис на змагання), підтвердження участі та інші умови.

3. Види, характер та системи проведення змагань.

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

3.2. Змагання між двома гравцями називаються матчем.

3.3. За характером змагання бувають такими:

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

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

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

3.4. Різноманітні системи проведення змагань:

3.4.1. Колова система, за якою кожний учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками один або декілька разів.

3.4.2. Олімпійська система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших змагань.

3.4.3. Швейцарська система ("вибіркового жеребкування"), 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.

3.4.4. Схевенінгенська система, за якою учасники

однієї команди по черзі зустрічаються зі всіма учасниками іншої команди.

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

3.5. Різноманітні засоби ведення гри.

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

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

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

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

3.5.5. Сеанс одночасної гри у на осліп - партії між гравцем, що грає на осліп, із записом партії, чи без запису, та декількома гравцями, що користуються шашковими дошками.

3.5.6. Консультаційна партія - партія, одним або обома суперниками у якій є колектив із декількох осіб, які мають можливість радитись між собою.

4. 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.

5. Матч-турніри.

У матчах-турнірах учасники грають між собою більше однієї партії (як правило, дві або чотири). У турнірах за коловою або схевенінгенською системами учасники спочатку грають між собою перші партії (перше коло), потім, із переминою кольорів, другі (друге коло) і т.д. У турнірах за олімпійською (нокаут) системою поняття матч-турнір означає, що учасники проводять матчі, підсумок яких визначає того, хто вибуває із змагання.

6. Проведення командних змагань.

6.1. Командні змагання - змагання між командами, які складаються з декількох гравців. Кількісний склад команди визначається Положенням про проведення змагань.

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

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

6.4. 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 10 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.

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

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

6.7. Визначення результатів змагань.

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

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

- а) результату особистої зустрічі між двома 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 усіма учасниками команди на своїх дошках.

6.8. Організація, що виставляє команду, призначає капітана (представника), що веде переговори зі суддями з усіх питань, що виникають в ході змагань. Тільки капітан (представник) команди може подавати протести до суддівської колегії.

7. Турніри за коловою системою.

У турнірах за коловою системою усі учасники (команди) зустрічаються один із одним. Після жеребкування черговість гри за турами й колір визначаються згідно таблиць (див. додаток 5).

8. Проведення змагань за швейцарською системою.

Швейцарська система застосовується у змаганнях, в залежності від кількості гравців, з обмеженою кількістю турів.

8.1. Жеребкування повинно бути відкритим для гравців, гостей та засобів масової інформації.

8.2. Жеребкування повинно проводитись не менше ніж за 30 хвилин перед початком наступного туру.

8.3. Для визначення пар гравців, що зустрічаються, суддя перед кожним туром проводить жеребкування за допомогою спеціальної комп'ютерної програми, затвердженої федерацією шашок.

9. Схевенінгенська система.

У турнірах за схевенінгенською системою одна група (половина) учасників грає тільки з учасниками іншої групи (див. додаток 6).

10. Олімпійська (нокаут) система.

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

11. Результати змагань.

11.1. В результаті змагань учасники займають місця за сумою набраних очок у порядку їхнього зменшення.

11.2. У випадку рівності очок у двох або декількох учасників, які поділили перше місце, поділ місць проводиться за результатом додаткового матчу або турніру між ними.

11.3. У випадку неможливості проведення додаткового змагання та при поділі інших місць, крім першого, поділ місць проводиться за наступними критеріями:

11.3.1. У змаганнях за коловою системою:

а) за результатом особистої зустрічі (у двох учасників);

- б) за системою коефіцієнтів Шмультяна;
- в) за найбільшою кількістю перемог.
- г) за кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

11.3.2. У змаганнях за швейцарською системою:

- а) за результатом особистої зустрічі (у двох учасників);
- б) за системою коефіцієнтів Солкофа (тобто порівняння суми очок, набраних суперниками, виключаючи найкращий і найгірший результати, найбільша сума є переважною);

в) у випадку рівності цих коефіцієнтів, визначення проводиться за скороченою системою Солкофа (тобто за сумою очок, виключаючи найгірший результат, у випадку нової рівності, виключаючи наступний найгірший результат і т. д. до визначення місць).

11.4. Коефіцієнт у змаганнях за коловою системою може підраховуватись за системами Шмультяна або Зонненборна - Бергера.

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 зазначених сум.

11.4.2. Система Зонненборна - Бергера.

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

11.5. Якщо учасник змагань за швейцарською системою, для якого після закінчення змагання підраховується коефіцієнт, має через непарну кількість

учасників «плюс», то за цей «плюс» йому зараховується найменша кількість очок, набрана кимось із учасників у даному турнірі. Якщо в числі партнерів виявляється шашкіст, вибулий із змагання, то вважається, що у партіях, що залишилися не зіграними, він набрав би кількість очок, рівну середньому результату тих учасників, з якими він знаходився в одній очковій групі перед вибуттям із турніру.

11.6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів обумовлюється у положенні про проведення змагання, затвердженому організацією, яка проводить змагання.

12. Початок партії.

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

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

12.3. 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.

12.4. Точно у призначений час, незалежно від того, чи всі гравці присутні, суддя дає сигнал про початок гри, за цим сигналом повинні бути включені годинники усіх гравців, які грають білими. Із цього моменту гравцям забороняється зупиняти обидва годинники одночасно. Зупинка годинника одним із

суперників - це визнання своєї поразки. Якщо суддя вважає, що зупинка годинника зроблена через непорозуміння, то він може дозволити продовжити партію, обмежившись зауваженням учаснику.

12.5. Запізнення учасників.

12.5.1. Запізнення до початку туру є порушенням дисципліни. До гравця, що запізнився, суддя має право застосувати заходи дисциплінарного впливу.

12.5.2. Гравцю, що запізнився до початку туру без поважної причини більше як на свій контроль, зараховується поразка.

12.5.3. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає білими, то за сигналом про початок гри включається його годинник, а час запізнення вважається витраченим цим учасником на гру.

12.5.4. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає чорними, то за сигналом про початок туру 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.

12.5.5. У випадку запізнення обох суперників суддя вмикає 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. 12.5.3., 12.5.4.

