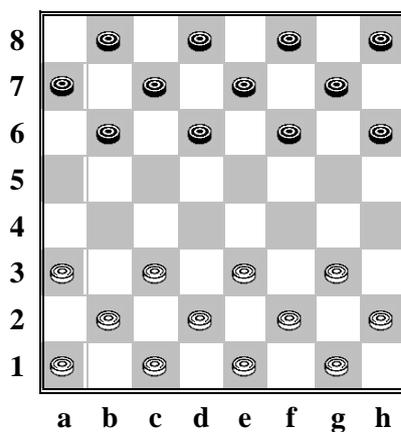


# Международная федерация шашек



## ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ И СОРЕВНОВАНИЙ ПО ШАШКАМ-64



Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

2016 г.

Официальные правила игры и соревнований по шашкам-64 подготовлены редакционной коллегией в составе международных арбитров Лангина Владимира (председатель), Лангиной Антонины, Никифорова Александра.

Под общей редакцией международного арбитра Лангиной Антонины Леонидовны.

Редакционная коллегия выражает благодарность за помощь при подготовке новой редакции Официальных правил игры и соревнований по шашкам-64 опытным судьям официальных турниров по шашкам-64:

Анисько Виталию, Хайнюку Кириллу (Беларусь), Цинману Дмитрию, Ануриной Елене, Холину Олегу (Россия) и руководителю офиса Международной федерации шашек Ивановой Екатерине (Россия).

Официальная версия – текст на русском языке, который одобрен Правлением Международной федерации шашек 10.12.2015 года и вступил в силу 1 января 2016 года.

Официальные Правила игры и соревнований по шашкам-64 утверждены Общим Собранием Международной федерации шашек (IDF) 29.08.2016 г., Изменения и дополнения по решению Правления от 16.12.2016 г.

Каждая федерация должна сделать копию для своих членов на своем языке.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Правила шашек не могут учесть все возможные ситуации, которые возникают в процессе игры, и не предусматривают решение организационных вопросов. В тех случаях, когда статьи Правил не могут урегулировать ситуацию, решения должны приниматься на основе аналогичных ситуаций, рассматриваемых в Правилах.

Правила предполагают, что арбитры обладают необходимой компетенцией и абсолютно объективны. Кроме того, подробные Правила лишили бы арбитра свободы при принятии решения, диктуемого справедливостью, логикой и конкретными условиями.

Международная федерация шашек призывает все федерации шашек принять эту точку зрения.

Любая Федерация имеет право ввести более подробные Правила, но они:

- а) не должны противоречить официальным Правилам Международной федерации шашек;
- б) их применение ограничивается территорией данной федерации;
- с) недействительны для любого чемпионата, матча, квалификационного соревнования Международной федерации шашек или соревнования, где определяются звания Международной федерации шашек.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ В ШАШКАХ

- - тихий ход
- ~ - любой ход
- : - взятие (бой)
- = - равенство (ничья)
- × - выигрыш
- ! - сильный ход
- !! - очень сильный, тонкий ход
- ? - слабый ход
- ?? - очень слабый ход, грубая ошибка
- ! ? - острый ход
- ? ! - сомнительный ход
- + = - равенство в пользу белых
- + - - преимущество в пользу белых
- = + - равенство в пользу черных
- + - преимущество в пользу черных

## Раздел 1. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАШКИ 64

Международная Федерация Шашек развивает и продвигает различные виды шашек на стандартной 64-клеточной доске. В данном разделе описаны правила игры по международной (русской) версии шашек-64. Правила игры по другим версиям шашек-64 (бразильские, пул чекерс, чешские, португальские, итальянские шашки) представлены в приложениях.

### 1. Игра и игроки.

- 1.1. Шашки – вид спорта, где соревнуются два участника.
- 1.2. Лица, занимающиеся этим видом спорта, называются игроками.
- 1.3. Для каждого из игроков конечной целью игры является выигрыш либо ничья, в зависимости от задач, которые ставит перед собой игрок в данной конкретной партии.

### 2. Инвентарь.

#### 2.1. Шашечная доска

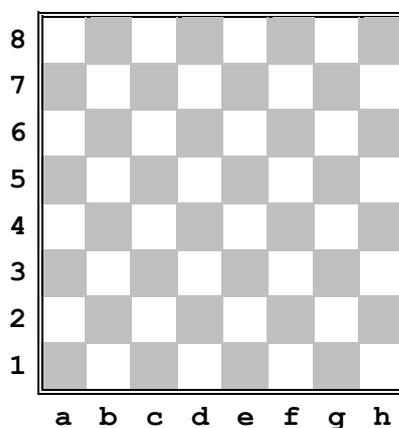


Диаграмма 1

- 2.1.1. Шашечная доска состоит из 64 одинаковых клеток, попеременно светлого (белого) и темного (светло-коричневого) цвета. (Диаграмма 1).
- 2.1.2. Игра ведется только по темным клеткам, таким образом, доска имеет 32 игровых поля. Шашечная доска располагается между игроками так, чтобы слева от каждого игрока находилось темное угловое поле.
- 2.1.3. При подобном расположении доски между игроками ее можно разделить на:
  - 2.1.3.1. Основания: стороны доски, расположенные перед игроками.
  - 2.1.3.2. Бортовые вертикали: боковые края доски.
  - 2.1.3.3. Горизонтали: горизонтальные линии с четырьмя темными клетками.
  - 2.1.3.4. Вертикали: вертикальные линии с четырьмя темными клетками.

#### 2.2. Наименование диагоналей шашечной доски

- 2.2.1. Косой ряд полей от одного края доски до другого образует диагональ. Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край – верхними диагоналями. (Диаграмма 2).
- 2.2.2. Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется большой дорогой.
- 2.2.3. 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.

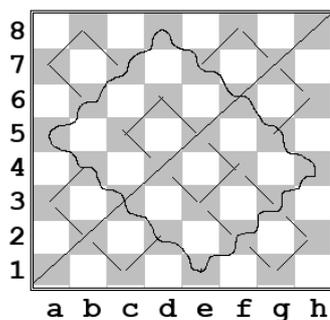


Диаграмма 2

2.2.4. Две диагонали, пересекающие большую дорогу и тройник (по 7 полей в каждой), составляют двойник. Они называются нижним и верхним двойником.

2.2.5. 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.

### 2.3. Шашки

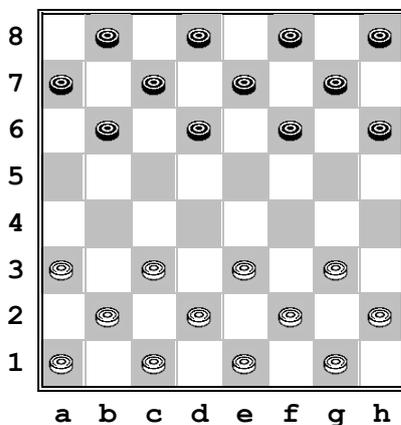


Диаграмма 3

В шашки-64 играют 12 белыми (или светлого цвета), и 12 черными (или темного цвета) шашками. Перед началом игры 12 белых шашек расставляются на темных полях 1, 2, 3 горизонтальных рядов, 12 черных шашек расставляются на темных полях 6, 7, 8 горизонтальных рядов (Диаграмма 3). Ряды 4, 5 остаются свободными.

### **3. Ходы шашек и дамек**

3.1. Ходом в партии называется передвижение шашки с одного поля доски на другое. Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми шашками. Исключением является ряд позиций из таблицы жеребьевки начальных ходов и позиций, когда после установки позиции первый ход делают черные. Игроки поочередно делают по одному ходу своими шашками до тех пор, пока игра не закончится.

3.2. В ходе игры следует различать простые шашки и дамки, но в начальном положении все шашки - простые.

3.3. Шашки и дамки имеют различные способы хода и взятия.

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

3.5. Если в процессе игры шашка достигает одного из полей последнего, восьмого (считая от себя) горизонтального ряда, она превращается в дамку, получая новые права. На доске у каждой стороны одновременно может быть по несколько дамек.

3.6. Дамка обозначается сдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую. В случаях, оговоренных регламентом соревнования, допускается обозначать дамку переворачиванием шашки.

3.7. Превращение шашки в дамку должно быть произведено игроком. Невыполнение этого требования равнозначно ошибке.

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

#### **4. Выполнение ходов**

4.1. Каждый ход должен делаться только одной рукой.

