

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ Матвій БІДНИЙ

_____ 2023 р.

ПРАВИЛА
спортивних змагань з шашок



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№14/5.2/23 від 14.09.2023
КЕП: Бідний М. В. 14.09.2023 12:27
3FAA9288358EC003040000002D202300039BBA00

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з шашок (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з шашок, які проводяться на території України.

Правила розроблені з урахуванням актуальної версії Правил Всесвітньої федерації шашок (FMJD), Міжнародної федерації шашок (IDF) та Всесвітньої федерації шашок чекерс (WCDF).

Вимоги цих Правил не поширюються на проведення міжнародних спортивних змагань з шашок.

2. Право внесення змін до Правил належить Національній федерації шашок України (далі – Федерація). Зміни до Правил вступають в дію після їх затвердження центральним органом виконавчої влади у сфері фізичної культури і спорту України.

3. Правила не можуть охоплювати всі можливі ситуації, що виникають під час гри, а також не можуть передбачити усі організаційні питання. У тих випадках, які не повністю визначені пунктами Правил, рішення приймають судді або організатори спортивних змагань, ґрунтуючись на засадах принципів чесної гри, досвіді аналогічних ситуацій та пунктах Правил, де розглядаються аналогічні ситуації, рекомендаціях Всесвітньої федерації шашок (FMJD), Міжнародної федерації шашок (IDF), Всесвітньої федерації шашок чекерс (WCDF), об'єктивності та здоровому глузді.

Прийняття рішень в ситуаціях, що не передбачені Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

4. Шашки – інтелектуальний вид спорту, в якому змагаються два спортсмени (гравці), з метою здобути перемогу шляхом знищення всіх шашок суперника або позбавлення їх можливості ходити. Шашки – настільна інтелектуальна гра без елементів випадковості, результат якої залежить виключно від знань, досвіду, навичок та майстерності гравців.

5. Спортивні змагання з шашок проводяться з метою:

- 1) розвитку та популяризації виду спорту на території України;
- 2) визначення кращих спортсменів за результатами спортивних змагань;
- 3) підвищення спортивної майстерності учасників спортивних змагань;
- 4) покращення методів та практики суддівства;
- 5) обміну досвідом;
- 6) сприяння формуванню здорового способу життя громадян України;
- 7) активізації навчально-тренувальної роботи в спортивних організаціях.

6. Терміни, використані в цих Правилах, вжито у значеннях, наведених у Законі України "Про фізичну культуру і спорт".

7. Антидопінговий контроль спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях з шашок, здійснюється відповідно до Закону України "Про антидопінговий контроль у спорті" та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті.

II. Організація та проведення спортивних змагань

Керівництво спортивними змаганнями

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

- 1) розробка й затвердження положення про спортивне змагання та кошторису на його проведення;
- 2) підготовка місця проведення спортивних змагань, необхідного інвентарю та обладнання, місць проживання та харчування учасників, забезпечення медичного супроводу спортивних змагань, заходів безпеки та інше;
- 3) призначення суддівської колегії і, за необхідності, мандатної комісії та технічного апарату;
- 4) вирішення питань, що виникають у процесі спортивних змагань і не входять до компетенції суддівської колегії;
- 5) розгляд звіту суддівської колегії та підведення підсумків спортивних змагань.

Положення (Регламент) спортивного змагання

1. Підставою для організації і проведення спортивних змагань є Положення (далі – Регламент).

Всеукраїнські спортивні змагання з шашок проводяться згідно з відповідним Регламентом на поточний рік, затвердженим у центральному органі державної влади з фізичної культури та спорту. Регламент спортивних змагань місцевого та регіонального рівня затверджуються у відповідних місцевих органах виконавчої влади з питань фізичної культури та спорту та осередках Федерації.

2. Регламент визначає умови проведення спортивних змагань і включає розділи:

- 1) мета та завдання;
- 2) строки і місце проведення спортивних змагань;
- 3) організація та керівництво проведення спортивних змагань;
- 4) учасники заходу;
- 5) характер заходу;
- 6) програма проведення спортивних змагань;
- 7) безпека та підготовка місць проведення спортивного змагання;
- 8) умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
- 9) умови фінансування заходу та матеріальне забезпечення учасників;
- 10) строки та порядок подання заявок на участь.

3. Регламент розробляється на підставі цих Правил.

4. Регламент не має суперечити цим Правилам.

5. Регламент розробляється на календарний рік або (за потреби) на кожний окремий захід та затверджується організатором цього заходу не пізніше ніж за два місяці до початку його проведення.

6. Умови, які не вказано в Регламенті, визначаються головною суддівською колегією та/або організаторами спортивного змагання та містяться в Технічному регламенті.

Види та системи проведення спортивних змагань

1. Спортивні змагання проводяться з видів шашок: шашки-100, шашки-64, чекерс.

2. Види програми: класична гра, швидка гра, блискавична гра, шашкова композиція (складання, розв'язання).

3. Спортивні змагання між декількома учасниками називаються чемпіонатом, першістю, турніром.

4. Спортивні змагання між двома учасниками називаються матчем.

5. За видами спортивні змагання поділяються на:

1) особисті, у яких визначаються місця, які посідають окремі учасники;

2) командні, за підсумками яких визначаються тільки місця команд, що беруть участь;

3) особисто-командні, за підсумками яких визначаються місця окремих учасників та команд, що беруть участь у спортивних змаганнях;

4) особисті з командним заліком, за підсумками яких визначаються місця окремих учасників, та за сумою результатів окремих спортсменів, що представляють команди – результати команд. Кількість та перелік спортсменів, результати яких включаються до заліку команди, визначаються Регламентом.

6. Системи проведення спортивних змагань:

1) колова система, за якою кожен учасник спортивних змагань за чергою зустрічається з усіма іншими учасниками один або декілька разів. Порядок визначення черговості зустрічей у спортивних змаганнях за коловою системою: таблиці використовуються для визначення черговості турів у турнірах, а також вказують, якого кольору шашки надаються кожному з учасників. Усі учасники турніру шляхом жеребкування отримують порядкові номери в турнірній таблиці. Після цього використовується відповідна таблиця черговості зустрічей учасників у кожному турі (Додаток 1). Учасник, який отримав перший номер, грає білими. Якщо кількість учасників турніру непарна, у кожному турі буде один вільний учасник. Номер такого учасника у турі наведено у парі з номером, що стоїть у дужках;

порядок чергування турів, передбачений у таблицях (Додаток 1), може також вирішуватися перед кожним туром. У цьому випадку кожний турнірний день визначається жеребом за 15 хвилин до початку гри встановлюється номер туру, який грається у даний день спортивних змагань;

2) олімпійська (нокаут) система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших спортивних змагань. Учасник (команда) вибуває зі спортивного змагання після програшу партії (матчу) чи після втрати певної кількості очок. У першому з цих випадків в разі нічийного результату партія (матч) переграється чи встановлюється інший метод визначення переваги

(кращий результат на більш високих дошках, додаткова партія зі скороченим контролем, жереб тощо). Може застосовуватись також олімпійська система, в якій ті, хто програли, не вибувають, а зводяться у пари для розігрування місць від другого до останнього;

3) швейцарська система, що застосовується у спортивних змаганнях, де використання колової системи є незручним через велику кількість учасників. Кількість турів спортивних змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, що зустрічаються, суддя перед кожним туром проводить жеребкування за допомогою спеціальної комп'ютерної програми, затвердженої Федерацією, або вручну (у виключних випадках). Жеребкування має бути відкритим для гравців, гостей та засобів масової інформації. У залежності від кількості учасників встановлюється певна кількість турів за умовами спортивних змагань:

7 – 9 турів за кількістю учасників до 30;

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

9 – 13 турів за кількістю учасників більше 70;

4) схевенінгенська система, за якою учасники однієї команди (одна група учасників) за чергою зустрічаються зі всіма учасниками іншої команди (іншої групи учасників);

5) змішана система, за якою на різних етапах застосовуються різні системи.

7. Різноманітні засоби ведення гри:

1) звичайна партія за шашковою дошкою у присутності обох партнерів;

2) сеанс одночасної гри – звичайні партії за шашковою дошкою, що граються одним гравцем проти декількох суперників водночас;

3) партія за листуванням між двома гравцями, що за чергою висилають поштою один одному зроблені ходи;

4) партія, що грається за допомогою телекомунікаційних технологій: Інтернет, мобільний зв'язок тощо;

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

6) партія за участю одного або двох гравців, що мають вади зору, слуху та/або мовлення, ураження опорно-рухового апарату (УОРА);

7) сеанс одночасної гри наосліп – партії між гравцем, що грає наосліп, з записом партії чи без запису, та декількома гравцями, що користуються шашковими дошками;

8) консультаційна партія – партія одним або обома суперниками, у якій є колектив з декількох осіб, які мають можливість радитись між собою;

9) можливо проведення спортивних змагань (партій, матчів, сеансів тощо) онлайн, за допомогою комп'ютерної та іншої техніки, учасники заходу не обов'язково мають знаходитись в одному ігровому приміщенні.

III. Учасники спортивних змагань

1. Вікові категорії (чоловіки, жінки):

молодші юнаки: з 6 до 8 років;
 старші юнаки: з 9 до 10 років;
 молодші кадети: з 11 до 13 років;
 кадети: з 14 до 16 років;
 юніори: з 17 до 19 років;
 молодь: з 20 до 26 років;

дорослі: вікові обмеження відсутні.

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

спортсмени молодших вікових категорій мають право брати участь у спортивних змаганнях старших вікових категорій;

жінки мають право брати участь у спортивних змаганнях серед чоловіків.

Запис

1. Гральні поля мають своє позначення, тому існує можливість записувати ходи білих та чорних шашок, партію. Запис ходів ведеться: позначення поля, з якого ходить шашка, після чого позначення поля, на яке здійснюється хід. Ці два позначення розділяються ризкою («—») в разі простого ходу, або позначенням ударного ходу («х» або «:») в разі взяття.

2. Для кращого розуміння запису використовуються наступні умовні позначки:

хід: —;

взяття: х або :;

сильний хід: !;

дуже сильний хід: !!;

слабкий хід: ?;

дуже слабкий хід: ??;

хід, який здається слабким, а насправді є сильним: ?!;

хід, який здається сильним, а насправді є слабким: !?;

вимушений хід, коли будь-який інший хід призводить до програшу: *;

виграш партії: +;

нічия: =;

кількість виграних шашок після останнього зробленого під час гри ходу: +1, +2 і т. д.;

кількість програних шашок після останнього зробленого під час гри ходу: -1, -2 і т. д.;

знак а.1. (необов'язковий) вказує на вибір можливості взяття з однаковою кількістю шашок.

3. Запис партії ведеться кожним учасником на спеціальному бланку. Бланки запису партій під час гри мають знаходитись на столі, щоб у будь-який час суддя мав змогу перевірити запис партії.

4. Кожен учасник зобов'язаний безупинно, хід за ходом вести точний, повний (свої ходи та ходи суперника), чіткий запис своєї партії. Запис може

вестися зі скороченнями, однак має абсолютно однозначно ідентифікувати хід. Не має значення виконується запис до чи після здійснення ходу.

5. Кожен гравець має вести запис усіх ходів у кожній партії. Запис може здійснювати помічник, але тільки за наявності поважної причини, на розсуд судді.

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

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

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

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

Користування контрольним годинником

1. Контрольний годинник.

Для того щоб обмежити і контролювати час, витрачений суперниками на обмірковування ходів, застосовуються спеціальні контрольні годинники з двома циферблатами, механічні або електронні. Контрольні годинники мають відповідати вимогам:

1) обидва годинникові механізми мають бути точними і працювати належним чином;

2) має бути можливість зупинити обидва годинникові механізми одночасно;

3) обидва годинникові механізми не мають працювати водночас;

4) годинникові механізми мають працювати за чергою, зупинка одного відразу призводить до роботи іншого;

5) в механічних годинниках прохід великої стрілки через 12 має відзначатися прапорцем або стрілкою; в електронних годинниках проходження відведеного гравцеві часу має чітко і постійно відображатися на його екрані. У разі перевищення часу електронний годинник має однозначно показувати, який гравець перевищив свій час в першу чергу;

б) в механічних годинниках прапорець має починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці показники мають бути точними та добре видимими. В електронних годинниках на екрані мають бути точно вказані хвилини та секунди, що залишилися до наступного контролю часу, принаймні за дві хвилини до цього контролю;

7) годинники мають бути тривкими та зручними у користуванні.

2. В офіційних спортивних змаганнях у Регламенті обов'язково вказується, що кожен гравець має зіграти партію або зробити певну кількість ходів за певний термін часу – контроль часу.

3. Контрольні годинники встановлюються на столі паралельно дошці на однаковій відстані від підстав. В особистих спортивних змаганнях годинники встановлюються ліворуч від гравця, що грає білими. У командних спортивних змаганнях годинники встановлюються ліворуч від всіх учасників тієї команди, що грає білими на першій дошці. Це положення може бути змінено на розсуд судді.

4. Після того, як суддя у призначений час пустив годинник гравця, що грає білими (в чекерсі – гравця, що грає чорними), гравцям забороняється перемикає годинники, доки вони не зроблять хід.

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

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

7. Оскільки кожен гравець несе відповідальність за власне використання часу, ніхто не може втрутитися, коли гравець забуває перемкнути годинник і запустити час суперника; тільки останній може звернути його увагу на це. Однак суддя може запитати гравців, хто з них має робити хід.

8. Якщо у ході партії буде помічено, що годинник працює невірно, суддя зобов'язаний його замінити.

9. Заява щодо несправності контрольного прапорця має бути зроблена судді до падіння прапорця. Після падіння прапорця або після того, як хвилинна стрілка пройшла повз нього, жодні заяви не приймаються. У разі використання електронного годинника будь-який протест або зауваження щодо роботи контрольного сигналу мають бути зроблені до того як поточний час сплине. Після закінчення контролю часу апеляції не приймаються.

10. Закінчення часу, відведеного для гри, фіксується у момент падіння прапорця (або у момент сигналу у випадку використання електронних годинників). Хід вважається зробленим, якщо гравець встиг перемкнути годинник до падіння прапорця. Падіння прапорця до або під час контрольного ходу, а також під час перемикання годинника означає поразку, бо час для гри було вичерпано. Фіксація учасником вичерпання часу, відведеного на партію, відбувається наступним чином: учасник даної партії оголошує закінчення контролю часу і після цього зупиняє контрольний годинник. Коли суддя зауважує, що прапорець впав до завершення необхідної кількості ходів, він зобов'язаний

закінчити партію, навіть за відсутності будь-яких претензій з боку учасника партії.

11. Гравець, у якого залишається менше 5 хвилин до закінчення контролю на механічних годинниках або до того як пролунає сигнал на електронних годинниках, вважається у цейтноті. Час, протягом якого гравець вважається у цейтноті, називається цейтотною зоною. Це стосується тільки якщо партія грається з певним контролем часу на певну кількість ходів, зазначених у Правилах гри, або в разі фінального контролю часу в кінці партії, коли часовий графік закінчується з фіксованим часом до кінця всієї партії. Однак, в разі використання електронних годинників із додаванням часу за зроблений хід (додаванням 30 секунд або більше на кожен хід) – цейтнот відсутній, запис ведеться безперервно до кінця партії.

12. Під час цейтноту гравець може не вести запис, але відразу після падіння прапорця (в електронних годинниках – після того, як пролунав сигнал) зобов'язаний його відновити. Для відновлення запису гравець може скористатися записом суперника, але тільки за його згодою, а також додатковою шашковою дошкою, а у випадку необхідності звернутися за допомогою до судді. Відновлення запису здійснюється за рахунок часу того учасника, який не вів запис партії. Якщо запис не вели обидва суперника, час, витрачений на відновлення запису, ділиться між учасниками порівну.

13. Час, необхідний для виправлення суддею порушення, вимірюється суддею і зараховується як час, витрачений гравцем, який допустив помилку, незалежно від її наслідків.

14. Гравець, який програв, має негайно зупинити свій час.

Контроль часу

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

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

3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу:

- 1) класичний контроль часу (класична гра);
- 2) швидка гра;
- 3) блискавична гра.

4. Основні різновиди контролю часу у спортивних змаганнях з класичним контролем:

- 1) шашки-64:

45 хвилин до кінця партії із додаванням 10 секунд за кожний зроблений хід;

40 хвилин до кінця партії із додаванням 10 секунд за кожний зроблений хід;
 30 хвилин до кінця партії із додаванням 10 секунд за кожний зроблений хід;
 25 хвилин до кінця партії із додаванням 10 або 5 секунд за кожний зроблений хід;
 20 хвилин до кінця партії із додаванням 10 секунд за кожний зроблений хід;

2) чекерс:

одна година кожному гравцю на перші 30 ходів, після цього по $\frac{1}{2}$ години на кожні наступні 15 ходів;

3) шашки-100:

одна година 20 хвилин (або більше, але не більше двох годин) кожному гравцю на всю партію із додаванням 30 секунд за кожен зроблений хід;

одна година 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 1 хвилини за кожен зроблений хід;

одна година кожному гравцю на всю партію із додаванням 30 секунд за кожен зроблений хід;

90 хвилин на перші 45 ходів, після цього 30 хвилин на решту партії з додаванням 30 секунд, починаючи з 46 ходу;

дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 25 ходів. Якщо перші 50 ходів, зроблені менш ніж за 2 години, невикористаний час має бути зарахований гравцеві і доданий до його часу на наступні ходи;

одна година 30 хвилин на перші 50 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії;

будь-яка комбінація основного часу та часу з додаванням (система Фішера) дозволяється із дотриманням наступних умов: мінімальний додатковий час за кожен зроблений хід за системою Фішера становить 30 секунд (він може бути меншим у швидкій та блискавичній іграх); загальний час для обох гравців у звичайній партії має становити мінімум 2 години на перші 60 ходів.