12.5.6. При запізненні обох учасників, поразка зараховується тому хто запізнився більше як на свій контроль, за годинником суддівської колегії.

12.6. Початок партії при проведенні мікроматчу.

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

12.6.2. 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.

12.6.3. Жеребкування проводиться у присутності обох партнерів безпосередньо перед початком гри. Якщо один із партнерів відсутній, то проведення жеребкування відкладається до його появи.

12.6.4. Початок перших партій мікроматчу проводиться у відповідності зі ст. 12.4., незалежно від того, чи проведено жеребкування в усіх партіях.

12.6.5. У випадку запізнення когось із учасників до початку туру, жеребкування проводиться за рахунок його часу.

12.6.6. Друга партія мікроматчу починається через 5-10 хвилин після закінчення першої партії цього мікроматчу.

12.6.7. Якщо один із учасників запізнюється до початку гри більш ніж як на свій контроль, то після закінчення контролю йому зараховується поразка у першій партії мікроматчу, а після цього з урахуванням

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 мікроматчу.

12.6.8. У випадку виявлення помилки у розташуванні шашок у визначеній жеребкуванням початкової позиції після того, як гравці вже зробили хід, партія триває і результат вважається дійсним.

12.6.9. Таблиці для жеребкування початкових ходів та початкових позицій затверджуються на певний період часу Федерацією шашок України.

13. Запис.

13.1. Запис ходів повинен вестися наступним чином: позначка поля, з якого ходить шашка, після цього позначка поля, на яке ставиться шашка, ці дві позначки поділяються рискою (-) при простому ході, або хрестиком (x) при взятті.

13.2. Для кращого розуміння запису використовуються наступні умовні позначки:

13.2.1. Хід: -.

13.2.2. Взяття: x.

13.2.3. Сильний хід: !.

13.2.4. Дуже сильний хід: !!.

13.2.5. Слабкий хід: ?.

13.2.6. Дуже слабкий хід: ??.

13.2.7. Хід що здається слабким, на справді - сильний: ?!.

13.2.8. Хід що здається сильним, на справді - слабкий: !?.

13.2.9. Виграш партії: +.

13.2.10. Нічия: =.

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

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

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

13.6. Якщо гравець помітив, що суперник не записав більше ніж 2 ходи, то він може звернутися до судді. Суддя перемикає годинник гравцю, що не вів запис, доки не буде відновлений запис. Якщо гравець, що повинен відновити запис партії, потрапив у цейтнот, він має право продовжувати партію, доки не мине контроль, потім відновити запис.

13.7. Для відновлення запису гравець може скористуватися записом свого суперника, але тільки за його згодою, а також запасною шашковою дошкою, та у випадку необхідності звернутися за допомогою до судді.

13.8. Після закінчення партії обидва учасники повинні звірити свої записи ходів, а також за показаннями годинника час, витрачений кожним із 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.

14. Хід, взяття.

14.1. 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".

14.2. Якщо один із суперників при своїй черзі ходу торкнеться до своєї шашки, він зобов'язаний нею ходити. Торкання до своєї шашки, у якої немає можливого за правилами гри ходу, не тягне за собою жодних наслідків. При необхідності виправити розташування шашок на дошці гравець повинен попередити партнера словом "виправляю". Поправити 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 і в випадку повторення застосовуються дисциплінарні санкції.

14.3. Розрізняють "тихий хід", тобто хід без взяття шашок суперника, та "ударний хід", тобто хід, при якому гравець робить взяття однієї, або декількох шашок суперника. Тихий хід вважається зробленим, коли гравець переніс свою шашку з одного поля на інше і відірвав від неї руку. Ударний хід вважається зробленим тільки після ходу шашки, якою б'ють, та зняття шашок супротивника з дошки. Якщо один із гравців при виконанні ходу пересунув свою шашку або дамку на інше поле, але не відірвав від неї руки, він може переставити цю шашку або дамку на будь-яке інше поле, можливе для її ходу.

14.4. Якщо при виконанні ходу дамкою після того, як гравець повністю відірвав від неї руку, верхня та

нижня половина дамки виявляються на різних полях, то положення дамки визначається по місцезнаходженню її підстави.

15. Хід партії та результат.

15.1. Врахування результатів партії, мікроматчу. В змаганнях за кожен партію мікроматч нараховується наступна кількість очок:

15.1.1. За перемогу - 2 очки;

15.1.2. За нічию - 1 очко;

15.1.3. За поразку - 0 очок.

15.2. Неявка гравця.

Якщо партія фактично не відбулася і програш зарахований гравцю за неявку або запізнення (дивись ст. 12.5.2. та 12.6.7.), тоді гравцю, що не з'явився, ставиться мінус (-), а його супернику ставиться плюс (+). При підрахунку очок плюс враховується як 2 очки, а мінус як 0 очок. Якщо на гру не з'явилися обидва партнери, то кожному з них ставиться мінус (-).

15.3. Пропозиція нічиєї.

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

15.4. Фіксування нічиєї у випадках, передбачених правилами.

15.4.1. Щоб зафіксувати нічию згідно ст. 5. I, II, III розділів, учасник повинен звернутися до судді.

15.4.2. Якщо один з гравців хоче зробити хід, в результаті якого позиція повториться третій раз (або більше), 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 нічиєї цим учасником втрачається і відновлюється у випадку чергового повторення тієї ж позиції.

15.4.3. Якщо гравець зробить хід, у результаті якого позиція повториться третій раз або більше, то його суперник має право до виконання свого чергового ходу заявити судді про припинення партії і визнання її нічиєю.

15.4.4. Не обов'язково, щоб повторення позиції відбувалося одне за одним; вимагати визнання нічиєї дозволяється і в тому випадку, якщо позиція повторюється тричі в різні моменти партії, незалежно від кількості ходів, але при тій же черзі ходу.

15.4.5. Перевірка кількості ходів, або вірності заяви про трикратне повторення позиції, робиться за рахунок часу заявника при наданні ним повного запису.

15.4.6. Якщо при перевірці, час на годиннику заявника сплине, але буде встановлено, що його вимога про визнання партії нічиєю обгрунтована, то фіксується нічия.