4.2. Только при своём ходе игрок может поправить одну или несколько шашек на их полях, при этом он должен предварительно отчетливо объявить сопернику: «Поправляю». Если игрок при ходе соперника поправляет или ставит на прежнее место сдвинутую шашку, свою или соперника, этот факт остается без последствий. Однако такое поведение считается некорректным.

4.3. Если игрок, за которым очередь хода, прикоснется к своей шашке, которой можно сделать ход, он обязан ею пойти.

4.4. Если игрок прикоснется к двум или более шашкам, 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 может сделать любой возможный ход.

4.5. Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки или дамки с одного поля на другое отнял от нее руку.

4.6. Если игрок при совершении хода передвинул свою шашку или дамку на другое поле, но не отнял от нее руку, он вправе переставить эту шашку или дамку на любое возможное для них другое поле.

4.7. Игрок теряет право заявлять о нарушении соперником любой из статей 4.2-4.6, как только он коснется своей шашки с намерением перемещения или взятия.

#### **5. Взятие**

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. Это называется взятием шашкой.

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. Это называется взятием дамкой.

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

5.4. Взятие должно быть четко обозначено и проводится в определенном порядке: шашка за шашкой, ставя берущую шашку на поле взятия и затем на конечное поле. Не обозначение взятия считается неспортивным и некорректным поведением. Взятие считается законченным после снятия шашки соперника с доски.

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.

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.

- 5.7. После завершения взятия согласно п.п. 4.5. и 4.6. взятые шашки соперника затем снимаются с доски в порядке их взятия той же рукой, которой оно производилось. Это называется последовательным взятием. Если игрок снимает шашки с доски не в порядке их взятия, этот факт остается без последствий. Однако такое поведение считается некорректным.
- 5.8. В процессе последовательного взятия запрещается переносить шашки или дамки через собственные.
- 5.9. В процессе последовательного взятия разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить шашку или дамку через одну и ту же шашку (дамку) соперника более одного раза.
- 5.10. Последовательное взятие считается законченным, если игрок по окончании передвижения шашки или дамки отнял от нее руку.
- 5.11. Снятие взятых шашек с доски считается законченным, когда игрок снял последнюю взятую шашку.
- 5.12. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой, игрок имеет право выбора, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамки или простые).
- 5.13. Если шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и ей при этом предоставляется возможность дальнейшего взятия, то она обязана тем же ходом продолжать взятие, но уже в качестве дамки, обозначенной в этот момент переворачиванием шашки (показав тем самым, что шашка стала дамкой). После окончания взятия, перед тем как переключить часы, дамка должна быть обозначена в соответствии с регламентом соревнований.
- 5.14. Если шашка достигает последнего горизонтального ряда без взятия, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие только со следующего хода.

## 6. Шашечная нотация и запись партии

- 6.1. Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски.
- 6.2. Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и идущие снизу вверх, называются вертикалями.
- 6.3. Прямые ряды полей, состоящие из 8 клеток (4 черных и 4 белых) и расположенные слева направо, называются горизонталями.
- 6.4. Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей - малыми латинскими буквами от "a" до "h" (a, b, c, d, e, f, g, h). Буквой "a" обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми шашками (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь, ближайшая к играющему белыми шашками.
- 6.5. 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 4).
- 6.6. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции, например, расположение шашек при начале партии (Диаграмма 3) записывается так: белые - a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные - a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

8		b8		d8		f8		h8
7	a7		c7		e7		g7	

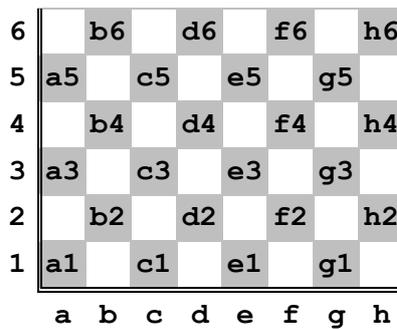


Диаграмма 4

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

6.8. 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.

6.9. 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.

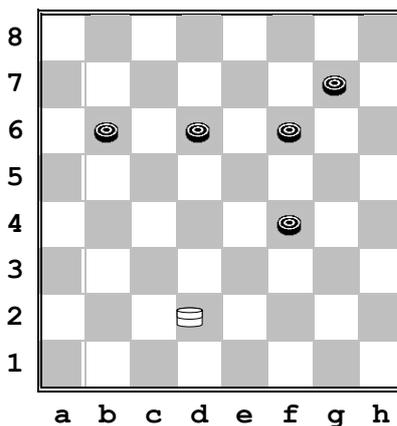


Диаграмма 5

Например, в позиции, изображенной на Диаграмме 5, 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.

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

6.10. Допускается сокращённая запись партии, например:

1. cd4 ba5
2. dc5 db6
3. ac5 и т.д.

## 7. Контрольные часы и их использование

7.1. Игроки должны сделать установленное количество ходов за определенное время. Для этого используются контрольные часы.

7.2. «Контрольными часами» для игры в шашки называют часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, соединенными между собой так, что в одно и то же время может работать только одно из них. Различают механические и электронные контрольные часы. В механических часах каждое устройство снабжено циферблатом и

«флажком». «Падение флажка» означает, что время, отведенное игроку, закончилось. Электронные часы снабжены двумя экранами, которые показывают обратный отсчет времени. «Обнуление» одного из этих экранов означает, что время, отведенное игроку, закончилось.

7.3. Во время игры, 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.

7.4. Игроки должны правильно обращаться с часами. Запрещается во время игры держать руку над ними, нажимать часы, прежде чем сделан ход, нажимать часы с силой, поднимать или опрокидывать их. Неправильное обращение с часами должно наказываться в соответствии со статьей 3.7. раздела 2.

7.5. Правила пользования часами оговариваются в регламенте соревнований.

## **8. Результат игры.**

Существует два вида окончания партии:

- выигрыш одного из игроков, и, следовательно, проигрыш другого.
- ничья, если ни один из соперников не может добиться выигрыша.

### **8.1. Выигрыш партии.**

Игрок признается выигравшим партию, если его соперник:

- признав свою позицию проигранной, заявил устно или остановкой своего времени на контрольных часах о том, что сдается;
- не может сделать очередной ход;
- не имеет ни одной шашки;
- нарушил официальные правила игры и соревнований по шашкам-64, регламент соревнований, по решению судьи.

### **8.2. Ничейное окончание партии.**

Партия считается закончившейся вничью в случаях:

8.2.1. Если один из игроков предлагает ничью, а другой принимает это предложение.

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

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

Порядок признания ничьей при повторении позиции:

- повторение позиции три (или более) раза фиксируется только в соревнованиях с классическим контролем времени;
- не обязательно, чтобы позиция повторялась три (или более) раза подряд; требовать ничью можно, если позиция повторялась три (или более) раза в различные моменты партии, но при той же очереди хода;
- если игрок сделал ход, в результате которого позиция повторилась три (или более) раза, то его соперник имеет право до совершения своего очередного хода заявить судье о трехкратном (или более раз) повторении позиции, предъявить бланк и потребовать признать партию завершившейся вничью;
- если игрок хочет сделать ход, в результате которого позиция повторится три (или более) раза, то он, не делая этого хода, должен записать его на бланке и заявить судье о трехкратном (или более раз) повторении позиции, предъявить бланк и потребовать признать партию завершившейся вничью;

- если игрок все же сделает очередной ход, в результате которого позиция повторится три (или более) раза, то он теряет право требовать ничью и может потребовать ничью только в случае очередного повторения той же позиции.

### **Правило 5-ти ходов**

- 8.2.4. Если игрок, имея в окончании партии три дамки, две дамки и простую, дамку и две простые против одной дамки соперника, находящейся на большой дороге, в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша (не совершит взятие дамки соперника).
- 8.2.5. Если игрок, имея в окончании партии две дамки, одну дамку и простую, одну дамку против одной дамки соперника в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.6. Если игрок, имея в окончании три дамки, две дамки и шашку, дамку и две шашки против двух дамк соперника в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.7. Если игрок, имея в окончании четыре дамки против двух дамк соперника, одна из которых находится на большой дороге или обе дамки находятся на двух линиях двойника, в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.8. Окончания игры, описанные в статьях 8.2.4 - 8.2.7. называются стандартная ничья.
- 8.2.9. Если игрок, имея в окончании дамку и шашки G5, H4, H6 (за черных A3, B4, A5) против одной дамки соперника, находящейся на большой дороге, в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.10. Если игрок, имея в окончании две дамки, одна из которых находится на большой дороге, и шашку A7 (за черных H2) против дамки и шашки B8 соперника (за белых G1), в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.11. Если игрок, имея в окончании две дамки, одна из которых находится на большой дороге, и шашку G1 (за черных B8) против дамки и шашки H2 соперника (за белых A7), в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.12. Если игрок, имея в окончании две дамки, одна из которых находится на большой дороге, и шашку H6 (за черных A3) против дамки и шашки F8 соперника (за белых C1), в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.13. Если игрок, имея в окончании дамку, шашку H6 (за черных A3), а также еще любые 2 шашки, расположенные справа от большой дороги, например, C1 и H4 (за черных F8 и A5) против дамки на большой дороге и шашки F8 соперника (за белых C1), в течение своих 5-ти ходов не добьется выигрыша.

