

**Утверждены приказом Минспорта России
от «10» сентября 2013 г. №722**

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ШАШКИ»

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила разработаны на основании правил международных спортивных федераций и обязательны для применения на всех соревнованиях, проводимых на территории Российской Федерации.

Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии с всероссийским реестром видов спорта:

- личные, по итогам которых определяются места занятые отдельными участниками;
- командные, по итогам которых определяются места участвующих команд;
- лично-командные, по итогам которых определяются места отдельных участников и участвующих команд.

Соревнования проводятся в возрастных категориях в соответствии с ЕВСК.

1.2. Системы проведения соревнований

Существуют следующие системы проведения соревнований:

- круговая, при которой каждый участник соревнований или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными участниками или командами в один или несколько кругов;
- олимпийская (с выбыванием), когда спортсмен или команда, проигравшие встречу, выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях;
- швейцарская («выборочного жребия»), при которой в зависимости от числа играющих по условиям соревнований устанавливается определенное количество туров;
- схевенингенская, при которой участники одной команды (группы) поочередно играют с представителями другой команды (группы);
- смешанная, при которой на разных этапах применяются разные системы.

1.3. Права и обязанности участников

1.3.1. Участники имеют право:

- быть информированными о правилах проведения данного соревнования;
- играть в полной тишине (в спокойной обстановке);
- лично обращаться к судье по любому вопросу, касающемуся проведения партии;
- обращаться лично через своих представителей или своего капитана в организационный комитет;
- опротестовывать любые решения или санкции, которые им кажутся несправедливыми;
- прогуливаться по площадке, на которой проводится соревнование, останавливаться возле столиков, за которыми играют другие игроки.

1.3.2. Участники обязаны:

- знать Регламент и Положение о данных соревнованиях и строго выполнять их;
- строго соблюдать дисциплину во время соревнований и в свободное от игры время;
- выполнять требования судьи;
- играть каждую партию с полной отдачей сил;
- не слушать советов других лиц;
- играть до конца соревнований.

1.3.3. Во время игры участникам запрещается:

- обращаться к кому-либо, кроме судьи, и даже к обслуживающему персоналу;
- пользоваться другой шашечной доской, письменными или печатными материалами, которые могут иметь отношение к партии;
- отходить от доски при своей очереди хода без разрешения судьи;
- касаться или показывать клетки шашечной доски, чтобы облегчить обдумывание;
- отвлекать или беспокоить соперника любым способом. Это относится и к настойчивости предложения ничьей;
- мешать другим участникам или вмешиваться в ход их партии:
- спрашивать мнение или просить совет по своей партии намеренно или нет;
- анализировать в турнирном помещении играющиеся или оконченные партии;
- позволять себе действия, мешающие нормальному ходу соревнований;
- прогуливаться вне места, отведенного для игры;
- пользоваться во время игры любыми электронными устройствами (телефонами и другими устройствами связи, компьютерами, плеерами, диктофонами и т.п.)

1.4. Санкции

Любое нарушение правил наказывается судьей:

- замечанием;
- предупреждением;
- выговором;
- поражением в партии (возможен случай, когда поражение ставится обоим участникам);
- исключением из соревнований.

Решение о засчитывании поражения в партии и решение об исключении спортсмена (спортсменки) из соревнований принимает главный судья соревнований или лицо его замещающее.

Меру наказаний выбирает судья в зависимости от тяжести проступка.

1.5. Место проведения соревнований

Место проведения игр должно отвечать следующим требованиям:

- должно быть достаточно просторным, проветренным и освещенным;
- должна быть обеспечена нормальная температура;
- должна соблюдаться тишина;
- должно быть отгорожено от зрителей;
- столики должны быть устойчивыми, соответствующих размеров и в достаточном количестве;
- стулья должны соответствовать высоте столиков;
- место для питания и туалеты не должны быть слишком удалены. Желательно, чтобы участники не проходили через зрительный зал, направляясь в эти места.

1.6. Начало встречи

1.6.1. Соревнования начинаются за 5 мин. до официального начала тура с тем, чтобы участники могли сосредоточиться, а судьи сделать необходимые объявления.

1.6.2. Порядок размещения игроков, если соревнование проводится по круговой системе, определяется согласно расписанию, составленному после жеребьевки в соответствии с "таблицами очередности игр". При проведении соревнований по швейцарской системе размещение игроков производится в том порядке, в каком проводилась жеребьевка (составление) пар участников перед

каждым туром.

1.6.3. В точно назначенное время независимо от того, все ли игроки присутствуют, судья дает сигнал к началу партии, пуская сам или по его указанию часы отсутствующего участника. Если отсутствует участник, играющий черными, то белые своего хода на доске не делают. Если присутствуют оба участника, то пускаются часы белых. В случае отсутствия обоих участников пускаются часы игрока, играющего белыми. Но как только появляется один из игроков, судья делит пополам истекшее время, устанавливает это время на обоих часах и пускает часы отсутствующего участника. С этого времени игрокам запрещается останавливать оба часовых механизма одновременно.

1.6.4. Жеребьевка первого хода белых, серии начальных ходов или начальной позиции проводятся в присутствии обоих партнеров до начала игры. Если один из партнеров отсутствует, то проведение жеребьевки откладывается до его появления и производится за счет его времени.

1.7. Контрольные часы и пользование ими

1.7.1. Игроки должны сделать установленное количество ходов за определенное время. Для этого используются контрольные часы с двумя циферблатами.

1.7.2. Контрольные часы могут быть электронные или механические и должны удовлетворять следующим требованиям:

- оба часовых механизма должны быть точными;
- оба часовых механизма не должны ходить одновременно;
- часовые механизмы должны работать поочередно, остановка одного незамедлительно приводит к работе другого;
- четко показывать количество оставшегося времени;
- в механических часах проход большой (минутной) стрелки через 12 должен отмечаться флажком;
- флажок должен начинать подниматься не позже, чем на 58 минуте и падать точно на 60 минуте.

1.7.3. Часы устанавливаются параллельно шашечной доске с левой стороны от участника, играющего белыми.

1.7.4. У судейской коллегии должны находиться, как минимум, двое запасных часов.

1.7.5. Часовая стрелка устанавливается на 1, минутная (большая) на 12 таким образом, чтобы поднятый флажок находился на грани падения. Свой первый ход участники могут сделать только после падения флажка. При контроле не кратном 1 часу допускается иное первоначальное расположение стрелок, но игрок перед началом партии имеет право проверить правильность падения флажка.

1.7.6. Сделав ход, игрок должен остановить свои часы, и, следовательно, пустить часы соперника той рукой, которой он сделал ход. Не сделав своего очередного хода, игрок не имеет права пускать часы соперника.

1.7.7. Так как игроки сами несут ответственность за использование своего игрового времени, то никто не имеет права вмешиваться, если игрок забыл своевременно переключить часы. Только соперник может напомнить ему об этом.

1.7.8. Если в ходе партии обнаруживается, что часы ходят неправильно, судья должен заменить их на исправные. Он же исправляет, если это возможно, разницу во времени. Если для этого нужно сократить игровое время одного из игроков, то судья должен учитывать, что оставшееся игровое время не должно быть меньше 15 минут.

1.7.9. Истечение игрового времени определяется в момент падения флажка (механические часы) и обнулением контрольного времени (электронные часы). Истечение времени до или во время контрольного хода, а также во время переключения часов при контрольном ходе означает поражение, т.к. игровое время истекло. Окончание игрового времени фиксирует судья или сопер-

ник. Никто другой не имеет права указывать на окончание игрового времени.

1.7.10. Все претензии по поводу работы часов должны быть высказаны до истечения игрового времени. В противном случае ничего изменить нельзя.

1.7.11. Остановка часов участником рассматривается как признание им поражения. Однако если судья считает, что часы остановлены по недоразумению, следует ограничиться замечанием участнику.

1.7.12. Если после совершения на доске очередного хода на часах участника истекло время, а у его партнера на доске все шашки уже сняты или заперты, то просрочка не фиксируется и сильнейшей стороне засчитывается выигрыш.

1.7.13. При проведении соревнования с контролем времени до конца партии остановка контрольных часов сильнейшей стороной, имеющей теоретически явно выигрышную позицию, фиксирует ничейный исход данной встречи.

1.8. Запись ходов в партии

1.8.1. В процессе игры каждому партнеру необходимо четко и разборчиво, ход за ходом записывать партию (свои ходы и ходы соперника) на бланке, предназначенном для соревнований. Не имеет значения, делается ли сначала ход, а потом записывается на бланке или наоборот. Проставление прочерков вместо обязательного боя нарушением не является.

1.8.2. Если будет замечено, что один из участников не записал больше чем два хода, то судья обязан включить часы этого участника, чтобы он восстановил запись за счет своего времени.

1.8.3. Если у играющего остается менее пяти минут на часах до контроля времени, он не обязан выполнять требование ст. 1.8.1. Как только флажок на часах покажет конец отведенного времени, играющий должен сразу же восстановить на своем бланке недостающие в записи ходы. Если игрок заявляет, что он не может восстановить запись без бланка соперника, просьба о предоставлении бланка должна быть адресована арбитру. Восстановить запись он должен перед очередным ходом и за счет своего времени, если соперник сделал ход. Последний не может отказать в предоставлении своего бланка потому, что бланк принадлежит организаторам и восстановление записи осуществляется за счет времени заявителя.

1.8.4. Если оба партнера при обоюдном цейтноте не ведут записи партии, то судья должен стараться присутствовать и, по возможности вести запись. Судья не должен вмешиваться, пока не упадет один из флажков, и пока это не произойдет, никаким образом не показывать, сколько ходов сделано. После падения контрольного флажка у одного из партнеров время, затраченное на восстановление пропущенных записей, делится пополам и засчитывается каждому из них как израсходованное. Если запись партии восстановить невозможно, то она считается проигранной обоими партнерами.

1.8.5. Бланки записи партии должны во время игры находиться на столе в открытом виде, быть хорошо видными с тем, чтобы в любой момент судье можно было узнать количество сделанных ходов.

1.8.6. Оригиналы записей окончанных партий являются собственностью организации, проводящей соревнования.

1.9. Опоздание и неявка на игру

1.9.1. В Регламенте турнира указывается время опоздания на игру, оно может быть от 0 минут до времени 1-го контроля, но не более 1 часа. Если в Регламенте это время не указывается, то считается время 1-го контроля, но не более 1 часа. В Регламенте турнира указываются последствия для игрока, опоздавшего на игру на время, меньшее, чем первый контроль (или менее, чем на 1 час), это могут быть:

- 1) предупреждение;

- 2) штраф;
- 3) другие санкции.

Если игрок опаздывает на время 1-го контроля (более 1 часа), то ему засчитывается поражение.

1.9.2. Если оба противника без уважительных причин не явились (опоздали) на игру, то поражение засчитывается обоим участникам.

1.10. Выход или исключение участника из турнира

1.10.1. Если участник в турнире по круговой системе пропустил одну или две партии, то только судья решает вопрос о его дальнейшем участии в соревновании.

1.10.2. Если игрок сыграл меньше половины своих партий или микроматчей и покинул турнир, то его результаты остаются в турнирной таблице для подсчета рейтинга, но при окончательном подведении итогов не засчитываются. Несыгранные партии этого игрока и его партнеров отмечаются в турнирной таблице минусом (-).

1.10.3. Если игрок сыграл половину или более партий или микроматчей и покидает турнир, его результаты остаются в таблице и будут засчитаны при подведении итогов. Несыгранные партии этого игрока в турнирной таблице отмечаются минусом (-), а его партнеров - плюсом (+).

1.10.4. В число сыгранных партий входят и не доигранные (незаконченные) партии, которые должны присуждаться судьей соревнований или назначенной им комиссией.

1.10.5. В соревнованиях по швейцарской системе результаты в сыгранных партиях или микроматчах остаются действительными.

1.11 Проведение соревнований по системе микроматчей

Встречи соперников, проводимые по системе микроматчей, состоят из двух или большего количества партий, которые играют последовательно одна за другой с переменой цвета и перерывами между партиями 5 минут. По сумме набранных в этих партиях очков определяется победитель, а в случае их равенства результат считается ничейным. Положением и/или регламентом соревнований при ничейном результате микроматча может быть предусмотрено продолжение поединков - назначение дополнительных микроматчей.

1.12. Учет результатов партии, микроматча

1.12.1. Результат партии или микроматча учитывается так: выигрыш - 1 очко, ничья - 1/2 очка, проигрыш - 0 очков; или: выигрыш - 2 очка, ничья - 1 очко, проигрыш - 0 очков.

1.12.2. Если партия фактически не состоялась и проигрыш засчитан за неявку или опоздание, то вместо нуля ставится минус (-), а вместо единицы -плюс (+). При подсчете очков и коэффициентов для распределения занятых мест плюс приравнивается к единице, а минус - к нулю. При подсчете очков для решения вопроса о выполнении классификационных норм плюсы не учитываются.

1.13. Результаты соревнований

1.13.1. В результате соревнований участники занимают места в соответствии с суммой набранных очков. Первое место присуждается игроку, набравшему наибольшее количество очков, остальные в порядке их уменьшения.

1.13.2. В случае равенства очков у двух или более участников распределение мест производится по результату дополнительного матча или турнира. Допускается проведение дополнитель-

ного соревнования с укороченным контролем времени.

1.13.3. В случае невозможности проведения дополнительного соревнования распределение мест производится по следующим критериям:

- системе коэффициентов;
- наибольшему количеству побед;
- результату встреч между этими участниками;
- наибольшей сумме очков участников, над которыми одержаны победы;
- лучшему результату во встречах с другими участниками в порядке занятых мест;
- лучшей сумме индивидуального рейтинга (ЭЛО) противников.

1.13.4. Система коэффициентов Шмюльяна. Сначала суммируются очки участников, у которых игрок выиграл; затем суммируются очки участников, которым он проиграл. Разница между этими величинами является коэффициентом участника.

1.13.5. Система коэффициентов Зонненборна-Бергера. Суммируется двойное количество очков, набранных участниками, у которых игрок выиграл, и очки, набранные участниками, с которыми он сыграл вничью.

1.13.6. Система коэффициентов Бухгольца. Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока.

1.13.7. Система коэффициентов Солкофа. Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока, исключая самый лучший и самый худший результаты.

1.13.8. Усеченная система коэффициентов Солкофа. Суммируются очки, набранные всеми соперниками игрока, исключая самый худший результат. В случае равенства исключается 2 худших результата, затем 3 и т.д., до определения места.

1.13.9. Рижская система коэффициентов. Сначала суммируются очки, набранные участниками, у которых игрок выиграл, и умножаются на 2. Затем суммируют очки участников, с которыми игрок сыграл вничью, и умножаются на 1,5. Затем суммируются очки участников, которым игрок проиграл. Сумма этих трех величин и является коэффициентом игрока.

1.13.10. Во всех случаях игрок, имеющий больший коэффициент, имеет преимущество среди других игроков, имеющих такое же количество очков.

1.13.11. Если участник соревнований по швейцарской системе, для которого по окончании соревнования подсчитывается коэффициент, имеет из-за нечетного числа участников плюс, то за этот плюс ему засчитывается наименьшее количество очков, набранное кем-либо в данном турнире. Если в числе партнеров оказывается шашист, выбывший из соревнования, то считается, что в оставшихся партиях он набрал бы количество очков равное среднему результату тех участников, с которыми он находился в одной очковой группе в момент прекращения игры.

1.13.12. Применение той или иной системы коэффициентов оговаривается в Положении или Регламенте о проведении соревнований.

1.14. Проведение командных соревнований

1.14.1. Командные соревнования - соревнования, участниками которых являются команды, состоящие из нескольких игроков.

1.14.2. Положением о проведении соревнований должны быть предусмотрены количественный состав команды, закрепляются ли за игроками определенные доски, наличие в команде запасных игроков, их количество, на каких досках они могут играть, происходит ли сдвигка по доскам основного состава и т.д. В этом случае капитан команды должен не позднее, чем за 15 минут до начала тура, подать в судейскую коллегия заявку с указанием состава на данный тур. Если такая заявка не подана, то распределение участников по доскам определяется по первому туру.

1.14.3. Цвет шашек для участников командных соревнований устанавливается по первой доске. Если участник, выступающий на первой доске, в соответствии с жеребьевкой играет белы-

ми, то остальные участники его команды на нечетных досках играют также белыми, а на четных - черными.

1.14.4. Если в команде присутствует меньше половины ее состава, но не менее двух человек, то команда к игре не допускается и ей засчитывается поражение. Если участник начал партию или сыграл ее полностью за доской, на которой не имел права выступать, то партия в зачет не принимается и на этой доске команде засчитывается поражение.

1.14.5. Если команда выбывает из соревнования или не явилась на последний тур, то судейская коллегия решает засчитать ей поражение или аннулировать все ее матчи, исходя из того, что в наименьшей степени повлияет на конечные результаты победителей соревнования.

1.14.6. Победа в командных соревнованиях присуждается коллективу, набравшему в сумме наибольшее количество очков во всех партиях данного тура, а итоговая сумма очков, набранная таким путем во всех турах, определяет место команды в соревнованиях.

В случае, если две команды набрали одинаковое количество очков, более высокое место может быть присуждено команде:

- выигравшей личную встречу;
- имеющей большее количество выигранных матчей;
- имеющей лучший показатель по системе коэффициентов.

Если при подсчете очков выясняется, что команда, выигравшая все матчи, занимает только второе место, ей предоставляется право на дополнительный матч за первое место с командой, занимающей первое место. В случае ничейного результата в дополнительном матче, победителем соревнований становится команда, набравшая наибольшее количество очков или которой было присуждено 1 место по дополнительным критериям.

1.14.7. Организация, выставяющая команду, назначает капитана (представителя), который ведет переговоры с судьями по всем вопросам, возникающим в ходе соревнования. Только капитан (представитель) команды может направлять протесты в судейскую коллегия, причем обязательно в письменном виде.

Примечание: Может быть осуществлен иной порядок подведения итогов. За победу в матче команда получает 2 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков. Лучшая сумма набранных таким образом очков и определяет положение команды в турнирной таблице.

1.15. Проведение соревнований по швейцарской системе

При проведении соревнований по швейцарской системе применяется компьютерная или ручная жеребьевка.

Компьютерная жеребьевка.

Для проведения соревнований по швейцарской системе, возможно применение компьютерных программ. Алгоритм применяемой компьютерной программы не должен противоречить принципам жеребьевки, изложенным в Правилах п.1.15.2. Сформированные компьютерной программой пары соперников являются, как правило, окончательными. Исключение из этого правила может быть сделано при выявлении ошибки (например, неправильно был введен в программу результат какой-либо сыгранной партии). Также пары соперников могут быть изменены (в том числе и с проведением повторной компьютерной жеребьевки) по мотивированному решению главного судьи соревнований или лица его замещающего.

При распределении мест по системе коэффициентов, указанной в положении и/или регламенте, коэффициенты считаются программой, по которой выполнялась компьютерная жеребьевка.

Ручная жеребьевка.

1.15.1. Швейцарская система применяется для того, чтобы в ограниченное число туров про-

вести соревнование с большим числом участников. Перед каждым туром судья проводит жеребьевку или определяет пары встречающихся между собой игроков.