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

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

16. Телевізійні права, кінозйомка, фотографування.

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

16.2. Використання телевізійних камер в ігровому залі може бути дозволено головним суддею тільки тоді, коли вони працюють безшумно і не створюють перешкод. Під час гри допускається використання відеокамер без підсвічування, встановлених у місцях для глядачів. Головний суддя повинен забезпечити умови, щоб гравців не турбувала та не відволікала присутність телевізійних, відео, або фотокамер.

16.3. Фотографування в ігровому залі дозволяється тільки акредитованим репортерам із дозволу головного судді. Дозвіл на фотографування обмежується першими десятьма хвилинами після початку туру, якщо головний суддя не прийме інше рішення.

17. Контроль часу.

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

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

17.3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу:

- Класичний контроль.
- Скорочений контроль (швидкі шашки).
- Блискавичний контроль (блискавична гра).

17.4. У офіційних змаганнях, які проводяться з класичним контролем часу, можуть використовуватись механічні або електронні годинники.

Контроль може встановлюватись: до повного закінчення партії, на певну кількість ходів, комбінований. Комбінований - встановлюється на певну кількість ходів, а після здійснення контрольного ходу кожному учаснику дається додатковий час до повного закінчення партії.

Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з класичним контролем:

17.4.1. Шашки - 64.

- 45 хвилин кожному учаснику на перші 25 ходів, після цього по 15, або 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

- Одна година кожному гравцю на перші 35 ходів, після цього по 15, або 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

- 45 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 15 або 30 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників);

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

17.4.2. Шашки - 100.

- Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 годині або по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

- Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 25 ходів (для механічних або електронних годинників);

- Одна година 30 хвилин на перші 50 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

- Одна година 30 хвилин на перші 40 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

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

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

17.4.3. Чекерс.

- 45 хвилин кожному учаснику на перші 25 або 30 ходів, після цього по 15, або 30 хвилин до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

- Одна година кожному гравцю на перші 30 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 30 ходів (для механічних або електронних годинників);

- 45 хвилин кожному учаснику на перші 25 ходів, після цього по 45 хвилин на кожні наступні 25 ходів (для механічних або електронних годинників);

■ 45 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 15 або 30 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників);

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

17.5. У змаганнях, які проводяться із скороченим контролем часу (швидкі шашки), можуть використовуватись механічні або електронні годинники.

Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються встановлювати контроль у наступних межах:

17.5.1. Шашки - 64.

■ від 10 до 30 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

■ 10 або 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 10 або 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

17.5.2. Шашки - 100.

■ від 20 до 45 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

■ 15 або 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 10 або 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

17.5.3. Чекерс.

■ від 10 до 30 хвилин кожному учаснику на всю партію (для механічних або електронних годинників);

■ 10 або 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 10 або 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

17.6. У змаганнях, які проводяться із блискавичним контролем часу (блискавична гра), можуть використовуватись механічні або електронні годинники. Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються встановлювати контроль у наступних межах:

17.6.1. Шашки - 64.

■ від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

■ від 3 до 5 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 3 або 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

17.6.2. Шашки – 100.

■ від 5 до 7 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

■ 5 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 3 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

17.6.3. Чекерс.

■ від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);

■ від 3 до 5 хвилин кожному гравцю на всю

партію із додаванням 3 або 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

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

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

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

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

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

17.12. При грімікроматчу з двох партій з комбінованим контролем годинник має бути виставлений

так, щоб перший контроль в 1 партії наступав при показаннях годинника 3:00, другий контроль в 1 партії - при показаннях годинника 4:00, перший контроль в 2 партії - при показаннях годинника 5:00, другий контроль в 2 партії - при показаннях годинника 6:00.

18. Користування контрольними годинниками.

18.1. У положенні про офіційні 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. 1.3 I, II, III розділів) та писати хід за ходом усю партію.

18.2. 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 усіх учасників тієї команди, що грає білими на першій дошці.

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

18.4. Зробивши хід, гравець повинен переключити годинник. Переключення годинника повинно здійснюватися тією ж рукою, якою був зроблений хід. Не дозволяється тримати палець на кнопці годинника або «нависати» над нею.

Забороняється застосовувати зайву силу при перемиканні годинника, підіймати його чи стукати по

ньому. Неправильне поводження з годинником повинно каратися суддею.

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

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

18.7. При грі на механічних годинниках гравець, у якого залишається менше 5 хвилин до закінчення контролю, та при цьому необхідно зробити більше двох ходів за хвилину, вважається у цейтноті.

18.8. Під час цейтноту гравець може не вести запис, але відразу після падіння прапорця зобов'язаний відновити запис. Відновлення запису здійснюється за рахунок часу того учасника, що не вів запис партії. Якщо запис не вели обидва суперники, то час, витрачений на відновлення запису, ділиться між учасниками порівну.

18.9. Закінчення часу, відведеного для гри, визначається у момент падіння прапорця. Хід вважається зробленим, якщо гравець встиг 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. Падіння прапорця можуть зафіксувати тільки самі гравці, які грають цю партію. Не дозволяється втручання з боку суддів, тренерів, інших гравців, глядачів тощо.

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

18.11. Екрани, монітори або демонстраційні дошки, що показують поточну позицію на дошці, ходи та їх кількість, і годинники, котрі до того ж показують кількість зроблених ходів, дозволяється розміщувати в ігровому залі. Проте гравець не може робити будь-яких заяв, що ґрунтуються на показаннях цих приладів.

19. Вибування або усунення учасника з турніру.

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

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

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

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

19.3. Ті партії учасника, який вибув з турніру, що залишилися незакінченими, повинні присуджуватися суддею змагань (або призначеною комісією).

20. Порухення.

20.1. Якщо під час партії виявляється, що шашківниця розміщена невірною, партія анулюється та переграється (дивись ст. 1.1 у розділах I, II, III).

20.2. Якщо перед початком партії шашки на дошці були розташовані невірною, 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 суперники зробили хоча б один хід, виправлення не вносяться, партія триває, та її результат вважається дійсним.