### **Правило 15-ти ходов**

- 8.2.14. Если в течение 15-ти ходов игроки делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия.
- 8.2.15. Если игрок, имея в окончании партии три дамки (и более) против одной дамки соперника, в течение своих 15-ти ходов (считая с момента установления соотношения сил) не добьется выигрыша.
- 8.2.16. Если игрок, имея в окончании три дамки против дамки и шашки H2 соперника (за белых A7), в течение своих 15-ти ходов не добьется выигрыша.
- 8.2.17. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку A1 (за черных H8) против дамки и шашки A3 соперника (за белых H6), в течение своих 15-ти ходов не добьется выигрыша.

### **Правило 30 ходов, сильнейшая сторона имеет дамку на большой дороге**

- 8.2.18. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку C1 (за черных F8) против дамки и шашек A3, A5 соперника (за белых H6, H4), в течение своих 30-ти ходов не добьется выигрыша или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.
- 8.2.19. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку C1 (за черных F8) против дамки и шашек A3, H6 соперника (за белых H6, A3), в течение своих 30-ти ходов не добьется выигрыша или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.

8.2.20. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку С1 (за черных F8) против дамки и шашек А3, Н4 соперника (за белых Н6, А5), в течение своих 30-ти ходов не добьётся выигрыша или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.

8.2.21. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку С1 (за черных F8) против дамки и шашек А3, F8 соперника (за белых Н6, С1), в течение своих 30-ти ходов не добьётся выигрыша или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.

8.2.22. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку Е1 (за черных D8) против дамки и шашек А3, А5 соперника (за белых Н4, Н6), в течение своих 30-ти ходов не добьётся выигрыша, или не изменится соотношение сил, или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.

8.2.23. Если игрок, имея в окончании две дамки и шашку G1 (за черных В8) против дамки и шашек А3, А5 соперника (за белых Н4, Н6), в течение своих 30-ти ходов не добьётся выигрыша, или не изменится соотношение сил, или если будет сделано 15 ходов одними дамками согласно статье 8.2.14.

8.2.24. Если игрок, имея в окончании четыре дамки (при владении большой дорогой и хотя бы одной из линий двойника) против двух дамк соперника в течение своих 30-ти ходов не добьётся выигрыша или не изменится соотношение сил.

8.2.25. В случаях, не описанных в статьях 8.2.4.-8.2.24. действует правило: если в позиции, в которой оба соперника имеют дамки, не изменилось соотношение сил (т.е. не было взятия, и ни одна шашка не стала дамкой) на протяжении:

- в 4-х и 5-ти фигурных окончаниях – 30 ходов,
- в 6-ти и 7-ми фигурных окончаниях – 40 ходов.

## **9. Неправильности при ведении партии**

9.1. Если во время партии обнаруживается, что шашечная доска расположена неправильно, то партия аннулируется и переигрывается сначала (статья 2.1.2.).

9.2. 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 это можно исправить 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.

9.3. Если игрок в процессе игры случайно сдвинул на доске одну или более своих шашек или шашек соперника, он обязан восстановить правильную позицию за свое время. Судья вправе наказать игрока, сдвинувшего шашки.

9.4. Если игрок совершил одно из следующих нарушений:

- сделал неправильный ход шашкой или дамкой;
- сделал два хода подряд;
- тронул одну из своих шашек, а ход сделал 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 последовательного взятия;
- неправильно снял шашки во время еще незаконченного последовательного взятия;
- снял после окончания последовательного взятия меньшее или большее число шашек, чем побито;
- снял после последовательного взятия шашки, которые не были побиты;
- снял после взятия одну или несколько собственных шашек;

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

9.5. Ситуации, возникшие на доске по причинам, не зависящим от игроков, не считаются нарушениями.

9.6. Любой ход соперника игрока, совершившего нарушение или не выполняющего положения официального регламента игры, означает, что он согласен со сложившейся ситуацией. После этого хода он уже не имеет права требовать ее исправления.

9.7. Не допускается частичное исправление ошибок или нарушений.

9.8. Если игрок отказывается выполнять положения официального регламента игры, его соперник имеет право настоять на этом, подзвав при этом судью.

9.9. Судья имеет право наказать игрока, совершившего нарушение, в соответствии со статьей 3.7. Раздела 2.

## **Раздел 2. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ШАШКАМ-64**

### **1. Соревнование и участники.**

1.1. Соревнование - спортивное состязание, в ходе которого разыгрываются один или несколько призов.

1.2. Участники соревнования играют один на один - один белыми, другой черными шашками. Партии играют по заранее установленному расписанию, в определенном месте, в установленное время, в соответствии с регламентом игры.

1.3. Соревнование между двумя игроками называется матчем. Соревнование между большим количеством игроков называется чемпионатом (первенством) или турниром в зависимости от того, разыгрывается звание чемпиона или определяется победитель.

1.4. По характеру соревнования бывают:

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

1.5. Все личные соревнования проводятся раздельно среди мужчин и женщин (юношей и девушек) в следующих возрастных группах:

1. Мужчины и женщины - без ограничения возраста
2. Юниоры, юниорки - 26 лет и моложе
3. Юниоры, юниорки - 19 лет и моложе
4. Кадеты (юноши, девушки) -16 лет и моложе
5. Младшие кадеты (юноши, девушки) -13 лет и моложе
6. Надежды (мальчики, девочки) -10 лет и моложе
7. Юные надежды (мальчики, девочки) - 8 лет и моложе
8. Ветераны мужчины - 50 лет и старше
9. Ветераны женщины - 60 лет и старше
10. Ветераны женщины - 50 лет и старше

1.6. Организация соревнования возложена на Организационный комитет. Проведение соревнования возлагается на судью. Если на соревнованиях присутствует несколько судей, один из них назначается главным судьей.

1.7. Рекомендовано в соревнованиях с классическим контролем времени назначать одного судью на 3-4 столика. В соревнованиях по быстрой и молниеносной игре один судья может назначаться на 1-2 столика.

### **2. Системы проведения соревнований**

Существуют следующие системы проведения соревнований:

2.1. Круговая, при которой каждый участник соревнований поочередно встречается со всеми остальными участниками или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными командами в один или несколько кругов.

2.2. Олимпийская (с выбыванием), когда спортсмен или команда, проигравшие встречу, выбывают из дальнейшего участия в данных соревнованиях.

2.3. Швейцарская ("выборочного жребия"), при которой в зависимости от числа играющих по условиям соревнований устанавливается определенное количество туров.

2.4. Схевенингенская, при которой участники одной команды (группы) поочередно играют с представителями другой команды (группы).

2.5. Смешанная, при которой на разных этапах применяются разные системы.

2.6. Все официальные соревнования проводятся по системе микро-матчей из двух партий, которые играют последовательно одна за другой с переменной цвета.

2.7. Перед началом первой партии микро-матча в соответствии с регламентом соревнований может проводиться жеребьевка первого хода белых, серии начальных ходов или начальной позиции (в соответствии с таблицей, утвержденной Международной федерацией шашек, обязательная в обеих партиях микро-матча.

### **3. Права и обязанности участников**

3.1. Нормальное проведение соревнования обеспечивается предоставлением участникам определенных прав и возложением на них определенных обязанностей.

3.2. Участники (игроки) 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 судьи, которые им кажутся несправедливыми;
- прогуливаться во время хода соперника по игровой зоне и останавливаться возле столиков, за которыми играют другие игроки, если иное не оговорено регламентом соревнований.

3.3. Участники (игроки) обязаны:

- знать Регламент и Положение о данных соревнованиях и строго выполнять их;
- соблюдать Этический кодекс Международной федерации шашек;
- выполнять требования судьи;
- играть каждую партию с полной отдачей сил;
- не слушать советов других лиц;
- играть до конца соревнований.