5. Основні різновиди контролю часу у спортивних змаганнях зі швидкої гри:

1) шашки-64:

10 хвилин до кінця партії із додаванням 3 або 5 секунд за кожний зроблений хід;

7 хвилин до кінця партії із додаванням 3 або 5 секунд за кожний зроблений хід;

5 хвилин до кінця партії із додаванням 3 або 5 секунд за кожний зроблений хід;

від 10 до 20 хвилин включно кожному учаснику на всю партію;

2) шашки-100:

від 15 до 30 хвилин включно кожному учаснику на всю партію;

від 15 до 30 хвилин включно кожному учаснику на перші 60 ходів (для електродних годинників із застосуванням системи Фішера).

6. Основні різновиди контролю часу у спортивних змаганнях з блискавичної гри:

1) шашки-64:

від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії;

3 хвилини до кінця партії із додаванням 2 або 3 секунд за кожний зроблений хід;

від 3 до 5 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням певних секунд за кожен зроблений хід;

2) шашки-100:

від 5 до 15 хвилин включно кожному учаснику на всю партію;

від 5 до 15 хвилин включно кожному учаснику на перші 60 ходів (для електронних годинників із застосуванням системи Фішера).

7. Організаторами спортивних змагань може бути встановлений інший контроль.

8. Різновиди контролю з швидкої та блискавичної гри можуть застосовуватися у додаткових спортивних змаганнях для визначення переможця офіційних спортивних змагань у випадку поділу місць.

Початок партії

1. Спортивні змагання починаються за 15 хвилин до офіційного початку туру. На місці спортивних змагань має дотримуватися тиша.

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

3. Точно у призначений час, незалежно від того, чи всі гравці присутні, суддя дає сигнал початку партій. За цим сигналом мають бути увімкнені годинники всіх гравців, що грають білими (гравців, що починають гру згідно з Правилами. У версії чекерс – годинники всіх гравців, що грають чорними. Для версії чекерс тут і далі – інвертовані кольори). З цього моменту гравцям забороняється зупиняти обидва годинника водночас, крім випадків, передбачених Правилами. Зупинка годинника одним з суперників – визнання поразки. Якщо суддя вважає, що зупинка годинника зроблена за непорозумінням, він може дозволити продовжити партію.

4. Запізнення учасників:

1) запізнення до початку туру є порушенням дисципліни. До гравця, що запізнився, суддя має право застосувати міри дисциплінарного впливу: офіційне попередження;

штраф;

оголошення поразки;

інші міри, визначені головним суддею;

2) гравцю, що запізнився до початку туру без поважної причини більш ніж на перший контроль мікроматчу або більше ніж 60 хвилин, зараховується поразка в турі. У випадку спізнення обох суперників без поважної причини більш ніж на перший контроль мікроматчу або більше ніж 60 хвилин їм обом зараховується поразка. У Регламенті спортивних змагань організаторами може бути встановлено і менший час можливого запізнення. Час запізнення визначається за годинником головного судді;

3) якщо до початку гри запізнився учасник, що грає білими, за сигналом початку гри вмикається його годинник, а час запізнення вважається таким, що потрачений цим учасником на обмірковування;

4) якщо до початку гри запізнився учасник, що грає чорними, за сигналом початку туру все одно вмикається годинник учасника, що грає білими. Учасник, що грає білими, має зробити перший хід на дошці або записати його на бланку, не роблячи на дошці, після чого може увімкнути годинник суперника. У цьому випадку хід, записаний на бланку, вважається фактично зробленим та має бути зроблений на дошці відразу після появи гравця, що запізнився;

5) у випадку запізнення обох суперників суддя пускає годинник учасника, що грає білими. Як тільки з'являється один з гравців, минулий до цього моменту час ділиться між учасниками порівну, та вмикається годинник білих, після чого партія триває.

5. Початок партії в ході проведення мікроматчу:

1) в ході проведення спортивних змагань з шашок-64 та чекерсу пропонується застосування системи мікроматчів. У цьому випадку суперники грають між собою 2 партії, за чергою білим (світлим) та чорним (темним) кольором. Підсумок зустрічі визначається за результатом мікроматчу;

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

3) жеребкування проводиться у присутності обох партнерів не більш ніж за 10 хвилин до початку гри. Якщо один з партнерів відсутній, проведення жеребкування відкладається до його появи;

4) початок перших партій мікроматчу проводиться у відповідності до вимог, незалежно від того, чи проведено жеребкування в усіх партіях;

5) у випадку запізнення когось із учасників до початку туру жеребкування проводиться після появи учасника, що запізнився, та за рахунок його часу;

6) друга партія мікроматчу починається через 5–10 хвилин після закінчення першої партії цього мікроматчу. Час перерви між партіями мікроматчу є часом туру, що триває. Під час перерви між партіями мікроматчу на поведінку учасників накладаються такі самі обмеження як під час партії, що триває. Це, зокрема, обмеження щодо розмов, мобільних телефонів та інших електронних засобів, обмеження щодо аналізу партій та інші;

7) у випадку помилкової розстановки в одній з партій жеребкування початкової позиції та після того, як партнери зробили хоча б один хід, партія триває і результат вважається дійсним;

8) діючі таблиці для жеребкування початкових ходів та початкових позицій затверджуються на певний період часу Федерацією відповідно до діючих таблиць Міжнародної федерації шашок (Додатки 2 – 5).

Вибування або усунення учасника з турніру

1. Якщо гравець з будь-якої причини залишає спортивні змагання або змушений припинити участь у спортивних змаганнях, які проводяться за коловою системою, діють наступним чином:

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

2) якщо учасник вибув з турніру, зігравши менше половини партій, він не входить в залік даного спортивного змагання, а результати зіграних ним партій анулюються;

3) якщо учасник спортивних змагань не з'явився на гру в одному або двох турах, тільки головний суддя спортивних змагань вирішує питання щодо подальшої участі цього гравця в спортивному змаганні.

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

Хід партії та результат

1. Врахування результатів партії, мікроматчу.

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

1) за перемогу – 2 очка;

2) за нічию – 1 очко;

3) за поразку – 0 очок.

2. Неявка гравця. Якщо партія фактично не відбулася і програш зарахований гравцю за неявку або запізнення (відповідно до Правил), гравцю, що не з'явився, ставиться мінус (–), а його супернику ставиться плюс (+). В ході підрахунку очок плюс враховується як 2 очка, а мінус як 0 очок. Якщо на гру не з'явилися обидва партнери, кожному з них ставиться мінус. Якщо партія фактично не відбулася, гравець отримав 2 очка в якості плюса через неявку або запізнення суперника, в ході підрахунку класифікаційних норм виконання розрядів та звань цей плюс не враховується.

3. Пропозиція нічиєї.

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

4. Фіксування нічиєї у випадках, передбачених Правилами:

1) щоб зафіксувати нічию згідно з Правилами, учасник має звернутися до судді;

2) якщо гравець зробить хід, у результаті якого позиція повториться втретє або більше, його партнер має право до здійснення чергового ходу заявити судді щодо припинення партії і визнання її нічийною;

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

4) не обов'язково, щоб повторення позиції слідувало одне за іншим; вимагати призначення нічий дозволяється і в тому випадку, якщо позиція повторюється тричі в різні моменти партії, незважаючи на будь-яку кількість ходів між повтореннями, але за тією ж чергою ходу;

5) перевірка кількості ходів або вірності заяви щодо триразового повторення позиції, робиться за рахунок часу заявника після надання ним повного запису;

6) якщо протягом перевірки час на годиннику заявника сплине, але буде встановлено, що його вимога щодо визнання партії нічийною обґрунтована, фіксується нічия;

7) якщо учасник, висунувши вимоги щодо визнання нічий, не може надати повного запису партії, нічия може бути зафіксована тільки в тому випадку, якщо необхідна кількість ходів зроблена в присутності судді;

8) у випадку, коли застосовується контроль до кінця партії без додавання часу за зроблений хід, учасник, у якого на годиннику залишилася одна хвилина або менше, у фазі ендшпілю з максимальною кількістю фігур 8 у білих і чорних (шашки-100), має право вимагати нічий, якщо його позиція явно краща.

Результати спортивних змагань

1. За результатами спортивних змагань учасники посідають місця у відповідності до суми набраних очок в порядку її зменшення.

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

3. У випадку неможливості проведення додаткового спортивного змагання і в разі розподілу інших місць, окрім першого, розподіл місць проводиться за наступними критеріями:

1) в спортивних змаганнях за коловою системою:

за результатом особистої зустрічі (у двох учасників);

за коефіцієнтом Шмюльяна:

визначається різниця суми очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв і суми очок, набраних учасниками, яким він програв;

за коефіцієнтом Зоннеборна-Бергера:

сумується подвійна кількість очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв, і очки, набрані учасниками, з якими він зіграв внічию;
за найбільшою кількістю перемог;
за кращим результатом з іншими учасниками у порядку місць, які посіли учасники;

2) у спортивних змаганнях за швейцарською системою:
за результатом особистої зустрічі (у двох учасників);
за урізаними коефіцієнтами Солкофа, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найгірший результат. Більша сума є переважною. Далі у випадку рівності виключається другий гірший результат, третій і т. д. до визначення місця;
за медіанною системою Солкофа, тобто порівнянням суми очок, набраних суперниками, виключаючи найкращий і найгірший результати. Більша сума є переважною. У випадку рівності першого коефіцієнта медіанної системи (сума очок суперників без одного гіршого та одного кращого результату), розраховується другий (без двох гірших та одного кращого), третій (без трьох гірших та одного кращого) і т. д. до визначення місця;
за найбільшою кількістю перемог;
за кращим результатом з іншими учасниками у порядку місць, які посіли учасники.

4. Організатори та головна суддівська колегія визначають перелік та черговість застосування критеріїв у випадку рівності очок, та можуть включати додаткові критерії.

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

6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів затверджується у Регламенті.

Проведення командних спортивних змагань та матчів

1. Командні спортивні змагання – спортивні змагання між командами, які складаються з декількох гравців. Кількісний склад команди визначається Регламентом.

2. Розташування учасників за дошками має бути визначено до початку спортивних змагань і вказано у заявці. Після початку першого туру жодні зміни в заявці не дозволяються (якщо інше не передбачено Регламентом). Якщо в заявці не вказано, хто з учасників на якій дошці грає, розташування учасників за дошками визначається за першим туром. Учасник команди зустрічається з учасником іншої команди, що виступає на тій же дошці.

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

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

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

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

7. Визначення результатів спортивних змагань:

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

2) місця, що посіли команди в турнірі, визначаються за сумою очок, набраних командами в усіх матчах. У випадку рівності очок місця команд визначаються за наступними додатковими критеріями:

результат особистої зустрічі між двома командами;

більша сума очок, набраних всіма учасниками команди в усіх партіях;

більша кількість виграних матчів;

коефіцієнт команди (залежно від системи проведення);

менша сума місць, які посіли усі учасники команди на своїх дошках;

кращий результат на першій, другій, і т.д. дошках.

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

9. Матчі проводяться між двома учасниками чи командами. Особисті матчі можуть проводитися: на більшість очок з певної кількості партій; до певної кількості очок або до певної кількості перемог. Може допускатися нічийний результат матчу. Регламентом можуть бути встановлені інші критерії для визначення переможців матчу. Матчі, у тому числі командні, проводяться як зустріч двох суперників (колективів) або складають елементи турніру.

Проведення спортивних змагань за швейцарською системою

Кількість турів спортивних змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців суддя перед кожним туром проводить жеребкування. В процесі проведення жеребкування суддя має керуватися основними принципами.

1. Гравці не можуть зустрічатися між собою більш одного разу.
2. Перед проведенням жеребкування гравці розподіляються на очкові групи, тобто у групі гравці мають однакову кількість очок. Підбір суперника для кожного гравця проводиться в своїй очковій групі, а якщо це неможливо – в найближчій до неї.
3. Колір шашок має, за можливістю, чергуватися. Кількість партій, зіграних білими і чорними, не може різнитися більш, ніж на одну (в разі парної кількості турів на дві). Гра одним кольором більше двох партій поспіль допускається лише у виняткових випадках.
4. У зустрічах учасників, у яких різна кількість очок, тому, хто має більшу кількість, фіксується «спуск», тому, хто має меншу – «підйом». Один спуск і один підйом компенсуються.
5. Вимушені спуски і підйоми не враховуються. Спуск вважається вимушеним у тому випадку, коли гравець не міг грати ні з ким у своїй очковій групі (або він єдиний учасник цієї очкової групи, або з іншими її учасниками він вже грав), а також не міг піднятися у вищу очкову групу. Аналогічно, підйом вважається вимушеним, якщо гравець не міг зустрічатися ні з ким у своїй і в нижчій очковій групі.
6. Якщо в турнірі бере участь непарна кількість гравців, в кожному турі один з учасників останньої очкової групи одержує «плюс». Один і той же учасник не може одержувати «плюс» більше одного разу за турнір.
7. Утворення пар в середині очкової групи, а також визначення кольору в разі рівних умов проводиться жеребкуванням.
8. Можливі такі системи утворення пар, за яких жеребкування проводиться тільки перед першим туром, а подальше складання пар проводиться із використанням додаткових критеріїв. Одна з таких систем – медіанна система Солкофа.
9. Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах із швейцарською системою:
 - 1) система передбачає парну кількість учасників турніру. У випадку участі у турнірі непарної кількості гравців учасник, що опинився останнім у класифікації, отримує «плюс», а для інших учасників утворення пар здійснюється, як у турнірі з парною кількістю учасників;
 - 2) класифікація учасників може здійснюватись як з урахуванням, так і без урахування рейтингів. Класифікація учасників проводиться перед кожним туром. На підставі цієї класифікації здійснюється утворення пар;
 - 3) перед першим туром учасники, які мають рейтинг, розташовуються в порядку зменшення рейтингу. Учасники, які мають однаковий рейтинг, класифікуються за жеребом. Після них розташовуються учасники, які не мають

рейтингу, що також класифікуються жеребом. Нумерація класифікації першого туру закріплюється за учасником до кінця спортивних змагань;

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

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

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

7) починаючи з третього туру жеребкування здійснюється наступним чином:

спочатку учасники розділяються на очкові групи та розташовуються у порядку зменшення кількості очок;

у своїх очкових групах учасники класифікуються в порядку зменшення значення повного коефіцієнта Солкофа, тобто суми очок усіх суперників;

у випадку рівності повного коефіцієнта Солкофа наступним критерієм класифікації є медіанний коефіцієнт Солкофа;

учасники, які мають рівні показники медіанного коефіцієнта Солкофа, класифікуються на підставі порядкового номера згідно жереба першого туру;

8) утворення пар.

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

для групи з парною кількістю учасників утворення пар здійснюється наступним чином. Група розділяється на дві рівні половини. Перший з верхньої половини

грає з першим з нижньої половини. Якщо вони вже грали між собою, перший з верхньої половини грає з другим з нижньої половини і так далі. Якщо ж перший учасник з верхньої половини грав зі всіма учасниками нижньої половини, він має грати з останнім учасником верхньої половини, якщо вже грали з передостаннім і так далі. Коли суперник для першого учасника очкової групи знайдений, ці два учасника виводяться з списку групи і процедура пошуку суперника повторюється в тому ж порядку для першого з учасників, що залишалися в очковій групі. Якщо в один з моментів виявиться, що для першого з учасників, що залишалися, немає суперника в своїй групі, остання з утворених пар розбивається, її учасники повертаються у групу, і для першого учасника підбирається інший суперник. В разі необхідності може бути розбита не одна, а декілька уже утворених пар, однак при цьому необхідно прагнути до того, щоб кількість пар, що розбиваються, була мінімальною;

9) так здійснюється утворення пар для учасників, що мають 50% очок та більше;

10) для учасників, що мають менше 50% очок.

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

11) в ході визначення учасника, що має опуститися у нижню групу, перевагу має той учасник, що раніше вже піднімався. Якщо таких учасників декілька, перевага віддається тому з учасників, що піднімався раніше. Якщо два або більше учасники піднімалися в одному і тому ж турі, переважне право на спуск має той з учасників, хто за класифікацією знаходиться нижче для очкових груп 50% та більше, і, відповідно, вище для очкових груп менше 50% очок. Таким же чином визначається учасник, що має піднятися у вищу групу;

12) в разі утворення пар слід прагнути до того, щоб всередині кожної з очкових груп була утворена максимально можлива кількість пар;

13) утворення пар здійснюється, як правило, без урахування кольору. Однак якщо виявляється, що в ході утворення пари один з учасників має грати третю партію поспіль одним і тим же кольором, така пара розбивається і пошук суперника триває у відповідності до викладених вище принципів. Але якщо при цьому не вдається досягти утворення максимально можливої кількості пар в середині однієї очкової групи, слід допустити гру втретє поспіль одним і тим же кольором;

14) визначення кольору.

Після утворення пар колір шашок має за можливістю чергуватися. Кількість партій, зіграних білими та чорними, не має відрізнятися більше, ніж на одну. Визначення кольору здійснюється наступним чином:

білими грає той з учасників, який у попередніх турах зіграв меншу кількість партій білими;
 якщо ця кількість однакова, білими грає той з учасників, який останню партію грав чорними;
 якщо цей показник виявляється однаковим, порівнюється колір у партіях передостаннього туру і так далі, аж до першого туру;
 якщо колір, яким грали учасники, співпадає в усіх турах, перевага у чергуванні кольору надається тому учаснику, хто знаходиться вище у класифікації.