20.3. 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:

- Зроблено два ходи поспіль.
- Зроблений неможливий хід шашкою або дамки.
- Була торкнута одна зі своїх шашок, а хід зроблений іншою.
- Зроблений хід шашкою суперника.
- Зроблений тихий хід, коли було можливе взяття.
- Зняті без причин одна, або декілька шашок, своїх або суперника.
- Здійснене взяття меншої або більшої кількості шашок, ніж це можливо.
- Зроблена зупинка у здійсненні послідовного взяття.

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

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

■ Зроблене зняття шашок, що не повинні були зніматись.

■ Зроблене зняття однієї або декількох власних шашок після взяття.

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

20.5. Якщо будь-яка шашка опиниться не на темній клітці або за дошкою, вона вважається не діючою. Вона може вступити у гру тільки згідно з положенням статей: ст. 20.2, 20.3.

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

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

20.8. Забороняється часткове виправлення помилок або порушень.

20.9. Якщо буде помічено, що на протязі однієї партії гравець неодноразово робив 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. 22.6.

21. Суддівська колегія.

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

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

21.1.1. На змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу - 1 суддя на 2-3 пари гравців.

21.1.2. На змаганнях районного масштабу і інших - 1 суддя на 3-4 пари гравців.

При цьому головний суддя, головний секретар, заступник головного судді рахуються окремо.

21.2. На офіційних змаганнях зі скороченим і блискавичним контролем кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару, що грають.

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

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

21.5. Суддівська колегія зобов'язана:

21.5.1. Перевірити і затвердити заявки на усіх учасників.

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

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

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

21.5.5. Підготувати та провести жеребкування учасників.

21.5.6. Після закінчення змагань підвести підсумки та затвердити результати.

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

21.6. Головний суддя:

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

Здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань.

Керувати роботою технічного персоналу та суддів.

21.6.2. Головний суддя має скласти та довести до відома всіх учасників регламент змагань, в якому обов'язково повинні міститися наступні відомості:

- Місце і терміни проведення змагань;
- Система проведення змагань;
- Контроль часу на обмірковування;
- Умови визначення місць при рівності очок;
- Нагородження переможців, та кількість місць, що виходять в змагання більш високого рівня, якщо змагання є відбірковими.

21.6.3. Головний суддя повинен забезпечити, щоб апеляційний комітет був обраний до початку першого туру.

Апеляційний комітет повинен бути призначений або обраний до початку першого туру. Він повинен складатися з голови, двох членів та не менш як двох

резервних членів. При можливості, голова комітету, його дійсні та резервні члени повинні представляти різні осередки федерації. Судді, які обслуговують змагання, не можуть бути членами апеляційного комітету.

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

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

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

21.6.4. Головний суддя має право:

- Скасувати змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним;
- Робити у період змагань переміщення суддів;
- Відстороняти від суддівства арбітрів, не виконуючих своїх обов'язків;
- Стежити за дотриманням учасниками дисципліни та наказувати порушників;
- Відстороняти та забороняти перебування представників у турнірному залі, які припускають грубість, сперечання зі суддями та подають необгрунтовані протести.
- Слідкувати за точним виконанням шашкового кодексу.

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

21.7. Головний секретар колегії суддів займається всією документацією змагань.

21.8. Заступник головного судді має право:

- Призначати суддів на окремі зустрічі.
 - Стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників.
 - За відсутності судді-інформатора виконує його функції.
 - За відсутності головного судді вирішує нагальні поточні питання.
- 21.9.** Суддя-інформатор зобов'язаний:
- Готувати інформацію для учасників.
 - Готувати інформацію для засобів масової інформації.
 - Забезпечувати друкування записів партій для учасників та іншої документації.
 - Після турніру готувати звіт про турнір для преси.

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

Лінійні судді повинні слідкувати за партіями, особливо, коли у гравців залишається обмаль часу, домагатись виконання ними рішень, які прийняла головна суддівська колегія, та, при необхідності, накладати на правців відповідні стягнення.

21.11. Судді не повинні втручатися у гру, за винятком випадків, які вказані у шашковому кодексі. Суддя не повинен відповідати про кількість зроблених ходів, коли хоча б один гравець використав увесь відведений йому час. Суддя повинен утримуватись від інформування гравця у тому, що його партнер зробив хід.

22. Права та обов'язки учасників.

22.1. Учасники змагань мають право:

Бути інформованими про правила даного змагання.

Грати у повній тиші (у спокійній обстановці).

До початку партії або після її закінчення особисто звертатися до судді з будь-яким питанням, що стосується проведення партії. В командних змаганнях - звертатися, через своїх представників або капітана в організаційний комітет.

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

22.2. Учасники змагань зобов'язані:

Знати і чітко дотримуватися правил «шашкового кодексу», регламенту і положення про дане змагання.

Виконувати всі вимоги суддів.

22.3. Під час гри учасникам забороняється:

Приносити до турнірного приміщення мобільні телефони або інші електронні засоби зв'язку. Якщо мобільний телефон гравця задзвонить у турнірному приміщенні під час гри, цьому гравцю має бути зараховано поразку, або штраф.

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

Залишати "ігрову зону" без дозволу судді. Ігрова зона включає ігровий майданчик, кімнати для відпочинку, приміщення для прийому їжі, місце для паління та інші місця, зазначені суддівською колегією.

Гравцю, за яким черга ходу, не дозволяється залишати ігровий майданчик без дозволу судді.

Забороняється відвертати увагу або турбувати партнера в будь-який спосіб. Це включає, зокрема, безпідставні заяви або неодноразові пропонування нічиєї.

Користуватися друкованими або рукописними матеріалами, які можуть мати відношення до гри у будь-якій партії турніру.

Торкатися до клітин дошки або вказувати на них для полегшення розрахунку.

Цікавитися оцінкою позиції у своїй партії у будь-кого.

Аналізувати партії, які ще не закінчилися.

Гравці не повинні допускати дії, що дискредитують шашки.

Аналізувати позиції і партії в турнірному приміщенні.

Надовго зупинятися біля столиків, за якими грають інші гравці.

22.4. Гравці, що закінчили свої партії, вважаються глядачами.

22.5. Запис партії, підрахунок кількості ходів і переключення годинника робиться самим учасником. При надзвичайних обставинах, з дозволу судді, запис може вести секундант, якщо сам гравець цього робити

не може. Зовсім не записувати партію забороняється.