3.4. В ходе игры игрокам запрещается:

- обращаться к кому-либо, кроме судьи, даже к обслуживающему персоналу;
- пользоваться другой шашечной доской, письменными или печатными материалами, которые могут иметь отношение к партии;
- отходить от доски во время своего хода без разрешения судьи;
- касаться или показывать клетки шашечной доски, чтобы облегчить обдумывание;
- отвлекать или беспокоить соперника любым способом, в том числе неоднократно предлагая ничью;
- 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, кроме специально отведенных мест (туалет, места питания, место для курения);
- приносить с собой и/или пользоваться во время игры любыми электронными устройствами (телефонами и другими устройствами связи, компьютерами, плеерами, диктофонами и т.п.)

3.5. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.

3.6. Нарушение любой части статей 3.3.-3.5. должно наказываться в соответствии со статьей 3.7.

### 3.7. Санкции.

#### 3.7.1. Любое нарушение правил наказывается судьей:

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

3.7.2. Мера наказаний выбирает судья в зависимости от тяжести проступка. Решение по присуждению поражения в партии и решение об исключении из соревнований принимает главный судья.

### 3.8. Исключение из соревнования.

Отказ выполнять положение и регламент соревнования и подчиняться указаниям судьи дает право судье на решение об исключении из соревнования.

## **4. Место проведения соревнований и инвентарь**

### **4.1. Игровая зона**

4.1. Игровая зона определяется как игровая площадка, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

### **4.2. Игровая площадка**

Игровая площадка должна отвечать следующим требованиям:

- помещение должно быть достаточно просторным, проветренным и освещенным;
- должна быть обеспечена нормальная температура;
- должна соблюдаться тишина;
- должна быть отгорожена от зрителей;
- столики должны быть устойчивыми их количество должно соответствовать количеству игровых партий;
- игровые столы должны иметь следующие размеры: ширина от 75 см до 90 см, длина не менее 100 см;
- стулья должны соответствовать высоте столиков, их количество – количеству игроков;
- место для питания и туалеты не должны быть слишком удалены. Желательно, чтобы участники не проходили через зрительный зал, направляясь в эти места.

### **4.3. Шашечная доска.**

В официальных соревнованиях по шашкам должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям:

- иметь игровую поверхность от 40 до 45 см;
- поверхность доски не должна быть блестящей, она 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.
- могут использоваться бортики, ограничивающие игровую поверхность. Бортики должны возвышаться на 5-6 мм.

### **4.4. Шашки.**

Игровые шашки должны удовлетворять следующим условиям:

- все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера.

- диаметр шашек должен быть меньше размера поля доски на 7-14 мм. Таким образом, на клетках шашечной доски размером 45 x 45 см, шашки могут быть диаметром от 38 до 31 мм.
- толщина шашки должна равняться 1/4 или 1/5 ее диаметра.
- все светлые (белые) и темные (черные) шашки должны быть соответственно одинакового цвета.
- шашки не должны быть блестящими, их цвет не должен сливаться с полями шашечной доски.

#### **4.5. Расположение инвентаря.**

На каждом столе должна стоять доска с шашками, готовая к началу игры. Шашки должны быть расставлены согласно статье 2.3. раздела I. В распоряжении главного судьи должны быть две дополнительных доски и 2 набора шашек.

#### **4.6. Контрольные часы.**

4.6.1. 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 тотчас приводит к работе другого;
- должна быть возможность остановить обе половины часов;
- в механических часах проход большой (минутной) стрелки через 12 должен отмечаться флажком, а в случае электронных часов, прохождение предоставленного игроку времени должно быть указано на его экране четко и постоянно. В случае превышения времени на электронных часах, должно быть однозначно указано, какой из игроков имеет перерасход своего времени в первом контроле.
- в механических часах флажок должен начинать подниматься не позже, чем на 58 минуте и падать точно на 60 минуте. В случае электронных часов экран должен точно указать, сколько минут и секунд осталось до следующего контрольного времени, по крайней мере, за две минуты до этого контроля.

4.6.2. Каждый из циферблатов механических часов должен иметь диаметр не менее 80 мм. В случае электронных часов, каждый экран должен иметь размеры не менее 15 мм на 45 мм.

4.6.3. Часы должны быть устойчивыми и простыми в обращении.

4.6.4. В распоряжении судьи должны находиться как минимум двое запасных часов в рабочем состоянии.

4.7. Расположение часов.

4.7.1. Часы устанавливаются на каждом игровом столе параллельно шашечной доске, с левой стороны от участника, играющего белыми, на равном расстоянии от краев. Это положение может быть изменено по усмотрению судьи.

4.7.2. Часовые и минутные стрелки каждого часов должны быть поставлены на 12 часов с высоко поднятым флагом, близким к падению. Каждый циферблат должен показывать 0 часов минус несколько секунд. В случае электронных часов каждый экран должен показывать 0 часов или время, оставшееся до первого контроля времени. В каждом контроле времени экран покажет 0 часов или время, оставшееся до следующего контрольного времени.

4.7.3. При контроле времени, не кратном 1-му часу, допускается иное начальное расположение стрелок. Игрок имеет право перед началом партии проверить правильность падения флажка.

4.8. Перед началом каждой игры место для игры и игровой инвентарь должны быть хорошо подготовлены и соответствовать указанным требованиям.

4.9. Инвентарь, предназначенный для соревнований, разрешается использовать исключительно для официальных партий.

## **5. Контроль времени**

В соревнованиях по шашкам-64 могут применяться следующие контроли времени:

5.1. В соревнованиях с классическим контролем:

- 45 минут на первые 25 ходов и затем 15 минут до конца партии;
- 45 минут до конца партии
- 45 минут до конца партии плюс 30 секунд за каждый сделанный ход
- 45 минут до конца партии плюс 15 секунд за каждый сделанный ход
- 45 минут до конца партии плюс 10 секунд за каждый сделанный ход
- 25 минут до конца партии плюс 10 секунд за каждый сделанный ход
- 25 минут до конца партии плюс 5 секунд за каждый сделанный ход
- 20 минут до конца партии плюс 10 секунд за каждый сделанный ход
- 20 минут до конца партии плюс 5 секунд за каждый сделанный ход

5.2. В соревнованиях по быстрой игре:

- 10 минут до конца партии
- 10 минут до конца партии плюс 3 или 5 секунд за каждый сделанный ход
- 7 минут до конца партии плюс 3 или 5 секунд за каждый сделанный ход
- 6 минут до конца партии плюс 3 или 5 секунд за каждый сделанный ход
- 5 минут до конца партии плюс 3 или 5 секунд за каждый сделанный ход

5.3. В соревнованиях по молниеносной игре:

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

5.4. По решению Правления Международной федерации шашек в каждой программе могут устанавливаться другие контроли времени.

5.5. В соревнованиях с жеребьёвкой начальных ходов и позиций, ходы, сделанные при жеребьёвке, не входят в число контрольных ходов.

5.6. Если турнир играется с контролем времени до конца партии и при этом используются электронные часы, необходимо использовать систему Фишера с дополнительными секундами. Только в случае, когда нет возможности использовать электронные часы, разрешено играть с контролем времени до конца партии без добавления «Фишеровских» секунд.

## **6. Рассадка игроков**

6.1. Порядок встреч между игроками в соревнованиях по круговой системе определяется согласно расписанию, составленному после жеребьёвки.

6.2. В соревнованиях по швейцарской системе рассадка игроков производится согласно жеребьёвке пар участников перед каждым туром.

## **7. Начало встречи**

### **7.1. Подготовка к игре**

7.1.1. Соревнования начинаются за 15 минут до официального начала игры. В игровом зале в это время должна соблюдаться тишина, чтобы игроки могли сосредоточиться. Игроки обязаны присутствовать в игровом зале за 5 минут до начала игры.

7.1.2. Игроки рассаживаются на места, определённые судьёй. Изменение места не допускается.

## **7.2. Начало партии**

7.2.1. В точно назначенное время, присутствуют игроки или нет, судья даёт сигнал к началу игры. Судья или участники, играющие чёрным цветом, по команде судьи пускают часы соперников, играющих белым цветом. В случае отсутствия игрока, играющего черными, судья пускает его часы, при этом белые своего хода на доске не делают.

С этого момента игроки не могут остановить часы, в противном случае, остановившему часы игроку засчитывается поражение. Игроки не могут также переставить часы на другую сторону доски, или изменить положение стрелок часов или показания электронных часов.

7.2.2. Начало партии в случае отсутствия обоих игроков.