1.15.2. Общие для всех систем требования при проведении жеребьевки и составлении пар:

- два игрока не должны встречаться больше, чем один раз;
- игрок, которому был присужден выигрыш без игры (например, партнеру было присуждено поражение за неявку или опоздание на игру) не должен получать его дважды;
- цвет шашек должен по возможности чередоваться. Игрок не может получать одинаковый цвет четыре раза подряд;
- игроки, которые не имели партнера, и не игравшие партию вследствие опоздания или неявки одного из партнеров, но которым был присужден выигрыш без игры, при определении цвета не учитываются.
- игроки, которые выбывают из турнира, не должны в дальнейшем участвовать в образовании пар. Игроки, о которых известно заранее, что они не смогут (не будут) играть в очередном туре согласно регламенту, не участвуют в образовании пар и им присуждается поражение в этом туре.
- в случае участия в турнире нечетного количества игроков участник, оказавшийся последним в классификации или после проведения жеребьевки, получает "плюс".

1.15.3. Жеребьевка, как правило, должна проводиться по программе с помощью компьютера. В случае отсутствия компьютера или программы разрешается проведение жеребьевки вручную при помощи индивидуальных карточек участников.

1.15.4. Программа "слепого жребия" или "случайных чисел". Программа не предусматривает классификации участников, если даже участники имеют индивидуальные рейтинги. Перед началом турнира проводится жеребьевка. В первом туре встречаются №1 с №2, №3 с №4 и т.д., причем нечетные номера играют белыми. В последующих турах пары играющих определяются жребием между участниками, имеющими одинаковое, а при их отсутствии - ближайшее количество очков. Жеребьевка начинается с участников, имеющих наибольшее количество очков.

1.15.5. Система жеребьевки с применением только индивидуальных коэффициентов участников.

1.15.5.1. Перед первым туром все участники классифицируются. Классификация может производиться как с учетом, так и без учета рейтингов. Участники, имеющие рейтинг, размещаются в порядке его убывания. Участники, имеющие одинаковый рейтинг, классифицируются по жребию. После них располагаются участники, не имеющие рейтинга, которые также классифицируются по жребию. Порядковый номер классификации первого тура закрепляется за участником до конца турнира.

1.15.5.2. Классифицированные таким образом участники разделяются на две половины. В первом туре первый участник из верхней половины играет с первым участником из второй половины, второй из первой половины со вторым из второй половины и т.д. Цвет шашек в первой паре определяется жребием. Все участники из верхней половины, имеющие нечетные номера, играют тем же цветом, что и первый, а все, имеющие четные номера - противоположным цветом.

1.15.5.3. Перед вторым туром участники разделяются на очковые группы, а внутри очковых групп располагаются на основании своих порядковых номеров первого тура. При этом во всех нечетных турах участники классифицируются в порядке возрастания порядковых номеров (т.е. выше стоит участник с меньшим порядковым номером), а в четных турах - в порядке убывания.

1.15.5.4. Образование пар начинается с верхней очковой группы. Если количество участников в группе нечетное, то последний участник опускается в следующую очковую группу и встречается с первым участником этой группы. Если эти участники уже встречались между собой, то соперником участника из верхней очковой группы становится второй участник нижней группы, затем третий и т.д. Если последний участник верхней группы играл со всеми участниками нижней группы, то в нижнюю группу опускается предпоследний участник верхней группы и т.д.

1.15.5.5. Для группы с четным количеством участников образование пар производится сле-

дующим образом. Группы разделяются на две равные половины. Первый из верхней половины играет с первым из нижней половины. Если они уже играли между собой, то первый из верхней половины играет со вторым из нижней половины и т.д. Если же первый участник из верхней половины играл со всеми участниками нижней половины, то он должен играть с последним участником верхней половины, если уже играли, - с предпоследним и т.д. Когда соперник для первого участника очковой группы найден, эти два участника выводятся из списков группы и процедура поиска соперника повторяется в том же порядке для первого из оставшихся участников очковой группы. Если в один из моментов окажется, что для первого из оставшихся участников очковой группы нет соперника в своей группе, то последняя из образовавшихся пар разбивается, её участники возвращаются в группу и для первого участника подбирается другой соперник. При необходимости может быть разбита не одна, а несколько уже образованных пар, однако при этом необходимо стремиться к тому, чтобы количество разбиваемых пар было минимальным.

1.15.5.6. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация участников и образование пар производится в соответствии с требованиями ст. 1.15.5.3., 1.15.5.4., 1.15.5.5.

1.15.6. Проведение жеребьевки по системе с усеченным коэффициентом Солкофа.

1.15.6.1. Статьи 1.15.5.1.- 1.15.5.5. действительны и для этой системы.

1.15.6.2. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация производится следующим образом:

- сначала участники разделяются на очковые группы и располагаются в порядке убывания количества очков;

- внутри очковых групп участники классифицируются в порядке убывания величины усеченного коэффициента Солкофа (т.е. суммы очков всех соперников, исключая худшего);

- участники, имеющие равные величины усеченного коэффициента Солкофа, классифицируются на основании порядкового номера первого тура.

1.15.7. Система жеребьевки с применением текущего коэффициента Бухгольца.

1.15.7.1. Статья 1.15.5.1. действительна и для этой системы.

1.15.7.2. В первом туре первый участник играет с последним, второй – с предпоследним и т.д. Цвет определяется в первой паре жребием. Все участники из верхней половины, имеющие нечетные номера, играют тем же цветом, что и первый, а имеющие четные - противоположным.

1.15.7.3. Перед вторым туром участники разделяются на очковые группы, а внутри очковых групп располагаются на основании своих порядковых номеров первого тура.

1.15.7.4. Образование пар начинается с верхней очковой группы. Если количество участников в группе нечетное, то первый участник опускается в следующую очковую группу и встречается с последним участником этой группы. Если эти участники уже встречались между собой, то соперником участника из верхней группы становится предпоследний и т.д. Если первый участник верхней группы играл со всеми участниками нижней группы, то опускается второй участник верхней группы и т.д.

1.15.7.5. В группах с четным количеством участников первый играет с последним. Если первый уже играл с ним, то он играет с предпоследним и т.д. Когда соперник для первого участника очковой группы найден, эти два участника выводятся из списка и процедура повторяется в том же порядке. Если в один момент окажется, что для первого из оставшихся участников очковой группы нет соперника в своей группе, то последняя из образованных пар разбивается и для первого подбирается другой участник.

1.15.7.6. Во всех последующих турах, начиная с третьего, классификация участников и образование пар производятся следующим образом:

- участников разделяют на очковые группы и располагают в порядке убывания количества очков,

- внутри очковых групп участников классифицируют в порядке убывания величины текущего коэффициента Бухгольца, а при их равенстве - на основании порядковых номеров участни-

ков первого тура,

- образование пар производится в соответствии с требованиями ст. 1.15.7.4. и 1.15.7.5.

1.15.8. Жеребьевка считается законченной и вступает в силу после того, как она будет проведена полностью по всем очковым группам, без противоречия перечисленным принципам. Повторная жеребьевка (в случае ее необходимости) должна затрагивать минимальное число участников.

1.15.9. Положением или Регламентом о соревновании может быть предусмотрен и иной порядок проведения жеребьевки. Например, принудительная жеребьевка в первых турах, жеребьевка участников по группам и т.д.

1.16. Соревнования по быстрой и молниеносной игре

1.16.1. Каждый игрок должен сделать все свои ходы в течение времени, предусмотренного Регламентом и установленного на его часах.

1.16.2. Часы устанавливаются с левой стороны от участника, играющего белыми. Каждый игрок должен всегда иметь возможность переключать часы после сделанного хода. Он не может держать палец на кнопке часов или поверх нее. Участник делает ход и переключает часы одной и той же рукой только после того, как его часы включены.

1.16.3. Если участник сделал невозможный ход или допустил ошибку иного рода, включив при этом часы партнера, то следует пустить часы провинившегося и все исправления производить за счет его времени. Невозможный ход, не замеченный обоими игроками, не может быть изменен впоследствии и не может служить основанием для протеста.

1.16.4. Если часы партнера не идут, игрок может нажать на кнопку часов партнера и обратно, однако если это не помогает, он должен позвать арбитра.

1.16.5. Если игрок сначала дотрагивается до одной шашки, а затем ходит другой, его партнер может переключить часы назад и предложить сделать ход шашкой, тронутой первой.

1.16.6. Первое нарушение (не обязательно одно и то же) влечет за собой замечание. При втором нарушении нарушительно объявляется предупреждение. При третьем нарушении игроку засчитывается поражение в партии. После этого при новых нарушениях арбитр может использовать другие санкции, в том числе исключение виновного из соревнования.

1.16.7. Партия признается закончившейся вничью: если на контрольных часах обоих участников одновременно упали флажки или зафиксировано падение обоих флажков; или судья зафиксировал трехкратное повторение позиции; или в ничейной позиции участник, желающий играть на выигрыш, в присутствии судьи за 5 ходов не добьется выигранной позиции.

1.16.8. Если один участник проиграл время даже в теоретически выигранной им позиции, то ему должно быть засчитано поражение. Однако в таких случаях, когда у сильнейшей стороны не хватает времени на выигрыш партии, предложение сильнейшей стороной ничьей и остановка контрольных часов фиксирует ничейный исход данной встречи.

1.16.9. В официальных соревнованиях на каждую партию должен назначаться судья.

II. РУССКИЕ ШАШКИ

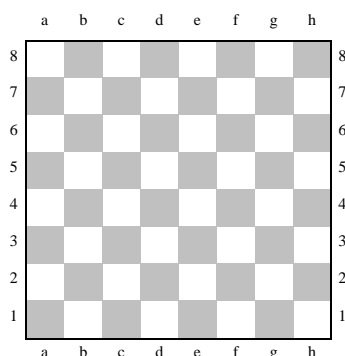
Соревнования в спортивной дисциплине «русские шашки» проводятся по системам:

- «русские шашки»;
- «шашки-64».

2.1. Русские шашки

2.1.1. Шашечная доска

Диаграмма 1



Шашечная доска состоит из 64 одинаковых квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей. (*Диаграмма 1*).

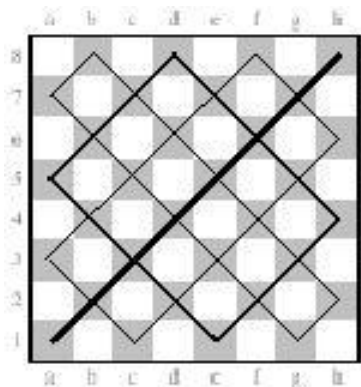
Игра ведется только по темным полям. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы в нижнем углу слева от играющего находилось темное угловое поле.

В официальных соревнованиях должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям:

- иметь игровую поверхность не менее 35 см;
- поверхность доски должна быть матовой;
- чередование светлых и темных полей должно быть отчетливым, цвет их не должен быть слишком бледным и не должен сливаться с цветом шашек.

2.1.2. Наименование диагоналей шашечной доски

Диаграмма 2



Ряд полей идущих наискосок от одного края доски до другого образуют диагональ.

Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край - верхними диагоналям и. (*Диаграмма 2*).

Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется «большой дорогой».

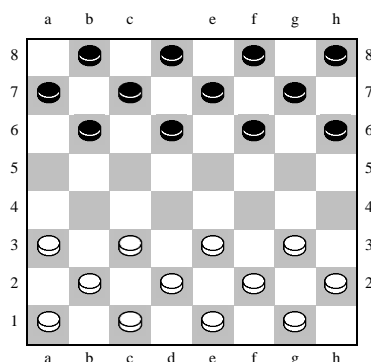
Две диагонали (по 6 полей в каждой), лежащие по обе стороны «большой дороги», и две диагонали (по 3 поля в каждой), соединяющие первые по концам образуют «тройник». Большие диагонали «тройника» соответственно называются нижним и верхним «тройником», малые - нижним и верхним «тройничком».

Две диагонали, пересекающие «большую дорогу» и «тройник» (по 7 полей в каждой), составляет «двойник». Большие диагонали «двойника» соответственно называются нижним и верхним «двойником», малые - нижним и верхним «двойничком».

Следующие за «двойником» две диагонали (по 5 полей в каждой) вместе с соединяющими их по концам диагоналями (по 4 поля в каждой) образуют «косяк». Соответственно они носят названия нижний и верхний «косяк», нижний и верхний «косячок».

2.1.3. Шашки

Диаграмма 3



2.1.3.1. Перед началом игры соперникам предоставляется по 12 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белых, другому - черных. Шашки расставляются на черных полях первых трёх горизонтальных рядов с каждой стороны. (*Диаграмма 3*).

2.1.3.2. Шашки должны отвечать следующим требованиям:

- все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера;
- их диаметр должен быть меньше поля доски на 5-10 мм;
- высота шашки должна равняться 1/4 или 1/5 ее диаметра;
- все белые и черные шашки должны быть соответственно одинакового цвета;
- они не должны быть блестящими, и их цвет не должен сливаться с цветом полей шашечной доски.

2.1.4. Ходы шашек

2.1.4.1. Ходом в партии считается передвижение шашки с одного поля доски на другое. Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми. Цвет шашек в каждой партии определяется по таблице очередности игр (приложение №1) или жеребьевкой. Партнеры поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится.

2.1.4.2. Шашки разделяются на простые шашки (простые) и дамки.

2.1.4.3. Простая шашка ходит только вперед на соседнее поле по диагонали.

2.1.4.4. В случае, когда простая шашка достигает одного из полей последнего, восьмого

(считая от себя) горизонтального ряда, она превращается в дамку и получает новые права. Дамка обозначается сдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую, либо перевернутой простой шашкой.

2.1.4.5. Дамка, в отличие от простой шашки, ходит на любое из свободных (не занятых другими шашками) полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая шашка, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.

2.1.4.6. Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки с одного поля на другое отпустил от нее свою руку.

2.1.4.7. Если игрок, за которым очередь хода, прикоснется к своей шашке, которой можно сделать ход, он обязан ею пойти. Если прикоснется к двум или более, то должен пойти той шашкой, которой коснулся первой, если ход или взятие возможны. Прикосновение к своей шашке, у которой не оказывается возможного по правилам игры хода, не влечет за собой никаких последствий, и играющий свободен сделать любой возможный ход.

2.1.4.8. Если игрок при совершении хода передвинул свою шашку на другое поле, не отпустив при этом от нее свою руку, то он обязан пойти этой шашкой, но вправе переставить ее на любое возможное для нее другое поле.

2.1.4.9. Если игрок хочет поправить одну или несколько шашек, он должен предварительно отчетливо объявить сопернику: «поправляю». Поправлять шашки можно только при своей очереди хода.

2.1.5 Взятие

2.1.5.1. Если простая шашка находится на одной диагонали рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через эту шашку на свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

2.1.5.2. Если дамка находится на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой имеется одно или несколько свободных полей, она должна быть перенесена через эту шашку на любое свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.

2.1.5.3. Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

2.1.5.4. Взятие должно быть четко обозначено и проводится в определенном порядке. Оно считается законченным после снятия шашки соперника с доски.

2.1.5.5. Если в процессе взятия шашкой она вновь оказывается на одной диагонали рядом с другой шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через вторую, третью и т.д. шашку.

2.1.5.6. Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка должна быть обязательно перенесена через вторую, третью и т.д. шашку и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

2.1.5.7. После завершения взятия согласно п.п. 2.1.5.5. и 2.1.5.6. взятые шашки соперника затем снимаются с доски в порядке их взятия. Это называется последовательным взятием.

2.1.5.8. В процессе последовательного взятия запрещается переносить шашки через свои собственные.

2.1.5.9. В процессе последовательного взятия разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить свою шашку через одну и ту же шашку соперника более одного раза (см. п. 2.1.5.17).

2.1.5.10. Взятие должно быть четко обозначено, шашка за шашкой, ставя берущую шашку на промежуточное, а затем и на конечное поле. Не обозначение взятия считается неспортивным и

некорректным поведением.

2.1.5.11. Последовательное взятие считается законченным, если игрок по окончании переноса шашки отнял от нее руку.

2.1.5.12. Взятые шашки могут быть сняты с доски только после завершения последовательного взятия и в том же порядке, в каком проходило их взятие (см. п. 2.1.5.17).

2.1.5.13. Снятие взятых шашек с доски считается законченным, когда игрок снял последнюю взятую шашку.

2.1.5.14. При возможности взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой выбор, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамки или простой), предоставляется берущему.

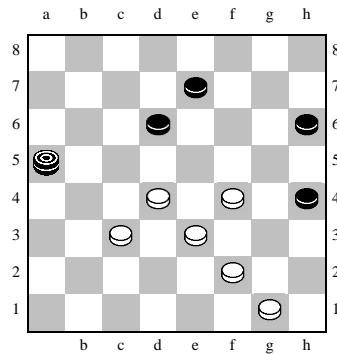
2.1.5.15. Если простая шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и если ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.

2.1.5.16. Если же простая шашка достигает последнего горизонтального ряда без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить (если эта возможность сохранится) лишь следующим ходом на правах дамки.

2.1.5.17. Примеры, поясняющие некоторые особенности правила взятия. Правило «турецкого удара».

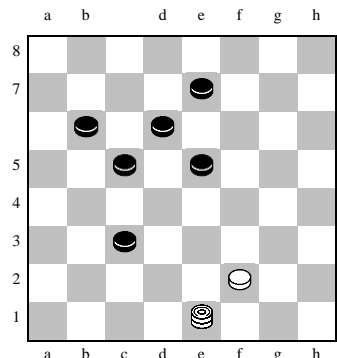
При своей очереди хода (*Диаграмма 4*) черные должны взять дамкой так: a5:e1 :g3:e5 (шашку белых d4 дамка взять не может, т.к. шашка c3, так же, как и шашки f2 и f4, снимаются с доски лишь по окончании хода), после чего белые играют d4:d8. (п.2.1.5.12)

Диаграмма 4



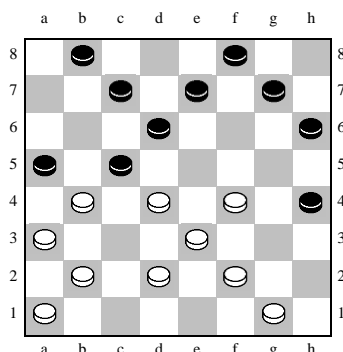
В положении (*Диаграмма 5*) белые при своей очереди хода должны взять дамкой так: e1:a5:d8:f6:d4. На поле d4 дамка должна остановиться, т.к. через шашку c3 второй раз перескакивать нельзя, нельзя также перескакивать через шашку c5 (как на *Диаграмме 4*). (п.п. 1.5.9 и 1.5.12)

Диаграмма 5



На *Диаграмме 6* последний ход белых был с3-d4, в ответ черные должны взять шашкой а5, например - а5:с3:е1:g3:е5:с3. На поле с3 черная простая, превратившаяся в дамку, должна остановиться, так как через шашку b4 или d2 второй раз перескакивать нельзя. Если же черные побьют другим путем, т. е. а5:с3:е5:g3:е1:с3, то опять черная шашка должна остановиться на поле с3. В ответ белые играют b2:d4:b6:d8:f6:h8. (п. 1.5.9)

Диаграмма 6



2.1.6. Шашечная нотация и запись партии

2.1.6.1. Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски.

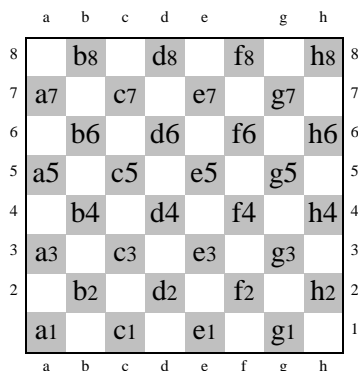
Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и идущие снизу вверх, называются вертикалями.

Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и расположенные слева направо, называются горизонталями.

Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей - малыми латинскими буквами от «а» до «h» (a, b, c, d, e, f, g, h) или в русском произношении - «а», «бэ», «це», «дэ», «е», «эф», «же», «аш»). Буквой «а» обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь, ближайшая к играющему белыми.

Каждое поле доски обозначается в зависимости от того, на какой вертикали и на какой горизонтали оно находится, т.е. каждое поле обозначается сочетанием буквы и цифры, показывающих вертикальный и горизонтальный ряды, на пересечении которых расположено поле. (*Диаграмма 7*).

Диаграмма 7



2.1.6.2. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и от-

дельные позиции, например, расположение шашек при начале партии (Диаграмма 3) записывается так: белые-a1, a3, b2, c2, c3, a2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные - a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Для записи хода шашки обозначают сначала поле, на котором шашка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: a3-b4. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

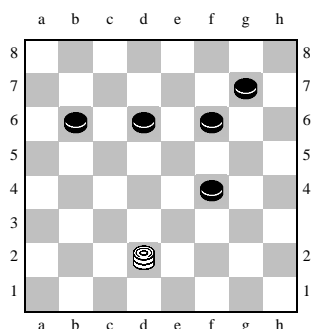
При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после боя.

Если необходимо отметить направление взятия, то после записи поля, с которого начался бой, последовательно записывают обозначение полей, на которых совершалось изменение направления. Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие.

В позиции, изображенной на *Диаграмме 8*, возможны три направления боя и записываются они так:

1. d2:h6:f8:c5:a7
2. d2:g5:e7:c5:a7
3. d2:g5:d8:a5

Диаграмма 8



В подобных позициях необходимо делать в бланке полную запись, как указано выше.

При записи партии ходы сторон пишутся «в столбик». В левом столбике записываются ходы белых, в правом - черных, причем ход белых вместе с ответом черных нумеруется в записи как один ход. Например:

Белые: Иванов	Черные: Петров
1. e3-d4	d6-c5
2. f2-e3	f6-g6
3. c3-b4	g5-h4
4. b4:d6	h4:f2
5. e1:g3	c7:h4

Белые сдались.

Кроме показанного выше способа полной записи допускается сокращенная запись, при помощи которой эту же партию можно записать так:

Иванов - Петров: 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. b:d6 h:f2 5. e:g3 c:h4. Белые сдались.

2.1.7. Цель игры

Для каждой из сторон конечной целью игры является выигрыш партии.

2.1.8. Выигрыш партии

2.8.1. Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором:

- у соперника не осталось ни одной шашки;
- у соперника заперты все шашки;
- соперник признал своё поражение.

Кроме перечисленных, возможны также случаи проигрыша, связанные с истечением игрового времени на контрольных часах (ст. 1.7.) и несоблюдением дисциплины (ст. 1.4.).

2.1.9. Ничья, предложение ничьи, ничейные окончания

2.1.9.1. Партия считается закончившейся вничью в следующих случаях:

2.1.9.1.1. Если один из участников предлагает ничью, а другой ее принимает это предложение;

2.1.9.1.2. Если в партии, играющейся с контрольными часами, истекло время у обоих участников и невозможно установить, кто просрочил время раньше;

2.1.9.1.3. Если участник, имея в окончании партии три дамки против одной дамки соперника и владея при этом «большой дорогой», своим 15-м ходом (считая с момента установления соотношения сил) не совершит взятие дамки соперника;

2.1.9.1.4. Если участник, имеет в окончании партии три дамки и более шашек (простых шашек и дамек) против одной дамки соперника, своим 15-м ходом (считая с момента установления соотношения сил) не совершит взятие дамки противника;

2.1.9.1.5. Если в позиции, в которой оба соперника имеют дамки, не изменилось соотношение сил (т.е. не было взятия, и ни одна простая шашка не стала дамкой) на протяжении:

- в 2-х и 3-х фигурных окончаниях - 5 ходов,
- в 4-х и 5-и фигурных окончаниях - 30 ходов,
- в 6-и и 7-и фигурных окончаниях - 60 ходов.

2.1.9.1.6. Если в явно ничейной позиции, участник, желающий играть на выигрыш, своим 5-м ходом не сможет добиться выигранной позиции. К явно ничейным позициям относятся дамочные эндшпиля, в которых не требуется точность в защите в обход элементарных ловушек. Например, «петля» точности не требует.

2.1.9.1.7. Если участник, имея в окончании партии три шашки (три дамки, две дамки и простую шашку, дамку и две простые шашки, три простые шашки) против одинокой дамки соперника, находящейся на «большой дороге», своим 5-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника.

2.1.9.1.8. Если в течение 15 ходов игроки делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия;

2.1.9.1.9. Если три (или более) раза повторяется одна и та же позиция (одно и то же расположение шашек), причем очередь хода каждый раз будет за одной и той же стороной.

2.1.9.2. Порядок признания ничьей в случае повторения позиции:

- если играющий сделает ход, в результате которого позиция повторится третий раз или более, то его партнер имеет право до совершения своего очередного хода заявить судье соревнований о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью;

- если один из играющих хочет сделать ход, в результате которого позиция повторится тре-

тый раз (или более), то он, не делая этого хода на доске, должен записать его на бланке и заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью. Если очередной ход все же будет сделан, то право требования ничьей этим участником утрачивается и восстанавливается вновь в случае очередного повторения той же позиции;

- не обязательно, чтобы повторение позиции следовало одно за другим;

требовать ничьей можно и в том случае, если позиция повторяется трижды в различные моменты партии, т. е. через любое количество ходов, но при той же очереди хода;

- правильность заявления о признании партии ничьей ввиду троекратного повторения позиции проверяется судьей соревнований за счет времени того из противников, который сделал это заявление. Если проверка установит, что троекратного повторения не было, то записанный заявителем ход считается сделанным и партия продолжается:

- если у заявителя нет записи партии или она неясно записана, заявление рассматривается судьей по представлению полной и четкой записи партии;

- если при проверке время участника, добывающегося признания ничейного исхода партии, истечет, но будет установлено, что троекратное повторение позиции имеет место, партия признается закончившейся вничью; если троекратного повторения позиции не было, то заявителю, время которого при проверке истекло, засчитывается поражение.

2.1.9.3. Участник может предложить ничью только после того, как он сделал ход. Предложив ничью, он пускает часы соперника. Предложение ничьей и ответ на него должны выражаться в краткой форме: «предлагаю ничью», «согласен», «не согласен» - и не оговариваются никакими условиями. Соперник может принять предложение, не делая ответного хода или отклонить его словесно либо ответным ходом.

2.1.9.4. Если предложение ничьей не будет принято, тот же участник может снова предложить ничью лишь после того, как другой участник использует на это свое право.

2.1.10. Неправильности при ведении партии

2.1.10.1. Если во время партии обнаруживается, что шашечная доска расположена неправильно, то партия аннулируется и переигрывается сначала.

2.1.10.2. Если перед началом партии обнаруживается, что шашки на доске расставлены неправильно либо соперникам предоставлены шашки не того цвета, которые должны быть в соответствии с расписанием, то исправить это можно только до начала партии. После того, как оба соперника сделали хотя бы по одному ходу, исправления не вносятся, партия продолжается и ее результат считается действительным.

2.1.10.3. Если игрок совершил одно из следующих нарушений:

- сделал неправильный ход шашкой или дамкой,
- сделал два хода подряд;
- тронул одну из своих шашек и ход сделан другой,
- взял ход обратно,
- сделал ход шашкой соперника,
- сделал ход шашкой, когда возможно взятие,
- снял без причины шашки соперника или свои шашки,
- взял шашкой меньшее или большее количество шашек, чем это возможно,
- остановился в осуществлении последнего взятия,
- неправильно снял шашки во время еще незаконченного последнего взятия,
- снял после окончания последовательного взятия меньшее или большее число шашек, чем побито,
- снял после последовательного взятия шашки, которые не были побиты,
- остановился в процессе снятия шашек после последовательного взятия,
- снял после взятия одну или несколько собственных шашек,

то только партнер имеет право решить исправлять ли эту ошибку или нет. Если же партнер сделал ответный ход, то он теряет право требовать исправления.

2.1.10.4. После окончания партии никакие претензии не принимаются и ее результат считается действительным.

2.1.10.5. Судья имеет право наказать игрока, совершившего нарушение.

2.1.11. Контроль времени на обдумывание ходов

2.1.11.1. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки» может применяться контроль времени (каждому участнику не менее):

- 45 минут до конца партии;
- 30 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 40 минут плюс 5 секунд до конца партии.

2.1.11.2. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки - быстрая игра» может применяться контроль времени (каждому участнику не более):

- 10-20 минут до конца партии;
- 8 минут плюс 4 секунды за каждый сделанный ход до конца партии.

2.1.11.3. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки - молниеносная игра» может применяться контроль времени (каждому участнику не более):

- 3-5 минут до конца партии;
- 3 минуты плюс 2 секунды за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.

2.2. Шашки-64

Правила игры в русские шашки, изложенные в разделе 2.1., действительны и для «шашек-64», за исключением положений, перечисленных ниже. Соревнования проводятся по системе микроматчей (см. п. 1.11.).

2.2.1. Расстановка шашек

Соперникам предоставляется по 12 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белые, другому - черные. Шашки расставляются на черных полях в зависимости от выбранной стартовой позиции.

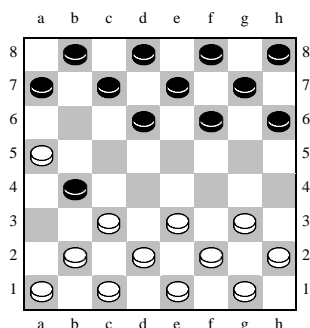
2.2.2. Определение стартовой позиции

Перед началом игры путем жеребьевки с участием судьи и соперников определяется стартовая позиция. Таблицы стартовых позиций утверждаются Общероссийской федерацией по виду спорта «шашки» (см. Приложение 5).

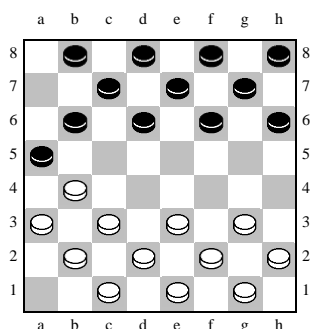
Таблицы стартовых позиций в дальнейшем решением Общероссийской федерацией по виду спорта «шашки» может корректироваться путем исключения и/или дополнения отдельных дебютов и новых позиций.

Пример 1.

Игрокам жребием достались столбец 1 и строка 16. На их пересечении в таблице указаны ходы 1. ab4 bc5 2. ba5 cb4, которые определили стартовую позицию, изображенную на диаграмме 17.

Диаграмма 17**Пример 2.**

Игрокам жребием достались столбец VI и строка 24. На их пересечении в таблице указаны перемещения шашек a1 на b4 и a7 на a5, которые определили стартовую позицию, изображенную на диаграмме 18.

Диаграмма 18**2.2.3. Контроль времени на обдумывание ходов**

2.2.3.1. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки» по системе «шашки-64» может применяться контроль времени (не менее каждому участнику):

- 45 минут на первые 20 ходов и затем 15 минут до конца партии,
- 45 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

2.2.3.2. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки – быстрая игра» по системе «шашки-64» может применяться контроль времени (не более каждому участнику):

- 10-20 минут до конца партии,
- 8 минут плюс 4 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

2.2.3.3. В соревнованиях в дисциплине «русские шашки – молниеносная игра» по системе «шашки-64» может применяться контроль времени (не более каждому участнику):

- 3-5 минуты до конца партии,
- 3 минуты плюс 2 секунды за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.

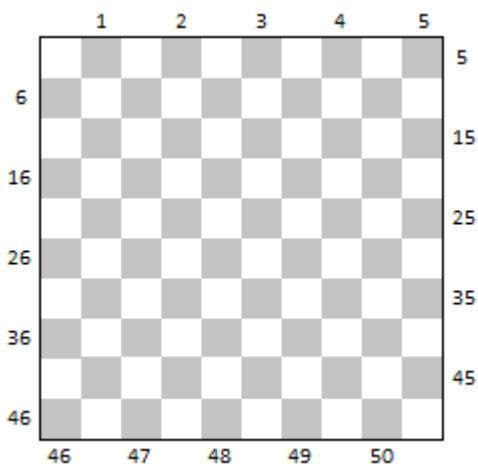
III. СТОКЛЕТОЧНЫЕ ШАШКИ

Правила игры в стоклеточные шашки во многом совпадают с правилами игры в русские шашки, но есть свои особенности, которые перечислены ниже.

3.1. Шашечная доска

Шашечная доска состоит из 100 одинаковых по размерам квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей. (Диаграмма 9).

Диаграмма 9



В официальных соревнованиях должна применяться доска с размером игрового поля от 35x35 см. до 45x45 см. и удовлетворяющая требованиям ст. 1.1.

На доске имеются 17 диагоналей. Самая длинная диагональ, состоящая из 10 черных полей и соединяющая два угла доски (поля 46 и 5), называется «большой дорогой».

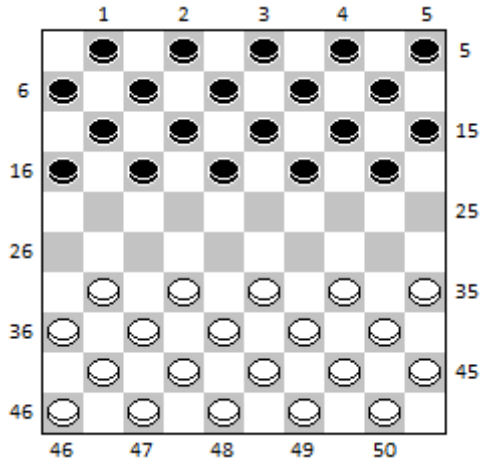
3.2. Шашки

Перед началом игры соперникам предоставляется по 20 простых шашек (плоских, круглой формы): одному - белых, другому - черных. Шашки расставляются на черных полях первых четырех горизонтальных рядов с каждой стороны (Диаграмма 10).

Шашки должны удовлетворять требованиям п.1.3 и следующему требованию:

- диаметр шашки должен быть меньше поля доски на 7-14 мм. Т.е. для доски размером 45x45 см. и клеткой 4.5 см. диаметр шашки должен быть от 38 до 31 мм.

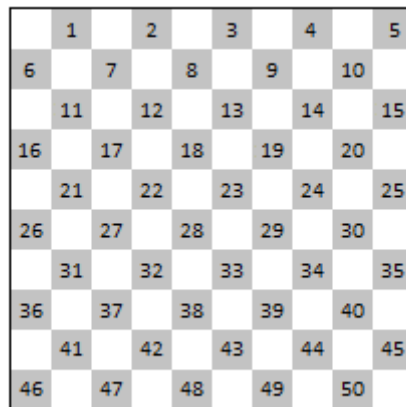
Диаграмма 10



3.3. Шашечная нотация

В нотации, принятой в столеточных шашках, все черные поля имеют определенные номера - от 1 до 50. Цифровое обозначение всех полей доски показано на *Диаграмме 11*.

Диаграмма 11



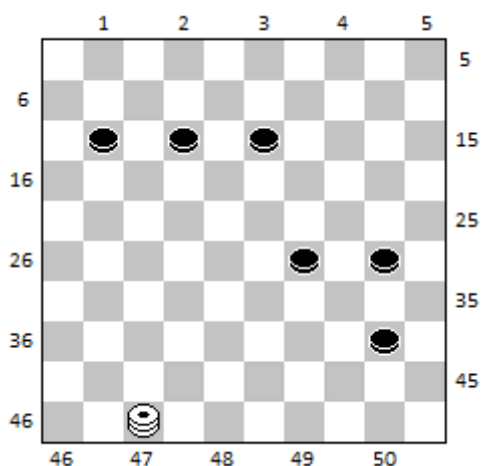
Расположение шашек в начале партии может быть записано следующим образом: белые - 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50; черные - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Для записи хода шашкой обозначают сначала поле, где шашка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: 31-27. При записи взятия вместо тире ставится двоеточие.

В позиции, изображенной на *Диаграмме 12*, возможны два направления взятия и записываются они так:

1. 47:24:8:17:6
2. 47:24:35:44:6

Диаграмма 12



В подобных позициях необходимо делать в бланке полную запись, как указано выше.

Пример записи партии:

Белые: Петров Черные: Иванов

1. 32-28 18-23

2. 37-32 23-29

3. 34:23 17-22

4. 28:17 19:26

Белые сдались.

Сокращенная нотация записи партий не применяется.

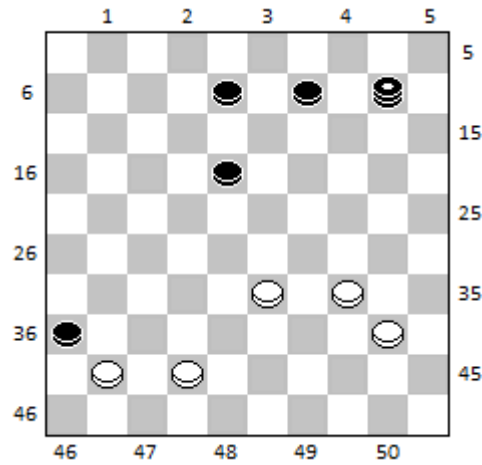
3.4. Отличия правил взятия в стоклеточных шашках

3.4.1. Взятие наибольшего количества шашек обязательно («правило большинства»).

Если имеется выбор боя дамкой или простой шашкой, то можно брать любой шашкой, соблюдая и в этом случае правило взятия наибольшего количества шашек вне зависимости от их качества. В данном случае дамка не пользуется никакими преимуществами и не накладывает на игрока никаких дополнительных обязательств.

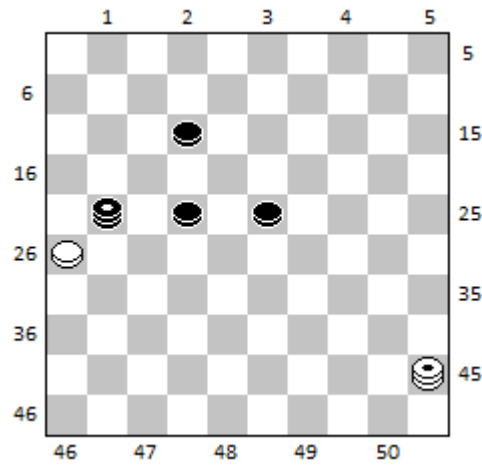
В примере на *Диаграмме 13* дамка 10 не имеет права взять одну шашку, становясь на поле 46. Взять должна простая шашка 36, становясь на поле 29, снимая три шашки, оставаясь при этом простой шашкой (ст. 2.4.2.1).

Диаграмма 13



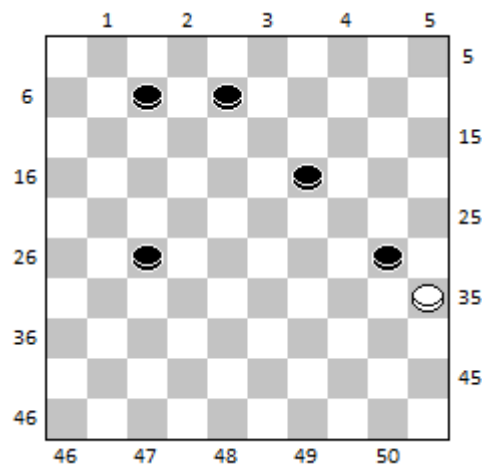
В примере на *Диаграмме 14* белые могут взять простой или дамкой, но в обоих случаях должны бить большее количество шашек, т.е. по три шашки (дамку и две простые шашки).