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

- Оголосити усне зауваження.
- Оголосити усне попередження.
- Винести письмову догану.
- Зарахувати поразку в партії.
- Зняти із змагань.

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.

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

Варіанти розв'язку підрозділяються на тематичні (композиційні) та додаткові. Окрім них, складовою частиною задуму автора можуть бути «хибні шляхи» - спроби виконати завдання, що зустрічають спростування.

Шашкові композиції повинні відповідати ряду формальних та художніх вимог. Формальні вимоги є обов'язковими, при їх порушенні композиція дефектна і не має права на існування.

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

1.2. Класифікація.

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

та якості ігрового матеріалу).

1.3. Основні види композиції.

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

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

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

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

За співвідношенням шашок мініатюри та проблеми поділяються на групи;

Для шашок - 64 (Російська версія):

а) класичні мініатюри (5x5 шашок);

б) мініатюри (від 5 шашок білих до 6 шашок для кожної з сторін);

в) проблеми (від 7 шашок для однієї з сторін до 12 шашок для кожної з сторін, включаючи співвідношення 5x7; 6x7; 6x8);

г) дамкові проблеми (з простими).

Для шашок-100:

а) мініатюри (від 5 шашок для білих до 7 шашок для кожної з сторін);

б) малі проблеми (від 8 шашок для однієї з сторін до 9 шашок для кожної з сторін, у тому числі 7x8);

в) середні проблеми (від 10 шашок для однієї з сторін, у тому числі до 12x12 для кожної із сторін);

г) великі проблеми (від 13 шашок для однієї з сторін до 15 шашок для кожної з сторін, у тому числі 11x13; 12x13; 12x14);

д) проблеми - гіганти (від 16 шашок для однієї з сторін до 20 шашок для кожної з сторін, у тому числі 14x16; 15x16; 15x17);

є) практичні проблеми.

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 замкнути визначену кількість шашок. Задачі в шашках 64 та 100 поділяються за завданням на дві групи:

а) на замкнення простих;

б) на замкнення дамок та дамок з простими.

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

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

Примітка.

Статті Кодексу 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 ходу чорним (наприклад, хід чорних - білі виграють);

б) за зміною черги ходу і збереженням завдання (наприклад, виграш білих незалежно від черги ходу);

в) за зміною черги ходу і завдання (наприклад, хід білих - виграш, хід чорних - нічия);

г) з двома завданнями (друге 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.);

е) з оберненим завданням (піддавки);

ж) зображувальні (дамо графічні), що відтворюють за допомогою шашок 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) задумки (наприклад, завдання з додаванням або зняттям шашок з дошки у початковій позиції).

2. Формальні вимоги.

2.1. Основні принципи.

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

2.2. Легальність.

Початкова позиція повинна бути легальною, тобто

відповідати правилам гри. У сумнівних випадках автор зобов'язаний вказати можливий останній хід чорних.

2.3. Наявність розв'язку.

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

2.4. Економічність конструкції та фіналу.

Загальний принцип економічності форми композиції визначається виконанням авторського задуму мінімальними засобами. Економічність форми визначається економічністю початкової позиції (конструкції), гри та фінальної позиції. Економічність конструкції та фіналу має для шашкової композиції настільки важливе значення, що віднесена до формальних вимог.

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

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

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

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

2.5. Тематичний варіант.

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

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

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

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 потребує, 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 іншим способом, що не передбачений автором. Будь-яка неточність першого ходу або наступних ходів до початку розгалуження на тематичні

варіанти прирівнюється до повного побічного розв'язку.

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

2.7. Додаткові формальні вимоги до проблем.

1. У початковій позиції дозволяється перевага сил у білих чи чорних більш, ніж на дві шашки (див. п.2.4).

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

3. В тематичному варіанті проблем в шашки - 100 забороняються перестановки та інші неточності ходів, крім альтернативного ходу та удару. Альтернативний хід - це двотактне (в два ходи) пересування білої шашки на одне й те саме поле через різні 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 до положення з практичної партії.

Примітка.

Для практичних проблем допустимі відхилення від вимог, викладених у ст.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 замикається тільки така кількість та якість шашок, яка вказана в умові задачі.

3. Художні вимоги.

3.1. Основні принципи.

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

3.2. Оригінальність задуму.

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

3.3. Варіантність гри.

Кількість та якість тематичних варіантів, «хибних шляхів» характеризують основний зміст композиції. Чим більший вибір продовжень у чорних і чим частіше завдання виконуються художнім способом, тим багатший, як правило, твір. Заманливі, але невдалі спроби білих («хибні шляхи») дозволяють краще

підкреслити авторський задум. До достоїнств одно-варіантної проблеми можуть бути віднесені і додаткові комбінаційні варіанти (з неекономічними фіналами, неточностями в грі), якщо вони достатньо цікаві за змістом. В деяких проблемах можливий синтез різних за характером гри варіантів (наприклад, комбінаційних і позиційних). В таких випадках авторам потрібно пам'ятати, що комбінаційна гра повинна бути найбільш видовищною частиною розв'язку.

3.4. Економічність зовнішньої форми та гри.

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

3.5. Чистота розв'язку.

Чистота розв'язку передбачає відсутність допустимих неточностей гри в тематичних варіантах та їх фінальних позиціях. Найбільш типовою неточністю гри є перестановка ходів. Перестановка віддалених від початку розв'язку і суміжних ходів (наприклад, 5-го та

6-го вважається меншим недоліком, ніж перестановка ближніх та несуміжних ходів (наприклад, 3-го та 5-го). Однак, у будь-якому випадку автор повинен намагатися усунути цей дефект. В проблемах та етюдах велике значення приділяється чистоті гри в фіналах.

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

3.7. Додаткові художні вимоги до проблем.