В случае отсутствия обоих игроков судья включает часы игрока, играющего белыми. Но как только появляется один из двух игроков, судья отнимает истекшее время на обоих циферблатах, а затем включает часы отсутствующего игрока.

7.2.3. Ошибка в выборе цвета.

Если после начала игры выясняется, что игроки перепутали цвет шашек, игра должна быть продолжена, а ее результат считается действительным.

7.2.4. Жеребьевка первого хода белых, серии начальных ходов или начальной позиции проводится в присутствии обоих соперников до начала игры и обязательна в обеих партиях микро-матча. Если один из партнеров отсутствует, то проведение жеребьевки откладывается и производится за счет времени опоздавшего.

7.2.5. Действующие таблицы жеребьевки утверждаются Правлением Международной федерации шашек на определенный период.

7.2.6. Применение той или иной жеребьевки в официальных соревнованиях определяется Правлением Международной федерации шашек.

## **7.3. Пуск часов в начале игры**

7.3.1. Как только судья даёт сигнал к началу игры и включает часы игрока белыми или участник, играющий чёрным цветом, пускает часы соперника, этот игрок ждет, пока его флаг упадет, затем он делает свой ход и той же рукой, которой он сделал ход, нажимает кнопку, чтобы остановить свои часы и, следовательно, пустить часы соперника. В случае использования электронных часов, участник, играющий белым цветом, после пуска его часов, делает свой ход и той же рукой, которой он сделал ход, останавливает свои часы и пускает часы своего соперника.

7.3.2. Игрок всегда имеет право пережать часы сразу после своего хода. Его соперник не имеет права мешать игроку пережать часы. Не сделав своего очередного хода, игрок не имеет права пускать часы соперника.

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

7.3.4. 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, судья должен учитывать, что оставшееся игровое время не должно быть меньше 15 минут.

7.3.5. Истечение игрового времени определяется в момент падения флажка. Падение флажка 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 фиксируют только участники данной партии или судья, если это оговорено в регламенте соревнований. Никто другой не имеет права указывать на окончание игрового времени.

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

7.3.7. Остановка часов рассматривается как поражение. Однако если судья считает, что часы остановлены по недоразумению, он может ограничиться замечанием участнику.

7.3.8. Если после совершения на доске очередного хода на часах участника упал флаг, а у его соперника на доске все шашки уже сняты или заперты, то просрочка не фиксируется, а сильнейшей стороне засчитывается выигрыш.

7.3.9. При проведении соревнования с контролем времени до конца партии без добавления «Фишеровских» секунд сильнейшая сторона имеет право зафиксировать ничью в теоретически или явно выигранной позиции, если на ее часах осталось менее 1 минуты до окончания партии.

7.3.10. Перерыв между партиями микро-матча 5 минут. На циферблате часов участника, играющего очередную партию белыми, устанавливается на 5 минут больше очередного контроля и пускаются часы. Свой первый ход участник может сделать только по истечении этих 5 минут.

## 8. Запись ходов в партии

8.1. Чтобы сохранить запись о каждой игре каждому игроку предоставляется специальный бланк.

8.2. Бланки для записи партий являются собственностью организаторов соревнования и должны отвечать следующим требованиям:

- быть подготовлены заранее для каждого участника;
- давать возможность записи в двух экземплярах;
- находиться с обеих сторон доски для каждого участника;
- постоянно находиться на игровых столах на виду у судьи.

8.3. Обязательность записи партии.

Каждый участник должен четко и разборчиво ход за ходом записывать партию (свои ходы и ходы соперника), за исключением случаев, рассмотренных в статьях 10.3, 10.4.

8.4. Запись партий.

Игрок должен заполнить всю необходимую информацию о партии в шапке бланка для записи партий. Игрок должен в присутствии судьи записать на бланке номер жеребьевки ходов его пары. Запись ходов должна вестись в соответствии со статьей 6 раздела I. Не имеет значения, делается ли сначала ход, а потом записывается на бланке или наоборот. Проставление прочерков вместо обязательного боя нарушением не является.

8.5. Если игрок хочет проверить свою запись и сравнить ее с записью соперника, он должен получить согласие соперника и сделать это в свое игровое время.

8.6. 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.

8.7. Бланки записи партии должны во время игры находиться на столе в открытом виде, быть хорошо видны с тем, чтобы в любой момент судья мог узнать количество сделанных ходов.

8.8. После окончания соревнования оригинал бланка остается в Оргкомитете.

## 9. Ход партии

9.1. Положения статей 3-5 раздела 1 должны выполняться неукоснительно.

9.2. Предложение ничьей.

Игрок может предложить ничью, если каждым соперником сделано не менее 20 ходов. Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать это во время своего хода, выполняя следующие три действия одно за другим:

- сделать свой ход;
- предложить ничью, не давая комментарии;
- переключить часы своего противника.

Предложение остается в силе до тех пор, пока противник не ответил, ответный ход оценивается как отрицательный ответ. Получив отрицательный ответ, игрок не должен повторить свое предложение, прежде чем его противник не сделал аналогичное предложение.

9.3. Фиксирование ничьей.

Чтобы зафиксировать ничью согласно положениям регламента, игрок должен обратиться к судье.

9.4. Спорные вопросы.

Все спорные вопросы, возникающие в связи с нарушениями, ошибками и некорректным поведением, решаются судьей.

## 10. Цейтнот

10.1. Если на определенном этапе контрольного периода времени у игрока остается на часах менее пяти минут, и ему не добавляются «Фишеровские» секунды за каждый ход, то игрок считается в "цейтноте".

10.2. Запись партий в цейтноте.

Любой игрок в цейтноте не обязан продолжать запись партии.

Но после падения флажка в первом контроле игрок обязан перед своим ходом восстановить запись за счет своего игрового времени, а в случае необходимости, прибегнуть к помощи судьи.

10.3. Если оба соперника при обоюдном цейтноте в первом контроле не ведут записи партии, судья должен стараться присутствовать и 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 соперников, время, затраченное на восстановление записи партии, делится пополам и засчитывается каждому из них как израсходованное.

10.4. Если один или оба соперника не вели запись в обоюдном цейтноте при фиксированном контроле времени до конца игры, то после окончания партии игроки должны восстановить запись партии на своих бланках и выполнить формальности по статье 16 раздела 2.

## 11. Проверка количества сделанных ходов

Каждый игрок должен самостоятельно следить за тем, чтобы необходимое количество ходов было сделано в отведенное время. Время, затраченное, в случае необходимости, на проверку, добавляется виновному игроку. После падения флажка судья обязан убедиться, что контрольное количество ходов сделано, для чего на другой доске восстанавливается запись партии согласно статьям 8.3., 8.4.

## 12. Время, используемое судьей для проверки количества ходов

Если, в силу условий игры, проверка количества сыгранных ходов проводится судьей в другом месте, время, затраченное на это, не учитывается.

### **13. Проверка требования ничьей**

Правильность требования засчитать ничью в партии проверяется судьей за счет времени игрока, выдвинувшего это требование. Если проверка подтвердила правильность этого требования, партия признается закончившейся вничью, даже если во время проверки игровое время истекло.

Если проверка не подтвердила обоснованность требования ничьей, то записанный ход считается сделанным и партия продолжается. Если же во время проверки игровое время истекло, то игроку, выдвинувшему это требование, засчитывается поражение.

### **14. Исправление ошибок**

14.1. Если игрок совершил какую-либо ошибку и пережал часы, то исправление этой ошибки производится за счёт времени виновного игрока путём включения его часов. После восстановления позиции партия должна быть продолжена. Остановка часов во время исправления ошибок запрещается. Судья в зависимости от ситуации имеет право наказать игрока, совершившего нарушение.

14.2. Если игрок повторно совершает какую-либо ошибку, то судья имеет право засчитать виновному игроку поражение. Грубым нарушением является выполнение неразрешённых ходов с последующим пуском часов соперника с целью накопления дополнительного времени при игре с «Фишеровским» контролем.

### **15. Результат партии, микро-матча**

В соревнованиях за результат каждой партии или микро-матча даются очки:

- 2 очка за победу
- 1 очко за ничью;
- 0 очков за проигрыш.

### **16. Оформление результата партии**

По окончании партии оба участника должны написать на бланке для записи партий время, затраченное на игру и результат. Оригиналы бланков для записи партий подписываются обоими участниками, исправляются; переписываются, если это необходимо, и передаются судьё.

### **17. Опоздание и неявка на игру**

17.1. Если участник по какой-либо причине не является на игру или опаздывает больше, чем на время 1-го контроля в первой партии микро-матча, ему засчитывается поражение в микро-матче.