Диаграмма 14



В примере на *Диаграмме 15* простая шашка 35 после боя 35:11 остается простой шашкой.

Диаграмма 15



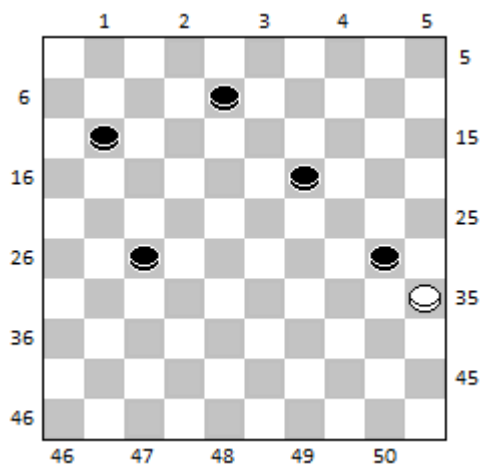
3.4.2. Порядок взятия при прохождении поля последнего ряда.

3.4.2.1. Если простая шашка в процессе взятия достигает поля последнего ряда и ей следует продолжать бой как простой шашке, то она этим ходом продолжает бой и остается простой шашкой.

3.4.2.2. Если простая шашка в процессе взятия шашек партнера достигает поля последней горизонтали (дамочного поля) и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право взятия по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

В примере на *Диаграмме 16* белая простая шашка после взятия трех простых шашек черных становится дамкой на дамочном поле. Взять остальные шашки она имеет право лишь своим следующим ходом, если возможность этого взятия сохранится.

Диаграмма 16



3.5. Ничейные окончания партии

Партия считается закончившейся вничью в таких случаях:

- игроки в течение 25 ходов делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия;

- если участник, имея в окончании партии три дамки, две дамки и простую шашку, дамку и две простые шашки против одной дамки соперника своим 16-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника;

- если участник, имея в окончании партии две дамки, дамку и простую шашку, дамку против одной дамки соперника своим 5-м ходом не сможет совершить взятие дамки соперника;

- См. также п.п. 2.1.9.1.1., 2.1.9.1.2., 2.1.9.1.9., 2.1.9.2., 2.1.9.3, 2.1.9.4

3.6. Контроль времени на обдумывание ходов

3.6.1. В соревнованиях в дисциплине «стоклеточные шашки» может применяться контроль времени:

2 часа на 50 ходов далее 1 час на каждые 25 ходов. Если игрок сделал соответствующее количество ходов, то ему добавляется его неизрасходованное время.

Так же может применяться следующий контроль:

— Для тура продолжительностью 6 часов 2 часа на 50 ходов и 1 час до конца партии.

— Для тура продолжительностью 5 часов 2 часа на 50 ходов и 30 мин. до конца партии или 1 час 30 мин. на 40 ходов и 1 час до конца партии.

— Система с добавлением времени за каждый сделанный ход (система Фишера). 1 час 20 мин. (или больше, но не более 2 часов) плюс 1 минута за каждый сделанный ход.

3.6.2. В соревнованиях в дисциплине «стоклеточные шашки - быстрая игра» может применяться контроль времени от 15 до 30 мин на всю партию каждому участнику. Если применяется контроль Фишера, то время на партию каждому участнику должно быть от 15 до 30 мин на первые 60 ходов.

Минимальный контроль по системе Фишера: 10 мин. + 5 сек. на ход.

3.6.3. В соревнованиях в дисциплине «стоклеточные шашки - молниеносная игра» может применяться контроль времени от 5 до 15 мин на всю партию каждому участнику. Если применяется контроль Фишера, то время на партию каждому участнику должно быть от 5 до 15 мин на первые 60 ходов.

Минимальный контроль по системе Фишера: 3 мин. + 2 сек. на ход.

3.6.4. Контроль времени при тай-брейке по системе «Лемана-Георгиева» 5 мин. + 3 сек. на все партии до первой победы.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться, и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.

IV. ОБРАТНЫЕ ШАШКИ (ПОДДАВКИ)

Правила игры в русские шашки, изложенные в разделе II, действительны и для «обратной игры в шашки (поддавки)», за исключением положений, перечисленных ниже. Отличительной особенностью является признание выигрыша партии.

4.1. Выигрыш партии

Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором:

- отданы все шашки;
- соперник запер все шашки;
- соперник признал своё поражение.

Кроме перечисленных, возможны также случаи проигрыша, связанные с истечением игрового времени на контрольных часах (ст. 1.7.) и несоблюдением дисциплины (ст. 1.4.).

4.2. Ничейные окончания

Партия считается закончившейся вничью в следующих случаях, перечисленных в пунктах:

2.1.9.1.1., 2.1.9.1.2., 2.1.9.1.3., 2.1.9.1.6., 2.1.9.1.8., 2.1.9.1.9., 2.1.9.2., 2.1.9.3., 2.1.9.4

4.3. Контроль времени на обдумывание ходов

4.3.1. В соревнованиях в дисциплине «обратная игра в шашки» может применяться контроль времени (каждому участнику):

- 45 минут до конца партии;
- 30 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 40 минут плюс 5 секунд до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.

V. РЭНДЗЮ

5.1. Предисловие

5.1.1. Правила дисциплины рэндзю содержат следующие разделы: Правила игры, Правила проведения соревнований.

5.1.2. Правила соревнований составлены для турниров и матчей, проводимых в Российской Федерации, включая товарищеские международные соревнования.

5.1.3. При проведении в Российской Федерации международных официальных соревнований RIF Правила соревнований могут быть использованы, но лишь в той части, в которой они не будут противоречить утвержденным RIF Положению и Регламенту.

5.1.4. Правила должны быть по возможности краткими и ясными, оставляя мелкие детали на усмотрение судьи. В большинстве случаев, не предусмотренных статьями Правил, можно принять правильное решение, действуя по аналогии с рассмотренными в них ситуациями.

5.1.5. Судья обязан быть компетентным и объективным. Чрезмерная детализация Правил лишила бы судью свободы суждения и могла бы помешать ему найти решение, продиктованное справедливостью и логикой.

5.1.6. При возникновении конфликта судья должен иметь возможность учесть все конкретные обстоятельства случая. Поэтому он не может быть ограничен слишком детализированными и неприятными для данного конкретного случая указаниями.

5.2. Правила игры

5.2.1. Участники и цель игры

5.2.1.1. Партия в рэндзю ведется двумя соперниками (спортсменами).

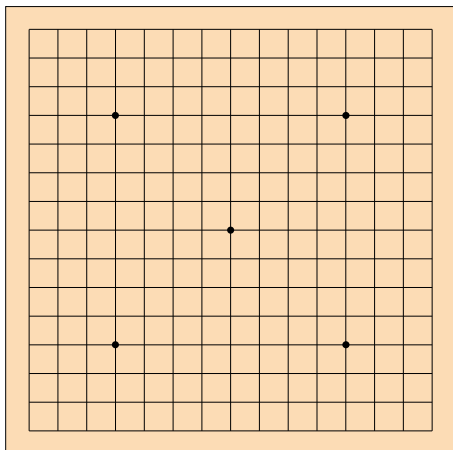
5.2.1.2. Конечной целью в партии для каждой из сторон является выигрыш, т.е., построение непрерывного ряда из пяти шашек своего цвета.

5.2.2. Комплект для игры

5.2.2.1. В комплект рэндзю входят: игровое поле (доска), набор черных и белых шашек в двух коробочках, а при игре в соревнованиях - турнирные часы и бланки для записи партии.

5.2.2.2. Доска представляет собой прямоугольник, состоящий из 225 пунктов, образованных пересечениями 15 вертикальных и 15 горизонтальных линий. Горизонтальные линии условно обозначаются числами от 1 до 15, вертикальные – латинскими буквами (A, B, C, D, E, F, G, H, I(J), K, L, M, N, O, P). Пересечения вертикальных и горизонтальных линий являются местами постановки шашек. Пункты H8 (центральный), D4, D12, M4 и M12 отмечены точками. Рекомендуемые размеры малых клеток 22 x 24 мм: они определяются исходя из размера шашек так, чтобы между шашками, расположенными в соседних пунктах, оставался зазор не менее 1 мм. Расстояние от края доски до игрового поля должно быть не менее 15 мм с каждой стороны. Общий рекомендуемый размер игрового поля 308 x 332 мм. Поверхность доски должна быть матовой, цвет доски не должен быть слишком бледным и сливаться с цветом шашек.

Доска для игры в рэндзю



5.2.2.3. Шашка представляет собой закрытый сверху полый цилиндр. Рекомендуемые размеры: диаметр - 20-21 мм, высота - 6 мм. Шашки должны быть черного и белого цветов, в комплект входит не менее 50 черных и 50 белых шашек.

5.2.3. Термины и определения

«Ряд» - совокупность шашек одного цвета, расположенных по одной прямой (горизонтали, либо вертикали, либо диагонали), между которыми отсутствуют шашки противоположного цвета.

«Непрерывный ряд» - ряд, в котором между любыми двумя его шашками отсутствуют свободные пункты по линии ряда.

«Длинный ряд» - непрерывный ряд из шести или более шашек одного цвета.

«Пятерка» - непрерывный ряд ровно из пяти шашек одного цвета.

«Четверка» - ряд из четырех шашек, который может быть следующим ходом достроен до пятерки.

«Открытая четверка» - непрерывный ряд из четырех шашек, который может быть достроен следующим ходом до пятерки любым из двух возможных способов.

«Тройка» - ряд из трех шашек, который может быть достроен до открытой четверки разрешенным ходом.

5.2.4. Ведение партии в рэндзю

5.2.4.1. Спортсмен, играющий черными шашками, начинает партию ходом в центральный пункт доски. В дальнейшем соперники по очереди совершают любые незапрещенные для них ходы, выставляя за один ход одну свою шашку в незанятый ранее пункт доски. Выставленные на доску шашки остаются на своих местах до окончания партии.

5.2.4.2. Для спортсмена, играющего черными, на протяжении всей партии запрещены ходы (фолы), которые в пункте постановки шашки создают:

- а) хотя бы две тройки одновременно;
- б) хотя бы две четверки одновременно;
- в) длинный ряд.

Фол делать запрещено, если одновременно не образуется пятерка. Для белых фолов нет, а длинный ряд является для них выигрышем.

5.2.4.3. На начальной стадии игры на ходы соперников могут быть введены ограничения, оговариваемые в обязательном порядке в «Регламенте о соревновании». Данные ограничения обозначаются как «дебютный регламент» и соответствуют международным правилам.

5.2.4.4. Отказ выставить шашку является ходом. В соревновании при отказе выставить шашку спортсмен лишь переключает часы.

5.2.5. Совершение хода

5.2.5.1. Ход считается сделанным при выставлении шашки на доску, а при невыставлении - после соответствующего заявления об отказе ее выставить. Последний ход не считается завершенным, пока играющий не переключил часы. Это не применимо к ситуациям, регулируемым п.п. 5.2.6.1, 5.2.6.2, 5.2.6.3 и пунктом 5.2.7. Играющий не должен делать свой ход до завершения хода соперника.

5.2.5.2. Поправлять расположение шашек можно при своей очереди хода, предупредив заранее соперника. Если шашки сдвинуты со своих мест одним из соперников, то позиция восстанавливается за счет времени виновной стороны.

5.2.5.3. Постановка шашки на доску и последующее переключение часов должны производиться одной и той же рукой.

5.2.6. Выигрыш партии

5.2.6.1. Партия считается выигранной соперником, построившим пятерку.

5.2.6.2. Партия считается выигранной соперником, играющим белыми, если он построил длинный ряд.

5.2.6.3. Партия считается выигранной партнером, чей соперник сдался.

5.2.6.4. При использовании турнирных часов партия считается выигранной тем спортсменом, соперник которого просрочил время, установленное временным регламентом соревнования.

Кроме перечисленных, возможны также случаи проигрыша, связанные с несоблюдением дисциплины (ст. 1.4.).

5.2.7. Ничья

5.2.7.1. Партия считается закончившейся вничью, если:

- а) партнерами заключено соглашение о ничьей;
- б) имеет место обоюдный отказ выставить шашку;
- в) для обоих соперников отсутствует возможность построения пятерки.

5.2.7.2. Регламентом соревнования могут быть оговорены другие условия заключения ничьей.

5.3. Правила проведения соревнований по рэндзю

5.3.1 Применение турнирных часов

5.3.1.1. При использовании турнирных часов каждый соперник должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени, и/или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Контрольное время и число ходов устанавливаются заранее Положением или Регламентом о соревновании и называются «временным регламентом».

5.3.1.2. Перед началом партии судья решает, где будут установлены турнирные часы. Участники рассаживаются так, чтобы часы были установлены с левой стороны от имеющего черный цвет.

5.3.1.3. Для контроля времени на обдумывание и совершение ходов применяются часы со специальными устройствами (флажками) или электронные турнирные часы, пускаемые в ход судьей или по его указанию в точно назначенное время. Флажок считается упавшим, когда судья установит это или определит, что контрольное время истекло, хотя флажок не упал из-за дефекта. В отсутствие судьи заявление об истечении контрольного времени делается одним из соперников.

5.3.1.4. Сдача партии или соглашение на ничью остаются в силе, если позднее обнаружится падение флажка.

5.3.1.5. Показания часов при отсутствии явных дефектов неоспоримо. Указать на дефект играющий должен немедленно при его обнаружении, но не позднее падения своего флажка. Дефектные часы следует заменить, а время, использованное играющими установить на исправных часах. Если судья решает изменить использованное время на часах играющих, он не должен при его уменьшении оставлять каждому меньше, чем пять минут до контроля.

Примечание: Если судья решает, что ошибочные показания вызваны дефектом часов одного из играющих, он исправляет показания только на этих часах, если уверенности в этом нет, исправляются показания часов обоих партнеров на одинаковое время.

5.3.1.6. Если партия прерывается по независимой от играющих причине (например, при замене дефектных часов), то часы останавливаются судьей. Если судьи нет в этот момент рядом, играющий может остановить часы для обращения за помощью к судье.

5.3.1.7. Играющий имеет право переключать часы только после совершения своего очередного хода. Переключение часов без постановки шашки рассматривается как отказ от ее постановки, если иное не оговорено дебютным регламентом.

5.3.1.8. Остановка часов играющим рассматривается как сдача партии. Это не применимо к ситуации, регулируемой 5.3.1.6. Если судья считает, что часы переключены или остановлены по ошибке, то следует ограничиться замечанием участнику или оставить это без последствий.

5.3.1.9. Судье не следует обращать внимание играющего на то, что его соперник сделал ход, или что играющий забыл переключить часы после сделанного хода, или информировать о количестве ходов до контроля и т.д.

5.3.2. Запись партии

5.3.2.1. Каждый участник обязан разборчиво вести точную запись своей партии. Запись ведется на бланке установленной формы, который должен во время игры находиться на столе в открытом виде.

При записи хода на бланке рисуется изображение шашки и номер сделанного хода. Черные шашки обозначаются черным (синим) цветом и нумеруются нечетными числами. Белые шашки обозначаются красным цветом и нумеруются четными числами. При одноцветной записи номера ходов черных обводятся кружками. При отказе выставить шашку участник делает соответствующую запись на полях бланка (например, «65 - »).

5.3.2.2. Если до наступления контроля будет замечено, что записи играющих расходятся, то по решению судьи контрольные часы останавливаются на время, необходимое для проверки и исправления записей. Это время засчитывается как израсходованное виновному в ошибке. Если же ошибки присутствуют в записи обоих играющих, то время, затраченное на проверку, делится пополам и засчитывается каждому из них как затраченное на обдумывание ходов. Если при добавлении времени у играющего остается менее пяти минут до контроля, то соответствующая часть времени переносится на следующий контроль.

5.3.2.3. Если у играющего остается менее пяти минут до контроля, и он не имеет дополнительного времени (30 секунд или более), добавляемого после каждого хода, то он не обязан вести запись ходов. Запись недостающих ходов производится сразу же после падения его флажка и за счет его времени.

5.3.2.4. Играющим не разрешается делать очередной ход, пока не записаны предыдущие, за

исключением ситуации, описанной в п. 5.3.2.3.

5.3.2.5. В случае прекращения записи обоими играющими судье следует стараться вести запись, но ему нельзя вмешиваться в игру до падения одного из флажков или любым образом сообщать играющим число сделанных ходов. После восстановления записи партии одним из участников затраченное время делится пополам и засчитывается каждому из соперников как затраченное на обдумывание ходов. При этом не успевший полностью восстановить запись делает это за счет своего времени.

5.3.2.6. По окончании партии оба соперника должны сверить свои записи ходов, показания времени, затраченного каждым из них, и сдать заполненные и подписанные ими бланки судье.

Примечание: Оригиналы записей партий являются собственностью организации, проводящей соревнование.

5.3.3. Откладывание партии

5.3.3.1. Как правило, нельзя прерывать (останавливать) партию до ее окончания.

5.3.3.2. Остановить игру и отложить партию, если не сделан последний контрольный ход, можно только в исключительных случаях (например, при внезапном заболевании одного из участников, стихийных бедствиях, если не соблюдается тишина или место соревнования не отвечает требованиям) и только с разрешения главного судьи соревнований. При этом учитывается лишь фактически израсходованное к моменту откладывания партии время. Соревнование возобновляется, как только вновь будут обеспечены нормальные условия для игры.

5.3.3.3. Порядок откладывания партии:

- участник, владеющий очередью хода в момент указания судьи об откладывании партии, обдумывает свой ход и записывает его на бланке;

- после этого судья останавливает часы, и бланки обоих соперников вкладываются в конверт;

- другой соперник на конверте указывает фамилии играющих, номер записанного хода, время по показаниям циферблатов (цифровых дисплеев) часов обоих соперников, а также дату и время доигрывания;

- конверт с записями отложенной партии заклеивается записавшим ход, подписывается соперниками и хранится у судьи, который обязан обеспечить его сохранность.

Примечание: Если спортсмен сделал ход на доске, то он обязан его записать на своем бланке.

5.3.3.4. Если участник вложил в конверт бланк с записанным ходом, который невозможен или запрещен, а равно без сделанного на доске хода, партия считается им проигранной.

5.3.4. Проведение доигрывания

5.3.4.1. Участники, имеющие отложенные партии, должны явиться в турнирное помещение к началу доигрывания.

5.3.4.2. К началу возобновления игры на доске восстанавливается отложенная позиция, а на часах показания использованного времени. Если время и/или позиция были восстановлены неправильно и играющий заявит об этом до своего первого хода, ошибка исправляется. В противном случае партия продолжается без исправления, если только судья не находит, что последствия такой ошибки будут слишком тяжелы.

Примечание: Например, если неправильно установлена часовая стрелка, перепутаны показания часов играющих и т.п.).

5.3.4.3. Конверт вскрывается судьей в присутствии играющего, который должен отвечать на записанный ход; этот ход выставляется на доску и пускаются его часы.

5.3.4.4. Если отсутствует отвечающий на записанный ход, то его часы пускаются, но конверт не вскрывается до его прихода в турнирное помещение.

5.3.4.5. Если отсутствует соперник, записавший ход, то его партнер не обязан делать ответный ход на доске. Он имеет право записать ход на бланке, вложить его в конверт и переключить часы.

5.3.4.6. Если конверт с записанным ходом утерян, партию следует продолжить с позиции и с показаниями часов на момент откладывания. Если отложенная позиция не может быть восстановлена, то партия аннулируется и должна быть сыграна заново. Вопрос о показаниях часов решает судья. Участник, записавший ход, делает его на доске.