Медійні права, кінозйомка, фотографування

1. Медійні права, включаючи права на фото, відео та кінозйомку, належать організаторам спортивних змагань.

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

3. Фотографування в ігровому залі дозволяється тільки з дозволу головного судді. Дозвіл на фотографування зі спалахом можливий під час підготовчого періоду до партії та максимум протягом перших 10 хвилин після початку партії, якщо головний суддя не прийме інше рішення.

Права та обов'язки учасників

1. Учасники спортивних змагань мають право:

1) бути інформованими щодо Правил даного спортивного змагання;
 2) грати у повній тиші (у спокійній обстановці);
 3) особисто звертатися до судді за будь-яким питанням, що стосується проведення партії;

4) звертатися особисто, через своїх представників або свого капітана в організаційний комітет;

5) опротестовувати будь-які рішення або санкції, які вважають несправедливими. В разі виникнення суперечок під час гри спортсмен має звернутись до судді. У випадку, якщо суперечливе питання не вирішено або не може бути вирішено під час гри, спортсмен або його представник може звернутись письмово до головного судді. Рішення головного судді є обов'язковим до виконання. У випадку незгоди з рішенням головного судді спортсмен може звернутись до апеляційного комітету спортивних змагань;

6) ходити територією ігрової зони.

2. Учасники спортивних змагань зобов'язані:

1) знати і чітко дотримуватися Правил, Регламенту.

2) виконувати вимоги суддів;

3) дотримуватись етичної поведінки, принципів моралі та чесної гри.

3. Під час гри учасникам забороняється:

1) звертатися до кого-небудь або вести розмови з будь-ким, окрім суддів;

2) користуватися іншими шашковими дошками, друкованими, рукописними, електронними чи іншими матеріалами (в тому числі за допомогою аудіопристроїв), якщо інше не передбачено окремим рішенням головної суддівської колегії;

3) торкатися полів дошки або вказувати на них для полегшення розрахунку;

4) питати поради або думки щодо партії у будь-кого, висловлювати свою думку щодо незавершених партій;

5) аналізувати партії, які ще не завершилися;

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

7) заважати іншим учасникам або втручатися в хід їх партій;

8) аналізувати позиції і партії в турнірній залі;

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

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

10) надовго зупинятися біля столиків, за якими грають інші гравці;

11) дозволяти собі дії, що заважають нормальному ходу спортивних змагань;

12) приносити до турнірного приміщення увімкнені мобільні телефони або інші електронні засоби зв'язку. За дзвінок мобільного телефону учасника у турнірній залі під час гри, цьому учаснику має бути зараховано поразку, та/або застосовано інші штрафні санкції, передбачені Регламентом;

13) розміщувати на ігрових столах сторонні предмети.

4. Учасники спортивних змагань не можуть допускати дії, що дискредитують спорт і звання спортсмена.

5. Учасники, що завершили партії, вважаються глядачами з правами та обов'язками, аналогічними правам та обов'язкам звичайних глядачів:

1) глядачі мають право бути присутніми у турнірному приміщенні та спостерігати за грою учасників у спеціально відведений зоні для глядачів;

2) глядачі зобов'язані мати охайний зовнішній вигляд та перебувати в адекватному стані, зберігати тишу, в тому числі вимкнути звук та вібросигнал мобільних телефонів;

3) глядачам забороняється вести розмови, привертати увагу голосом, жестами та/або мімікою, перебувати поза зоною, відведеною для глядачів.

6. Запис партії, підрахунок кількості ходів та перемикання годинника здійснюється самим учасником (за виключенням випадків, передбачених Правилами). В разі надзвичайних обставин, з дозволу судді, запис може вести асистент, якщо сам гравець цього робити не може.

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

8. Порухенням ігрової етики вважається:

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

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

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

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

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

10. В разі здійснення учасником будь-яких порушень суддя може накладати на нього одну з наступних дисциплінарних санкцій. Санкції обираються суддею відповідно до значності порушення:

- 1) оголосити усне зауваження;
- 2) оголосити усне попередження;
- 3) винести письмову догану;
- 4) зарахувати поразку в партії;
- 5) зняти із спортивних змагань.

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

IV. Суддівська колегія

1. Для безпосереднього проведення спортивних змагань призначається суддівська колегія у складі: головний суддя, головний секретар, заступники головного судді, лінійні судді. До суддівської колегії можуть включатись спеціалісти, які забезпечують технічні питання проведення спортивних змагань, асистенти та волонтери. До складу суддівської колегії можуть включатись судді без категорії, якщо це передбачено організацією (організаційним комітетом), яка проводить спортивні змагання. Лікар входить до складу головної суддівської колегії на правах заступника головного судді.

Кількість лінійних суддів визначається організацією, що проводить спортивні змагання. Рекомендована кількість:

1) у спортивних змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу – 1 суддя на 2, 3 пари гравців;

2) у спортивних змаганнях районного масштабу і нижче – 1 суддя на 3, 4 пари гравців;

2. В офіційних спортивних змаганнях швидкої та блискавичної гри кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару гравців.

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

4. З числа лінійних суддів призначаються, в разі необхідності: суддя інформатор, старші судді, якщо число лінійних суддів перевищує 5 суддів.

5. Суддівська колегія зобов'язана:

- 1) перевірити і затвердити заявки на учасників;
- 2) скласти календарний розклад ігор і ознайомити з ним учасників;
- 3) перевірити підготовленість місць спортивних змагань, обладнання і необхідного інвентарю;
- 4) провести нараду представників (капітанів) команд з організаційних питань;
- 5) підготувати та провести жеребкування учасників;
- 6) після закінчення спортивних змагань підвести підсумки та затвердити результати;
- 7) заповнити відповідні довідки учасникам, які виконали класифікаційні нормативи.

6. Головний суддя має категорію відповідно до рангу спортивних змагань (національний арбітр, суддя 1 категорії, суддя 2 категорії) та достатній досвід у суддівстві спортивних змагань.

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

8. Головний суддя зобов'язаний:

- 1) здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням спортивних змагань;
- 2) керувати роботою технічного персоналу та суддів;
- 3) скласти технічний регламент спортивних змагань, ознайомити з ним учасників, в якому обов'язково мають міститися наступні відомості:
місце і терміни проведення спортивних змагань;
система проведення спортивних змагань;
контроль часу на обмірковування;
розподіл місць в разі рівності очок;
нагородження переможців;
кількість місць, що виходять в спортивні змагання більш високого рівня, якщо спортивні змагання є відбірковими;

4) забезпечити обрання апеляційного комітету до початку першого туру: апеляційний комітет має бути призначений або обраний до початку першого туру. Він має складатися з голови, двох членів та не менш як двох резервних членів. В разі можливості голова комітету, його дійсні та резервні члени мають представляти різні осередки федерації. Судді, які обслуговують спортивні змагання, не можуть бути членами апеляційного комітету;

якщо голова або один із членів апеляційного комітету може мати особистий інтерес у питанні, що розглядається, він має бути замінений одним із резервних членів;

гравець може оскаржити будь-яке рішення головного судді або одного з його помічників за умови, що апеляція подається в письмовій формі не пізніше заздалегідь визначеного терміну (рішення апеляційного комітету є остаточними. Головний суддя спортивних змагань має враховувати рішення апеляційного комітету і корегувати остаточне рішення в залежності від рішення комітету).

5) проводити засідання колегії суддів;

6) після закінчення спортивного змагання подати в організацію, що проводила спортивні змагання та в Федерацію письмовий звіт щодо ходу спортивних змагань із відповідними документами, у строки, встановлені законодавством. Одночасно він має надіслати таблицю та інші документи, необхідні для обрахунку рейтингу, в технічну комісію федерації.

9. Головний суддя має право:

1) скасувати спортивні змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним або наявна причина, що унеможлиблює проведення чи продовження проведення спортивних змагань;

2) влаштувати тимчасову перерву протягом спортивних змагань за наявності будь-яких причин, що заважають їх нормальному проведенню;

3) робити у період спортивних змагань переміщення суддів;

4) відстороняти від суддівства арбітрів, що не виконують свої обов'язки;

5) стежити за дотриманням дисципліни та карати порушників»

6) забороняти присутність тих представників та глядачів у турнірному залі, що порушують дисципліну, допускають суперечки та грубощі у спілкуванні з суддями, подають необґрунтовані протести, перешкоджають нормальному перебігу спортивних змагань;

7) в разі необхідності виконувати обов'язки заступника головного судді, судді-інформатора, старшого судді, суддів.

10. Головний секретар колегії суддів відповідає за документацію спортивних змагань.

11. Заступник головного судді має право:

1) призначати суддів на окремі зустрічі;

2) стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників;

3) у відсутність головного судді вирішує негайні поточні питання;

4) в разі необхідності виконувати обов'язки судді-інформатора, старшого судді, суддів.

12. Суддя-інформатор зобов'язаний:

1) готувати інформацію для учасників;

2) готувати інформацію для засобів масової інформації;

3) забезпечувати друкування записів партій для учасників та іншої документації.

4) після турніру готувати звіт щодо турніру для преси.

13. Старші судді та судді здійснюють безпосереднє суддівство і фіксують результати окремих зустрічей. Один суддя судить не більш чотирьох пар (партій).

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

Підрахунок кількості ходів або повторень в процесі фіксування нічиєї у окремих партіях здійснюють тільки учасники цієї партії згідно з записом в бланках. У випадках, коли запис партії не ведеться за Правилами, підрахунок здійснюється учасниками цієї партії вголос і чітко вимовляючи кількість ходів або повторень.

Відповідальність за підрахунок ходів і знання відповідних пунктів Правил несуть самі учасники. Суддя у випадку звернення учасника може надати примірник Правил для уточнення учасником ситуації самостійно.

15. Суддя може приймати рішення в наступних випадках:

1) вказати на програш партії будь-якому гравцеві, який не встиг зробити необхідну кількість ходів за відведений час;

2) прийняти рішення щодо нічийного результату партії, якщо він дійшов висновку, що партія зіграна внічию відповідно до Правил.

Це може бути після заяви гравця або за ініціативою судді. Коли суддя зауважує, що виникла регламентна нічия, суддя зобов'язаний закінчити гру.

V. Правила гри у шашки-100

Інвентар

1. В шашки-100 грають на шашковій квадратній дошці, розділеній на 100 рівних клітин чорного (темного) та білого (світлого) кольору (далі – чорні, білі), що чергуються.

2. Шашкова дошка має 50 гральних (активних) полів.

3. Гра відбувається тільки на темних клітинах. На шашковій дошці – 17 діагоналей (косі лінії, утворені темними полями). Найдовша діагональ, що з'єднує два кути шашкової дошки та складається з 10 темних полів, називається – велика дорога.

4. Шашкова дошка має бути розташована між двома гравцями таким чином, щоб найдовша діагональ починалась з лівої сторони кожного гравця (для кожного гравця перше поле, розташоване з лівої сторони, має бути темним).

5. Розташована між гравцями шашкова дошка складається з:

1) основ: сторона дошки, звернена до кожного гравця;

2) бокових сторін: поля розташовані з боку, тобто, перший та/або останній стовпець;

3) рядів: горизонтальні лінії, що складаються з 5 темних полів;

4) стовпців: вертикальні лінії, що складаються з 5 темних полів.

6. Темні поля умовно, без фактичного написання чисел на дошці, пронумеровані від 1 до 50. Нумерація йде рядами, зліва направо, починаючи з першого поля верхнього ряду і закінчуючи останнім полем нижнього ряду (додаток 6, діаграма 1):

1) основи дошки пронумеровані від 1 до 5 та від 46 до 50;

2) 5 темних полів бокових сторін пронумеровані з лівої сторони 6-16-26-36-46, а з правої сторони дошки 5-15-25-35-45;

3) кути дошки, які з'єднує велика дорога, тобто темні поля на кінці великої дороги, мають нумерацію 5 та 46.

7. В шашки-100 грають, використовуючи 20 білих або світлих шашок та 20 чорних або темних шашок.

8. Перед початком гри 20 чорних шашок розставляються на темних полях з номерами від 1 до 20 та 20 білих шашок - на темних полях з номерами від 31 до 50. Поля з номерами від 21 до 30 залишаються вільними.

Ходи шашок та дамок

1. Шашки можуть бути простими або дамками.

2. Прості шашки та дамки в порівнянні одне з одним мають різні способи пересування та взяття. Пересування шашки або дамки з одного поля дошки на інше називається ходом.

3. Перший хід у грі робить гравець, який грає білими шашками. Гравці за чергою роблять один хід.

4. Проста шашка ходить тільки вперед на сусіднє вільне поле за діагоналлю.

5. Дамка – шашка, яка досягла та зупинилась на одному з полів останнього горизонтального ряду, найближчого до суперника, і позначена подвоєними шашками одного кольору, встановленими одна на одну.

6. Коли проста шашка досягає останнього десятого ряду (від себе), вона перетворюється у дамку, обидва гравці можуть позначити її дамкою шляхом встановлення зверху на неї шашки такого ж кольору. В разі, якщо суперник цього не робить, гравець зобов'язаний позначити свою шашку, що дійшла до останнього десятого ряду, дамкою під час наступного ходу. Не позначати шашку, що дійшла до останнього десятого ряду, дамкою вважається неправильним ходом.

7. Шашка, що дійшла до останнього десятого ряду, залишається дамкою, навіть якщо її не позначили. Обидва гравці мають право позначити її дамкою пізніше. Гра з дамкою, яка так непозначена, вважається неправильним ходом.

8. Дамка може ходити тільки після того, як суперник зробив хід.

9. Дамка може пересуватися як вперед так і назад послідовними вільними полями діагоналі, яку вона займає; може пройти діагоналлю через вільні поля та зупинитися на дальньому вільному полі.

10. Хід вважається зробленим після того як гравець пересунув шашку (просту або дамку) та відпустив від неї руку.

11. Якщо під час ходу, гравець доторкнувся до якоїсь своєї шашки (простої або дамки), він має робити хід саме нею, за умови що це можливий допустимий хід.

12. Якщо гравець під час ходу пересунув шашку (просту або дамку), але ще не відпустив від неї руку, він може пересунути її на інше вільне поле, якщо це можливо.

13. Якщо під час ходу гравець бажає поправити свої шашки з метою їх акуратного розташування на полях, він має заздалегідь та чітко сказати супернику «поправляю» (або «коригую»).

14. Вважається неправильним, якщо під час ходу суперника, гравець торкається будь-яких шашок чи поправляє їх.

Взяття

1. Взяття шашки суперника виконується як вперед, так і назад. Взяття вважається одним повним ходом. Взяття власних шашок забороняється.

2. Щоразу, коли шашка знаходиться на сусідньому за діагоналлю полі з шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона має бути перенесена через цю шашку суперника на це вільне поле. Після чого шашка суперника знімається з дошки. Цей процес називається взяттям шашки.

3. У випадку знаходження дамки на одній діагоналі поруч або на відстані від шашки суперника, за якою є одне або декілька вільних полів, вона має бути перенесена через цю шашку суперника на одне з вільних полів за вибором. Після чого шашка суперника знімається з дошки. Це – взяття дамкою.

4. Взяття – обов'язкове, має виконуватись у цьому порядку. В разі порушення суперник може вимагати виправлення. Взяття вважається завершеним, коли всі шашки суперника, взяття яких відбувалось, зняті з дошки.

Робити хід та знімати шашки з дошки після взяття обов'язково необхідно однією і тією ж рукою. Використання двох рук для виконання ходу та взяття шашок є неправильним, суперник може вимагати виправлення.

5. Якщо у процесі взяття шашки суперника шашка знов виявляється на одній діагоналі поруч з іншою шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона також має бути перенесена через другу шашку, потім через третю і так далі, та зайняти вільне поле після останньої шашки, взяття якої відбулось. Після чого шашки, взяття яких відбулось, знімаються з дошки в порядку зростання або спадання взяття. Це – послідовне взяття.

6. Якщо у процесі взяття дамкою дамка знов виявляється на одній діагоналі або на одній з перпендикулярних діагоналей поруч з іншою шашкою суперника, за якою є одне або декілька вільних полів, вона також має бути перенесена через другу шашку, за необхідності повертаючи кут у бік шашки, потім через третю і так далі, та зайняти за вибором одне з вільних полів після останньої шашки, взяття якої відбулось на тій же діагоналі. Після чого шашки, взяття яких відбулось, знімаються з дошки в порядку зростання або спадання взяття. Це – послідовне взяття дамкою.

7. Під час послідовного взяття забороняється переносити шашку (просту або дамку) через власні шашки.

8. У процесі послідовного взяття дозволяється ставати декілька разів на одне і теж саме вільне поле, але забороняється переносити шашку через одну і ту ж саму шашку суперника більше одного разу.

9. Послідовне взяття простою шашкою має виконуватись у такому порядку – після кожного перенесення шашки над шашкою суперника необхідно ставити

її на вільне поле після шашки суперника, взяття якої відбулось, та в решті решт залишити цю шашку на вільному полі після останньої взятої шашки. В разі порушення суперник може вимагати виправлення.

10. Хід шашки під час послідовного взяття вважається завершеним, коли гравець відпустив свою шашку після або під час взяття.