17.2. Если оба противника по какой-либо причине не явились или опоздали на игру больше, чем на время 1-го контроля в первой партии микро-матча, то поражение засчитывается обоим участникам.

17.3. Судья вправе наказать участника, опоздавшего или неявившегося на игру в соответствии со статьей 3.7.1. Раздела 2.

### **18. Выбывание из турнира.**

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

18.2. Если игрок по какой-либо причине выбывает из соревнования, действуют следующие правила:

18.2.1. В соревнованиях по круговой системе:

- Если игрок сыграл меньше половины своих партий (микро-матчей) и покинул турнир, он выбывает из зачета данного соревнования, а результаты его сыгранных партий в турнирной таблице аннулируются.
- Если игрок сыграл половину или более партий (микро-матчей) и покидает турнир, его результаты остаются в таблице и будут засчитаны при подведении итогов, но в не сыгранных партиях (микро-матчах) ему засчитываются поражения.

18.2.2. В соревнованиях по швейцарской системе результаты в сыгранных партиях (микро-матчах) остаются действительными.

## **19. Остановка игры и откладывание партии**

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

19.2. 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.

## **20. Результаты соревнований**

20.1. Личные соревнования.

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

20.1.2. В случае равенства очков у двух или более участников, поделивших первое место, распределение мест производится по результату дополнительного матча или турнира. Допускается проведение дополнительного соревнования с укороченным контролем времени.

20.1.3. Если положением и регламентом соревнования дополнительный матч или турнир за первое место не предусмотрен, а также в случае равенства очков у двух или более участников, поделивших другие места, кроме первого, распределение мест производится по следующим критериям:

20.1.3.1. При проведении соревнований по круговой системе:

- системе коэффициентов Зоннеборна-Бергера (или Шммуляна);
- результату личной встречи между этими участниками;
- по наибольшему числу побед в микро-матчах;
- лучшему результату во встречах с другими участниками в порядке занятых мест.

20.1.3.2. При проведении соревнований по швейцарской системе в зависимости от программы жеребьевки:

### ***Программа жеребьевки Tournament manager:***

При четном количестве участников:

- сумма очков, набранных всеми соперниками (коэффициент Бухгольца),
- сумма очков, набранных соперниками, без учета наименьшего результата (усеченный коэффициент Солкофа),
- сумма очков, набранных соперниками, без учета 2-х наименьших результатов, без учета 3-х наименьших результатов, и т.д.
- при равенстве всех критериев матч до первой победы с укороченным контролем времени (по отдельному регламенту).

При нечетном количестве участников:

- сумма очков, набранных соперниками, без учета наименьшего результата (усеченный коэффициент Солкофа),
- сумма очков, набранных всеми соперниками (коэффициент Бухгольца),
- сумма очков, набранных соперниками, без учета 2-х наименьших результатов, без учета 3-х наименьших результатов, и т.д.
- при равенстве всех критериев матч до первой победы с укороченным контролем времени.

***Программа жеребьевки Chess Arbiter for draughts:***

При четном количестве участников:

- сумма очков, набранных всеми соперниками (коэффициент Бухгольца),
- сумма очков, набранных соперниками, без учета наименьшего результата (усеченный коэффициент Солкофа), 2-х наименьших результатов, 3-х наименьших результатов, и т.д.
- при равенстве всех критериев матч до первой победы с укороченным контролем времени.

При нечетном количестве участников:

- сумма очков, набранных соперниками, без учета наименьшего результата, 2-х наименьших результатов, 3-х наименьших результатов, и т.д.
- сумма очков, набранных всеми соперниками (коэффициент Бухгольца),
- при равенстве всех критериев матч до первой победы с укороченным контролем времени.

**20.2. Командные соревнования.**

По окончании соревнований команды занимают места в соответствии с суммой набранных командных очков. Первое место присуждается команде, набравшей наибольшее количество очков, остальные места в порядке их уменьшения.

20.2.1. В случае равенства очков у двух или более команд, поделивших первое место, распределение мест производится:

20.2.2. По результату дополнительного матча или турнира, как выше для личных соревнований (статья 20.1.1.).

20.2.3. Если положением и регламентом соревнования дополнительный матч или турнир не предусмотрен, а также в случае равенства очков у двух или более команд, поделивших другие места, кроме первого, распределение мест производится по следующим критериям:

20.2.3.1. Для круговых турниров:

- наибольшее количество очков, набранных всеми членами команды.
- результат личной встречи между командами;
- наибольшее количество очков, набранных на первой доске, при необходимости на второй и т.д.

20.2.3.2. Для турниров по швейцарской системе:

как выше для личных соревнований по швейцарской системе (статья 20.1.3.2.).

20.3. Системы коэффициентов, применяемые в турнирах по круговой и швейцарской системе.

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

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

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

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

20.3.5. 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.

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

20.5. Применение той или иной системы коэффициентов оговаривается в Положении или регламенте соревнования.

## **21. Проведение командных соревнований**

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

21.2. 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, варианты жеребьевки ходов на досках и т.д. В этом случае капитан команды должен не позднее, чем за 10 минут до начала тура, подать в судейскую коллегию заявку с указанием состава на данный тур. Если такая заявка не подана, то распределение участников по доскам определяется по предыдущему туру.

21.3. Цвет шашек для участников командных соревнований устанавливается по первой доске. Если участник, выступающий на первой доске, в соответствии с жеребьевкой играет белыми, то остальные участники его команды на нечетных досках играют также белыми, а на четных - черными.

21.4. Если в команде присутствует меньше половины ее состава, 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.

21.5. За победу в матче команда получает 2 очка, за ничью - 1 очко, за поражение - 0 очков.

21.6. Победа в командных соревнованиях присуждается команде, набравшей в сумме наибольшее количество командных очков. Если две или более команды набрали одинаковое количество очков, распределение мест происходит согласно статье 20.2.

21.7. Команда, выигравшая все матчи, но занявшая 2-е место по очкам, имеет право на дополнительный матч за 1-е место. В случае ничейного результата в дополнительном матче, победителем соревнований становится команда, набравшая наибольшее количество очков в основном турнире или которой было присуждено 1 место по дополнительным критериям.

21.8. 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 коллегию, причем обязательно в письменном виде.

## **22. Соревнования по быстрой и молниеносной игре**

22.1. Игра считается ускоренной, когда время, предоставляемое каждому игроку на всю партию, составляет не более 15 минут. Каждый игрок должен сделать все свои ходы в течение времени, предусмотренного регламентом и установленного на его часах. Есть две категории ускоренной игры.

А. быстрая игра, где каждый игрок имеет время от 7 до 15 минут включительно на партию или когда используются электронные часы и система Фишера с контролем времени от 5 до 10 минут на партию с добавлением секунд за каждый ход.

В. Молниеносная игра (блиц), где каждый игрок имеет время 3 до 5 минут включительно на партию, или когда используются электронные часы и система Фишера, с контролем времени 3 минуты на партию с добавлением секунд за каждый ход.

22.2. Помимо исключений, приведенных ниже, в турнирах по быстрой и молниеносной игре используются те же правила проведения, как и для соревнований с классическим контролем времени.

22.3. Дополнительные матчи.

Если предполагается играть дополнительные матчи в качестве решающих игр, они должны играть с тем же контролем времени или меньшим, чем в основном соревновании.

22.4. Запись игры и использование часов.

Запись игры не обязательна, но использование часов обязательно.

Для официальных турниров обязательно использование электронных часов и системы Фишера.

22.5. Если игроки не записывали игру, правило 20 ходов не действует. Игроки могут согласиться на ничью только тогда, когда число шашек, для каждого игрока составляет 6 или менее.

22.6. Любой игрок, который хочет зафиксировать стандартную ничью (статьи 8.2.4.-8.2.7.раздела 1), может сделать это. Судья должен решить, правильно ли объявление ничьей, и если да, зафиксировать ничью.

22.7. При использовании контроля времени без добавления «Фишеровских» секунд за каждый ход позиции, описанные в статьях 8.2.4.-8.2.7. раздела 1, не играют, сразу фиксируется ничья, кроме случая, когда игра имеет очевидное продолжение и игрок может продемонстрировать победу.

22.8. Партия признается закончившейся вничью, если на контрольных часах обоих участников одновременно упали флажки.

22.9. Если у участника в теоретически или явно выигранной позиции не хватает времени на выигрыш партии, предложение им ничьей и остановка контрольных часов фиксирует ничейный исход данной партии.

### **23. Официальные лица, пресса, зрители**

23.1. Офис Оргкомитета.