1. Ступінь 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 - суворо на 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 шашки-100 бажано ухилятися від неекономічних жертв. Жертва двох чи більше білих шашок одним ходом у одному напрямку вважається неекономічною та грубою (виняток - жертва двох одиниць, після якої чорна шашка пройшовши через дамкове поле, залишається простою). При жертві білих шашок на правило більшості чорні мають ілюзорний вибір удару в двох чи кількох напрямках. Якщо в якомусь напрямку віддається на одну шашку менше, ніж для обов'язкового удару, то жертва вважається економічною (приклади 1:2, 2:3:4, 1:2:3). Відхилення від цієї умови (наприклад, 1:3 або 1:2:4) є випадками неекономічних жертв знижує оцінку проблеми. Ідеальною жертвою вважається така, що створює ілюзорний вибір бою типу 1:2, 1:1:2, 2:3:4 і т.п.

3.8. Додаткові художні вимоги до етюдів.

1. Ступінь 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 ехо-фінали, ехо-мотиви і т.д.;

д) наявністю «хибних шляхів».

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) «хибний шлях» 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.

3.9. Додаткові художні вимоги до задач.

1. Ступінь оригінальності задуму в задачі визначається:

а) новими або рідкісними фіналами;
б) новизною сполучення фіналів;
в) новизною ігрових прийомів та їх сполученням.

2. Відсутність «мертвих» (нерухомих, але непрямо граючих) та пасивних шашок.

3. Усунення в окремих варіантах перестановок ходів або можливості виконати завдання різними способами,

хоча й близькими до авторського.

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

4. Публікація та пріоритет.

4.1. Публікація та участь у змаганнях.

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

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

Примітка.

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

4.2. Пріоритет.

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

4.3. Попередники та переробка.

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

(опублікованих, або тих, що взяли участь у змаганнях). Якщо за цей час автор не виправив і не покращив композицію, то право на її переробку отримує будь-який інший композитор. За погодженням з автором старої композиції інший складач може її виправити або переробити та опублікувати новий твір як спільний («А» та «Б»). Композиція, забракована на змаганні з будь-якої причини, після виправлення або реабілітації може приймати участь лише в одному новому змаганні. Автор має право на будь-які варіації свого твору, але до участі в змаганнях допускається лише одна з варіацій.

5. Змагання зі складання композицій.

5.1. Системи змагань.

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

5.2. Конкурси.

В конкурсі складання композицій виявляються найкращі твори з числа надісланих на дане змагання. Конкурси діляться на вільні за темою та тематичні (на задану тему), відкриті (суддям відомі автори композицій) та закриті (суддям автори композицій не відомі). Організатори можуть проводити конкурс з одного чи кількох розділів композиції, з творів в шашки-64 чи в шашки-100. В залежності від складу учасників проводяться міжнародні, всеукраїнські,

обласні, міські, районні конкурси. Переможці конкурсу нагороджуються медалями, призами, дипломами, грамотами чи свідоцтвами. В положенні про проведення конкурсу повинні бути вказані:

- 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);
- е) 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, оцінки їх творів та характеристики кожного твору.

5.3. Чемпіонати.

Особистий чемпіонат (першість) з композиції - змагання, в якому визначаються кращі композитори та кращі твори за визначений відрізок часу. За масштабом чемпіонати діляться на всеукраїнські і обласні.

Переможці чемпіонату нагороджуються призами, медалями (жетонами), дипломами, грамотами. В положенні про проведення чемпіонату повинні бути вказані:

- 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, яке займе 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.

5.4. Командні змагання.

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

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

Кожна команда, учасниця змагань, повинна мати капітана, вибраного, як правило, з числа учасників. Капітан команди є її керівником на період конкретних

змагань і посередником між учасниками свого колективу та суддями.

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

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

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

5.4.3. В ті роки, коли командний чемпіонат України серед областей не проводиться, підсумки підводяться за результатами традиційних особистих чемпіонатів України. Від 3-6 авторів, представників кожної області, пропорційно відбираються 15 кращих творів, їхні оцінки підсумовуються і отримана сума слугуватиме основою для розподілення місць областей, представлених у змаганні.

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

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

5.5 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 для переможців 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 - кожен на окремому листі стандартного розміру (30см x 21см) з полем для підшивки з лівої сторони листа (шириною 3-4 см);

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

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

6. Суддівство змагань.

6.1. Комісії з композиції.

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

6.2. Права та обов'язки суддів.

Для проведення значних змагань зі складання (за кількома розділами композиції) створюються суддівські колегії у складі головного судді, заступника головного судді (старших 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 суді 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'язаних з його проведенням;
- г)** участь у складанні підсумкового звіту;
- д)** розсилання учасникам попередніх і остаточних підсумків змагання, оцінок, характеристик творів 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 ступінь їх оригінальності, виявити попередників та можливі дефекти;
- б)** дати характеристику творам і оцінку за 10-бальною шкалою з градацією 0,25 (при оцінюванні суддя повинен враховувати тільки той розв'язок, який навів учасник);
- в)** повідомити учасникам розділу попередні підсумки їх виступу (оцінки, характеристики кожного твору, загальне місце);
- г)** скласти звіт по розділу з вказуванням творчих та спортивних результатів учасників;

д) представити звіт та його копію головному судді;

є) 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) змагання з композиції обов'язкове для всіх учасників. Воно може бути оскаржено у відповідну комісію з композиції до затвердження остаточних підсумків змагання.

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

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

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

7. Агітація та пропаганда шашкової композиції.

7.1. Газети, журнали, телебачення.

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

Форми пропаганди:

- висвітлення досягнень світової та республіканської шашкової композиції;

- публікація творів місцевих авторів;

- пояснення типових шашкових правил та прийомів через твори композиторів;

- ознайомлення читачів та телеглядачів з новинами шашок та композиції;

- консультація нових авторів з питань композиції;

- проведення змагань з розв'язання композицій.

7.2. Змагання з розв'язання композицій.

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

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

Порядок проведення таких змагань наступний:

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.

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

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

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

До участі в 2 етапі допускаються по 3 кращі відділи, клуби чи рубрики газет, телебачення кожної області. Переможці 2 етапу відзначаються Федерацією шашок України, їхній досвід узагальнюється, тиражується і розповсюджується.

7.4. Книговидавнича діяльність з шашкової композиції.

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

Допускається публікація в книгах позицій з побічними

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

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

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

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

б) зміст твору - основний розв'язок, додаткові (якщо про них відомо), нерозв'язуваність (відома), удавані сліди, а також доведення легальності подаються скороченою нотацією:

- вказується поле, на яке шашка, дамка роблять тихий чи ударний хід.