11. Шашки суперника можна знімати з дошки лише після завершення послідовного взяття. Шашки знімаються з дошки після самого ходу у порядку зростання чи спадання взяття без зупинок між ними. Взяття шашок в іншому порядку або взагалі без порядку вважається неправильним, суперник може вимагати виправлення.

12. Зняття шашок суперника з дошки вважається завершеним, коли гравець забрав усі взяті шашки або коли він явно зупинився під час цього процесу та перемкнув годинник.

13. Якщо у процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття за двома або більше напрямками, вибір напрямку взяття залежить від кількості шашок, не зважаючи на їх якість (прості або дамки) – взяття найбільшої кількості шашок має пріоритет і є обов'язковим.

14. Якщо у процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття за двома або більше напрямками рівної кількості шашок, гравець може обрати будь-який з цих напрямків на свій розсуд незалежно від якості шашок (прості або дамки). Якщо у гравця є вибір між дамкою та шашкою, він може виконувати взяття будь-якої з них, дотримуючись при цьому правила взяття найбільшої кількості шашок незалежно від їх якості.

15. Якщо проста шашка під час взяття досягає останнього горизонтального ряду та має можливість продовжувати взяття як проста, вона зобов'язана продовжувати взяття тим самим ходом і залишитися простою в кінці взяття.

16. Якщо проста шашка під час взяття досягає останнього горизонтального ряду та не має можливості продовжувати взяття як проста, вона зупиняється на полі останньої горизонталі та перетворюється на дамку. Може виконувати взяття як дамка тільки з наступного ходу.

17. Якщо проста може зробити взяття лише однієї простої шашки суперника, таке взяття можна робити в наступному порядку: спочатку зняти просту шашку суперника з дошки, виконати стрибок.

Порушення

1. Якщо під час партії виявляється, що розташування шашкової дошки не відповідає встановленим вимогам, партія анулюється та переграється.

2. Відповідність встановленим вимогам розстановки шашок необхідно перевіряти до початку гри. За кожне помічене під час гри порушення застосовується правило, представлене нижче.

3. Кожна шашка розташована на білому полі є неактивною. Вона може бути запущена в дію тільки з дозволу суперника.

4. Якщо гравець припустився одного з наступних порушень, його суперник має право вирішувати, необхідність виправлення порушення:

- 1) зроблено два ходи поспіль;
- 2) вчинено неможливий хід шашки або дамки;
- 3) була торкнута одна із своїх шашок, хід зроблений іншою;
- 4) повернуто зроблений хід;
- 5) зроблено хід шашкою суперника;
- 6) зроблено тихий хід, коли можливе було взяття;
- 7) знято без причин одну або декілька шашок, своїх чи суперника;
- 8) взято меншу або більшу кількість шашок, ніж можливо було побити;
- 9) зроблено зупинку під час здійснення послідовного взяття (відпущено шашку);
- 10) зроблено невірне зняття шашки під час ще не закінченого послідовного взяття;
- 11) знято після послідовного взяття меншу кількість шашок, ніж було побито;
- 12) знято після взяття шашки, що не брали участь у виконаному взятті;
- 13) зроблено зупинку у здійсненні послідовного взяття;
- 14) зроблено зняття після взяття однієї, або декількох власних шашок;
- 15) перетворено просту шашку у дамку без її позначення;
- 16) гра дамкою, що не була позначена;
- 17) використано дві руки для виконання ходу та знімання шашок, взяття яких відбулось.

5. Ситуації, які виникли на дошці за незалежних від гравців причин, не вважаються порушеннями. Якщо випадково позиція на дошці буде змінена, цей факт не вважається порушенням, за умови, що він одразу буде відзначений.

6. Якщо гравець відмовляється дотримуватись Правил гри, його суперник має право змусити його їх дотримуватися.

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

8. Не допускається часткове виправлення помилок або порушень.

Визначення результату партії

1. Існує два результати партії:
 - 1) перемога одного з суперників, програш іншого;
 - 2) нічия, коли жоден з суперників не може виграти.
2. Гравець виграє, коли його суперник:
 - 1) визнає поразку з будь-якої причини або без неї;
 - 2) не може зробити черговий хід;
 - 3) не має жодної шашки;
 - 4) відмовляється дотримуватись Правил.
3. Нічия досягається, коли жоден з суперників не може виграти або:
 - 1) суперники погоджуються на нічию за взаємною згодою сторін, але не раніше ніж зроблено 40 ходів;

у спортивних змаганнях з швидкої та блискавичної гри, коли гравці не ведуть запис партії, правило 40 ходів не діє. Гравці можуть домовитися щодо нічиєї за взаємною згодою лише за умови, що на дошці в кожного гравця залишилось 10 або менше шашок;

2) у відповідності до Правил щодо нічийного закінчення партії.

Різнманітні види нічиєї

1. Партія закінчується внічию, якщо одна і та сама позиція повторюється втретє, і черга ходу кожний раз була за однією і тією ж стороною.

2. Партія закінчується внічию, якщо протягом 25 послідовних ходів кожного гравця ходили тільки дамки без жодного ходу простою шашкою і без жодного взяття.

3. Якщо гравець має три дамки, або дві дамки та просту шашку, або одну дамку та дві простих, проти однієї дамки суперника, обидва гравці можуть грати ще максимум 16 ходів. Якщо протягом цих 16 ходів виконано взяття дамки суперника, правило максимум 16 ходів є виконаним. Якщо після 16 ходів взяття дамки суперника не зроблено, партія закінчується внічию за винятком ситуації: останнім 16-им ходом позиція на дошці змінюється на позицію, яка є програшною для суперника, суперник не може зробити хід, тому що всі його шашки заблоковані або тому що у нього більше немає шашок; у цьому випадку це має перевагу, і партія буде оголошена програною для суперника.

4. Партія закінчується внічию якщо гравець, який має дві дамки або одну дамку та одну шашку, або одну дамку, проти однієї дамки суперника, своїм п'ятим ходом не зміг досягти виграшу.

Шашкова нотація

1. Активні поля пронумеровані від 1 до 50, тому можна відмічати ходи білих і чорних шашок та відтворювати (записувати) партію.

2. Запис ходів має відповідати таким правилам:

1) позначка поля, з якого ходить шашка, позначка поля, на яке пересувається ця шашка;

2) ці дві позначки можуть бути розділені дефісом (-) в разі простого ходу;

3) ці дві позначки можуть бути розділені хрестиком (x) в разі взяття.

VI. Правила гри у шашки-64

Інвентар

1. В шашки-64 грають на квадратній шашковій дошці, розділеній на 64 рівних клітин чорного та білого кольору, що чергуються.

2. Гра відбувається тільки на темних клітинах. Шашкова дошка має 32 гральних (активних) поля.

3. Косі лінії, утворені темними полями, називають діагоналями. Найдовша діагональ, що з'єднує два кути шашкової дошки та складається з 8 чорних полів, називається – велика дорога.

4. Шашкова дошка має бути розташована між двома гравцями таким чином, щоб найдовша діагональ починалась з лівої сторони кожного гравця. Для кожного гравця перше поле, розташоване з лівої сторони, має бути темним (Додаток 6, діаграма 2).

5. Розташована між гравцями шашкова дошка складається з:

1) основ: сторона дошки, звернена до кожного гравця;

2) бокових сторін: поля розташовані з боку – перший та/або останній стовпець;

3) рядів: горизонтальні лінії, що складаються з 4 темних полів;

4) стовпців: вертикальні лінії, що складаються з 4 темних полів.

6. В шашки-64 грають з використанням 12 білих та 12 чорних шашок.

7. Перед початком гри 12 білих шашок розставляються на темних полях 1, 2 та 3 горизонтальних рядів та 12 чорних шашок – на темних полях 6, 7 та 8 горизонтальних рядів (Додаток 6, діаграма 3). Горизонтальні ряди 4 та 5 залишаються вільними.

Ходи шашок та дамок

1. Шашки можуть бути простими або дамками.

2. Прості шашки та дамки в порівнянні одне з одним мають різні способи пересування та взяття. Пересування шашки або дамки з одного поля дошки на інше називається ходом.

3. Перший хід у грі робить гравець, який грає білими шашками. Гравці за чергою роблять один хід своїми шашками.

4. Кожен хід має виконуватись тільки однією рукою.

5. Проста шашка ходить тільки вперед на сусіднє вільне поле за діагоналлю.

6. Дамка – шашка, яка досягла одного з полів останнього горизонтального ряду, найближчого до суперника, та позначена подвоєними шашками одного кольору, встановленими одна на одну.

7. Коли проста шашка досягає останнього восьмого ряду, вона перетворюється на дамку, обидва гравці можуть позначити її як дамку встановленням зверху на неї шашки такого ж кольору. Якщо суперник цього не робить, гравець зобов'язаний позначити свою шашку, що дійшла до останнього восьмого ряду, дамкою під час наступного ходу. Не позначати шашку, що дійшла до останнього восьмого ряду, дамкою вважається неправильним ходом. У випадках, передбачених Регламентом, дамкою можна позначити шашку шляхом її інверсії (перевертанням).

8. Дамка може пересуватися вперед і назад за послідовними вільними полями діагоналі, яку вона займає; вона може пройти діагоналлю через вільні поля та зупинитися на дальньому вільному полі.

9. Хід вважається зробленим після того як гравець пересунув шашку (просту або дамку) та відпустив від неї руку.

10. Якщо під час ходу гравець доторкнувся до якоїсь своєї шашки (простої або дамки), він має робити хід саме нею за умови що це можливий допустимий хід.

11. Якщо гравець під час ходу пересунув шашку (просту або дамку), але ще не відпустив від неї руку, він може пересунути її на інше вільне поле за можливістю.

12. Якщо під час ходу гравець бажає поправити свої шашки, для більш акуратного їх розставлення на полях, він має заздалегідь чітко сказати супернику «поправляю» (або «коригую»).

13. Вважається неправильним, якщо під час ходу суперника гравець торкається шашок (своїх та/або суперника) чи поправляє їх.

Взяття

1. Взяття шашки суперника виконується вперед і назад. Взяття вважається одним повним ходом. Взяття власних шашок забороняється.

2. Щоразу, коли шашка знаходиться на сусідньому за діагоналлю полі з шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона має бути перенесена через цю шашку суперника на це вільне поле. Після чого шашка суперника знімається з дошки. Цей процес називається взяттям шашки.

3. У випадку знаходження дамки на одній діагоналі поруч або на відстані від шашки суперника, за якою є одне або декілька вільних полів, вона має бути перенесена через цю шашку суперника на одне з вільних полів за вибором, після чого ця шашка суперника знімається з дошки. Це – взяття дамкою.

4. Взяття – обов'язкове, має виконуватись у цьому порядку. В разі порушення суперник може вимагати виправлення. Взяття вважається завершеним, коли всі шашки суперника, взяття яких відбувалось, зняті з дошки.

Хід та зняття шашки з дошки після взяття виконується однією рукою. Використання двох рук для виконання ходу та взяття шашок є неправильним, суперник може вимагати виправлення.

5. Якщо у процесі взяття шашки суперника шашка знов виявляється на одній діагоналі поруч з іншою шашкою суперника, за якою є вільне поле, вона також має бути перенесена через другу шашку, потім через третю і так далі, та зайняти вільне поле після останньої шашки, взяття якої відбулось. Після цього шашки, взяття яких відбулось, знімаються з дошки в порядку зростання або спадання взяття. Це – послідовне взяття.

6. Якщо у процесі взяття дамкою дамка знов виявляється на одній діагоналі або на одній з перпендикулярних діагоналей поруч з іншою шашкою суперника, за якою є одне або декілька вільних полів, вона також має бути перенесена через другу шашку, за необхідності повертаючи кут у бік шашки, потім через третю і так далі, та зайняти за вибором одне з вільних полів після останньої шашки, взяття якої відбулось на тій самій діагоналі. Після цього шашки, взяття яких відбулось, знімаються з дошки в порядку зростання або спадання взяття. Це – послідовне взяття дамкою.

7. Під час послідовного взяття забороняється переносити шашку (просту або дамку) через власні шашки.

8. У процесі послідовного взяття дозволяється ставати декілька разів на одне і те саме вільне поле, але забороняється переносити шашку через одну і ту саму шашку суперника більше одного разу.

9. Послідовне взяття простою шашкою без досягнення нею останнього горизонтального ряду має виконуватись у такому порядку: після кожного перенесення шашки над шашкою суперника необхідно ставити її на вільне поле після шашки суперника, взяття якої відбулось, та залишити цю шашку на вільному полі після останньої взятої шашки. В разі порушення суперник може вимагати виправлення.

10. Хід шашки під час послідовного взяття вважається завершеним, коли гравець відпустив свою шашку після або під час взяття.

11. Шашки суперника можна знімати з дошки лише після завершення послідовного взяття. Шашки знімаються з дошки після самого ходу у порядку зростання чи спадання взяття без зупинок між ними. Взяття шашок в іншому порядку або взагалі без порядку вважається неправильним, суперник може вимагати виправлення.

12. Зняття шашок суперника з дошки вважається завершеним, коли гравець забрав усі взяті шашки або коли він явно зупинився під час цього процесу та перемкнув годинник.

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

14. Якщо в ході здійснення взяття проста шашка досягає останнього горизонтального ряду та має можливість подальшого взяття, вона має тим же ходом продовжувати бій, але вже на правах дамки.

15. Якщо шашка доходить до останнього горизонтального ряду не під час взяття, вона стає дамкою та зупиняється на тому місці, й може виконувати взяття тільки під час наступного ходу.

16. Відмінність правил взяття в бразильській версії шашок-64.

1. Необхідно виконувати взяття найбільшої кількості шашок. Якщо у гравця є вибір між дамкою та шашкою, він може виконувати взяття будь-якої з них, дотримуючись правила взяття найбільшої кількості шашок, незалежно від їх якості.

2. Якщо проста шашка під час взяття досягає останнього горизонтального ряду та має можливість продовжувати взяття як проста, вона зобов'язана продовжувати взяття тим самим ходом і залишитися простою.

3. Якщо проста шашка під час взяття досягає останнього горизонтального ряду та має можливість продовжувати взяття як дамка, вона стає дамкою та зупиняється на полі останнього горизонтального ряду, може виконувати подальше взяття як дамка тільки під час наступного ходу в разі можливості.

Порушення

1. Якщо під час партії виявляється, що розташування шашкової дошки не відповідає вимогам, партія анулюється та переграється.

2. Відповідність вимогам розстановки шашок необхідно перевіряти до початку гри. За кожне порушення, помічене під час гри, застосовуються відповідні санкції, представлені нижче.

3. Якщо гравець випадково пересунув одну або декілька шашок (своїх чи суперника) на дошці під час партії, він має відновити правильну позицію за власний час. Суддя може покарати гравця, який пересунув шашки.

4. Якщо гравець припустився одного з наступних порушень, його суперник має право вирішувати необхідність виправлення порушення:

- 1) зроблено два ходи поспіль;
- 2) вчинено неможливий хід шашки або дамки;
- 3) була торкнута одна із своїх шашок, хід зроблений іншою;
- 4) повернуто зроблений хід;
- 5) зроблено хід шашкою суперника;
- 6) зроблено тихий хід, коли можливе було взяття;
- 7) знято без причин одну або декілька шашок, своїх чи суперника;
- 8) взято меншу або більшу кількість шашок, ніж необхідно було бити;
- 9) зроблено зупинку під час здійснення послідовного взяття (відпущено шашку);
- 10) зроблено невірне зняття шашки під час ще незакінченого послідовного взяття;
- 11) знято після послідовного взяття меншу кількість шашок, ніж було побито;
- 12) знято після взяття шашки, що не брали участь у виконаному взятті;
- 13) зроблено зупинку у здійсненні послідовного взяття шашок;
- 14) зроблено зняття після взяття однієї, або декількох власних шашок;
- 15) перетворено просту шашку у дамку без її позначення;
- 16) гра дамкою, що не була позначена;
- 17) використано дві руки для виконання ходу та знімання шашок, взяття яких відбулось.

5. Ситуації, які виникли на дошці з незалежних від гравців причин, не вважаються порушеннями.

6. Якщо гравець відмовляється дотримуватись Правил гри, його суперник має право змусити його їх дотримуватися.

7. Будь-який хід суперника гравця, що вчинив порушення, означає, що він згодний зі скоєною ситуацією. Після цього він вже не має права вимагати виправлення.

8. Не допускається часткове виправлення помилок або порушень.

9. Суддя має право покарати гравця, який допустив порушення.

Визначення результату партії

Існує два результати партії:

перемога одного з суперників, і програш іншого; нічия, коли жоден з гравців не може виграти.

1. Гравець виграє, коли його суперник:

- 1) визнає поразку з будь-якої причини або без неї;
- 2) не може зробити черговий хід;
- 3) не має жодної шашки;
- 4) відмовляється дотримуватись Правил.

2. Нічия виходить в разі, коли:

- 1) обидва суперники погоджуються на нічию за взаємною згодою сторін;
- 2) у відповідності до Правил щодо нічийного закінчення партії;
- 3) жоден з гравців не може виграти.