Офис Организационного комитета и место для официальных лиц должны быть изолированы от игрового зала.

23.2. Места для прессы.

Пресс-центр должен быть отдален от игрового зала.

23.3. Пресса.

Организаторы должны предоставить полную и актуальную информацию для прессы, Представители прессы должны пройти аккредитацию в Организационном комитете.

23.3.1. Работа журналистов.

Аккредитованным спортивным журналистам, ведущим ежедневную хронику, разрешается присутствовать в игровом зале и делать необходимые записи.

Для обеспечения их работы необходимо демонстрировать партии с помощью шашек. Если есть техническая возможность, то ход игры передавать на экран или демонстрационную доску. Во время работы журналисты не должны мешать игрокам и судьям.

23.3.2. Фотожурналистам разрешается фотографирование со вспышкой во время подготовительного периода, в течение первых 10 минут после начала первого тура, и первые 5 минут после начала каждого последующего тура.

23.3.3. При организации работы телевидения необходимо соблюдать следующие требования:

- телевизионные камеры допускаются в турнирное помещение только с разрешения организаторов соревнования;
- телекамеры должны устанавливаться за пределами нормального поля зрения участников и не должны привлекать их внимание;
- все оборудование должно быть подготовлено до начала тура;
- свести к минимуму возможные перестановки;
- не вести работу, когда игроки находятся в цейтноте;
- по возможности уменьшить продолжительность съёмки.

23.4. Игровая зона и зона для зрителей.

В соответствии со статьёй 4.1., 4.2. раздела 2 важно помнить, что:

- игровая зона - это место, где проходит игра;
- зона, предназначенная для зрителей (зрительный зал) – тихая зона.

23.5. Поведение зрителей.

Зрители должны вести себя дисциплинированно и выполнять следующие требования:

- не давать советов игрокам;
- не разговаривать с игроками;
- не мешать проведению партии и, тем более, не вмешиваться в них каким-либо образом;
- не анализировать любым способом незаконченные партии, в том числе с помощью шашечных досок, даже небольшого формата;
- сохранять тишину;
- не заходить в игровую зону;
- не делать каких-либо знаков вблизи игроков;
- не комментировать ход партии;
- не мешать нормальному проведению соревнований.

23.6. При организации комментирования играющихся партий необходимо наличие отдельного помещения, которое не сообщается с игровой зоной и зоной для зрителей. Допускается комментировать только уже сделанные ходы.

### **Раздел 3. ТОЛКОВАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ**

В случае возникновения сомнений при толковании или применении настоящих Правил официальные разъяснения в виде окончательных решений может дать только Международная федерация шашек.

## **Правила игры по бразильской версии шашек-64**

### **1. Игра и игроки.**

См. статьи 1.1.-1.3. правил международной версии шашек 64.

### **2. Инвентарь.**

См. статьи 2.1.-2.3. правил международной версии шашек 64.

### **3. Ходы шашек и дамк.**

См. статьи 3.1.-3.8. правил международной версии шашек 64.

### **4. Выполнение ходов.**

См. статьи 4.1.-4.7. правил международной версии шашек 64.

### **5. Взятие.**

5.1-5.11. См. статьи 5.1-5.11. правил международной версии шашек 64.

5.12. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой, игрок должен осуществить взятие большего количества шашек или дамк, вне зависимости от качества снимаемых шашек (дамки или простые).

5.13. Если шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и при этом ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашкой (простая или дамка соперника стоит на седьмом ряду), то она обязана тем же ходом продолжать взятие, оставаясь при этом шашкой.

5.14. Если шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и при этом дальнейшее взятие возможно только дамкой (простая или дамка соперника не стоит на седьмом ряду), то шашка превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие только со следующего хода.

5.15. Если шашка достигает последнего горизонтального ряда без взятия, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие или ход только со следующего хода.

### **6. Шашечная нотация и запись партии.**

См. статьи 6.1.-6.10. правил международной версии шашек 64.

### **7. Контрольные часы и их использование.**

См. статьи 7.1.-7.5. правил международной версии шашек 64.

### **8. Результат игры.**

См. статьи 8. правил международной версии шашек 64

### **9. Неправильности при ведении партии.**

См. статьи 9.1.-9.9. правил международной версии шашек 64.

## **Правила игры по версии пул чекерс шашек-64**

### **1. Игра и игроки.**

См. статьи 1.1.-1.3. правил международной версии шашек 64.

### **2. Инвентарь.**

См. статьи 2.1.-2.3. правил международной версии шашек 64.

### **3. Ходы шашек и дамоч.**

См. статьи 3.1.-3.8. правил международной версии шашек 64.

### **4. Выполнение ходов.**

См. статьи 4.1.-4.7. правил международной версии шашек 64.

### **5. Взятие.**

5.1-5.12. См. статьи 5.1.-5.12. правил международной версии шашек 64.

5.13. Если шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и при этом ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашкой (простая или дамоч соперника стоит на седьмом ряду), то она обязана тем же ходом продолжать взятие, оставаясь при этом шашкой.

5.14. Если шашка при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и при этом дальнейшее взятие возможно только дамоч (простая или дамоч соперника не стоит на седьмом ряду), то шашка превращается в дамоч, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие только со следующего хода.

5.15. Если шашка достигает последнего горизонтального ряда без взятия, то она превращается в дамоч, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие или ход только со следующего хода.

### **6. Шашечная нотация и запись партии.**

См. статьи 6.1.-6.10. правил международной версии шашек 64.

### **7. Контрольные часы и их использование.**

См. статьи 7.1.-7.5. правил международной версии шашек 64.

### **8. Результат игры.**

См. статьи 8. правил международной версии шашек 64.

### **9. Неправильности при ведении партии.**

См. статьи 9.1.-9.9. правил международной версии шашек 64.

## **Правила игры по чешской версии шашек-64**

### **1. Игра и игроки.**

См. статьи 1.1.-1.3. правил международной версии шашек 64.

### **2. Инвентарь.**

См. статьи 2.1.-2.3. правил международной версии шашек 64.

### **3. Ходы шашек и дамоч.**

См. статьи 3.1.-3.8. правил международной версии шашек 64.

### **4. Выполнение ходов.**

См. статьи 4.1.-4.7. правил международной версии шашек 64.

### **5. Взятие.**

5.1-5.2. См. статьи 5.1.-5.2. правил международной версии шашек 64.

5.3. Взятие шашкой шашки соперника является обязательным и производится только вперед. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

5.4. Взятие дамкой шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад.

5.5-5.12. См. статьи 5.5.-5.12. правил международной версии шашек 64.

5.13. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой, игрок должен осуществить взятие дамкой, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамки или простые).

5.14. Если шашка достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда, то шашка превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие или ход только со следующего хода.

### **6. Шашечная нотация и запись партии.**

См. статьи 6.1.-6.10. правил международной версии шашек 64.

### **7. Контрольные часы и их использование.**

См. статьи 7.1.-7.5. правил международной версии шашек 64.

### **8. Результат игры.**

См. статьи 8. правил международной версии шашек 64.

### **9. Неправильности при ведении партии.**

См. статьи 9.1.-9.9. правил международной версии шашек 64.

## Правила игры по португальской версии шашек 64

### 1. Игра и игроки.

См. статьи 1.1.-1.3. правил международной версии шашек 64.

### 2. Инвентарь.

#### 2.1. Шашечная доска.

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

Диаграмма П4

2.1.1. Шашечная доска состоит из 64 одинаковых клеток, попеременно светлого (белого) и темного (светло-коричневого) цвета. (Диаграмма П4).

2.1.2. Игра ведется только по темным клеткам, таким образом, доска имеет 32 игровых поля. Шашечная доска располагается между игроками так, чтобы справа от каждого игрока находилось темное угловое поле.

2.1.3. См. статью 2.1.3. правил международной версии шашек 64.

#### 2.2. Наименование диагоналей шашечной доски.

2.2.1. См. статью 2.2.1. правил международной версии шашек 64.

2.2.2. Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску справа налево, называется большой дорогой.

2.2.3.-2.2.5. См. статьи 2.2.3.-2.2.5. правил международной версии шашек 64.

#### 2.3. Шашки.

См. статью 2.3. правил международной версии шашек 64.

### 3. Ходы шашек и дамок.

3.1-3.6. См. статьи 3.1.-3.6. правил международной версии шашек 64.

3.7. Превращение шашки в дамку должно быть произведено соперником. Невыполнение этого требования равнозначно ошибке.