- якщо на одне поле може бути зроблено тихий хід однією з двох шашок (1. приклад: c3, e3 - на поле d4). простою чи дамкою (2. приклад: D.b8, пр. c5 - на поле d6), до звичайного запису ходу спереду додається буква вертикалі, на якій стоять шашка, дамка (у 1. прикладі - cd4 чи ed4, але не d4; у 2. прикладі - bd6 чи cd6, але не d6).

- якщо на це поле може бути здійснено ударний хід однією з двох шашок (1. приклад: e5, g3 / d6, h2 на поле f4), простою чи дамкою (2. приклад: b6, e3 / D. g1,

пр. а7 на поле с5). До звичайного запису ударного ходу додається буква - позначка вертикалі, на якій стоїть шашка (у 1. прикладі - d:f4 чи h:f4, а не f4, у 2. - a:c5 чи g:c5, а не с5), У цих випадках обов'язково ставити двокрапку в середині запису ударного ходу (як у наведених прикладах).

- якщо ударний хід може здійснюватись на одне і теж саме поле однією з двох шашок, шашкою чи дамкою, що стоять на одній вертикалі, запис такого ходу подається повною нотацією.

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

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

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

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

є) запис розв'язку стокліткових композицій проводиться за такими правилами:

- вказується поле, на яке здійснюється тихий чи ударний хід. 32(37) 31 і т.д.

- у разі вибору - якщо на якийсь поле можливий хід взяття однією з двох шашок, дамк - запис проводиться повною нотацією 3732(28:37) 42:31 і т.д. Скорочення типу 372(837)231 і інші - небажані.

Двокрапка в ударних ходах обов'язкова;

ж) неточне використання знаків типу кома, крапка, крапка з комою, тире (дефіс) вважаються помилкою, яка не повинна допускатись;

з) фотографії авторів публікуються поряд з їхніми творами, а не де ще;

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

к) діаграми композиції та їхні розв'язки друкуються на одному розвороті.

Додаток № 1

Проведення змагань із швидкої гри

1. "Швидка гра" - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час (дивись ст. 17.4 розділ IV).

2. Гравці не зобов'язані записувати ходи.

3. Після того, як кожен гравець зробив хід, не приймаються ніякі претензії щодо неправильного, розташування дошки чи установки годинника (крім часу який додається за кожен зроблений хід на електронних годинниках).

4. Суддя має приймати рішення що до того, чи відбулося торкання шашки, тільки якщо така вимога зроблена одним із гравців.

5. Вважається, що прапорець упав, коли обґрунтовану заяву про це зроблено гравцем. Суддя повинен утриматись від повертання уваги до падіння прапорця.

6. Якщо обидва прапорці впали, партія вважається закінченою внічию.

Проведення змагань із блискавичної гри

1. "Блискавична гра" ("бліц") - це партія, в якій усі ходи слід зробити у фіксований час (дивись ст. 17.5 розділ IV).

2. Годинник встановлюється з лівої сторони від учасника, що грає білими. Категорично забороняється під час гри тримати руку на годиннику.

Учасник робить хід та переключає годинник однією і тією ж рукою.

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

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

5. Якщо один із учасників перевитратив час навіть у теоретично виграній ним позиції, йому повинно бути зарахована поразка. Однак у випадках, коли у сильнішої сторони не вистачає часу на виграш партії, пропозиція сильнішого нічиєї та зупинка годинника фіксує нічийний результат даної зустрічі.

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

Додаток № 2

Правила гри між гравцями з вадами зору між гравцями з вадами зору, та зрячими гравцями

У змаганнях між зрячими та гравцями з вадами зору (сліпими) кожен із гравців може вимагати використання двох дошок; зрячі гравці використовують звичайну дошку, а гравці з вадами зору використовують дошку спеціальної конструкції.

При проведенні гри слід дотримуватися таких правил:

1. Для гри сліпих між собою та зі зрячими використовуються спеціальні шашки та дошка, що дозволяє сліпому гравцю напوماцки визначати «кольори» клітин та шашок.

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

3. При використанні дошки для гравців із вадами зору вважається, що "доторкнулися" до шашки, коли вона була вийнята з отвору. Дотик до шашки без піднімання шашки не тягне за собою жодних наслідків. Якщо учасник при своєму ході підняв шашку без попередження «поправляю», то він зобов'язаний нею піти.

4. Хід вважається зробленим, коли:

а) у випадку взяття, шашка, яка береться, вилучається з дошки гравця, за яким черга ходу;

б) шашка встановлюється в інший отвір дошки;

в) хід був оголошений.

Тільки після цього пускається годинник партнера.

Після виконання дій п.п. 2 і 3 вступають у дію звичайні правила для зрячого гравця.

5. Для гравців із вадами зору допускається використання спеціально сконструйованого годинника. Він матиме такі особливості:

а) циферблат, обладнаний прикріпленими стрілками, причому кожні п'ять хвилин маркіровані однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками,

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

6. Гравець із вадами зору може записувати хід партії по Брайлю, звичним письмом або наговорюючи ходи на диктофон.

7. Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до включення годинника партнера.

8. Якщо впродовж гри на двох дошках виникнуть різні позиції, вони повинні бути скориговані за допомогою судді згідно з бланками запису партії обох гравців. Якщо записи партій відповідають одна одній, то гравець, який записав правильний хід, але виконав його неправильно, повинен відновити правильну позицію, яка б відповідала запису партії.

9. Якщо виникла розбіжність позицій і записи партії не збігаються, треба повернутись до моменту, коли записи партії збігалися, а суддя повинен відповідно

відрегулювати показання годинника.

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

- а) виконувати кожний ігровий хід на дошці партнера;
- б) оголошувати ходи обох гравців;
- в) вести запис партії гравця з вадами зору та включати годинник його партнера (у відповідності з пунктом 4);
- г) інформувати гравця з вадами зору (тільки на його вимогу) про кількість зроблених ходів та час, витрачений обома гравцями;
- д) робити заяву у випадках, коли час гри вичерпано, та інформувати асистента арбітра, коли зрячий гравець доторкнувся до однієї зі своїх шашок.