5.3.4.7. Продолжительность доигрывания контролируется обычными часами, а время начала и окончания объявляются заранее.

5.3.5. Предложение ничьей

5.3.5.1. Участник имеет право предложить ничью только в момент совершения своего хода. Предложив ничью, он пускает часы соперника.

5.3.5.2. Предложивший ничью не имеет права отказаться от своего предложения до совершения соперником ответного хода (ответный ход равносителен отказу от ничьей).

5.3.5.3. Партнеры могут согласиться на ничью в отложенной партии не приступая к доигрыванию.

5.3.6. Опоздания, неявки на игру

5.3.6.1. Участник личного соревнования, опоздавший к началу игры на время до 30 минут, допускается к игре, но время на его часах к моменту прихода на игру считается израсходованным им на обдумывание.

5.3.6.2. Участник личного соревнования, опоздавший без уважительной причины более чем на 30 минут, к игре не допускается, и ему засчитывается поражение.

5.3.6.3. Если оба соперника без уважительных причин не явились на игру, то поражение засчитывается им обоим.

5.3.7. Права и обязанности участников

5.3.7.1. Участники личных соревнований имеют право:

- а) быть информированными о правилах проведения данного соревнования;
- б) играть в полной тишине (в спокойной обстановке);
- в) лично обращаться к судье по любому вопросу, касающемуся проведения партии;
- г) обращаться лично через своих представителей или своего капитана в организационный комитет;
- д) опротестовывать любые решения или санкции, которые им кажутся несправедливыми;
- е) наблюдать за игрой других участников.

5.3.7.2. Участники соревнований обязаны:

- а) знать и строго соблюдать Правила игры и проведения соревнований по рэндзю, Положение и регламент соревнований;
- б) выполнять указания судей (сохраняя при этом право последующего обжалования решений судейской коллегии перед организацией, проводящей соревнование).

5.3.7.3. Со времени начала тура и до окончания партии участникам, пришедшим в турнирное помещение запрещается:

- а) пользоваться информационными материалами, обращаться к кому-либо за советом или

чтобы узнать мнение;

Примечание: Эта статья запрещает также любые разговоры с кем-либо, кроме как с судьей или в его присутствии.

б) отходить от доски при своей очереди хода, кроме как с разрешения и под контролем судьи или соперника;

в) анализировать в турнирном помещении (в частности свою партию на другой доске);

г) делать заметки для памяти, кроме записи ходов и показаний часов;

д) любым способом отвлекать или беспокоить партнера, что включает неоправданные заявления, намеренное совершение запрещенных ходов или настойчивые предложения ничьей;

е) своим поведением нарушать нормальный ход соревнования;

ж) прибегать к посторонней помощи в записи партии, подсчете числа ходов и переключении часов;

з) касаться или показывать клетки доски, чтобы облегчить обдумывание.

5.3.7.4. Нарушение правил п. 5.3.7.3. может повлечь за собой взыскание вплоть до зачета поражения в партии (п. 5.3.10.4).

5.3.7.5. Игроки, которые завершили свои партии, должны считаться зрителями.

5.3.8. Неправильности при ведении игры

5.3.8.1. Если в процессе игры после первого своего хода обнаружится, что соперникам предоставлены шашки иного, чем полагается по расписанию, цвета, то партия продолжается и ее результат считается действительным. В двухкруговом соревновании во второй партии ошибка исправляется.

5.3.8.2. Если играющий сделал невозможный или неясный ход (в т.ч. и фол), то его соперник обязан заявить об этом и после исправления позиции (при участии судьи) продолжить партию.

5.3.8.3. Если после окончания партии обнаружится, что ранее был сделан неясный или невозможный ход (в т.ч. фол), то в этом случае результат считается действительным. Если же это обнаруживается в ходе партии, то она прерывается и после исправления позиции возобновляется с момента совершения хода, предшествовавшего невозможному. При этом сохраняются фактические показания часов соперников, а время задержки игры из-за исправления позиции относится за счет виновной стороны.

5.3.9. Учет результатов партии и соревнования

5.3.9.1. Результат партии учитывается следующим образом: выигрыш – 1 очко, ничья - 0.5 очка, проигрыш - 0 очков. Если партия фактически не состоялась, а проигрыш засчитан за неявку или опоздание, то вместо единицы ставится плюс (+), а вместо нуля - минус (-), что не меняет подсчета очков.

5.3.9.2. Началом соревнования считается момент пуска часов в партии первого тура. Если до этого в составе участников произошли изменения, нарушающие расписание игры, то проводится новая жеребьевка.

5.3.9.3. При выбытии из турнира участника, сыгравшего, меньше половины партий, его результаты и поражения, засчитанные в отложенных партиях, остаются в таблице, несыгранные партии не отмечаются, итог не подводится, и он не участвует в распределении мест, а результаты сыгранных против него партий записываются и учитываются только в турнирах по швейцарской системе и всегда для квалификации.

5.3.9.4. Если участник выбывает, сыграв по меньшей мере половину партий, то в несыгранных записываются минусы (противникам присуждаются плюсы в несыгранных), при этом выбывший участвует в распределении мест.

5.3.10. Роль судьи в соревнованиях

5.3.10.1. Судья должен следить за тем, чтобы настоящие Правила строго соблюдались.

5.3.10.2. Судья должен способствовать наилучшему проведению соревнования. Он должен обеспечивать хорошие игровые условия, следить, чтобы игрокам не мешали, и контролировать ход соревнования.

5.3.10.3. Судья должен наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать соблюдение решений, которые он принимает, и при необходимости налагать на игроков предусмотренные наказания, обеспечивает запись партии в случае обоюдного цейтнота соперников.

5.3.10.4. Судья может наложить одно или более наказаний, включающих:

- а) предупреждение;
- б) увеличение оставшегося времени партнеру;
- в) уменьшение оставшегося времени игроку, который нарушил Правила;
- г) объявление партии проигранной;
- д) исключение из соревнования.

5.3.10.5. Судья может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае какого-то внешнего нарушения процесса игры.

5.3.10.6. Судья не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме как в случае, когда, по крайней мере, один игрок просрочит свое время. Судье следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его партнер сделал ход или он не нажал кнопку часов.

5.3.10.7. Зрители и игроки в других партиях не должны разговорами вблизи или иным способом вмешиваться в ход партии. Если необходимо, судья может удалить нарушителей из игровой зоны.

5.3.10.8. Кроме лиц, уполномоченных судьей, запрещается кому-либо пользоваться мобильным телефоном в игровой зоне и в любой зоне определяемой арбитром.

5.3.11. Правила применения дополнительных показателей

5.3.11.1. При равном количестве очков для определения преимущества в личных соревнованиях можно предусматривать:

- систему коэффициентов - сравнение сумм очков побежденных соперников плюс полусумм очков участников, партии с которыми закончились вничью;
- сравнение числа побед;
- учет результатов личных встреч между всеми, разделившими место;
- дополнительное соревнование.

5.3.11.2. Применение той или иной системы коэффициентов оговаривается в Положении или Регламенте о проведении соревнований.

5.3.11.3. Использование коэффициентов при швейцарской системе:

5.3.11.3.1. Коэффициент Бухгольца - сравнение сумм очков, набранных всеми партнерами данных участников;

5.3.11.3.2. Усредненный коэффициент Бухгольца - сравнение указанных сумм, за вычетом наилучшего и наихудшего результатов;

5.3.11.3.3. Усеченный коэффициент Бухгольца - сравнение указанных сумм, за вычетом наихудшего результата;

5.3.13. Системы соревнований

5.3.13.1. Основными видами соревнований являются матчи, турниры по системам: матчевой, круговой, схевенингенской, олимпийской, швейцарской, швейцарской, регулируемой по рейтингам (в дальнейшем регулируемая швейцарская система) и матч-турниры.

Разрешается также применение других систем при условии предоставления всем участникам равных прав, а также разных систем на различных этапах.

5.3.13.2. Матч проводится между двумя участниками (командами). Личный матч может играть на большинство очков из определенного числа партий до того, как кто-либо наберет установленное число очков или одержит заданное число побед. Командный матч проводится либо как отдельная встреча двух коллективов либо как тур командного турнира, проходящего по одной из схем, указанных в статье 5.3.13.

5.3.13.3. В турнирах по круговой системе все участники (команды) встречаются друг с другом. После жеребьевки очередность игры по турам и цвет шашек определяются по таблицам (см. Приложение 1). Участник, чей номер стоит в таблице первым, имеет черный цвет. Если число участников нечетное, то число, стоящее в первом столбце вне скобок, показывает номер участника, свободного от игры в данном туре.

5.3.13.4. В турнирах по олимпийской системе участник (команда) выбывает из соревнования после проигрыша партии (матча), либо после потери определенного количества очков (только в личных турнирах). В первом из этих случаев при ничейном результате партия (матч) переигрывается или устанавливается иной метод определения преимущества (например, коэффициенты по доскам в матчах, выбывание игравшего каким-либо цветом, дополнительная партия с укороченным контролем, жребий в личном турнире). Предоставляемый цвет шашек должен чередоваться, а если это невозможно, то выравнивается число партий, начатых белым и черным цветом. При равных условиях цвет определяется жребием. Может применяться также олимпийская система, при которой проигравшие не выбывают, а сводятся в пары для разыгрывания мест со второго до последнего.

5.3.14. Турниры по швейцарской системе

5.3.14.1. По швейцарской системе соревнование с большим числом участников (как правило, 18 и более) проводится в ограниченное число туров, которое должно быть объявлено заранее (обычно при 18-30 участниках - 7 или 9, при 30-50 - 9 или 11, при большем числе участников - 11 или 13).

5.3.14.2. При швейцарской системе участники не могут встречаться между собой дважды и сводятся в пары, с имеющими одинаковое количество очков, либо такое, разность с которым минимальна. Запрещено начинать одним цветом на три партии больше, чем другим, либо три тура подряд. Данное правило может быть нарушено в последнем туре, если оно препятствует образованию пар по числу очков. По возможности каждому участнику белый и черный цвета предоставляются одинаковое число раз и чередуются от партии к партии.

5.3.14.3. Образец карточки участника соревнования по швейцарской системе приведен в Приложении 3.

5.3.15. Регулируемая швейцарская система

5.3.15.1. Участникам присваиваются порядковые номера по списку, в котором они располагаются по индивидуальным коэффициентам (рейтингам) в порядке убывания, а при одинаковых рейтингах (или при отсутствии таковых) - по званиям, разрядам или, наконец, по жребию.

5.3.15.2. Участники с одинаковым количеством очков образуют группу. Если в каком-либо

туре число участников оказывается нечетным, участник с наибольшим порядковым номером в самой низкой группе, не получивший ранее очко из-за неявки партнера, получает очко без игры и считается не имеющим партнера и цвета шашек (не более одного раза за турнир).

5.3.15.3. Образование пар начинают с верхней очковой группы (сверху вниз) и продолжают до средней (с участниками, имеющими 50 процентов очков); затем образуют пары, начиная с нижней очковой группы (снизу вверх) и завершают в средней (по правилам высших групп); для сведения в пары участники очковой группы располагаются в порядке возрастания их номеров и в предварительно составленных парах первый участник группы встречается с первым второй половины, второй - со вторым второй половины и т.д.

5.3.15.4 Если участник не имеет в своей группе партнера, с которым он мог бы играть, его перемещают в соседнюю очковую группу; также поступают, если в группе нечетное число участников. Перемещаемый участник (так называемый «плавающий») при образовании пар сверху вниз спускается в следующую по убыванию группу, а при образовании пар снизу вверх поднимается в ближайшую более высокую группу. Если есть возможность выбора плавающего, то нужно учитывать следующее:

- уход плавающего из группы должен способствовать выравниванию в ней числа участников, которым предоставлен черный и белый цвета шашек;
- если эти числа равны, то для спуска выбирается плавающий с наибольшим номером, а для подъема - с наименьшим;
- плавающий должен иметь в новой группе подходящего партнера после исключения из нее партнеров других плавающих, имеющих по сравнению с намеченным плавающим при образовании пар сверху вниз большее количество очков или (при равенстве) больший порядковый номер;
- при отсутствии партнера для плавающего в ближайшей группе его (плавающего) нужно заменить другим участником старой группы, а если это невозможно, то намеченный плавающий перемещается дальше;
- при нескольких плавающих в группе после спуска сначала подбирается пара имеющему больше очков, а при равенстве - имеющему меньший порядковый номер; после подъема - сначала имеющему меньшее количество очков, а при равенстве - имеющему больший порядковый номер.

5.3.16. Швейцарская система «по жребью»

5.3.16.1. После жеребьевки в первом туре встречаются между собой участники с номерами 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 и т.д., причем нечетные начинают партию черными. В последующих турах пары играющих определяются жребием между участниками, имеющими одинаковое количество очков. Если их число окажется нечетным, то один из участников спускается в следующую по убыванию очков группу участников (при этом желательно, чтобы в вышестоящей группе выравнивалось число участников, которым предоставлен черный и белый цвета шашек). Жеребьевка начинается с участников, имеющих наибольшее количество очков, и проводится согласно следующим принципам:

5.3.16.1.1. если жребий сведет участников вторично, то проводится новая жеребьевка. Если в группе не могут быть образованы новые пары, то оставшиеся без противника переводятся в следующую по убыванию группу, а в отсутствии таковой встречаются со спущенными из следующей по возрастанию группы;

5.3.16.1.2 в четных турах следует стремиться к выравниванию цветов, а в нечетных - к чередованию; при равных условиях у обоих партнеров предоставляемый цвет определяется предысторией их цветов, а если и она одинакова, то жребием;

5.3.16.1.3. при встречах участников, имеющих разное количество очков, обладателю большего количества фиксируется «спуск», а меньшего - «подъем». Один «спуск» и один «подъем» компенсируют друг друга, чего следует добиваться при образовании пар. Однонаправленные перемещения в иные очковые группы, по возможности, не должны повторяться.

5.4. Контроль времени на обдумывание ходов

5.4.1. В соревнованиях в дисциплине «рэндзю» может применяться контроль времени (каждому участнику не менее) в зависимости от статуса проводимых соревнований и количества участников:

- 120 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 90 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 90 минут до конца партии;
- 45 минут плюс 10 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.

VI. ИГРА ПО ПЕРЕПИСКЕ

6.1. Общие положения

6.1.1. Заочные шашечные соревнования проводятся:

- по переписке,
- по электронной почте,
- по телефону.

6.1.2. Игра по переписке является одним из видов шашечных соревнований, при которой ходы пересылают по почте, а время на обдумывание исчисляют днями.

6.1.3. Особенности шашечных соревнований по электронной почте и телефону оговариваются в Положениях и Регламентах этих соревнований.

6.1.4. Игра по переписке может вестись по следующим видам шашек:

- русским шашкам;
- международным (стоклеточным) шашкам;
- восьмидесятиклеточным шашкам;
- обратным шашкам (поддавкам).

Игра по переписке ведется с учетом особенностей, изложенных в данных правилах, а также с учетом дополнений, излагаемых в Регламентах конкретных турниров.

6.1.5. Официальной организацией, проводящей всероссийские заочные шашечные соревнования, является Общероссийская федерация по виду спорта «шашки».

6.1.6. Организация, проводящая соревнования, утверждает положение о соревнованиях, при необходимости регламент, назначает судей, играющих судей-секретарей (далее по тексту - секретарь), подводит итоги и награждает победителей.

6.1.7. Судья контролирует ход соревнования, ведет учет результатов законченных партий, принимает решения по просрочкам времени, при нарушениях правил и турнирной дисциплины и при конфликтах между игроками, информирует участников об итоговых результатах соревнования, представляет отчет о ходе и результатах турнира в организацию, проводящую соревнование.

6.1.8. Секретарь получает и регистрирует записи законченных партий, ведет учет результатов партий и периодически информирует участников о ходе турнира. Принимает решения при конфликтах между участниками, информирует судью о ходе игры в турнире, а по окончании соревнования представляет отчет судье.

При отсутствии в турнире секретаря его обязанности исполняет судья.

6.1.9. При нарушении правил игры секретарь имеет право объявить игроку замечание, выговор, лишить игрока текущей информации, а также ходатайствовать перед судьей о наложении более строгих взысканий.

Судья, кроме того, имеет право засчитать поражение в партии, ходатайствовать перед организацией, проводящей соревнование, об исключении игрока из турнира.

6.1.10. При наложении взысканий следует указывать, какие конкретно пункты правил нарушил игрок.

6.1.11. Участники соревнования обязаны знать и соблюдать правила игры, доводить турнир до конца, выполнять решения старосты, судьи и организации, проводящей соревнование, соблюдать принципы спортивной этики.

6.1.12. При разногласиях по играемой партии игрок имеет право обратиться за решением к старосте, не вступая в полемику с партнером. При несогласии с решением секретаря игрок может обжаловать это решение у судьи, а при несогласии с решением судьи - в организацию, проводящую соревнование. Срок подачи протеста - не более десяти дней со дня получения решения секретаря или судьи.

Решение организации, проводящей соревнования, является окончательным.

6.1.13. Всю корреспонденцию по турниру участники обязаны хранить в течение месяца после получения итогов соревнования и представить судье по первому требованию.

6.1.14. При прекращении игры без уважительной причины организация, проводящая соревнования, может лишить игрока права участия в ее турнирах на срок до трех лет.

6.2. Пересылка ходов

6.2.1. Ходы пересылаются на обычных или специальных открытках или в конвертах. Секретарь или судья имеют право обязать игроков вести переписку только заказными письмами.

Участник имеет право пересылать ходы заказными письмами, но в этом случае при получении ответа повтор заказным письмом обязателен.

6.2.2. Ходы необходимо записывать полной нотацией, например: a1-b2, букву "е" писать "Е". Ход, написанный сокращенной нотацией, считается невозможным.

6.2.3. Письмо с очередным ходом должно содержать приветствие, шифр турнира, повторение полученного нового хода (ходов) партнера, принятого варианта или его принятой части, свой ответный ход (ходы), возможно, предлагаемый вариант (варианты), три даты, суммарное время затраченное каждым игроком, обратный адрес на открытке, конверте или в письме и подпись играющего.

6.2.4. Игроки обязаны записывать вынужденные ходы партнера (однозначное взятие или единственно возможный по правилам ход шашки, если другие не имеют ходов) и отвечать на них.

6.2.5. Записи ходов должны быть разборчивыми, подчистки не допускаются. При необходимости исправления ход должен быть зачеркнут, записан другой и заверен подписью играющего.

6.2.6. Запрещается давать оценку позиции и делать комментарии к играемой партии до ее окончания.

6.2.7. При предложении варианта следует указывать: "если ..., то ..." или "на ... предлагаю ..." или "предлагаю вариант ...". При предложении нескольких вариантов каждый вариант должен быть указан отдельно, например: "вариант А", "вариант Б".

6.2.8. Отосланный ход (ходы), принятый вариант (или принятая его часть) считаются сделанными и не могут быть изменены никаким способом.

Нельзя давать согласие на замену сделанного хода или принятого варианта (или принятой его части).

6.2.9. Если ход (ходы), принятый вариант (принятая его часть) не повторены или повторены не полностью или неправильно, или неразборчиво, игрок сообщает об этом партнеру в срок не более 3-х дней (эти дни ему в обдумывание не засчитываются) и не посылает ответный ход до получения исправления.