Різнманітні види нічії

1. Партія закінчується внічию у випадках:

1) один з суперників пропонує нічию, а інший приймає пропозицію, але не раніше ніж зроблено 20 ходів;
у спортивних змаганнях з швидкої та блискавичної гри, коли гравці не ведуть запис партії, правило 20 ходів не діє. Гравці можуть домовитися щодо нічії за взаємною згодою лише за умови, що на дошці в кожного гравця залишилось 6 або менше шашок;

2) в разі неможливості виграшу жодного з суперників;

3) одна і та ж позиція повторилася 3 або більше разів, черга ходу кожний раз була за однією і тією ж стороною;

4) гравець, маючи три дамки проти однієї дамки суперника своїм 15 ходом (вважаючи з моменту встановлення співвідношення сил) не візьме дамку суперника;

5) якщо протягом 15 ходів гравці ходили тільки дамками без ходів шашками та без взяття;

6) якщо у позиції, де обидва гравці мають дамки, не змінилось співвідношення сил (тобто не було взяття та жодна проста шашка не стала дамкою):

у чотирьох та п'яти фігурних закінченнях – після 30 ходів;

у шести та семи фігурних закінченнях – після 60 ходів;

7) якщо гравець має три дамки, або дві дамки та шашку, або одну дамку та дві шашки проти однієї дамки суперника, розташованій на великій дорозі, своїм п'ятим ходом не зміг досягти виграшу;

8) якщо гравець має дві дамки, або одну дамку та одну шашку, або одну дамку, проти однієї дамки суперника своїм п'ятим ходом не зміг досягти виграшу;

9) у випадку гри з контролем часу без додавання часу за кожен хід позиції: три дамки, або дві дамки та шашка, або дамка та дві шашки проти однієї дамки суперника, що займає велику дорогу; дві дамки, або дамка та шашка, або одна дамка, проти однієї дамки суперника, не граються. Просто фіксується нічия,

за винятком коли гра очевидна та гравець може продовжувати демонструвати виграш;

10) закінчення партії, описані у підпунктах 7) – 9), називаються нічийними.

Шашкова нотація

1. Шашкова нотація являє собою систему умовних позначок полів дошки.

2. Вісім горизонтальних рядів дошки позначаються цифрами від 1 до 8, вісім вертикальних стовпців – малими латинськими літерами від a до h (a, b, c, d, e, f, g, h). Літерою a позначається крайній лівий вертикальний стовпчик від гравця, який грає білими (крайній правий вертикальний стовпчик від гравця, який грає чорними). Перший горизонтальний ряд – лінія, найближча до гравця, який грає білими.

3. Кожне поле шашкової дошки зазначається поєднанням літер та цифр, що показують вертикальний та горизонтальний ряди, на перетині яких знаходиться поле.

4. Нотація дозволяє записувати всю партію, окремі позиції (розташування шашок на початку партії (додаток 6, діаграма 4) можна записати: білі – a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12), чорні – a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12)).

5. Запис ходів має відповідати правилам:

1) спочатку позначка поля, з якого ходить шашка, після цього, позначка поля, на яке пересувається ця шашка (a3-b4);

2) ці дві позначки можуть бути розділені дефісом (-) в разі простого ходу;

3) ці дві позначки можуть бути розділені двокрапкою (:) в разі взяття;

4) якщо відбувається послідовне взяття, його запис відбувається: спочатку позначка поля, з якого починається взяття, потім двокрапка та позначка поля, на якому було завершено взяття;

5) за необхідності відмітити напрямок взяття після поля, з якого розпочалось взяття, послідовно через двокрапку записуються позначки полів, на яких відбувалась зміна напрямку.

В позиції на діаграмі 5 (додаток 6), є три напрямки взяття, які записуються наступним чином:

1. d2:h6:f8:c5:a7

2. d2:g5:e7:c5:a7

3. d2:g5:d8:a5

В позиціях такого плану необхідно робити повний запис за прикладом представленим вище.

VII. Правила гри у чекерс

Інвентар

1. Шашкова дошка є полем, що складається з 64 почергово світлих і темних квадратних клітин, розташованих 8x8 за вертикаллю та горизонталлю.

2. Офіційна шашкова дошка на спортивних змаганнях високого рангу має мати зелені (або темні) та білі (або світлі) кольори для позначення темних та світлих полів.

3. Сторона квадратних полів має розмір 4,5 – 5,0 сантиметрів.

4. На початку гри шашкова дошка має бути розташована таким чином, щоб крайнє кутове поле з лівого боку від кожного з граючих було зеленого (темного) кольору, а крайнє праворуч – білого (світлого).

5. Шашкова дошка має бути зроблена з матеріалу, який не створює яскравого світла та не відбиває промені світла в ігровому приміщенні.

6. На початку гри у кожного з гравців – 12 шашок, у одного всі темного, а в іншого – світлого кольору.

7. Офіційно темні шашки мають бути червоного кольору, а світлі – білого. Іноді в шашковій літературі кольори шашок вказуються як «чорні» та «білі». Шашки мають бути циліндричної форми одного діаметра від 3,0 до 4,0 сантиметрів. Вони мають однаковий дизайн з висотою не менше ніж 5 мм та не більше 9 мм.

8. Якщо для темних і світлих шашок використовуються інші кольори, вони мають бути контрастними до кольорів шашкової дошки.

9. На початку гри червоні шашки мають бути встановлені на перших 12 темних клітинах з боку гравця, що грає червоними. Вони розташовуються на полях 1 – 12. Білі шашки розташовуються відповідно на останніх 12 клітинках на полях 21 – 32.

10. У випадку мікроматчу суперники грають між собою дві партії, за чергою білим та чорним кольором. Колір шашок у першій партії між гравцями визначається випадковим жеребкуванням.

11. Перший хід у кожній грі робиться гравцем, який грає червоними шашками, після цього ходи робляться за чергою кожним гравцем. Якщо спортивні змагання проводяться за системою жеребкування перших трьох півходів ("3-move ballot"), і відповідно перші три півходи визначаються з таблиці, тоді гра продовжується гравцем, чия черга ходу.

Ходи шашок та дамок

1. Хід простою шашкою – переміщення шашки можливе за діагоналлю тільки вперед на сусідню вільну ліву чи праву клітину шашкової дошки.

2. Коли проста шашка досягає останнього ряду вона стає дамкою. На неї зверху ставиться інша проста шашка того ж кольору до здійснення наступного ходу. Традиційно дамка позначається (коронується) тією стороною, чий дамковий ряд було досягнуто, тобто суперником.

3. Хід дамкою – переміщення дамки можливе за діагоналлю праворуч і ліворуч, як вперед так і назад на сусідню вільну клітину шашкової дошки.

4. Кожен гравець в разі повідомлення наміру супернику має право поправляти власні шашки і шашки суперника під час свого ходу.

5. Якщо гравець у свою чергу ходу торкається шашки, не попередивши суперника щодо наміру поправити шашку, він має ходити нею за умови що це можливий допустимий хід.

6. Якщо відбулося торкання шашки та вказано рух нею через кут поля, на якому вона була розміщена, рух має бути закінчено у тому самому напрямку.

Взяття

1. Бій (взяття) простою шашкою – переміщення шашки можливе лише вперед з одного поля за діагоналлю через сусіднє поле, зайняте суперником (простою шашкою чи дамкою) на вільне поле відразу за ним (Додаток 6, діаграма 7). Цей рух називають також взяттям. Після закінчення взята шашка суперника видаляється з шашкової дошки.

2. Загальні правила бою (взяття):

1) якщо після взяття однієї шашки виникає можливість безпосереднього взяття наступної простої шашки чи дамки, рух шашкою чи дамкою має бути продовжено, доки взяття не буде завершено (Додаток 6, діаграма 8). Єдиний виняток – коли проста шашка досягає дамкового поля (останній ряд) і стає дамкою; у цьому випадку рух зупиняється і може бути продовжений лише після наступного ходу супротивника. Наприкінці бою всі взяті шашки суперника знімаються з шашкової дошки;

2) взяття шашок є обов'язковим. Якщо є дві або більше можливостей взяття, гравець може вибрати будь-яку з них за бажанням, більшість бити необов'язково. Після того, як розпочато рух, він має бути продовжений до кінця. Після того як було вказано напрямок бою, його не можна змінювати.

3. Взяття дамкою аналогічне взяттю простою шашкою, але може здійснюватися в обох напрямках – вперед і назад.

Порушення

1. Гравця, який зробив помилковий, неможливий або незаконний хід, необхідно попередити щодо помилки та скасувати хід. В разі наступної аналогічної помилки мають застосовуватись штрафні санкції на розсуд судді турніру. Це може відбуватись, якщо гравець:

1) відмовляється бити (виконувати взяття) шашку або завершити багаторазовий бій (взяття);

2) під час своєї черги ходу без повідомлення наміру поправляння торкається шашки, що не може ходити;

3) закінчує рух (звичайний хід чи взяття) на неправильному полі;

4) здійснює хід назад простою шашкою;

5) під час взяття помилково видаляє свої або чужі шашки, які не мають відношення до бою;

6) додає одну або більше шашок на шашковій дошці;

7) продовжує бій (взяття) простою шашкою після того, як вона потрапила на дамкове поле;

8) здійснює хід не за своєї черги (два ходи поспіль);

- 9) помилковий хід ігнорується суперником, якщо він робить наступний хід;
- 10) якщо якісь із шашок були випадково або з якоїсь іншої причини видалені гравцями, шашки повертаються на місце, гра має бути продовжена без штрафних санкцій;
- 11) гравцю, який відмовляється дотримуватись цих Правил, негайно зараховується поразка.

Визначення результату партії

1. Є лише два можливі варіанти результату гри: виграш одного з гравців, програш іншого; нічия.
2. Виграш зараховується гравцю, який може зробити хід останнім; суперник не може за своєї черги зробити хід, всі його шашки знято з дошки або вони замкнені (заблоковані).
3. Виграш зараховується також, якщо суперник:
 - 1) визнає поразку у будь-який момент часу (словами: “Я здаюся” та/або зупинкою годинника);
 - 2) відмовляється грати;
 - 3) під час гри з годинником не встигає зробити контрольний хід.
4. Партія закінчується внічию, якщо на будь-якій стадії гри:
 - 1) обидва суперники погоджуються з таким результатом (пропозиція щодо нічиєї робиться так: “Нічия?” або “Ви згодні на нічию?”);
 - 2) у відповідності до Правил щодо нічийного закінчення партії.

Різноманітні види нічиєї

1. Партія закінчується внічию у таких випадках:
 - 1) один із гравців може продемонструвати судді, що своїм наступним ходом він домагається триразового повторення однієї й тієї позиції;
 - 2) протягом останніх 40 ходів не відбулося зміни співвідношення сил, тобто: нікому з гравців не вдалося провести хоча б одну шашку в дамки; не видалено з шашкової дошки хоча б одну шашку чи дамку.

Шашкова нотація

1. 32 зеленим (темним) клітинам, що використовуються для гри на шашковій дошці, присвоюються номери 1 – 32 для запису ходів. Ці цифри є офіційною шашковою нотацією.
2. Ці номери не мають бути зображені на офіційній шашковій дошці.

VIII. Шашкова композиція

Предмет шашкової композиції

1. Визначення.
Шашкова композиція — вид шашкової діяльності, процес і мета якого полягає в створенні оригінальних шашкових творів в певних жанрах. Шашкова

композиція тісно пов'язана з грою, базується на дотриманні її Правил, демонструє можливості гри в художній формі, являє собою незалежну форму шашкової творчості.

Шашковою композицією (композицією) також називають власне твір. Твір шашковій композиції – позиція, яка відповідає вимогам, що пред'являються композиції в певних жанрах. Композиція може бути створена самостійно, колективно чи виникнути в практичній партії або під час аналізу. Кожна шашкова композиція характеризується визначенням завданням. Розв'язання композиції полягає в виконанні цього завдання шляхом знайдення варіанту (серії ходів за білих та чорних) або сукупності варіантів, що розкривають авторський задум.

Шашкові композиції мають відповідати ряду формальних та художніх вимог, які розповсюджуються на гру сторони, що діє на виконання завдання. Формальні вимоги є обов'язковими і в разі їх порушення композиція дефектна та отримує нульову оцінку в спортивних змаганнях. Порушення художніх вимог в залежності від ступеню впливає на оцінку твору шашкової композиції.

2. Класифікація.

Композиція розподіляється на види (жанри). Жанр – історично сформований розділ шашкової композиції, що має власну специфіку та особливості.

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

3. Основні види композиції.

До основних видів (жанрів) відносяться композиції, що розрізняються за характером гри: мініатюри, проблеми, дамкові проблеми, етюди, задачі та позиційні кінцівки. У всіх основних видах композиції завдання виконують білі, їм належить перший хід, який має бути не ударним.

В мініатюрах, проблемах, дамкових проблемах, етюдах та позиційних кінцівках завданням є «виграш» або «нічия», у задачах – «замкнення».

4. Мініатюри, проблеми та дамкові проблеми.

Мініатюра – композиція з переважно комбінаційною чи тактичною грою, що відповідає формальним вимогам та кількістю білих шашок не менше чотирьох.

Проблема – композиція з переважно з комбінаційною грою, що відповідає формальним вимогам та кількістю шашок для однієї із сторін в шашках-64 не менше семи, а в шашках-100 не менше восьми.

В початкових позиціях мініатюр і проблем можуть бути тільки прості шашки.

Дамкова проблема – композиція з комбінаційною грою, що відповідає формальним вимогам, кількістю шашок у білих не менше п'яти та в початковій позиції якої присутня хоча б одна дамка.

Мініатюри, проблеми та дамкові проблеми узагальнено називають комбінаційними жанрами.

За співвідношенням шашок мініатюри та проблеми поділяються на групи:

1) для шашок-64:

мініатюри (від чотирьох білих і до шести шашок для кожної зі сторін);
проблеми (від семи для однієї і до 12 шашок у кожної із сторін);

2) для шашок-100:

мініатюри (від п'яти білих і до семи шашок для кожної з сторін);
малі проблеми (від восьми для однієї і до дев'яти шашок для кожної із сторін);
середні проблеми (від 10 для однієї і до 12 для кожної із сторін);
великі проблеми (від 13 для однієї і до 15 шашок для кожної із сторін);
проблеми-гіганти (від 16 для однієї і до 20 шашок для кожної із сторін);

3) за співвідношенням сил сторін для дамкових проблем в шашки-100 може застосовуватись аналогічний розподіл на групи.

5. Етюд – композиція з грою, характерною для ендшпілю, кількістю шашок білих не більше чотирьох та у чорних не більше шести.

6. Задача – композиція, що відповідає формальним вимогам, в якій білі виграють шляхом замкнення визначеної у завданні кількості та якості шашок чорних.

Задачі в версіях шашок-64 та шашок-100 поділяються за завданням на дві групи:

1) на замкнення простих;

2) на замкнення дамок та дамок з простими.

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

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

9. Особливі види композиції:

1) з передачею першого ходу чорним (хід чорних – білі виграють);

2) за зміною черги ходу і збереженням завдання (виграш білих незалежно від черги ходу);

3) за зміною черги ходу і завдання (хід білих – виграш, хід чорних – нічия);

4) з двома завданнями (друге з яких, виконується в разі повороту дошки на 180 градусів);

5) з двома чи більше різними композиційними розв'язками;

6) з оберненим завданням (піддавки);

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

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

9) задумки (завдання з додаванням або зняттям шашок з дошки у початковій позиції, визначенням і поверненням останнього неправильного ходу).

Формальні вимоги

1. Основні принципи.

Загальними необхідними вимогами до основних жанрів композиції є легальність початкової позиції (крім задач), наявність розв'язку, економічність конструкції та фіналу, наявність тематичних варіантів, єдиний розв'язок, а також умова відповідності виду.

Також ставляться додаткові формальні вимоги, що враховують специфіку окремого жанру. Формальні та художні вимоги до етюдів та позиційних кінцівок тотожні, тому в подальших пунктах вимоги розглядаються лише до етюдів.

2. Легальність.

Початкова позиція має бути легальною, тобто відповідати і виникнути згідно з Правилами гри. У сумнівних випадках, коли є хоча б одна шашка під ударом, автор зобов'язаний довести легальність – вказати можливий останній хід чорних. Доведення легальності здійснюється кооперативно і починається з позиції, в якій не має жодної шашки під ударом. В такій позиції перший хід може бути або білих, або чорних. В процесі гри під час доведення легальності мініатюр, проблем та позиційних кінцівок можуть бути задіяні дамки.

3. Наявність розв'язку.

Завдання має виконуватись у всіх варіантах розв'язку.

4. Тематичний варіант

Тематичний варіант – складова частина розв'язку композиції, що починається з першого ходу білих і подальшою грою призводить до виконання завдання. Тематичний варіант або їх сукупність є основою розв'язку, що виражає задум автора. В залежності від захисту чорних тематичних варіантів в композиції може бути декілька. Тематичний варіант має відповідати принципам композиції. Композиційним визнається таке продовження гри білих або чорних, в якому в ході дотримання інших вимог правил певним порядком ходів виникає художній розв'язок виконання завдання у вигляді фіналу чи мотиву.

5. Композиційним закінченням тематичного варіанту вважається:

1) фінал – позиція з однією одиницею у білих без чорних шашок або з їх наявністю;

2) фінальний мотив – ігровий прийом або їх сукупність, в якому беруть участь усі білі шашки;

3) у фіналі або фінальному мотиві черга ходу належить чорним, який має бути не ударним.

6. Економічність конструкції, гри та фіналу.

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

1) економічність конструкції полягає в обов'язковій участі всіх шашок у розв'язку. Недопустимі статистки – шашки, які можна зняти з дошки без порушення авторському задуму або формальних вимог. Створення економічних фіналів хибних шляхів за допомогою статистів не виправдано;

2) економічність фіналу чи фінального мотиву вимагає, щоб у ньому не залишалось шашок, не потрібних для виконання завдання.

7. Наявність єдиного розв'язку.