11. Якщо гравець із вадами зору не має можливості користуватися послугами асистента, зрячий партнер може виконувати обов'язки останнього у відповідності з пунктами 10 (а) і (б).

12. Учасник змагання має право у будь-який момент при своєму ході звернутися до судді з питанням про час, який витрачений обома сторонами на гру. Суддя зобов'язаний попереджати учасника з вадами зору що настає цейтнот, коли у того залишається 5 хвилин до контролю.

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

Додаток № 3

Проведення змагань у ПІДДАВКИ (зворотні шашки)

Усі гравці у піддавки користуються чинним шашковим кодексом

1. Мета гри.

Віддати всі свої шашки під бій суперника, або заперти свої шашки, щоб не було жодного можливого ходу.

2. Суперники закінчують партію нічиєю:

а) одна дамка проти однієї дамки при умові, що дамки знаходяться на різних діагоналях двійника.

б) якщо окрім дамк на двійниках суперники знаходяться шашки, а ходять тільки дамками, то після третього ходу фіксується нічия.

в) якщо кожен з гравців не може або не хоче віддати свої шашки і робить ходи тільки дамкою, або дамками за своїми шашками, то після п'ятого ходу фіксується нічия.

г) якщо гравець зробив неможливий хід і переключив годинник, а в суперника впав прапорець.

д) якщо впали обидва прапорця.

є) у випадку, коли застосовується контроль до кінця партії, і гравець має виграшну позицію, а часу зовсім не залишилось, то щоб зафіксувати нічию він повинен звернутися до судді і показати як він послідовно віддає всі шашки, або останні шашки ходити не зможуть (без проміжних ходів), тоді суддя фіксує нічию.

3. Порушення:

а) навмисно б'є не всі шашки, або робить неможливий

хід більше 3 разів у партії, то йому зараховується поразка.

б) якщо нема можливості визначити положення шашки або дамки, і гравець переключив годинника, а запис партії не вівся (неважливо, цейтнот це чи ні), і суперник може провести комбінацію через будь-яку з двох клітин, або віддати усі свої шашки (якщо шашка знаходиться на будь-якій з двох клітин), то положення шашки зараховується таким, яка йому вигідна. Теж саме відноситься до випадку, якщо впала підстава дамки, а гравець переключив годинник.

в) якщо гравець останнім ходом віддав усі шашки або лишає себе можливості ходити останніми шашками, і при переключенні годинника у нього падає прапорець, тоді суддя приймає рішення (перемога або нічия), але програш зараховувати не можна.

Додаток № 4

Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах із 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, розташуються 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 наступним 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 повного коефіцієнта Солкофа (тобто суми очок усіх суперників);

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.

8.1. Якщо кількість учасників у групі непарна, то перший учасник опускається в наступну очкову групу і

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

8.2. Для групи з парною кількістю учасників утворення пар виробляється наступним 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 же порядку для першого з учасників, що залишилися в очковій

групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишалися, немає суперника в своїй групі, то остання з утворених пар розбивається, її учасники повертаються у групу, і для першого учасника підбирається інший суперник. При необхідності може бути розбита не одна, а декілька уже утворених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар що розбиваються було якомога меншим.

9. Для групи з парною кількістю учасників.

Утворення пар виробляється наступним чином. Групи поділяються на дві рівні половини. Перший з верхньої половини грає з першим з нижчої 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 залишалися в очковій групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишалися 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 одна, або декілька уже освічених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар що розбиваються була мінімальною.

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 наступним 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 однаковим, 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 № 5

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

15 або 16 учасників

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

Додаток № 6 **ПОРЯДОК ВИЗНАЧЕННЯ ЧЕРГОВОСТІ ГРИ У ТУРАХ ЗА СХЕВЕНІНГЕНСЬКОЮ СИСТЕМОЮ**

При 8 учасниках

1 тур	4-IV	3-III	2-II	1-I
2 тур	IV-1	III-4	II-3	I-2
3 тур	2-IV	1-III	4-II	3-I
4 тур	IV-3	III-2	II-1	4-I

При 12 учасниках

1 тур	6-VI	5-V	4-IV	3-III	2-II	1-I
2 тур	VI-1	V-6	IV-5	III-4	II-3	I-2
3 тур	2-VI	1-V	6-VI	5-III	4-II	3-I
4 тур	VI-3	V-2	IV-1	III-6	II-5	I-4
5 тур	4-VI	3-V	2-IV	1-III	6-II	5-I
6 тур	VI-5	V-4	IV-3	III-2	II-1	I-6

При 14 учасниках

1 тур	7-VII	6-VI	5-V	4-IV	3-III	2-II	1-I
2 тур	VII-1	VI-7	V-6	IV-5	III-4	II-3	I-2
3 тур	2-VII	1-VI	7-V	6-IV	5-III	4-II	3-I
4 тур	VII-3	VI-2	V-1	IV-7	III-6	II-5	I-4
5 тур	4-VII	3-VI	2-V	1-IV	7-III	6-II	5-I
6 тур	VII-5	VI-4	V-3	IV-2	III-1	II-7	I-6
7 тур	6-VII	5-VI	4-V	3-IV	2-III	1-II	7-I

Балтажи Костянтин Георгійович
Чижевська Надія Василівна
Черненко Микола Олексійович
Балтажи Ольга Семенівна

Шашковий Кодекс України

Технічний редактор: Л.О. Іщук
Літературний редактор: Ф.Я. Луцик

Здано до складання 07.09.2012 р.
Підписано до друку 20.09.2012 р.
Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Гарнітура Times New Roman. Друк офсетний.
Умовн. друк. арк. 6,63
Замовлення № 281

Видавець ФОП Рогаська І.О.
м. Вінниця, Хмельницьке шосе, 145
тел.: (0432) 43-51-39, 50-29-02
E-mail: dilo_vd@mail.ru
Свідоцтво ДК № 3909 від 02.11.2010 р.

Виготовлювач ФОП Рогаська І.О.
м. Вінниця, Хмельницьке шосе, 145
тел.: (0432) 43-51-39, 50-29-02
E-mail: dilo_vd@mail.ru
Свідоцтво В03 № 635744 від 01.03.2010 р