6.2.10. Ход, противоречащий правилам игры, считается невозможным. Если на указанном поле шашка имеет единственный ход, получатель его указывает и отвечает на него. Если же указанная шашка имеет несколько ходов или не имеет хода, или на указанном поле нет шашки, то замену хода делает отправитель хода, при этом ему начисляются дни, затраченные как на обдумывание, так и на исправление невозможного хода.

6.2.11. При остановке игры, связанной с исправлением ошибок, указанных в пунктах 7.2.9. и 6.2.10., партнер начисляет игроку 6 штрафных дней с указанием, за что именно, независимо от количества нарушений в одном письме. Если такое начисление не сделано в ответном письме, то в дальнейшем это право теряется.

6.2.12. Если в предлагаемом варианте записан невозможный или неразборчивый ход, то вариант считается предложенным до этого хода. Ошибка в предлагаемом варианте не влечет за собой наложение штрафа.

6.2.13. Вариант или его часть считаются принятыми до первого измененного хода, указан-

ного принимающим вариант. Если этот измененный ход оказался невозможным, то его исправление производят, как это указано в пункте 6.2.10., с наложением штрафа по правилам, указанным в пункте 6.2.11.

6.2.14. Ошибка в нумерации ходов не влечет за собой остановку игры, однако, игрок должен сообщить партнеру об ошибке и тот при очередном ответе обязан повторить эти ходы с правильной нумерацией.

6.3. Время на обдумывание

6.3.1. На обдумывание каждых десяти ходов участнику дается 50 дней с накоплением времени. При совпадении дат получения и ответа время не начисляется. В каждом ответе игрок указывает дробью затраченное время: в числителе время белых, в знаменателе - черных, а также три даты.

Первая дата - дата отправления хода партнером по почтовому штемпелю на полученном письме. Если она не совпадает с датой отправления, указанной партнером, то суммарное время партнера корректируется игроком при очередном ответе. Если игрок не произвел в очередном ответе такой корректировки, то в дальнейшем она не производится. При отсутствии штемпеля отправления на полученном письме повторяется время отправления, указанное партнером.

Вторая дата - дата получения хода от партнера. Она также берется по почтовому штемпелю, а при его отсутствии указывается фактическое время получения.

Третья дата - дата отправления своего ответа.

При пересылке заказной корреспонденции датой отправления считается дата на штемпеле почтовой квитанции.

6.3.2. Если игрок начал игру в день начала игры, указанный в стартовом листе или ранее, то время на первый ход не начисляется. Если стартовый лист игрок получил позже даты начала турнира, указанной в стартовом листе, то для него началом игры считается следующий день после получения стартовой документации.

Если игрок получил ответ в день окончания игры, указанный в стартовом листе, или позже, то далее ему время не начисляется. Он может также не отвечать партнеру, кроме случаев, когда ему предложена ничья, которую он принимает или если он решает сдаться в данной партии.

6.3.3. Если игрок не указал трех дат или суммарное время, то партнер указывает ему на это. Игрок в очередном ответе должен указать, кроме дат текущего ответа, неуказанные даты предыдущего письма. Если игрок не указал дату получения ответа, то она берется из расчета среднего пробега писем между игроками.

При повторении игроком подобной ошибки партнер может начислить ему 6 штрафных дней за каждое последующее нарушение. Если в очередном ответе такое начисление не сделано, то в дальнейшем это право теряется.

6.3.4. Если игрок не получит ответ от партнера, то он должен повторить свой ход (ходы, а если предлагался вариант или варианты, то и их) заказным письмом через 40 дней, указав в нем, кроме даты повтора, также три даты и суммарное время первичного отправления. Дни задержки повтора включаются в обдумывание.

Игрок, не получивший первый ход от партнера в начале игры, обязан послать ему запрос заказным письмом через 30 дней после даты начала турнира.

6.3.5. Время считается просроченным, если на 10 или менее ходов затрачено более 50 дней или на 20 или менее ходов - более 100 дней (и т.д.).

Если игрок при очередном ответе предложил вариант, то при определении просрочки ходы варианта, кроме обязательных, не учитываются.

6.3.6. Если игрок допускает просрочку времени, то партнер сообщает ему о ней заказным письмом, но при этом свой ответный ход игроку не высылает, а судье направляет все полученные

от просрочившего время письма, открытки и квитанции заказных писем, а также высылает партии со своим ответным ходом и графиком времени на обдумывание. До решения судьи игра приостанавливается.

Об объявлении просрочки партнер сообщает также секретарю.

Образец графика времени:

Белые: Петров		Время		Ход белых	№ хода	Ход черных	Черные: Седов		Время	
Получено	Отправлено	На ход	Суммарно				Получено	Отправлено	На ход	Суммарно
01.03	03.03	2	2	c3-b4	1	f6-g5	12.03	15.03	3	3
22.03	26.03	4	6	b2-c3	2	g5-h4	10.04	11.04	1	4
и т.д.										

6.3.7. Судья рассматривает полученные материалы и, если просрочка имеет место, засчитывает просрочившему поражение. Если же судья установит, что просрочки нет, то он направляет игроку, которому она объявлена, очередной ход, который указал его партнер в своей записи, а игроку, неверно объявившему просрочку, назначает 6 штрафных дней за задержку игры.

Если материалы по просрочке присланы не полностью, судья может не утверждать просрочку, обязывая объявившего просрочку продолжать игру.

Свое решение судья сообщает также секретарю.

6.3.8. Если игрок, получивший от партнера сообщение о просрочке, не согласен с ней, он в десятидневный срок направляет судье обоснованный протест и материалы, указанные в пункте 6.3.6. Отсутствие протеста судья может оценить как признание отсрочки. Решение по протесту судья направляет обоим партнерам и секретарю.

6.4. Перерывы в игре

6.4.1. На протяжении турнира в течение одного календарного года участникам разрешается взять один перерыв продолжительностью не более 30 дней в один и тот же срок, и одновременно во всех партиях.

6.4.2. О перерыве (до его начала) сообщается заказными письмами всем партнерам, с которыми игра не закончена, и секретарю. Время перерыва никому в обдумывание не включается. Если кому-либо из партнеров о перерыве сообщено с опозданием, то начало перерыва с этим игроком засчитывается со дня его объявления (по штемпелю). Если кому-либо из игроков о перерыве не сообщено, то в этой партии (партиях) перерыв не засчитывается.

6.4.3. Перерыв должен объявляться фразой: "беру перерыв с ... по ...", не следует применять других предлогов. В перерыв включаются дни первой и последней объявленных дат. Например, если игрок указал: "беру перерыв с 10.10.02 по 25.10.02", то это означает, что он берет перерыв на 16 дней.

Если ходы партнера получены до начала перерыва, а ответ на них отправлен после перерыва, то при подсчете времени, время перерыва вычитается. В нашем примере: если ходы получены 08.10.02, а ответ дан 27.10.02, то в обдумывание включаются: $27 - 8 - 16 = 3$ дня.

Если ходы получены до перерыва, а ответ отправлен во время перерыва, то в обдумывание включаются дни до перерыва. В нашем примере: если ходы получены 08.10.02, а ответ отправлен 20.10.02, то в обдумывание включается: $9 - 8 = 1$ день.

Если ходы получены во время перерыва, а ответ дан после перерыва, то в обдумывание включаются дни после перерыва. В нашем примере: если ходы получены 10.10.02, а ответ дан 26.10.02, то в обдумывание включается:

26 - 25 = 1 день.

6.4.4. Если во время своего перерыва игрок посылает ответный ход партнеру, то перерыв не прерывается, а время на обдумывание не начисляется.

6.4.5. В особых случаях (внезапная болезнь, стихийное бедствие и т.п.) судья по заявлению игрока может засчитать перерыв, объявленный после его начала, а также имеет право назначить такому игроку дополнительный перерыв сверх норм, указанных в пункте 6.4.1.

6.5. Учет результатов, присуждение незаконченных партии

6.5.1. По окончании партии оба партнера отсылают секретарю ее запись при очередном ответе, а если игра с секретарем закончена, то не позднее 15 дней по окончании партии. В противном случае они могут быть лишены текущей информации. Запись каждой партии ведется в полукраткой нотации (1.cd4 fg5 2.dc5 b:d4 3.e:c5 и т.д.) на отдельном листе размером 70x210 мм в одну колонку, а при необходимости и на обратной стороне листа. В каждой записи должен быть указан шифр турнира, фамилии игроков, сделанные ходы, результат, подпись игравшего и дата отправления. Разрешается посылать записи на печатных бланках любого формата.

6.5.2. Не позднее 10 дней после окончания срока игры, указанного в стартовом листе, игроки должны направить судье на присуждение записи незаконченных партий, дав в них диаграмму заключительного положения после своего последнего хода, оценку позиции и анализ достижения желаемого результата.

6.5.3. Зафиксированные результаты законченных партий игроков, выбывших из турнира, могут быть по решению судьи засчитаны. В этом случае незаконченные партии могут быть признаны проигранными или подлежащими присуждению. Судья может принять решение об аннулировании результатов выбывшего.

6.5.4. При совпадении оценок позиции у обоих партнеров фиксируется результат, предложенный ими, если он резко не противоречит объективной оценке позиции.

6.5.5. Присуждение проводится с учетом анализов позиций незаконченных партий, полученных от партнеров, при одностороннем анализе присуждение проводится с его учетом. При отсутствии анализов, ошибочности или недостаточности аргументов решение по присуждению принимает судья. Присуждение должно быть закончено в месячный срок после получения анализов позиций незаконченных партий от партнеров, а его результаты сообщены судьей игроку, чья оценка позиции не совпадает с результатом присуждения.

6.5.6. Результат присуждения может быть опротестован игроком не позднее 10 дней со дня его получения.

Участники, не выславшие своевременно анализы позиций незаконченных партий, теряют право на протест.

6.5.7. Протест рассматривается организацией, проводящей соревнование, ее решение является окончательным.

6.5.8. Если оба партнера не присылают записи партии, то в итоговой таблице им проставляются "минусы", засчитываемые как поражения при подведении итогов и в классификации.

6.5.9. Участник, не выславший запись хотя бы одной партии, может быть лишен итоговой информации.

VII. ПРАВИЛА ШАШЕЧНОЙ КОМПОЗИЦИИ

7.1. Предмет шашечной композиции

7.1.1. Термины и определения

В дисциплине «шашечная композиция» в соответствии с настоящими международными правилами используются следующие термины и определения:

Шашечная композиция представляет собой художественное творчество на основе правил шашечной игры. Темы (замыслы) авторы произведений композиции могут заимствовать из практической игры или исследований (анализов) позиций, из собственной фантазии или из произведений других авторов, если в разработке их автор найдёт что-то новое.

Цель композиции - показать новые возможности шашечной игры в художественной форме.

Каждая шашечная композиция основана на материале и правилах игры и характеризуется определенным заданием. Выполнить задание (решить композицию) - значит найти вариант (серию ходов за белых и черных) или совокупность вариантов, раскрывающих авторский замысел.

Варианты решения разделяются на тематические (композиционные) и дополнительные. Кроме них, составной частью замысла автора могут быть «ложные следы» - попытки выполнить задание, встречающие опровержение.

Шашечные композиции должны отвечать ряду формальных и художественных требований. Формальные требования являются обязательными, при их нарушениях композиция дефектна и не может существовать. Нарушение художественных требований влияет на оценку произведения. Формальные и художественные требования могут меняться в процессе развития композиции.

Экономичность конструкции (начальной позиции) – обязательное участие всех шашек в решении композиции.

Легальность – соответствие правилам игры.

Экономичность финала требует, чтобы в нем у белых не оставалось шашек, ненужных для выполнения задания.

Экономичность внешней формы – это восприятие рисунка начальной позиции.

7.1.2. Классификация

Шашечная композиция классифицируется по системам игры (русские и международные (стоклеточные) шашки), видам (основные и особые), группам (в зависимости от задания, количества и качества игрового материала).

7.1.3. Основные виды композиции

К основным видам (жанрам) относятся композиции, отличающиеся по характеру игры, - проблемы, этюды, задачи и позиционные концовки.

Во всех основных видах композиции задание выполняют белые, решение должно начинаться с неударного хода. В проблемах, этюдах и позиционных концовках заданием является «Выигрыш» или «Ничья», в задачах - «Запирание».

ПРОБЛЕМА - композиция с преобладанием комбинационной игры и количеством белых шашек (простых, дамок) более четырех.

По соотношению шашек проблемы подразделяются на группы.

В русские шашки:

- миниатюры (до 6 простых с каждой стороны);
- концовки (до 12 простых с каждой стороны);
- проблемы с дамками и простыми в начальной позиции. В международные (стоклеточные) шашки:

- миниатюры (до 7 простых с каждой стороны);
- средние проблемы (до 12 простых с каждой стороны);
- большие проблемы (до 20 простых с каждой стороны);
- практические проблемы (с простыми);
- проблемы с дамками и простыми в начальной позиции.

ЭТЮД - композиция с игрой, характерной для эндшпиля, и количеством шашек у белых не более четырех, у черных - не более шести.

ПОЗИЦИОННАЯ КОНЦОВКА - композиция с преобладанием позиционных и этюдных приемов игры и количеством шашек с каждой стороны не более восьми. Позиционные концовки встречаются только в русских шашках.

ЗАДАЧА - композиция с преобладанием комбинационной игры и заданием запереть определенное количество шашек.

Задачи в русские и международные (стоклеточные) шашки подразделяются по заданию на три группы:

- на запирающие простых;
- на запирающие дамки и дамки с простыми;
- задачи-миниатюры, в которых силы белых ограничены 7-ю единицам.

Борьба сторон в задаче весьма своеобразна. Несмотря на большой перевес сил у белых, силы атаки и силы защиты находятся в равновесии. Белые должны не просто выиграть, но и запереть шашки противника. Черные же, защищаясь, могут не только стремиться уничтожить шашки белых, но и стремиться к поддаче своих шашек. Этот элемент игры в "поддавки" роднит ортодоксальную систему задач с задачами в поддавки, в которых белые заставляют черных запереть белые шашки.

Равновесию сторон способствует требование единственности решения. Нередко, однако, допускаются небольшие отклонения от этого правила:

- перестановка ходов;
- неточность хода - отход дамкой на любое из нескольких полей диагонали;
- двойственность решения;
- лишний ход, связанный с множественностью ходов в реализации его потери.

Более серьезны нарушения правила единственности решения, которые именуются побочными решениями. Побочные решения характеризуются следующими признаками:

- замена экономичного финала неэкономичным;
- замена одного финала другим;
- существенное изменение игры - замена одних приемов игры другими, добавление (или, наоборот, потеря) новых, нежелательных вариантов.

Для констатации побочного решения достаточно одного (любого) из этих признаков.

Побочное решение даже в незначительном разветвлении решения задачи уничтожает задачу и ведет к исключению ее из соревнования.

Перестановка первого хода с любым другим приравнивается к побочному решению.

Побочное решение в варианте называется частным, с любого хода вступления - полным.

Игра в задаче должна строиться так, чтобы белые для достижения финала должны были затратить все свои силы. По конечному результату такой игры правило формулируется как требование экономичности финалов. Правило экономичности финалов в задачах должно выполняться во всех без исключения вариантах, даже, казалось бы, самых незначительных.

Важнейшим элементом игры в задаче является активная защита черных, что достигается в

системе вариантов. Требование вариантности - важнейшее требование в композиции шашечных задач. Черные защищаются тем, что опровергают конкретный план атаки белых и заставляют их искать новый план, осуществляя который, белые приводят игру к другому финалу. Различие финалов является важнейшим атрибутом требования вариантности. Чем большее число раз черные заставят искать новый план игры, приводящий к новым финалам, тем задача ценнее. Вариантов должно быть не менее двух, но есть задачи, в которых достигается даже 5 финалов.

Многовариантные задачи составляются методом "наращивания": автор ищет возможности добавления новых вариантов. Если при этом достигается только удлинение решения, то говорят об углублении, если появляются варианты с новыми финалами, то говорят об усложнении задачи. Первоначальный вариант правил ввел обычай указывать, чью задачу усложняет новый автор.

Примечание: статьи правил охватывают основные виды композиции, но с соответствующими поправками могут применяться и к особым видам.

7.1.4. Особые виды композиции:

- с передачей первого хода черным (например, ход черных - белые выигрывают);
- с изменением очереди хода и сохранением задания (например, выигрыш белых независимо от очереди хода);
- с изменением очереди хода и задания (например, ход белых-выигрыш, ход черных - ничья);
- с двумя заданиями (одно из которых, например, выполняется при повороте доски на 180 градусов);
- с двумя или более разными художественными решениями (двойная проблема, двойной этюд и т.д.);
- с обратным заданием (поддавки);
- изобразительные (дамографические), воспроизводящие при помощи шашек на доске буквы, цифры, рисунки, а также символические, в которых процесс решения отображает какое-либо событие;
- на ретроградный анализ (восстановление предшествующих ходов для доказательства легальности заданной позиции);
- задумки (например, задания с добавлением или снятием шашек с доски в начальной позиции).

7.2. Формальные требования

7.2.1. Основные принципы

Общими необходимыми требованиями к основным видам композиции являются легальность начальной позиции, решаемость, экономичность конструкции и финала, наличие тематических вариантов, единственность решения, а также условие соответствия виду. К проблемам и задачам предъявляются дополнительные формальные требования, учитывающие специфику жанра.

7.2.2. Легальность

Начальная позиция должна быть легальной, т.е. соответствовать правилам игры. В сомнительных случаях автор обязан указать возможный последний ход черных и белых.

7.2.3. Решаемость

Задание должно выполняться во всех вариантах решения. Если хотя бы в одном из них за-

дание выполнить нельзя, то композиции не существует.

7.2.4. Экономичность конструкции и финала

Общий принцип экономичности формы композиции состоит в выполнении авторского замысла минимальными средствами. Экономичность формы выражается в экономичности начальной позиции (конструкции), игры и финальной позиции. Экономичность конструкции и финала имеет для шашечной композиции столь важное значение, что отнесена к формальному требованию.

В начальной позиции необходимо стремиться к равновесию сил сторон.

Экономичность конструкции заключается в обязательном участии всех шашек в решении. Недопустимые статисты - шашки, которые можно снять с доски без нарушения авторского замысла и формальных требований. Создание экономичных финалов или "ложных следов" при помощи статистов также не оправдано.

7.2.5. Тематический вариант

Замысел выражается в тематическом (композиционном) варианте или в совокупности тематических вариантов. Это продолжение с художественным решением – точным порядком единственных ходов, приводящих к экономичному финалу.

Большинство проблем из-за форсированного характера игры представляют собой композиции с одним тематическим вариантом.

В задачах требуется не менее двух вариантов, причем каждый должен быть тематическим.

В этюдах и позиционных концовках тематическую окраску могут иметь не все варианты или их ответвления. Применительно к этим жанрам чаще употребляется термин "композиционное разветвление". Этюды и позиционные концовки должны иметь не менее двух композиционных разветвлений.

Примечание: Формальные и художественные требования к этюдам и позиционным концовкам тождественны, поэтому в дальнейших статьях Правил требования рассматриваются только к этюдам.

7.2.6. Единственность решения

Единственность решения требует, чтобы в тематических вариантах задание выполнялось без побочных решений только одним, задуманным автором, путем.

Побочные решения принято различать на полные и частные. Полным побочным считается решение всей композиции способом, не предусмотренным автором. Любая неточность первого хода или последующих ходов до начала разветвления на тематические варианты приравнивается к полному побочному решению.

Частное побочное решение - выполнение задания в одном или нескольких вариантах способом, отличным от авторского. Частное побочное решение в проблемах с одним тематическим вариантом, а также в любом варианте задачи, недопустимо.