Вимога наявності єдиного розв'язку потребує, щоб завдання у тематичних варіантах чи хибних шляхах виконувалось без побічних розв'язків, тобто лише одним єдино можливим шляхом.

Побічний розв'язок – хід або серія ходів відмінні від зазначених автором в тематичному варіанті і які при цьому призводять до виконання завдання суттєво іншим ігровим способом.

Побічні розв'язки прийнято розділяти на повні та часткові. Повним побічним вважається розв'язок іншим способом, що починається з першого ходу. Частковим побічним вважається розв'язок іншим способом, що починається після першого ходу.

8. Додаткові формальні вимоги до проблем:

1) для мініатюр, проблем, дамкових проблем дозволяється кількісна перевага сил однієї із сторін не більше ніж дві на одиниці;

2) незалежно від стадії гри тематичного варіанту проблем, мініатюр, дамкових проблем шашки-100 забороняються перестановки та інші дуалі, крім одного ігрового епізоду, який може містити одну з наступних неточностей у вигляді альтернативного удару без зміни позиції після його виконання чи альтернативного ходу в розумінні визначення;

У разі якщо дуаль у вигляді неточного заключного удару дамкою є останнім ходом розв'язку і виникає на стадії додаткової гри до досягнення фіналу, така дуаль не вважається неточністю;

3) композиційним закінченням тематичного варіанту мініатюри, проблеми, дамкової проблеми в шашках-64 вважається позиція з дотриманням визначених умов, що виникла одразу після завершення комбінаційного задуму білих або після додаткової гри;

4) композиційним закінченням тематичного варіанту мініатюри, проблеми, дамкової проблеми в шашках-100 вважається позиція з однією одиницею у білих без чорних шашок або з їх наявністю якщо вони заблоковані;

5) не допускається будь-який вид побічного розв'язку в проблемах з одним тематичним варіантом.

9. Додаткові формальні вимоги до етюдів:

1) якість шашок та співвідношення сил сторін не регламентується;

2) в етюдах вимагається не менше двох самотійних тематичних варіантів;

3) будь-яка неточність першого ходу, а також наступних ходів до початку розгалуження на тематичні варіанти прирівнюється до повного побічного розв'язку;

4) закінчення тематичних варіантів має відповідати необхідним умовам і може бути різним або однаковим за кінцевим розташуванням шашок на дошці відповідно до визначення умов самотійності таких варіантів.

10. Додаткові формальні вимоги до задач:

1) якість шашок та співвідношення сил сторін не регламентується;

2) легальність початкової позиції не обов'язкова;

3) в задачах усі можливі варіанти гри протидіючої сторони мають бути

тематичні, таких варіантів вимагається не менше двох;

4) фінали задачі мають бути економічними в усіх варіантах;

5) завдання в кожному варіанті має виконуватися тільки в тій кількості і якості шашок, яка вказана в завданні;

6) не менше двох фіналів задачі мають відрізнятися за розташуванням замкнених шашок;

7) будь-яка неточність першого ходу, а також наступних ходів до початку розгалуження на тематичні варіанти прирівнюється до повного побічного розв'язку;

8) до побічного розв'язку задачі відносяться і такі, що виконуються з перевищенням завдання за кількістю та/або якістю шашок. Наприклад, замкнення замість простої двох простих, або дамки, або дамки з простою;

9) будь-який вид побічного розв'язку в жодному з варіантів задачі не дозволяється.

11. Композиції з порушенням вимог:

1) композиція з порушенням вимог принципів Правил гри називається нелегальною;

2) композиція з порушенням вимог співвідношення сил сторін, у тому числі перевищення максимально можливого комплекту шашок хоча б для однієї із сторін, називається неформальною;

3) нелегальні та неформальні композиції не відносяться до основних видів.

Художні вимоги

1. Основні принципи.

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

2. Оригінальність задуму.

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

3. Варіантність гри.

Варіантність гри визначається наявністю в розв'язку більше ніж одного тематичного варіанту з різним або однаковим фіналом. У випадку однакових фіналів обов'язковою умовою визначення тематичних варіантів на самотійній є відмінність гри в процесі досягнення цих фіналів, вираженої в присутності хоча б одного різного ходу будь-якої із сторін. Не вважається відмінністю гри виконання у різній послідовності однакових ходів.

Кількість та якість композиційних варіантів характеризують основний зміст твору. Чим більший вибір продовжень у чорних і чим частіше завдання виконуються художнім способом, тим багатша композиція. Дозволяють краще

підкреслити авторський задум заманливі, але невдалі спроби білих у вигляді хибних шляхів – помилкових продовженнях гри білих, в яких завдання не виконується. Також покращує якість твору ілюзорна гра в хибних шляхах – помилкове продовження чорних, яке призводить до виконання завдання білих. В хибних шляхах завдання виконує протидіюча сторона (чорні), тому в даному випадку формальні та художні вимоги розповсюджуються на їх гру. В мініатюрах та проблемах можливий синтез комбінаційної і позиційної гри, яка об'єднується в різних або одному тематичному варіанті. Але в таких випадках комбінаційна гра все ж таки має бути найбільш видовищною частиною розв'язку.

4. Економічність зовнішньої форми та гри.

Економічність зовнішньої форми виражається в сприйнятті малюнка початкової позиції. Легка та природна розстановка шашок роблять композицію привабливішою, а її розв'язок доступнішим для всіх любителів шашкової гри. Економічність гри передбачає активну участь всіх шашок в розв'язку. Вступні ходи можуть покращувати якість твору. Надставка на початку розв'язку у вигляді розміну для передачі ходу чорним знижує враження від композиції, якщо не виправдана збагаченням змісту. Необхідно уникати, за можливостю, пасивних шашок.

5. Чистота розв'язку.

Чистота розв'язку передбачає відсутність дуалей. Дуаль – неточний хід (ходи) в тематичному варіанті чи хибному шляху без суттєвої зміни розв'язку. Будь-яка дуаль відповідає умовам дозволу, якщо в продовженні розв'язку після наступної однієї і тієї самої відповіді протидіючої сторони не виникає можливості виконання завдання іншим способом. До загальних дуалей відносяться перестановка ходів, альтернативний хід, альтернативний удар, неточний хід або удар дамки.

Перестановка ходів – зміна порядку черговості ходів. Альтернативний хід – двотактне (в два ходи) пересування шашки на одне й те саме поле через різні клітинки дошки. Альтернативний удар – бій на одне й те саме поле, що можливий у різних напрямках без зміни або зі зміною позиції після його виконання. Неточний хід або удар – хід або удар дамки на різні поля однієї діагоналі.

6. Краса розв'язку.

Краса розв'язку досягається неочевидним вступом, прихованими жертвами, ходами чи маневрами, які важко знайти, ефектними заключними ударами та фіналами. В етюдах тонкі маневри вражають набагато більше, ніж форсована гра. Додаткові, другорядні варіанти не мають затемнювати тематичну гру в проблемах та етюдах. Якщо початок розв'язку в них призводить до появи продовжень з невиразною та затяжною грою, з неекономічними та громіздкими фіналами, такий вступ не є виправданим.

7. Додаткові художні вимоги до мініатюр, проблем, дамкових проблем:

1) ступінь оригінальності задуму в проблемі визначається:

новизною комбінаційної теми, ідеї або їх сполучення;
новизною оформлення теми, ідеї або їх сполучення;
новизною контргри чорних та її спростування;

новим або рідкісним фіналом чи мотивом;

2) природність початкової розстановки, прагнення до рівноваги сил сторін;

3) активність всіх шашок у комбінації. Дана вимога також полягає у відсутності пасивних шашок, тобто такі, які не є складовою в побудові початкової конструкції і не беруть безпосередньої участі у комбінаційному задумі, а вступають в дію на стадії додаткової гри до виникнення фіналу чи фінального мотиву. Дуже пасивними шашкам є такі, що необхідні тільки для дотримання формальних вимог;

4) в мініатюрах, проблемах, дамкових проблемах шашки-64 дозволяється тільки одна дуаль незалежно від стадії гри в тематичному варіанті, але якщо альтернативний удар без зміни позиції після його виконання або неточний удар на різні поля однієї діагоналі є заключним, він не вважається як друга неточність. Більшим недоліком вважається дуаль ходу або удару під час виконання фази розв'язку основного комбінаційного задуму. В даному випадку можливі такі дуалі як перестановка ходів, альтернативний хід, альтернативний удар без зміни позиції після його виконання, неточний хід або удар. Як менший недолік розглядається неточність, що виникає в додатковій грі, яка здійснюється до закінчення тематичного варіанту;

5) не вважається недоліком можливий у різних напрямках круговий удар дамкою незалежно від стадії комбінації, на якій такий удар виникає, але за умови бою на одне і те саме поле. Оформлення кругового удару дамкою в єдиному можливому напрямку є ефектним виконанням задуму та підвищує якість твору;

6) в мініатюрах, проблемах, дамкових проблемах шашки-100 важливим елементом краси розв'язку є жертви на особливості правил бою виду шашок. Зокрема, економічні жертви на правило більшості. Економічною жертвою вважається така, в разі якої є присутній вибір бою в кількості шашок менший на одну ніж для обов'язкового удару. Наприклад, 1:2, 3:4, 1:3:4 і т.п. Більшою перевагою композиції буде така жертва на більшість, що створює ілюзорний вибір бою більше ніж в двох напрямках з різницею вибору відносно обов'язкового удару в одну шашку. Наприклад, 1:1:2, 2:3:4, 1:2:2:3, 2:2:3 і т.п.;

7) підвищує якість твору композиційний хибний шлях, особливо такий, що виникає під час проведення комбінаційного задуму. Більше переваг композиції забезпечить хибний шлях у вигляді помилкової комбінації або такий, що спростовується комбінаційною грою чорних;

8) в дамкових проблемах наявні в початковій позиції дамки обох сторін мають виконувати ігрові функції до виникнення фіналу чи мотиву. Виключення можуть складати дамки сторін, що знаходяться на полі перетворення в дамку і які необхідні для побудови початкової конструкції. Використання не граючих і не приймаючих участь у побудові початкової конструкції дамк, у тому числі, розташованих на полі перетворення в дамку для досягнення економічного фіналу чи мотиву не виправдане.

8. Додаткові художні вимоги до етюдів:

1) ступінь оригінальності задуму в етюді визначається: новизною схем, фіналів, мотивів та їх сполучень;

новизною ігрових прийомів та їх сполучень;
 новим сполученням композиційних розгалужень;
 тематичними повтореннями (ехо-фінали, ехо-мотиви);
 наявністю композиційних хибних шляхів та ілюзорної гри в них;

2) готовий удар в початковій позиції є недоліком етюдів;

3) роль хибних шляхів в етюдах залежить від їх якості. Тематичний хибний шлях, що підкреслює основний задум, підвищує якість твору;

4) в тематичному варіанті допускається лише одна дуаль, яка містить одну з наступних неточностей:

перестановка ходів;

хід на одне і те саме поле через різні поля дошки, який можливо здійснити протягом не більше як двох ходів;

неточний хід або удар дамкою, що здійснюється на різні поля однієї діагоналі;

затягування розв'язку з повторенням позиції;

перестановка ходів у вигляді жертви різних шашок на одне і те саме поле або однієї шашки на різні поля;

альтернативний удар. Альтернативний удар за різним маршрутом зі зміною позиції після його виконання дозволяється лише у вигляді заключного бою після якого одразу виникає фінал;

хід дамкою на різні поля однієї діагоналі, що призводить до подовження розв'язку на один хід без повторення позиції, але якщо виникає однотипний фінал;

заклучний хід на різні поля, після якого одразу виникає фінал або фінальний мотив;

5) якщо альтернативний удар або неточний удар є заключним, він не вважається як друга дуаль;

6) у композиційному хибному шляху та варіантах ілюзорної гри в ньому допускається дві дуалі.

9. Додаткові художні вимоги до задач:

1) ступінь оригінальності задуму в задачі визначається:

новими або рідкісними фіналами;

новизною сполучення фіналів;

новизною механізмів гри та їх сполученням;

2) відсутність нерухомих, хоча і непрямо граючих та/або пасивних шашок;

3) максимальна відмінність фіналів у розташуванні замкнених шашок;

4) фінали мають бути побудовані в процесі гри;

5) більша кількість відмінних за розташуванням шашок фіналів чи різних варіантів підвищує якість задачі;

6) економічність сил білих. Чим менші сили використані для здійснення задуму, тим вища якість твору;

7) кількість дозволених дуалей, в тому числі, можливості в окремих варіантах виконати завдання різними способами, хоча й близькими до авторського (приведення чорних до фіналу різними шашками за умови збереження механізму або несуттєва зміна маршруту чорних шашок на місце

замкнення, і т.п.) не регламентується, їх наявність чи багаторазове виникнення під час розв'язку негативно впливає на естетичність.

Публікація та пріоритет

1. Публікація та участь у спортивному змаганні.

Існування композиції починається з моменту її оприлюднення шляхом одного з способів публікації (друкований, електронний) або участю у спортивному змаганні. Часом початку існування в першому випадку буде дата оприлюднення, в другому дата закінчення останнього терміну надсилання композицій на спортивне змагання.

У публікації прийнято давати інформацію у такому порядку: прізвище та ім'я автора або співавторів, місце проживання автора/авторів, діаграма або позиція в нотації, завдання, розв'язок.

2. Пріоритет.

Пріоритет композиції, право на авторство, встановлюється початковою датою її існування. Можлива ще одна форма вияву пріоритету у вигляді реєстрації нових композицій у централізованому порядку державною організацією. В разі наступних друкувань в будь-яких виданнях мають бути вказані прізвище та ім'я автора, час першої публікації чи участі у спортивному змаганні, джерело запозичення. Навмисна публікація або надсилання на спортивне змагання чужої композиції під своїм прізвищем є плагіатом та тягне за собою відповідальність згідно із законодавством.

3. Попередник.

Попередник – раніше оприлюднений твір іншого автора або його частина, зміст та оформлення якого в тій чи іншій мірі співпадає з новою композицією. Не має значення, чи було відомо автору нової композиції існування попередника:

1) в ролі попередника можуть виступати не композиції, композиції як особливих видів, так і основних, у тому числі з порушенням формальних вимог;

2) розрізняють повного та часткового попередників. У першому випадку співпадають і форма, і зміст, у другому лише зміст. Прикладом повного попередника є варіація раніше відомого твору у вигляді видозміни конструкції в разі незначної різниці у змісті – зсув позиції дошкою, дзеркальне відображення позиції, несуттєва перестановка шашок та зміна їх якості. Композиція, що має повного попередника за авторством іншого композитора, втрачає право на існування.

4. Переробка.

Якщо стара композиція поліпшена несуттєво (усунений дефект), нова приводиться під прізвищем «А» та вказується «Переробка» «Б». Подібні переробки не мають права брати участь у спортивних змаганнях. В разі суттєвого покращення старої композиції нова публікується під прізвищем нового автора. Такі переробки можуть брати участь у спортивному змаганні, але автор зобов'язаний вказати джерело запозичення. Композиція, що має дефект формальних вимог, може бути поліпшена автором та знову опублікована. Автор має привілей протягом п'яти років на виправлення, покращення або об'єднання

своїх композицій, що раніше були оприлюднені. Якщо за цей час автор не виправив і не покращив композицію, будь-який інший композитор, здійснивши її переробку або виправлення може опублікувати твір як новий або за погодженням з автором старої композиції як спільний.

5. Композиція, що забракована на спортивному змаганні з будь-якої причини, після виправлення може брати участь лише в одному новому спортивному змаганні.

6. Автор має право на будь-які варіації свого твору, але до участі в спортивних змаганнях в рамках розділу або категорії допускається лише одна з варіацій.

Оформлення композицій в разі публікації

1. В ході підготовки книг, журналів, а також матеріалів спортивних змагань з шашкової композиції в частині конкурсних позицій бажано дотримуватись правил оформлення творів.

2. Над діаграмою композиції спочатку вказують її порядковий номер, потім прізвище автора та ініціал імені автора. В окремих випадках додатково друкується його ініціал по батькові. Якщо авторів декілька вони можуть вказуватись через кому або бути вказані одночасно з розв'язком.

Якщо композиція містить завдання «нічия» або «замкнення» про це інформується текстом під діаграмою. Завдання «виграш» окремо не вказується. У завданні на «замкнення» якість шашок можна скорочувати до початкової букви «Д» – дамка, «П» – проста. Наприклад, завдання «замкнути дві прості» можна оформлювати таким чином «Замкнути 2П». Завдання на замкнення різної якості шашок оформлюється через знак «+» у порядку дамки потім прості. Наприклад, замкнення дамки і двох простих можна вказати як «Замкнути 1Д+2П».