3.8. См. статью 3.8. правил международной версии шашек 64.

### 4. Выполнение ходов.

См. статьи 4.1.-4.7. правил международной версии шашек 64.

### 5. Взятие.

5.1-5.2. См. статьи 5.1.-5.2. правил международной версии шашек 64.

5.3. Взятие шашкой шашки соперника является обязательным и производится только вперед. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

5.4. Взятие дамкой шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад.

5.5-5.12. См. статьи 5.4.-5.11. правил международной версии шашек 64.

5.13. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой, игрок должен осуществить взятие большего количества шашек или дамк.

5.14. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой и при этом в каждом возможном взятии равное количество фигур противника, игрок должен осуществить взятие большего количества дамк.

5.15. Если шашка достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие или ход только со следующего хода.

## **6. Шашечная нотация и запись партии.**

6.1-6.3. См. статьи 6.1.-6.3. правил международной версии шашек 64.

6.4. Все чёрные поля имеют номера (от 1 до 32). Нумерация доски начинается со стороны белых и идёт справа налево. (см. Диаграмму П4).

6.5. Для записи хода шашки или дамки обозначают сначала поле, на котором шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: 31-17. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

6.6-6.7. См. статьи 6.8.-6.9. правил международной версии шашек 64.

## **7. Контрольные часы и их использование.**

См. статьи 7.1.-7.5. правил международной версии шашек 64.

## **8. Результат игры.**

8.2.1.-8.2.12. См. статьи 8.2.1.-8.2.8., 8.2.13.-8.2.14., 8.2.24.-8.2.25. правил международной версии шашек 64.

## **9. Неправильности при ведении партии**

См. статьи 9.1.-9.9. правил международной версии шашек 64.

## Правила игры по итальянской версии шашек 64

### Игра и игроки.

См. статьи 1.1.-1.3. правил международной версии шашек 64.

### 2. Инвентарь.

#### 2.1. Шашечная доска.

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

Диаграмма П5

2.1.1. Шашечная доска состоит из 64 одинаковых клеток, попеременно светлого (белого) и темного (светло-коричневого) цвета. (Диаграмма П5).

2.1.2. Игра ведется только по темным клеткам, таким образом, доска имеет 32 игровых поля. Шашечная доска располагается между игроками так, чтобы справа от каждого игрока находилось темное угловое поле.

2.1.3. См. статью 2.1.3. правил международной версии шашек 64.

#### 2.2. Наименование диагоналей шашечной доски.

2.2.1. См. статью 2.2.1. правил международной версии шашек 64.

2.2.2. Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску справа налево, называется большой дорогой.

2.2.3.-2.2.5. См. статьи 2.2.3.-2.2.5. правил международной версии шашек 64.

#### 2.3. Шашки.

См. статью 2.3. правил международной версии шашек 64.

### 3. Ходы шашек и дамок.

См. статьи 3.1.-3.7. правил международной версии шашек 64.

3.8. Дамка, в отличие от простой шашки, перемещается на любое из соседних свободных полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может. Дамка перемещается только на одно поле.

### 4. Выполнение ходов.

См. статьи 4.1.-4.7. правил международной версии шашек 64.

### 5. Взятие.

5.1. См. статью 5.1. правил международной версии шашек 64.

5.2. Если дамка находится на одной диагонали рядом с шашкой (дамкой) соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через эту шашку (дамку) на свободное поле. Шашка (дамка) соперника в этом случае снимается с доски. Это называется взятием дамкой.

5.3. Взятие шашкой шашки соперника является обязательным и производится только вперед. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.

5.4. Взятие шашкой дамки соперника запрещается.

5.5. Взятие дамкой шашки или дамки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад.

5.6.-5.7. См. статьи 5.4.-5.5. правил международной версии шашек 64.

5.8. Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на одной диагонали рядом с шашкой соперника, за которой находится свободное поле, дамка должна быть обязательно перенесена через вторую, третью и т.д. шашку и занять свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.

5.9-5.10. См. статьи 5.7.-5.8. правил международной версии шашек 64.

5.11. В процессе последовательного взятия дамкой разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить дамку через одну и ту же шашку (дамку) соперника более одного раза.

5.12.-5.13. См. статьи 5.10.-5.11. правил международной версии шашек 64.

5.14. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой, игрок должен осуществить взятие большего количества шашек или дамк.

5.15. Если имеется возможность взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой и при этом в каждом возможном взятии равное количество фигур противника, игрок должен осуществить взятие большего количества дамк.

5.16. Если шашка достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда, то шашка превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда, и производит взятие или ход только со следующего хода.

## **6. Шашечная нотация и запись партии.**

6.1-6.3. См. статьи 6.1.-6.3. правил международной версии шашек 64.

6.4. Все чёрные поля имеют номера (от 1 до 32). Нумерация доски начинается со стороны черных и идёт слева направо. (см. Диаграмму П5).

6.5. Для записи хода шашки или дамки обозначают сначала поле, на котором шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: 31-17. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

6.6-6.7. См. статьи 6.8.-6.9. правил международной версии шашек 64.

## **7. Контрольные часы и их использование.**

См. статьи 7.1.-7.5. правил международной версии шашек 64.

## **8. Результат игры.**

### **8.1. Выигрыш партии.**

См. статью 8.1 правил международной версии шашек 64.

### **8.2. Ничейное окончание партии.**

Партия считается закончившейся вничью в случаях:

8.2.1. Если один из игроков предлагает ничью, а другой принимает это предложение.

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

8.2.3. Если четыре (или более) раза повторяется одна и та же позиция, вне зависимости от очередности хода. Если в случае проверки количество повторений не подтвердилось, то инициатору убавляется до 15 минут времени, но остаться должно не менее 3-х минут.

8.2.4. Если в течение 40 ходов соотношение сил противников не изменилось.

### **9. Неправильности при ведении партии.**

См. статьи 9.1.-9.9. правил международной версии шашек 64.

## Оглавление

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b> .....	3
<b>УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ В ШАШКАХ</b> .....	3
<b>Раздел 1. ПРАВИЛА ИГРЫ В ШАШКИ 64</b> .....	4
1. Игра и игроки. ....	4
2. Инвентарь.....	4
2.1. Шашечная доска .....	4
2.2. Наименование диагоналей шашечной доски.....	4
2.3. Шашки.....	5
3. Ходы шашек и дамок.....	5
4. Выполнение ходов .....	6
5. Взятие .....	6
6. Шашечная нотация и запись партии.....	7
7. Контрольные часы и их использование .....	8
8. Результат игры. ....	9
8.1. Выигрыш партии.....	9
8.2. Ничейное окончание партии. ....	9
9. Неправильности при ведении партии .....	11
<b>Раздел 2. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ШАШКАМ-64</b> .....	13
1. Соревнование и участники. ....	13
2. Системы проведения соревнований .....	13
3. Права и обязанности участников .....	14
4. Место проведения соревнований и инвентарь.....	15
4.1. Игровая зона .....	15
4.2. Игровая площадка .....	15
4.3. Шашечная доска. ....	15
4.4. Шашки.....	15
4.5. Расположение инвентаря. ....	16
4.6. Контрольные часы. ....	16
5. Контроль времени .....	17
6. Рассадка игроков .....	17
7. Начало встречи .....	17
7.1. Подготовка к игре .....	17
7.2. Начало партии.....	18
7.3. Пуск часов в начале игры .....	18
8. Запись ходов в партии.....	19
9. Ход партии.....	20

10. Цейтнот.....	20
11. Проверка количества сделанных ходов .....	20
12. Время, используемое судьей для проверки количества ходов .....	20
13. Проверка требования ничьей.....	21
14. Исправление ошибок .....	21
15. Результат партии, микро-матча.....	21
16. Оформление результата партии .....	21
17. Опоздание и неявка на игру .....	21
18. Выбывание из турнира.....	21
19. Остановка игры и откладывание партии.....	22
20. Результаты соревнований .....	22
21. Проведение командных соревнований .....	24
22. Соревнования по быстрой и молниеносной игре .....	24
23. Официальные лица, пресса, зрители.....	25
Раздел 3. ТОЛКОВАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ.....	27
Приложение 1. Правила игры по бразильской версии шашек-64 .....	28
Приложение 2. Правила игры по версии пул чекерс шашек-64 .....	29
Приложение 3. Правила игры по чешской версии шашек-64 .....	30
Приложение 4. Правила игры по португальской версии шашек 64 .....	31
Приложение 5. Правила игры по итальянской версии шашек 64.....	33