Требование единственности решения не распространяется на игру с одной белой шашкой в финальных позициях этюдов.

7.2.7. Дополнительные формальные требования к проблемам

7.2.7.1. В начальной позиции не разрешается перевес сил у черных более чем на одну шаш-

ку. Со стороны белых такой перевес допустим.

7.2.7.2. Финалом проблемы считается позиция, возникшая после завершения комбинационного замысла белых. В ней право совершить неударный ход принадлежит черным. Допустимы финалы с одной белой шашкой (без черных).

7.2.7.3. В тематическом варианте проблем в международные (стоклеточные) шашки запрещаются перестановки и другие неточности ходов, кроме альтернативного хода и удара.

Альтернативный ход – это двухтактное (в два хода) передвижение белой шашки на одно и то же поле через разные клетки доски.

Альтернативный удар – бой белых на одно и то же поле, возможный в разных направлениях. К частному побочному решению приравнивается заключительный удар дамкой на разные поля одной диагонали.

7.2.7.4. В проблемах с дамками и простыми дамки должны выполнять свои функции в процессе игры.

7.2.7.5. В практических проблемах начальная позиция должна быть естественной, т.е. похожей на положение из практической партии.

Примечание: для практических проблем допустимы отклонения от требований, изложенных в пунктах 7.2.4., 7.2.5. и 7.2.7.3.

7.2.8. Дополнительные формальные требования к задачам

7.2.8.1. Все финалы задачи должны быть экономичными.

7.2.8.2. Задание должно выполняться точно, т.е. запирается только такое количество и качество шашек, которое указано в условии задачи.

7.2.8.3. Не допускаются к соревнованию задачи с ударным первым ходом (черные шашки под ударом в начальном положении) или отсутствием первого хода.

Серьезным дефектом считается наличие белых шашек под ударом в начальном положении. В таком случае задача должна быть проверена на легальность. Если нельзя вывести такое положение из другого "спокойного", то оценка задачи должна быть значительно (примерно, на два балла) снижена.

7.3. Художественные требования

7.3.1. Основные принципы

Художественные требования к композиции определяются единством формы и содержания, соответствием идейного замысла и средств для его воплощения. К общим художественным требованиям относятся оригинальность замысла, вариантность игры, экономичность внешней формы и игры, чистота решения, красота решения. Ко всем основным жанрам композиции предъявляются также дополнительные художественные требования.

7.3.2. Оригинальность замысла

Оригинальность замысла заключается не только в идейной или тематической новизне. Новое, красивое, более удачное оформление известных идей, тем и финалов в той или иной степени тоже относится к оригинальности.

7.3.3. Вариантность игры

Количество и качество тематических вариантов, "ложных следов" характеризуют основное содержание композиции. Чем больше выбор продолжений у черных и чем чаще задание выполняется художественным способом, тем богаче, как правило, произведение. Заманчивые, но неудачные попытки белых ("ложные следы") позволяют лучше подчеркнуть авторский замысел.

К достоинству одновариантной проблемы могут быть отнесены и дополнительные комбинационные варианты (с неэкономичными финалами, неточностями в игре), если они достаточно интересны по содержанию.

В некоторых проблемах возможен синтез разных по характеру игры вариантов (например, комбинационных и позиционных). В таких случаях авторам следует помнить, что комбинационная игра должна быть наиболее зрелищной частью решения.

7.3.4. Экономичность внешней формы и игры

Легкая и естественная расстановка шашек делает композицию более привлекательной, а ее решение - более доступным для всех любителей шашечной игры. Поэтому миниатюра при прочих равных условиях лучше громоздкой позиции.

Экономичность игры предусматривает активное участие всех шашек в решении, отсутствие вступительных ходов, не несущих идейной нагрузки. Надставка в начале решения (размен для передачи хода черным) снижает впечатление от композиции и должна быть оправдана обогащением содержания.

Следует избегать, по мере возможности, пассивных шашек (даже тогда, когда они кажутся необходимыми для соблюдения формальных требований).

7.3.5. Чистота решения

Чистота решения подразумевает отсутствие допустимых неточностей игры в тематических вариантах и их финальных позициях.

Наиболее типичной неточностью игры является перестановка ходов. Перестановка отделенных от начала решения и смежных ходов (например, 5-го и 6-го) считается меньшим недостатком, чем перестановка ближних и несмежных ходов (например, 3-го и 5-го). Однако в любом случае автор должен стараться устранить этот изъян.

В проблемах и этюдах большое значение придается чистоте игры в финалах.

7.3.6. Красота решения

Красота решения достигается неочевидным вступлением, скрытыми, трудно находимыми жертвами или ходами (маневрами), эффектными заключительными ударами и финалами.

В этюдах тонкие маневры впечатляют гораздо больше, чем форсированная игра. Желательно, чтобы исход борьбы сторон в большинстве вариантов не был ясен до самого конца, а решение сопровождалось "ложными следами".

В проблемах на столеточной доске важным элементом красоты решения являются экономичные жертвы на правило большинства.

Дополнительные, второстепенные варианты не должны затемнять тематическую игру в проблемах и этюдах. Если начало решения в них приводит к появлению продолжений с невыразительной и затяжной игрой, с неэкономичными и громоздкими финалами, то такое вступление не оправдано.

7.3.7. Дополнительные художественные требования к проблемам

7.3.7.1. Степень оригинальности замысла в проблеме, определяемая:

- новизной комбинационной темы, идеи или их сочетания;
- новизной оформления темы, идеи или их сочетания;
- новизной контригры черных и ее опровержения;
- новым или редким финалом (финальным мотивом).

7.3.7.2. Естественность расстановки, логичность последнего хода черных, равенство сил.

Наличие в исходной позиции белой простой g1 при черной простой h2 (и соответственно белой 50 или черной 45).

7.3.7.3. Активность всех шашек в комбинации.

7.3.7.4. Оптимальное (лучшее для выражения авторского замысла) расположение шашек - на строго определенных местах.

7.3.7.5. В проблемах на 64-клеточной доске - отсутствие перестановок ходов, четкость заключительного удара, в проблемах на 100-клеточной доске - отсутствие альтернативных ходов и ударов, частного побочного решений в финале.

7.3.7.6. В проблемах (стоклеточные шашки) желательно избегать неэкономичных жертв. Жертва двух или более белых шашек одним ходом в одном направлении считается неэкономичной и грубой (исключение - жертва двух единиц, после которой черная шашка, пройдя через дамочное поле, остается простой).

При жертве белых шашек на правило большинства черные имеют иллюзорный выбор удара в двух или нескольких направлениях. Если в каком-то направлении отдается на одну шашку меньше, чем для обязательного удара, то жертва признается экономичной (примеры - 1:2, 1:3:4, 2:2:4:5). Отклонения от этого условия (например, 1:3 или 1:2:4) являются случаями неэкономичных жертв и снижают оценку проблемы. Идеальной жертвой считается такая, которая создает иллюзорный выбор боя типа 1:2, 1:1:2, 2:3:4 и т.п.

7.3.8. Дополнительные художественные требования к этюдам

7.3.8.1. Степень оригинальности замысла в этюде определяется:

- новизной схем, финалов, мотивов и их сочетаний;
- новизной игровых приемов и их сочетаний;
- новым сочетанием композиционных разветвлений;
- тематическими повторениями (эхо-финалы, эхо-мотивы и т.д.) и наличием "ложных следов".

7.3.8.2. Надставка и готовый удар (нападение черных в начальной позиции) - серьезные недостатки этюдов.

7.3.8.3. Роль "ложных следов" в этюдах зависит от их качества. Они могут влиять на вариантность игры, если отвечают требованиям, предъявляемым к композиционному разветвлению решения. Тематический (т.е. подчеркивающий основной замысел) "ложный след" приравнивается к композиционному варианту решения.

7.3.8.4. Финалом композиционного разветвления считается:

- финальная позиция с одной единицей у белых;
- финальный мотив (прием), в котором участвуют все белые шашки.

7.3.8.5. В композиционном разветвлении допустима одна неточность, не приводящая к частному побочному решению:

- перестановка ходов;

- движение простой в дамки через соседние поля доски;
- ход или удар дамкой на разные поля одной диагонали;
- удлинения решения на один ход без повторения позиции;
- затяжка решения с повторением позиции.

7.3.9. Дополнительные художественные требования к задачам

7.3.9.1. Степень оригинальности замысла в задаче определяется:

- новыми или редкими финалами;
- новизной сочетания финалов;
- новизной игровых приемов и их сочетания.

7.3.9.2. Отсутствие готовых ударов и финалов в начальной позиции.

7.3.9.3. Отсутствие "мертвых" (неподвижных, но косвенно играющих) и пассивных шашек.

7.3.9.4. Устранение в отдельных вариантах перестановок ходов и двойственности игры (возможности выполнить задание разными способами, хотя и близкими к авторскому).

7.3.9.5. Различие финалов (запирание шашек на разных полях доски).

7.4. Публикация и приоритет

7.4.1. Публикация и участие в соревновании

Композиция начинает существовать со дня первой публикации в печатном органе (тиражом не менее 50 экземпляров) или со дня истечения последнего срока присылки на соревнование.

При публикации принято давать сопутствующую информацию к диаграмме (или позиции в нотации) в таком порядке: имя и фамилия автора (соавторов), место жительства автора, диаграмма, задание.

Примечание: неопубликованные композиции, получившие высокие отличия на соревнованиях (призы, оценки), имеют привилегию на публикацию при подведении итогов соревнования.

7.4.2. Приоритет

Приоритет автора композиции устанавливается датой ее первой публикации или датой истечения последнего срока присылки на то соревнование, в котором композиция участвовала впервые.

7.5. Соревнования по составлению композиций

7.5.1. Системы соревнований

Соревнования по составлению и решению композиций проводятся в соответствии с настоящими Правилами и Положениями о проведении соревнований.

7.5.2. Организация соревнований

Соревнования делятся на свободные по теме и тематические (на заданную тему), открытые (судьям известны авторы композиций) и закрытые (судьям авторы композиций неизвестны). Организаторы могут проводить зачет по одному или нескольким разделам композиции, по произве-

дениям в русские или международные (стоклеточные) шашки.

В положении о проведении соревнований должны быть указаны:

- статус проводимых соревнований;
- организация, ответственная за проведение соревнований;
- условия проведения соревнований;
- разделы композиции;
- допустимое количество композиций от одного автора, количество экземпляров каждой композиции;
- адрес и срок присылки композиций (не менее трех месяцев со дня опубликования условий);
- порядок определения победителей;
- состав судейской коллегии;
- срок опубликования предварительных итогов;
- срок, когда итоги вступают в силу.

Организаторы соревнований обязаны:

- не позже оговоренного в Положении срока опубликовать предварительные итоги;
- по истечении двух месяцев после опубликования предварительных итогов объявить окончательные итоги с учетом полученных замечаний;
- после утверждения итогов провести награждение победителей.

7.6. Соревнования по решению композиций

Основной формой массовых соревнований по композиции являются соревнования по решению композиций. Они проводятся с целью популяризации лучших композиций среди широких кругов любителей шашек и выявления лучших решателей.

Соревнования по решению проблем, этюдов и задач бывают заочными и очными и могут проводиться любой организацией.

7.6.1. Порядок проведения соревнования по решению композиций.

Для проведения соревнования по решению композиций составляется регламент соревнования, в котором указываются:

- статус соревнования;
- жанр и количество композиций для решения;
- условия подведения итогов соревнования и подсчет очков, набранных за решение каждой композиции;
- срок и адрес для отправки решения;
- условия выявления победителей, определяются победители-участники, набравшие наибольшую сумму очков за решение всех заданий;
- условия награждения победителей;
- сроки опубликования решения композиций и итогов соревнования по композиции.

Очки, начисляемые за решение каждой композиции, должны учитывать степень трудности решения. При определении суммы очков, набранных участником, следует учитывать полноту решения заданий и начислять дополнительные очки за нахождение побочных решений, нерешаемости, неточностей в игре.

В соревнованиях по композиции сами композиции приводятся без указания их авторов, однако, при опубликовании решений авторы должны быть названы.

Существуют и другие формы соревнований по решению проблем, этюдов и задач, которые определяются Положением о их проведении

7.7. Судейство соревнований

Для проведения соревнований по составлению (по нескольким разделам композиции) создаются судейские коллегии в составе: главного судьи, заместителей главного судьи (старших судей разделов), главного секретаря (судьи-организатора) и судей по разделам.

Главный судья обязан:

- обеспечивать выполнение положения о соревновании;
- координировать работу судей разделов;
- давать рекомендации по оценке произведений судьям разделов (или самому участвовать в оценке, если это предусмотрено в Положении);
- проверять отчеты судей по разделам;
- рассматривать жалобы участников на присуждение судей разделов;
- представлять итоговый отчет организаторам соревнований, а копию отчета и материалы соревнований - в соответствующую комиссию по композиции для учета и оценки итогов соревнований.

В обязанности главного секретаря входит:

- контроль за поступлением композиций на соревнования;
- рассылка поступивших композиций судьям разделов;
- переписка с участниками соревнований по вопросам, связанным с его поведением;
- участие в составлении итогового отчета;
- рассылка участникам предварительных и окончательных итогов соревнований и справок о выполнении классификационных баллов и норм в данных соревнованиях.

Старший судья раздела обязан в сроки, установленные в Положении о соревнованиях:

- рассмотреть (совместно с судьями раздела) представленные участниками композиции, определить степень их оригинальности, выявить предшественников и возможные дефекты;
- дать характеристику произведениям и оценку по 10-очковой шкале (при оценке судья должен учитывать только то решение, которое привел участник);
- сообщить участникам раздела предварительные итоги их выступления;
- составить отчет по разделу с указанием творческих и спортивных результатов участников;
- представить отчет и его копию главному судье;
- до утверждения итогов соревнований сообщить участникам возможные изменения в присуждении и причины изменений.

Примечание: Главный судья имеет право пересмотреть решение судьи раздела, если находит его необоснованным.

Решение главного судьи (судейской коллегии) соревнований по композиции обязательно для всех участников. Оно может быть обжаловано в порядке установленном Положением о проведении соревнований.

Главный судья не имеет права одновременно быть участником соревнования.

Главный секретарь может принять участие в любом разделе композиции, если это не противоречит условиям проведения соревнований.

Судья имеет право участвовать в любом разделе, кроме того, который он судит.

VIII. ТОЛКОВАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

В случае возникновения сомнений при толковании или применении настоящих Правил официальные разъяснения в виде окончательных решений может дать только общероссийская спортивная федерация по виду спорта «шашки».

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ ВСТРЕЧ В СОРЕВНОВАНИЯХ ПО КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ

Таблицы служат для определения очередности игры в турнирах, а также указывают, какого цвета шашки (белые или черные) предоставляются каждому из участников. Предварительно все участники турнира путем жеребьевки получают номера от первого до последнего - по числу участников. Затем подбирается соответствующая таблица, из которой видно, какие номера встречаются друг с другом в каждом туре.

Участник, чей номер стоит первым, играет белыми. Исключение – дисциплина «рэндзю»: участник, чей номер стоит первым, начинает партию.

Примечание: Порядок чередования туров, предусмотренный в приводимых ниже таблицах, может также решаться перед каждым туром. В этом случае в каждый игровой день жребием за 15 минут до начала игры устанавливается, какой номер тура играет в данный день соревнований.

ТАБЛИЦЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ИГРЫ

3 - 4 игрока.

№ тура			
1	1:4	2:3	
2	4:3	1:2	
3	2:4	3:1	

5-6 игроков.

№ тура				
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 - 8 игроков.

№ тура					
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 - 10 игроков.

№ тура

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 - 12 игроков.

№ тура

1	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
2	12:7	8:6	9:5	10:4	11:3	1:2
3	2:12	3:1	4:11	5:10	6:9	7:8
4	12:8	9:7	10:6	11:5	1:4	2:3
5	3:12	4:2	5:1	6:11	7:10	8:9
6	12:9	10:8	11:7	1:6	2:5	3:4
7	4:12	5:3	6:2	7:1	8:11	9:10
8	12:10	11:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:12	6:4	7:3	8:2	9:1	10:11
10	12:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:12	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1

13 - 14 игроков.

№ тура

1	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
2	14:8	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	1:2
3	2:14	3:1	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
4	14:9	10:8	11:7	12:6	13:5	1:4	2:3
5	3:14	4:2	5:1	6:13	7:12	8:11	9:10
6	14:10	11:9	12:8	13:7	1:6	2:5	3:4
7	4:14	5:3	6:2	7:1	8:13	9:12	10:11
8	14:11	12:10	13:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:14	6:4	7:3	8:2	9:1	10:13	11:12
10	14:12	13:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:14	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:13
12	14:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:14	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1

15 - 16 игроков.

№ тура

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

17 - 18 игроков.

№ тура

1	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
2	18:10	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	1:2
3	2:18	3:1	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
4	18:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	1:4	2:3
5	3:18	4:2	5:1	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
6	18:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	1:6	2:5	3:4
7	4:18	5:3	6:2	7:1	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
8	18:13	14:12	15:11	16:10	17:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:18	6:4	7:3	8:2	9:1	10:17	11:16	12:15	13:14
10	18:14	15:13	16:12	17:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:18	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:17	13:16	14:15
12	18:15	16:14	17:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:18	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:17	15:16
14	18:16	17:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:18	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:17
16	18:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:18	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1

19 - 20 игроков.

№ тура

1	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
2	20:11	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	1:2
3	2:20	3:1	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
4	20:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	1:4	2:3
5	3:20	4:2	5:1	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
6	20:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	1:6	2:5	3:4
7	4:20	5:3	6:2	7:1	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
8	20:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:20	6:4	7:3	8:2	9:1	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
10	20:15	16:14	17:13	18:12	19:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:20	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:19	13:18	14:17	15:16
12	20:16	17:15	18:14	19:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:20	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:19	15:18	16:17
14	20:17	18:16	19:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:20	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:19	17:18
16	20:18	19:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:20	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:19
18	20:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:20	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1

21 - 22 игрока.

№ тура

1	1:22	2:21	3:20	4:19	5:18	6:17	7:16	8:15	9:14	10:13	11:12
2	22:12	13:11	14:10	15:9	16:8	17:7	18:6	19:5	20:4	21:3	1:2
3	2:22	3:1	4:21	5:20	6:19	7:18	8:17	9:16	10:15	11:14	12:13
4	22:13	14:12	15:11	16:10	17:9	18:8	19:7	20:6	21:5	1:4	2:3
5	3:22	4:2	5:1	6:21	7:20	8:19	9:18	10:17	11:16	12:15	13:14
6	22:14	15:13	16:12	17:11	18:10	19:9	20:8	21:7	1:6	2:5	3:4
7	4:22	5:3	6:2	7:1	8:21	9:20	10:19	11:18	12:17	13:16	14:15
8	22:15	16:14	17:13	18:12	19:11	20:10	21:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:22	6:4	7:3	8:2	9:1	10:21	11:20	12:19	13:18	14:17	15:16
10	22:16	17:15	18:14	19:13	20:12	21:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:22	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1	12:21	13:20	14:19	15:18	16:17
12	22:17	18:16	19:15	20:14	21:13	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
13	7:22	8:6	9:5	10:4	11:3	12:2	13:1	14:21	15:20	16:19	17:18
14	22:18	19:17	20:16	21:15	1:14	2:13	3:12	4:11	5:10	6:9	7:8
15	8:22	9:7	10:6	11:5	12:4	13:3	14:2	15:1	16:21	17:20	18:19
16	22:19	20:18	21:17	1:16	2:15	3:14	4:13	5:12	6:11	7:10	8:9
17	9:22	10:8	11:7	12:6	13:5	14:4	15:3	16:2	17:1	18:21	19:20
18	22:20	21:19	1:18	2:17	3:16	4:15	5:14	6:13	7:12	8:11	9:10
19	10:22	11:9	12:8	13:7	14:6	15:5	16:4	17:3	18:2	19:1	20:21
20	22:21	1:20	2:19	3:18	4:17	5:16	6:15	7:14	8:13	9:12	10:11
21	11:22	12:10	13:9	14:8	15:7	16:6	17:5	18:4	19:3	20:2	21:1

1. Протокол командных соревнований.