3. Зміст твору у вигляді його основного розв'язку, додаткових варіантів, хибні шляхи та ілюзорна гра в них, а також доведення легальності подаються скороченою нотацією:

1) в разі скороченої нотації обов'язкові взяття чорних опускаються, якщо вони єдині або їх варіантність не має значення на подальшу гру. Ходи один від одного відділяються комою. Хід чорних вказується в дужках;

2) в разі позначення ходу вказується лише поле, на яке шашка робить тихий чи ударний хід. Якщо на одне поле може бути зроблено хід однією з двох шашок, до запису ходу спереду додається буква вертикалі, на якій стоять шашка, що здійснює хід. Наприклад, шашки c3, e3 – хід на поле d4 необхідно записати cd4 чи ed4, але не d4. Якщо на одне поле може бути здійснено удар однією з двох шашок, до запису ударного ходу додається буква позначення вертикалі, на якій стоїть шашка, що його здійснює. Наприклад, e5, g3/ d6, h2 бій на поле f4 необхідно записати як d:f4 чи h:f4. У таких випадках бажано ставити двокрапку в середині запису ударного ходу. Якщо тихий чи ударний хід може здійснюватись на одне і теж саме поле однією з двох шашок, що стоять на одній вертикалі, запис такого ходу подається повною нотацією;

3) якщо складний удар на одне поле можливий у декількох напрямках,

необхідно через двокрапку ставити головні поля маршруту так, щоб його можна було ідентифікувати на дошці. Наприклад, дамка f8/ прості c3, d4, e7, g5 ударний хід на h6 в залежності від вибору необхідно записати як f8:b4:h6 чи f8:c5:h6;

4) запис розв'язку стокліткових композицій проводиться аналогічно. Вказується поле, на яке здійснюється тихий чи ударний хід. Наприклад, 32 (37), 31 і т.д. У разі вибору якщо на якесь поле можливий хід взяття однією з двох шашок запис проводиться повною нотацією 37-32 (28:37), 42:31 і т.д;

5) виграш в кінці тематичного варіанту, хибного шляху чи ілюзорної гри позначається знаком «+», а нічия знаком «=».

4. Позначення варіантів захисту чорних у розв'язку можна здійснювати українськими літерами А Б В Г Д і т.д. або латинськими А В С D Е і т. д. у послідовності розташування в алфавіті. Наприклад, bc3 (a3 А Б) або bc3 (a3 D). Якщо гра повторює вже позначений варіант гри чорних він позначається поєднанням присвоєної йому літери та арабської цифри. Наприклад, f4 (c3 A1) або f4 (c3 D1). Позначення головного варіанту здійснюється тільки латинським буквами VP1, VP2 і т.д.

5. Нумерування хибних шляхів білих здійснюється римськими цифрами I, II, III і т.д. та ставиться перед ходом білих. Наприклад, I bc3 (a3), II d4 і т. п. Якщо гра вже повторює зазначений хибний шлях він позначається поєднанням присвоєної йому римської та через дефіс арабської цифри. Наприклад II-1 dc3.

6. Нумерування ілюзорної гри чорних в хибних шляхах здійснюється поєднанням через дефіс присвоєної римської цифри та букви обраного алфавіту для позначення варіантів розв'язку. Наприклад, h4 (c5 I-Г) або h4 (c5 II-D). Присвоєння букв починається спочатку і незалежно для кожного хибного шляху.

7. Помилковий хід білих, що призводить до хибного шляху, та помилковий хід чорних, що призводить до ілюзорної гри, обов'язково супроводжуються знаком «?». Наприклад, I c5? (h4) і т.п., I-A (f4?), e7.

8. Неточність розв'язку автор може вказати будь-яким зрозумілим способом.

Спортивні змагання зі складання композицій

1. Види спортивних змагань

Основними видами спортивних змагань зі складання композицій є конкурси та чемпіонати. Спортивні змагання зі складання можуть проводити організації незалежно від статусу та форми власності або приватні особи. Офіційні чемпіонати можуть проводитись тільки за погодженням з органами влади у сфері фізичної культури та спорту відповідно до масштабу спортивного змагання.

Найбільш поширеним типом спортивних змагань зі складання композицій є особисті, але також можуть проводитись і командні, у тому числі матчеві зустрічі.

Усі спортивні змагання зі складання композицій за формою проведення є заочними:

1) конкурс зі складання композиції – спортивні змагання, що має на меті виявити найкращих авторів та/або найкращі твори.

В залежності від складу учасників, конкурси бувають міжнародні, всеукраїнські, обласні, міські. Конкурси можуть проводитись з основних і особливих жанрів композиції. Також конкурси можуть бути присвячені якійсь події чи пам'яті особистості;

2) чемпіонат зі складання композиції – спортивні змагання на визначення чемпіона серед композиторів за визначений відрізок часу з числа представлених ними творів на дане спортивне змагання. За масштабом чемпіонати діляться на національні і обласні. Чемпіонати проводяться тільки з основних жанрів композиції.

2. Спортивні змагання зі складання композицій можуть проводитись з будь-якого виду шашок або жанру композиції, можливе поєднання різних видів та жанрів в одному спортивному змаганні. За видами розподіляються на відкриті, коли вказані автори композицій та закриті, коли автори композицій не відомі. Також спортивні змагання можуть бути на вільну тему або тематичні за співвідношенням сил сторін, виконання умов в процесі гри та інші. Для чемпіонатів можливий розділ на категорії тем тільки у випадку, коли спортивні змагання проводиться з одного жанру.

3. В Регламенті зі складання композицій обов'язково вказуються умови:

- 1) організація чи особа, яка проводить спортивні змагання;
- 2) вид спортивного змагання, його масштаб або статус, період часу за який проводиться;
- 3) розділи композиції та вид шашок, наявність категорій за темами;
- 4) склад учасників та умови їх допуску;
- 5) допустима кількість композицій від одного автора, кількість екземплярів кожної композиції, інші умови до творів;
- 6) координати, спосіб та термін (не менше двох місяців з дня оприлюднення регламенту спортивних змагань) для надсилання, заміни або виправлень композицій;
- 7) порядок визначення зайнятих учасниками місць, кількість призів, інші умови визначення першості;
- 8) склад суддівської колегії;
- 9) термін опублікування конкурсних творів, попередніх підсумків та умови надання зауважень;
- 10) термін, коли підсумки набудуть чинності.

4. Організатори спортивних змагань зобов'язані:

- 1) Не пізніше зазначеного в Регламенті терміну оприлюднити конкурсні твори та попередні підсумки;
- 2) за зазначеним в Регламенті терміном (не менше ніж по закінченні одного місяця після опублікування попередніх підсумків) оголосити остаточне присудження з врахуванням отриманих зауважень;
- 3) після затвердження підсумків надіслати відзнаки переможцям.

5. Командні спортивні змагання:

- 1) Командний чемпіонат України з композиції серед областей проводиться у непарний рік в шашки-64, парний рік в шашки-100.

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

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

2) в ті роки, коли командний чемпіонат України серед областей не проводиться, командні підсумки можуть підводитись за результатами особистих чемпіонатів України, що обов'язково має бути вказано в Регламенті. Від трьох – п'яти авторів кожного регіону, що беруть участь, пропорційно відбираються 15 кращих творів незалежно від розділу, їх оцінки підсумовуються і отримана сума слугуватиме основою для розподілу місць областей, представлених у спортивному змаганні.

Від одного автора може бути включено в командний доробок не більше п'яти творів. Тобто якщо від регіону в особистому чемпіонаті України бере участь один автор, його внесок у свою команду складає п'ять кращих творів. У разі коли від регіону є два представники, їх внесок у свою команду складуть десять кращих творів пропорційно 5:5;

3) командні спортивні змагання серед композиторів рекомендовано влаштовувати у формі матчів між командами країн, областей, міст. Матчі можуть проводитись за принципом конкурсів в різних жанрах композиції.

Команда-переможниця виявляється за найбільшою сумою балів, набраних її учасниками у всіх жанрах.

Кожна команда-учасниця спортивних змагань має капітана, обраного з числа учасників. Капітан команди є її керівником у період конкретних спортивних змагань і посередником між учасниками свого колективу та суддями.

Суддівство спортивних змагань зі складання композицій

1. Суддівство спортивних змагань зі складання композиції є одним з видів творчої роботи в області композиції. Загальне керівництво суддівською роботою здійснює окремий орган з композиції у складі національної федерації шашок, обласні комісії. Такі органи вирішують також спірні питання щодо пріоритету.

2. Для проведення значних спортивних змагань зі складання створюються суддівські колегії у складі головного судді, головного секретаря та суддів за розділами. Також до її складу можуть бути включені заступники головного судді, суддя-координатор, серед суддів призначені старші судді розділів.

3. Головний суддя зобов'язаний:

- 1) забезпечувати виконання Регламенту;
- 2) координувати роботу суддів розділів;
- 3) давати рекомендації або консультації з оцінювання творів суддям розділів, за необхідності самому брати участь в оцінюванні;
- 4) перевіряти звіти суддів за розділами;
- 5) розглядати скарги учасників на присудження суді розділів;

б) представляти підсумковий звіт організаторам спортивних змагань.

4. В обов'язки головного секретаря входить:

1) контроль за надходженням композицій на спортивні змагання;

2) розсилання композицій, що надійшли суддям розділів;

3) контактування з учасниками спортивних змагань з питань щодо його проведення;

4) підготовка підсумкового звіту;

5) розсилання учасникам попередніх і остаточних підсумків спортивного змагання, довідок щодо виконання норм у даному спортивному змаганні;

6) за відсутності судді-координатора виконує його функції.

5. В обов'язки судді-координатора входить:

1) прийом та реєстрація надісланих композицій на спортивні змагання;

2) підготовка і оприлюднення матеріалів спортивного змагання в частині конкурсних творів.

6. Старший суддя розділу зобов'язаний у терміни, встановлені Регламентом:

1) розглянути спільно з суддями розділу представлені учасниками композиції, визначити ступінь їх оригінальності, виявити попередників та можливі дефекти;

2) дати характеристику та оцінку творам за 100-бальною шкалою з градацією в 1 бал. В разі оцінювання має враховуватись тільки той розв'язок, який навів учасник;

3) повідомити учасникам розділу попередні підсумки їх виступу;

4) скласти звіт за розділом з вказуванням творчих та спортивних результатів учасників;

5) представити звіт та його копію головному судді;

6) до затвердження підсумків спортивного змагання повідомити учасникам можливі зміни в присудженні та причини змін.

7. Суддя розділу зобов'язаний:

1) дати оцінку творам за 100-бальною шкалою з градацією в 1 бал. Під час оцінювання має враховуватись тільки той розв'язок, який навів учасник;

2) за запитами надати обґрунтування своїх оцінок та характеристику творів.

8. Головний суддя має право переглянути присудження судді розділу, якщо вважає його необґрунтованим відповідно до цих Правил. Рішення головного судді спортивного змагання обов'язкове для всіх учасників. Воно може бути оскаржене у відповідний орган з композиції федерації шашок тільки до затвердження остаточних підсумків спортивного змагання.

У випадку явно невірного чи несумлінного відношення головного судді до обов'язків присудження може бути відмінене за рішенням Федерації чи її органу з композиції, а матеріали спортивного змагання передані на новий розгляд іншому судді або суддівській колегії.

9. Кожен учасник спортивних змагань має право:

1) виправити, замінити або вилучити свої твори до закінчення терміну

їх надсилання на спортивні змагання;

2) до підведення остаточних підсумків оскаржити присудження судді розділу головному судді, а потім, якщо головний суддя не змінив рішення судді розділу, у відповідний орган Федерації;

3) звертатися з питань своєї участі у спортивному змаганні;

4) після закінчення одного спортивного змагання надіслати на інше свої відзначені відміткою композиції.

10. Усі учасники спортивного змагання зобов'язані:

1) знати і виконувати статті цих Правил і Регламент;

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

3) однаково оформлювати свої композиції;

4) приводити повні розв'язки своїх композицій, у спірних випадках окремо від основного розв'язку вказувати варіанти, що необхідні для доведення, що розв'язок єдиний і що композиція розв'язується;

5) вказувати в заявці на участь прізвище, ім'я, по-батькові, рік народження, розряд чи звання з шашок, приналежність до спортивного товариства, місце роботи та посаду, домашню адресу, а також наявність тренера та його прізвище, ім'я, по батькові.

11. Якщо дефект у композиції, що отримала відзнаку, знайдений після підведення остаточних підсумків, композиція не позбавляється відзнаки, а її автор зайнятого у спортивному змаганні місця. Однак, після виправлення дефекту композиція не має права брати участь у іншому спортивному змаганні.

12. Головний суддя спортивного змагання не має права брати у ньому участь. Головний секретар або заступник головного судді, а також суддя-координатор може взяти участь у будь-якому розділі спортивного змагання, якщо це не суперечить умовам проведення. Старший суддя та суддя має право брати участь в будь-якому розділі, крім того, який він судить.

Спортивні змагання з розв'язання композицій

1. Види спортивних змагань

Основними видами спортивних змагань з розв'язання композицій є конкурси та чемпіонати. Спортивні змагання з розв'язання можуть проводити будь-які організації незалежно від статусу та форми власності або приватні особи. Офіційні чемпіонати можуть проводитись тільки за погодженням з органами влади у сфері фізичної культури та спорту відповідно до масштабу спортивного змагання.

Спортивні змагання з розв'язання композицій можуть бути особисті та командні, у тому числі матчеві зустрічі.

За формою проведення заочними чи очними:

1) конкурс з розв'язання композицій – спортивні змагання на виявлення кращих розв'язувачів, яке проводиться з основною метою популяризації

композиції.

В залежності від складу учасників, конкурси бувають міжнародні, всеукраїнські, обласні, міські. Конкурси можуть проводитись з основних і особливих жанрів композиції за очною чи заочною, а також змішаною формою, коли відбіркова стадія проводиться заочно, а фінальна очно. Також конкурси можуть бути періодичними (річний, кварталний), присвячені святу, якійсь події чи пам'яті особистості;

2) чемпіонат з розв'язання композицій – спортивні змагання на визначення чемпіона серед розв'язувачів за визначений відрізок часу. За масштабом чемпіонати діляться на національні та регіональні (обласні, міські). Чемпіонати проводяться тільки з основних жанрів композиції і за очною формою.

2. Спортивні змагання з розв'язання композицій можуть проводитись з будь-якого виду шашок, окремого жанру. Для регіональних чемпіонатів бажано, а національних обов'язково, щоб змагальна частина була у тій чи іншій пропорційності складена з усіх жанрів.

3. В Регламенті спортивних змагань з розв'язання композицій обов'язково вказуються умови:

- 1) організація чи особа, яка проводить спортивні змагання;
- 2) форма проведення, його масштаб або статус, період часу за який проводиться;
- 3) розділи композиції та вид шашок;
- 4) дата, місце та час початку проведення;
- 5) склад учасників та умови їх допуску;
- 6) загальна кількість творів та окремо за жанрами, очки за розв'язання;
- 7) час, відведений для розв'язання конкурсних позицій;
- 8) координати та термін для надсилання розв'язків, якщо спортивні змагання проводиться за заочною формою;
- 9) умови і порядок оформлення учасниками розв'язків;
- 10) критерії визначення порядку зайнятих місць учасниками;
- 11) склад суддівської колегії;
- 12) терміни подання протестів щодо підсумків;
- 13) умови визначення першості та нагородження переможців.

4. Очки, що нараховуються за розв'язання кожної композиції, мають враховувати рівень складності розв'язків та відомі учасникам. Очки, що нараховуються повноту розв'язків (неточності в грі, додаткові варіанти розв'язку, у тому числі, хибні шляхи та ін.), учасникам не відомі, але мають бути затверджені до початку спортивних змагань.

5. У випадку коли правилами жанру до позиції застосовується певна кількість тематичних варіантів для отримання очок за розв'язання композиції необхідно вказати мінімальну їх кількість.

6. Для спортивних змагань, що проводяться за очною формою не бажано використовувати дефектні позиції в частині наявності та вимог єдиного розв'язку. Тобто такі позиції мають розв'язуватись та не мати побічних розв'язків.

Суддівство спортивних змагань з розв'язання композицій

1. Для проведення спортивних змагань з розв'язання композицій створюються суддівські колегії у складі головного судді, заступників головного судді, головного секретаря та суддів за розділами.

2. Головний суддя зобов'язаний:

- 1) забезпечувати виконання Регламенту;
- 2) координувати роботу суддів;
- 3) здійснити підбір творів для з розв'язання, надати очки за їх розв'язання та додаткові очки за повноту розв'язків;

4) розглядати скарги учасників щодо підсумків;

5) представляти підсумковий звіт організаторам спортивних змагань.

3. В обов'язки головного секретаря входить:

- 1) підготовка для учасників конкурсних позицій змагальної частини;
- 2) здійснення підрахунку набраних очок учасниками;
- 3) підготовка підсумкового звіту та інших документів.

4. Суддя зобов'язаний:

- 1) слідкувати за виконанням учасниками обов'язків та вимог Регламенту під час розв'язання.

5. Кожен учасник спортивних змагань має право:

- 1) використовувати для розв'язання більш зручний власний шашковий інвентар;
- 2) в порядку, визначеному Регламентом, до затвердження результатів оскаржити підсумкове нарахування йому очок.

6. Усі учасники спортивного змагання зобов'язані:

- 1) знати і виконувати статті цих Правил і Регламент;
- 2) чітко і розбірливо оформлювати розв'язки композицій.

7. Учасникам спортивного змагання забороняється:

- 1) розмовляти з іншими учасниками, надавати їм усні чи письмові консультації;
- 2) користуватися комп'ютерними, у тому числі мобільними, пристроями.