Протокол № _____

Тур _____ Группа _____ " _____ " _____ 20 ____ г.

	Команда 1	Команда 2	Результат
1.	<i>Игрок 1_1</i>	<i>Игрок 2_1</i>	-
2.	<i>Игрок 1_2</i>	<i>Игрок 2_2</i>	-
3.	<i>Игрок 1_3</i>	<i>Игрок 2_3</i>	-
4.	<i>Игрок 1_4</i>	<i>Игрок 2_4</i>	-
5.	<i>Игрок 1_5</i>	<i>Игрок 2_5</i>	-
6.	<i>Игрок 1_6</i>	<i>Игрок 2_6</i>	-
Итоговый результат:			-
В пользу команды _____			
Капитан 1 _____		Капитан 2 _____	

Судья матча : _____

Главный судья : _____

Главный секретарь: _____

2. Сводный протокол командных соревнований.

Тур _____ Группа _____ " _____ " _____ 20 ____ г.

№	Команда 1	Результат	Команда 2
		-	

Главный судья : _____

Главный секретарь: _____

Карточка участника соревнований по швейцарской системе

Участник _____

Звание/разряд _____

Регион _____

Рейтинг _____

№	Фамилия, соперника	звание	цвет	Резуль- тат	Нараст. итог	Прим.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

Главный судья : _____

Главный секретарь: _____

Условные обозначения в шашках

1. Ход: -
2. Взятие: :
3. Сильный ход: !
4. Очень сильный ход: !!
5. Слабый ход: ?
6. Очень слабый ход, зевок: ??
7. Выигрыш партии: x
8. Проигрыш партии: 0
9. Ничья: =

Таблица жеребьёвки 528 начальных ходов и позиций.

	I	II	III	IV	V						
1	ab4 ba5 ba3 ab6 ab2 dc5	ab4 fe5 gh4 gf6 fg3	cd4 ba5 dc3 de5 gh4	ed4 ba5 gh4 de5 hg3 cd6	gf4 ba5 hg3 ab6 gh4 de5						
2	ab4 ba5 ba3 cb6 gh4 fe5	ab4 fg5 ba3 ef6 cb2 fe7	cd4 ba5 dc3 fg5 gh4 ab6	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 hg5	gf4 bc5 hg3 ab6 gh4 ba5						
3	ab4 ba5 ba3 fe5 gh4	ab4 fg5 ba3 ef6 ed4	cd4 ba5 ef4 cb6 de3 de5	ed4 dc5 cb4 ce3 df4 cd6	gf4 bc5 hg3 ab6 gh4 ba7						
4	ab4 ba5 ba3 fg5 ab2 ab6	ab4 fg5 ba5 ef6 ed4 fe7	cd4 ba5 ef4 cb6 fe3 dc5	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 cd6	gf4 bc5 hg3 fe5 cd4						
5	ab4 ba5 ba3 hg5 ab2 ab6	ab4 fg5 ba5 gh4 cb4 gf6	cd4 ba5 ef4 cb6 de3 dc5	ed4 de5 gf4 eg3 fh4 hg5	gf4 dc5 cb4 ed6 hg3						
6	ab4 ba5 ba3 hg5 cb2 gf4	ab4 hg5 gf4 bc5	cd4 ba5 ef4 cb6 fe3 ab4	ed4 fe5 df6 eg5 ab4 gh4	gf4 dc5 hg3 ed6 gh4 fe5						
7	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 ba7	cb4 ba5 dc3 cb6 ed4 dc5	cd4 ba5 ef4 fg5 fe3 ab4	ed4 fe5 df6 eg5 fe3	gf4 fe5 cd4 ec3						
8	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 dc5	cb4 ba5 dc3 fe5 gh4 cb6	cd4 ba5 gf4 fg5 hg3 ab4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 bc5	gf4 bc5 fg3 ab6 gf2 fe5						
9	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 fe5	cb4 ba5 ef4 ac3 db4	cd4 ba5 gh4 ab6 dc5 bd4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 fg7	gh4 ba5 fg3 ab6 gf2 fg5						
10	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 hg5	cb4 bc5 dc3 fe5 ed2 cb6	cd4 ba5 gh4 cb6 fg3 ab4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg5	gh4 ba5 fg3 de5 ed4						
11	ab4 ba5 gh4 fe5 fg3 ef4	cb4 bc5 dc3 fe5 ed2 ef6	cd4 bc5 db6 ac5 bc3 de5	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg7	gh4 ba5 fg3 fe5 ed4						
12	ab4 ba5 gh4 fe5 hg3	cb4 bc5 dc3 fe5 ef4 ab6	cd4 bc5 db6 ca5 ed4	ed4 fe5 df6 ge5 gh4 fg7	gh4 ba5 fg3 hg5 gf2						
13	ab4 ba5 gh4 fg5	cb4 bc5 dc3 fe5 ef4 ef6	cd4 dc5 gh4 cd6 hg3 bc5	ed4 fg5 fe3 ef6 gf2 bc5	gh4 ba5 hg3 fe5 ed4						
14	ab4 ba5 gh4 fg5 hf6 eg5	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 ab6	cd4 de5 gh4 ec3 bd4 fe5	ed4 fg5 fe3 gf6	gh4 bc5 cd4 fe5						
15	ab4 ba5 gh4 hg5 hg3	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 gf6	cd4 de5 gh4 ec3 db4 fe5	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 ab6	gh4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5						
16	ab4 bc5 ba5 cb4	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 cb6	cd4 de5 gh4 ec3 db4 fg5	ef4 ba5 de3 cb6 cd2 fe5	gh4 bc5 fg3 ab6 cd4 fg5						
17	ab4 bc5 ba5 cb4 cd4	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5	cd4 fe5 df6 eg5 gf4 de7	ef4 ba5 fe3 ab6 gf2 fg5	gh4 bc5 fg3 ab6 gf2 fg5						
18	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fe5	cb4 bc5 fg4 ab6 hg3 fg5	cd4 fg5 dc3 ef6 ed2 bc5	ef4 ba5 fe3 ab6 gh4 fe5	gh4 bc5 fg3 ab6 gf2 hg5						
19	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fg5	cb4 de5 dc3 ed6 gh4 hg5	cd4 fg5 dc3 fg6 gf4 de5	ef4 ba5 fe3 cb6 gf2 fg5	gh4 bc5 fg3 cb6 gf2 hg5						
20	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 hg5	cb4 de5 dc3 fg5	cd4 fg5 dc3 gh4 gf4 de5	ef4 ba5 fe3 cb6 gh4 fe5	gh4 de5 ef4 eg3 hf4 fe5						
21	ab4 bc5 ba5 cb4 gf4 fe5	cb4 de5 gf4 eg3 fh4 cd6	cd4 hg5 bc3 gh4 gf4 bc5	ef4 ba5 fe3 fe5 cd4	gh4 de5 hg3 hg5 ef4						
22	ab4 bc5 ba5 cb4 gh4 ba3	cb4 fe5 gh4 ba5 hg5	cd4 hg5 gf4 gh4 fe5	ef4 ba5 fe3 fe5 gh4	gh4 fe5 cd4 ec3 bd4 ba5						
23	ab4 bc5 ba5 cb4 gh4 fe5	cb4 fg5 ba5 ef6 ed4	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 bc5	ef4 bc5 de3 ab6 cd4 fg5	gh4 fe5 cd4 ec3 db4 bc5						
24	ab4 bc5 ba5 cb4 gh4 fg5	cb4 hg5 ed4 ef6	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 dc5	ef4 bc5 de3 cb6 cd4 fg5	gh4 fe5 cd4 ec3 db4 dc5						
25	ab4 bc5 ba5 de5 gf4 eg3	cb4 fg5 ed4 ef6 de5 fd4	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 de5	ef4 bc5 fe3 ab6 cd4 fe5	gh4 fe5 cd4 ec3 db4 ef6						
26	ab4 dc5 bd6 ec5 cd4 ba5	cb4 fg5 ed4 ef6 gh4	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 fe5	ef4 bc5 fe3 cb6 cd4 fe5	gh4 fe5 cd4 ec3 db4 hg5						
27	ab4 de5 ba3 fg5	cb4 fg5 ed4 gf4	ed4 ba5 dc5 db4 ac5 fg5	ef4 bc5 gh4 ab6 hg3 fe5	gh4 fe5 ed4 bc5						
28	ab4 de5 ba3 fg5 ed4 gh4	cb4 fg5 ed4 gf6 gh4 dc5	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 ab6	ef4 bc5 gh4 fe5 hg3	gh4 fe5 fg3 gf6						
29	ab4 de5 ba3 fg5 gf4	cb4 hg5 ba5 gh4 ed4	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 cb6	ef4 de5 de3 fg5 cb4 gf6	gh4 fg5 hf6 eg5 ed4						
30	ab4 de5 ed4 hg5 ba5	cb4 hg5 ba5 gh4 gf4	ed4 ba5 fe3 fg5 gf2 gh4	ef4 de5 de3 fg5 cd2 gf6	gh4 fg5 hf6 ge5 ab4 fg7						
31	ab4 de5 ed4 hg5 bc5	cb4 hg5 gf4 gh4 fg5 ba5	ed4 ba5 gf4 cb6 hg3 de5	ef4 dc5 gh4 ed6 hg3 fe5	gh4 fg5 hf6 ge5 ab4 hg5						
32	ab4 de5 gf4 eg3	cd4 ba5 bc3 ab6 ab2 dc5	ed4 ba5 gf4 cb6 hg3 fg5	ef4 de5 fd6 ec5 fe3	gh4 fg5 hf6 ge5 ab4 hg7						
33	ab4 fe5 ba3 gf6 ed4 hg5	cd4 ba5 bc3 hg5 cb2 gf4	ed4 ba5 gf4 fg5 dc5 ge3	ef4 fe5 cd4 ec3	gh4 hg5 ef4 ge3 fd4 de5						
VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	
1	----- h6e5	a1f4 h6d4	a3d4 h8h4	a3h4 e7a5	b2g5 h8a5	c3e5 g7a5	d2b4 a8h4	e3a5 e7g5	f2f4 h6a5	g3d4 a7e5	h2b4 g7h2
2	----- a7a5	a1g5 -----	a3e5 a7c5	a3h4 f6a3	b2h4 e7a5	c3f4 a7e5	d2c5 a7d2	e3a5 f6b4	f2g5 f6f4	g3d4 c7c5	h2b4 h8h2
3	----- a7c5	a1g5 h6b4	a3e5 b6a3	a3h4 f6c5	b2h4 g7e5	c3f4 b8h4	d2c5 d6h4	e3a5 g7b4	f2g5 h6a5	g3d4 d6a5	h2c5 a7f4
4	----- d6a5	a1h6 h6a5	a3e5 b8a5	a3h4 g7a3	b2h6 h6a5	c3f4 f6b4	d2c5 d6h4	e3a5 h8e5	f2g5 h6c5	g3d4 d6e5	h2c5 a7h2
5	----- d6g5	a1h6 h6c5	a3e5 g7a3	a3h4 g7a5	b2h6 h6h4	c3f4 f6c5	d2d4 -----	e3a5 h8h4	f2h4 -----	g3d4 f8e5	h2c5 b6h2
6	----- d6h4	a3a5 a7a3	a3e5 h8a3	a3h4 g7c5	c1a5 a7c5	c3f4 f6e5	d2d4 a7g5	e3b4 -----	f2h4 f6c5	g3d4 g7a5	h2c5 d6h2
7	----- e7h4	a3a5 b6a3	a3f4 a7c5	a3h4 g7e5	c1a5 f8h4	c3f4 h6c5	d2d4 b6a5	e3b4 a7c5	f2h6 h6a5	g3e5 g7h4	h2c5 f6h2
8	----- f6a5	a3a5 d6b4	a3f4 b6a3	a3h4 h6a3	c1e5 b6h4	c3g5 a7a5	d2d4 b6g5	e3b4 a7e5	f2h6 h6c5	g3f4 -----	h2c5 h8h2
9	----- f6h4	a3a5 f6a3	a3f4 c7a3	a3h4 h6c5	c1d4 b6e5	c3g5 a7e5	d2d4 c7h4	e3b4 b6f4	f1a5 f6b4	g3f4 d6g5	h2d4 a7h2
10	----- g7e5	a3a5 f6b4	a3f4 d6a3	a3h4 h8a3	c1d4 b6g5	c3g5 b6c5	d2d4 d6h4	e3b4 b6g5	g1a5 g7c5	g3f4 g7a5	h2d4 b6h2
11	----- g7g5	a3a5 f6g5	a3f4 f6a3	a3h6 h6c5	c1d4 c7a5	c3g5 b8h4	d2d4 d8f4	e3b4 h8h4	g1b4 b6a5	g3g5 h8b4	h2d4 c7h2
12	----- g7h4	a3a5 h6a3	a3f4 g7a3	b2a5 a7h4	c1f4 a7e5	c3g5 c7c5	d2d4 f6e5	e3c5 d6g5	g1b4 e7c5	g3h4 -----	h2d4 d6h2
13	----- h6a5	a3b4 a7a3	a3f4 g7c5	b2a5 b6b4	c1f4 c7e5	c3g5 c7e5	d2d4 h6g5	e3d4 a7e5	g1b4 h8c5	g3h4 c7f4	h2d4 e7e5
14	----- h6h4	a3b4 a7a5	a3f4 g7e5	b2a5 b8b2	c1h4 f6e5	c3g5 d6h4	d2e5 d8a5	e3d4 a7g5	g1d4 d6g5	g3h6 h8e5	h2d4 g7g5
15	----- h8h4	a3b4 b6a3	a3f4 h8a3	b2a5 f6e5	c1h6 h6c5	c3g5 f6b4	d2e5 g7h4	e3d4 d6a5	g1d4 h6a5	g3h6 h6a5	h2d4 g7h2
16	a1a5 -----	a3b4 d6a3	a3g5 a7a3	b2b4 d6e5	c1h6 h6e5	c3g5 g7c5	d2g5 a7d2	e3d4 d6h4	g1f4 b8c5	g3h6 h6e5	h2e5 a7b4
17	a1a5 a7h4	a3b4 f8a5	a3g5 b6a3	b2b4 h8a5	c3a5 a7g5	c3g5 g7e5	d2g5 e7b4	e3e5 d8c5	g1g5 g7a5	g3h6 h6h4	h2e5 a7d4
18	a1a5 b6g5	a3b4 h6a3	a3g5 c7a3	b2c5 d6e5	c3a5 d6g5	c3g5 h6h4	d2g5 h6a5	e3f4 -----	g1g5 g7e5	h2a5 a7g5	h2e5 b8h2
19	a1a5 b6h4	a3b4 h8a3	a3g5 c7a5	b2d4 a7g5	c3a5 d6h4	c3h4 -----	d2g5 h6h4	e3g5 h6e5	g1g5 h8a5	h2a5 a7h2	h2e5 e7h2
20	a1a5 f6h4	a3b4 h8e5	a3g5 d6a3	b2d4 b6a5	c3a5 f6e5	c3h4 a7g5	d2g5 h6h4	e3h4 g7g5	g1h4 d6c5	g3h4 b6h2	h2e5 f8a5
21	a1a5 g7g5	a3c5 b6a3	a3g5 d6c5	b2d4 f6c5	c3a5 h6e5	c3h4 b8b4	d2h4 b6c5	e3h6 h6a5	g1h4 e7g5	h2a5 d6h2	h2e5 h8h2
22	a1a5 g7h4	a3c5 d6a3	a3g5 f6a3	b2d4 f6e5	c3b4 -----	c3h4 c7b4	d2h4 e7c5	e3h6 h6h4	g1h4 h6c5	h2a5 e7g5	h2f4 a7h2
23	a1a5 h6b4	a3c5 f6a3	a3g5 f6a5	b2d4 h6e5	c3b4 a7a5	c3h4 f6a5	d2h4 h6e5	f2a5 d8f4	g1h6 h6c5	h2a5 f6h4	h2f4 c7h2
24	a1b4 a7a5	a3c5 f6e5	a3g5 g7a3	b2d4 h8h4	c3b4 a7e5	c3h4 g7c5	d2h6 h6a5	f2b4 d6a5	g3a5 -----	h2a5 g7h2	h2f4 c7h4
25	a1b4 a7g5	a3c5 g7a3	a3g5 g7b4	b2e5 g7a5	c3b4 a7h4	c3h4 h6c5	d2h6 h6h4	f2b4 d8h4	g3a5 a7e5	h2a5 h8h2	h2f4 e7h2
26	a1d4 a7f4	a3c5 h6g5	a3g5 h6a3	b2e5 g7h4	c3b4 g7h4	c3h4 h8a5	e1a5 f8b4	f2b4 e7e5	g3b4 a7e5	h2a5 h8h4	h2f4 f6h2
27	a1d4 f6e5	a3c5 h8a3	a3g5 h6a5	b2f4 h8h4	c3b4 h8g5	c3h6 h6a5	e1a5 f8c5	f2b4 g7e5	g3b4 b6e5	h2b4 a7e5	h2f4 g7h2
28	a1d4 h8e5	a3d4 b6a3	a3g5 h8a3	b2g5 a7b2	c3c5 g7e5	c3h6 h6h4	e3a5 -----	f2b4 h8c5	g3b4 d6g5	h2b4 a7g5	h2f4 h6c5
29	a1e5 d6g5	a3d4 f6a3	a3h4 a7a3	b2g5 b8a5	c3c5 e7h4	d2a5 -----	e3a5 -----	f2b4 h8g5	g3b4 f8f4	h2b4 a7h2	h2g5 a7b4
30	a1f4 a7c5	a3d4 g7a3	a3h4 a7a5	b2g5 c7a5	c3d4 a7e5	d2a5 f8d2	e3a5 a7e5	f2c5 a7f2	g3b4 g7c5	h2b4 b6c5	h2g5 a7d4
31	a1f4 c7a5	a3d4 g7a5	a3h4 c7a3	b2g5 c7b2	c3d4 d6a5	d2a5 g7d2	e3a5 a7g5	f2c5 h8e5	g3b4 g7g5	h2b4 b6h2	h2g5 b6h2
32	a1f4 e7e5	a3d4 h8a3	a3h4 d6a3	b2g5 d6e5	c3d4 e7e5	d2b4 h8a5	e3a5 b6c5	f2d4 c7g5	g3b4 h8h4	h2b4 d6g5	h2g5 c7a5
33	a1f4 f6e5	a3d4 h8a5	a3h4 e7a3	b2g5 h6e5	c3d4 h8g5	d2b4 h8g5	e3a5 d6e5	f2d4 d6f2	g3c5 b6g5	h2b4 d6h2	h2g5 c7e5
PE3EPB											
h2g5 d6h2	h2g5 g7h2	h2g5 h8h2	h2h4 d6a5	h2h6 h6a5	h2h6 h6f4	h2h6 h6h2	h2h6 h6h4				