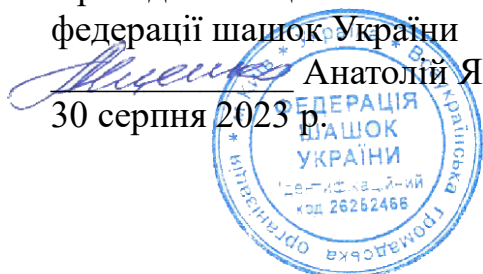
Директор департаменту фізичної
культури та неолімпійських видів
спорту

Олександр СТЕЦЕНКО

ПОГОДЖЕНО

Президент Національної
федерації шашок України

30 серпня 2023 р. *Анатолій ЯЦЕНКО*



Таблиця черговості зустрічей учасників у кожному турі

1. Для 5 або 6 учасників

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

2. Для 7 або 8 учасників

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

3. Для 9 або 10 учасників

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

4. Для 11 або 12 учасників

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

5. Для 13 або 14 учасників

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

6. Для 15 або 16 учасників

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

Додаток 2
до Правил спортивних
змагань з шашок

**Таблиця для жеребкування початкових ходів та початкових позицій (745 позицій) (шашки-64)
(рекомендована для спортивних змагань серед чоловіків та інших спортивних змагань)**

№	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	ab4	a1-a5	ab4 bc5	a1-e5 d6-g5	ab4 fe5 gh4 gf6 fg3	a3-c5 d6-a3	cb4 bc5 dc3 ab6	a3-g5 d6-c5
2	ab4 ba5	a1-a5 a7-h4	ab4 bc5 ba5 cb4	a1-e5 g7-h4	ab4 fg5	a3-c5 f6-a3	cb4 bc5 dc3 fe5	a3-g5 f6-a3
3	ab4 ba5 ba3 ab6	a1-a5 b6-g5	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fe5	a1-f4 a7-c5	ab4 fg5 ba5 gf6 ed4	a3-c5 g7-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 ef4 ef6	a3-g5 g7-a3
4	ab4 ba5 ba3 ab6 ab2 dc5	a1-a5 b6-h4	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fg5	a1-f4 b6-c5	ab4 fg5 ba3 ef6 ed4	a3-c5 h8-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 ab6	a3-g5 h8-a3
5	ab4 ba5 ba3 ab6 ab2 de5	a1-a5 f6-h4	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 hg5	a1-f4 c7-a5	ab4 fg5 bc5 db4	a3-d4 b6-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 gf6	a3-h4 a7-a3
6	ab4 ba5 ba3 cb6 ab2 bc5	a1-a5 g7-e5	ab4 bc5 ba5 cb4 gf4 fe5	a1-f4 d6-c5	ab4 hg5	a3-d4 c7-a5	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 cb6	a3-h4 a7-a5
7	ab4 ba5 ba3 cb6 cb2 de5	a1-a5 g7-g5	ab4 bc5 ba5 cb4 gh4	a1-f4 e7-e5	ab4 hg5 ba3 gf4	a3-d4 e7-c5	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5	a3-h4 b6-c5
8	ab4 ba5 ba3 cb6 gf4	a1-a5 g7-h4	ab4 bc5 ba5 fg5	a1-f4 f6-e5	ab4 hg5 gf4 bc5	a3-d4 f6-a3	cb4 bc5 gf4 ab6 hg3 fg5	a3-h4 c7-a3
9	ab4 ba5 ba3 cb6 gh4 fe5	a1-a5 h6-b4	ab4 dc5	a1-g5 d6-e5	ab4 hg5 gf4 gh6	a3-d4 g7-a3	cb4 dc5	a3-h4 d6-a3
10	ab4 ba5 ba3 de5	a1-b4 a7-a5	ab4 dc5 bd6 ec5 gh4	a3-a5 a7-a3	ab4 hg5 gh4 ba5	a3-d4 g7-a5	cb4 dc5 bd6 ec5 gf4 ba5	a3-h4 d6-c5
11	ab4 ba5 ba3 fe5 gh4	a1-b4 a7-g5	ab4 dc5 bd6 ce5 ef4	a3-a5 b6-a3	ab4 hg5 gh4 gf4	a3-d4 h8-a3	cb4 dc5 bd6 ce5 gh4 ba5	a3-h4 e7-a3
12	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 ba7	a1-b4 b6-a5	ab4 de5	a3-a5 d6-b4	cb4	a3-d4 h8-h4	cb4 de5	a3-h4 e7-a5
13	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 dc5	a1-b4 d6-g5	ab4 de5 ba5 fg5 ef4	a3-a5 f6-a3	cb4 ba5 bc5 db4 ac5 cb6	a3-e5 a7-c5	cb4 de5 ba5 bc5	a3-h4 f6-a3
14	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 fe5	a1-b4 h8-e5	ab4 de5 ba5 fg5 gh4	a3-a5 h6-a3	cb4 ba5 bc5 db4 ac5 fe5	a3-e5 b6-a3	cb4 de5 dc3 fg5	a3-h4 f6-c5
15	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 hg5	a1-b4 h6-g5	ab4 de5 ba3 fg5	a3-a5 h6-b4	cb4 ba5 dc3 fe5 gh4 cb6	a3-e5 g7-a3	cb4 de5 ef4 ba5	a3-h4 f6-e5
16	ab4 ba5 ed4 dc5	a1-d4 a7-c5	ab4 de5 ba3 fg5 gf4	a3-a5 h6-e5	cb4 ba5 dc3 hg5	a3-e5 h8-a3	cb4 de5 gf4	a3-h4 g7-a3
17	ab4 ba5 ed4 dc5 bd6 ce5	a1-d4 a7-f4	ab4 de5 ed4 hg5 ba5	a3-b4 b6-a3	cb4 ba5 ef4	a3-f4 ---	cb4 de5 gf4 eg3 hf4 fe5	a3-h4 g7-a5
18	ab4 ba5 ed4 fe5 df6 ge5	a1-d4 b6-a5	ab4 de5 gh4	a3-b4 d6-a3	cb4 ba5 gf4	a3-f4 a7-c5	cb4 de5 gh4 cd6	a3-h4 g7-c5
19	ab4 ba5 ed4 fe5 df6 eg5	a1-d4 b6-c5	ab4 fe5	a3-b4 e7-a5	cb4 ba5 gh4 ac3 bd4 de5	a3-f4 c7-c5	cb4 fe5 ba5 bc5	a3-h4 g7-e5
20	ab4 ba5 ed4 fg5	a1-d4 f6-e5	ab4 fe5 ba5 ef4	a3-b4 h6-a3	cb4 bc5	a3-g5 a7-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 ab2	a3-h4 h6-a3
21	ab4 ba5 ed4 hg5	a1-d4 h8-e5	ab4 fe5 ba5 gf6	a3-b4 h6-e5	cb4 bc5 bc3 fe5 ed4	a3-g5 b6-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 cb2 fg5	a3-h4 h6-a5
22	ab4 ba5 gh4 fe5 hg3	a1-d4 h6-g5	ab4 fe5 ef4	a3-b4 h8-a3	cb4 bc5 bc3 fg5 cd4 ab6	a3-g5 c7-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 ed4	a3-h6 h6-c5
23	ab4 ba5 gh4 fg5	a1-c5 g7-g5	ab4 fe5 gh4 gf6	a3-c5 b6-a3	cb4 bc5 bc3 fg5 ed4	a3-g5 d6-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 gh4 hg7	--- a7-a5

№	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
1	cb4 fe5 dc3 gf6	--- a7-c5	cd4 ba5 bc3 ab6 gf4	b2-g5 a7-a5	cd4 bc5 db6 ca5 ed4	c3-b4 a7-e5	cd4 fg5 bc3 ef6	c3-g5 a7-a5
2	cb4 fe5 ef4 ba5	--- a7-g5	cd4 ba5 bc3 de5	b2-g5 c7-a5	cd4 dc5 bc3 cd6	c3-b4 a7-h4	cd4 fg5 bc3 ef6 ab2	c3-g5 a7-e5
3	cb4 fe5 ef4 ba5 bc5	--- a7-h4	cd4 ba5 bc3 de5 ef4	b2-g5 d6-e5	cd4 dc5 bc3 cd6 ab2 de5	c3-b4 h8-g5	cd4 fg5 bc3 gf6 ab2 de5	c3-g5 b6-c5
4	cb4 fe5 ef4 gf6 bc3	b2-a5 ---	cd4 ba5 bc3 de5 gf4	b2-g5 g7-a5	cd4 dc5 bc3 ed6 gh4	c3-b4 h6-e5	cd4 fg5 bc3 gf6 ab2 gh4	c3-g5 c7-c5
5	cb4 fe5 ef4 gf6 de3 bc5	b2-a5 a7-e5	cd4 ba5 bc3 fe5	b2-g5 h6-e5	cd4 dc5 bc3 fg5 cb4 ba5	c3-c5 f6-g5	cd4 fg5 bc3 gf4	c3-g5 c7-e5
6	cb4 fe5 gh4 ba5 hg5	b2-a5 a7-h4	cd4 ba5 bc3 hg5 ab2	b2-g5 h8-a5	cd4 dc5 dc3 ed6 cb4 fg5	c3-c5 g7-e5	cd4 fg5 bc3 gh4 cb4 de5	c3-g5 g7-c5
7	cb4 fe5 gh4 bc5 hg5	b2-a5 b6-b4	cd4 ba5 bc3 hg5 cb2 gf4	b2-h4 a7-a5	cd4 dc5 dc3 fe5	c3-c5 g7-h4	cd4 fg5 bc3 gh4 cb4 hg5	c3-g5 g7-e5
8	cb4 fg5 ed4 ba5	b2-a5 f6-e5	cd4 ba5 dc3 de5 gf4	b2-h4 b6-a5	cd4 dc5 dc3 hg5	c3-d4 a7-e5	cd4 fg5 dc5	c3-g5 h8-a5
9	cb4 fg5 ed4 dc5	b2-b4 d6-e5	cd4 ba5 dc3 de5 gh4	b2-h4 g7-e5	cd4 dc5 gf4 cd6 de5	c3-d4 d6-a5	cd4 fg5 dc3 ef6 ed2 bc5	c3-h4 ---
10	cb4 fg5 ed4 ef6	b2-b4 d6-g5	cd4 ba5 dc3 fg5 gh4 ab6	b2-h6 h6-a5	cd4 dc5 gh4 fe5	c3-d4 e7-e5	cd4 fg5 dc3 gf6 gf4 de5	c3-h4 a7-g5
11	cb4 fg5 ed4 gf4	b2-b4 h8-a5	cd4 ba5 de5 df4	b2-h6 h6-e5	cd4 de5	c3-d4 f6-c5	cd4 fg5 dc3 gh4 cb4	c3-h4 f6-a5
12	cb4 hg5	b2-b4 h6-e5	cd4 ba5 ef4 dc5	b2-h6 h6-f4	cd4 de5 bc3 ed6 cb2 fe7	c3-d4 h8-g5	cd4 fg5 gf4 gf6 bc3 hg7	c3-h4 f6-e5
13	cb4 hg5 ba5 gh4 ed4	b2-c5 ---	cd4 ba5 ef4 de5	--- b6-h4	cd4 de5 bc3 ed6 ef4 fe7	c3-d4 h6-e5	cd4 fg5 gf4 gf6 bc3 gh4	c3-h4 g7-c5
14	cb4 hg5 gf4 gh4 fg5 ba5	b2-c5 g7-g5	cd4 ba5 ef4 cb6 de3 dc5	c1-a5 a7-c5	cd4 de5 bc3 ed6 gf4	c3-e5 b6-a5	cd4 fg5 gh4 ba5	c3-h4 h6-c5
15	cb4 hg5 gh4 ba5	b2-d4 ---	cd4 ba5 ef4 cb6 fe3 ab4	c1-a5 f8-h4	cd4 de5 bc3 ef4 eg5 fh4	c3-e5 g7-a5	cd4 fg5 gh4 dc5	c3-h6 h6-a5
16	cb4 hg5 gh4 de5	b2-d4 a7-g5	cd4 ba5 ef4 fg5 fe3 ab4	c1-h4 f6-g5	cd4 de5 dc3	c3-e5 g7-g5	cd4 fg5 gh4 dc5 hf6 eg5	--- c7-a5
17	cb4 hg5 gh4 gh6 bc5	b2-d4 b6-c5	cd4 ba5 gf4 de5	c3-a5 a7-g5	cd4 de5 gf4 ec3	c3-e5 g7-h4	cd4 fg5 gh4 ef6	--- c7-g5
18	cb4 hg5 gh4 gh6 hg3	b2-d4 f6-c5	cd4 ba5 gf4 fe5 df6 eg5	c3-a5 d6-g5	cd4 de5 gf4 eg3	c3-f4 ---	cd4 fg5 gh4 gf4	d2-a5 ---
19	cd4	b2-d4 f6-e5	cd4 ba5 gh4 ab6 dc5	c3-a5 d6-h4	cd4 de5 gh4 ec3 bd4 fe5	c3-f4 a7-e5	cd4 hg5	d2-a5 b6-h4
20	cd4 ba5 bc3	b2-d4 h8-h4	cd4 bc5	c3-a5 f6-e5	cd4 fe5	c3-f4 f6-b4	cd4 hg5 bc3 gf4	d2-a5 e7-g5
21	cd4 ba5 bc3 ab6	b2-e5 g7-a5	cd4 bc5 db6 ac5 bc3 de5	c3-a5 h8-g5	cd4 fe5 df6 ge5 bc3	c3-f4 f6-e5	cd4 hg5 bc3 gh4	d2-a5 g7-d2
22	cd4 ba5 bc3 ab6 ab2 dc5	b2-e5 g7-h4	cd4 bc5 db6 ac5 bc3 fe5	c3-a5 h6-e5	cd4 fe5 df6 ge5 gh4	c3-f4 h8-h4	cd4 hg5 bc3 gh4 cb4 de5	d2-a5 g7-e5
23	cd4 ba5 bc3 ab6 ef4	b2-f4 d6-c5	cd4 bc5 db6 ca5	c3-b4 a7-a5	cd4 fe5 df6 eg5 gf4 de7	c3-f4 h6-c5	cd4 hg5 gf4 gh4 fe5	d2-b4 ---

№	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV
1	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 dc5	d2-b4 a7-g5	ed4 dc5 cb4 ce3 df4 cd6	d2-f4 b6-c5	ed4 fg5 fe3 gf6	e3-b4 a7-c5	ef4 dc5 de3	e3-h4 f6-a5
2	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 de5	d2-b4 a7-h4	ed4 dc5 fe3 cd6	d2-f4 d6-a5	ed4 fg5 gh4 ba5	e3-b4 a7-e5	ef4 dc5 fe3	e3-h4 g7-g5
3	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 fe5	d2-b4 d6-e5	ed4 dc5 fe3 ed6	d2-f4 e7-a5	ed4 fg5 gh4 dc5	e3-b4 a7-h4	ef4 dc5 gh4 ed6 hg3 fe5	e3-h4 h6-a5
4	ed4	d2-b4 h8-a5	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 cd6	d2-g5 h6-h4	ed4 fg5 gh4 ef6	e3-b4 b6-f4	ef4 de5	e3-h4 h6-g5
5	ed4 ba5	d2-b4 h8-g5	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 gf6	d2-h4 b6-c5	ed4 fg5 gh4 gf6	e3-b4 b6-g5	ef4 de5 fd6 ec5 de3	e3-h6 h6-a5
6	ed4 ba5 dc5 db4 ac5 fg5	d2-b4 h8-h4	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 gf4	d2-h4 e7-c5	ed4 hg5	e3-b4 f6-e5	ef4 de5 fd6 ce5 de3 fg5	e3-h6 h6-e5
7	ed4 ba5 fe3 ab6	d2-c5 ---	ed4 dc5 gh4 ce3 fd4 ba5	d2-h4 f6-g5	ed4 hg5 cb4 de5	e3-b4 h8-e5	ef4 fe5 cd4 ec3 bd4	--- e7-h4
8	ed4 ba5 fe3 ab6 ab4 dc5	d2-c5 a7-d2	ed4 de5	d2-h4 g7-e5	ed4 hg5 cb4 gf4	e3-b4 h8-h4	ef4 fe5 de3	f2-a5 d8-f4
9	ed4 ba5 fe3 cb6	d2-c5 b6-g5	ed4 de5 ab4 cd6	d2-h4 h6-e5	ed4 hg5 cb4 gh4	e3-b6 b6-b4	ef4 fe5 de3 ba5 ab4 cb6	f2-a5 d6-e5
10	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 ab6	d2-c5 d6-h4	ed4 de5 ab4 ed6	--- d6-a5	ed4 hg5 fe3 gf4	e3-c5 d6-g5	ef4 fg5	f2-a5 e7-e5
11	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 cb6	d2-d4 ---	ed4 de5 de3 ed6	--- d6-g5	ed4 hg5 gh4 gh6	e3-c5 g7-h4	ef4 fg5 cb4 ge3 fd4	f2-a5 f6-e5
12	ed4 ba5 fe3 fe5	d2-d4 a7-g5	ed4 de5 fe3	--- d6-h4	ef4	e3-d4 ---	ef4 fg5 cb4 ge3 df4 ef6	f2-a5 g7-e5
13	ed4 ba5 fe3 fg5 gf2 gh4	d2-d4 a7-h4	ed4 de5 gf4 eg3 fh4 hg5	e3-a5 ---	ef4 ba5 de3 ab6 cd4 dc5	e3-d4 a7-e5	ef4 fg5 fe3 gh4 gf2 ba5	f2-b4 d6-a5
14	ed4 ba5 fe3 hg5 gf2	d2-d4 b6-a5	ed4 de5 gh4 hg5 fe3	e3-a5 a7-e5	ef4 ba5 de3 cb6 cd2 fe5	e3-d4 a7-g5	ef4 fg5 fe3 gh4 gf2 de5	f2-b4 d8-h4
15	ed4 ba5 gf4 fg5	d2-d4 b6-g5	ed4 fe5	e3-a5 a7-g5	ef4 ba5 fe3 ab6 gf2 fg5	e3-d4 d6-a5	gf4	f2-b4 e7-e5
16	ed4 bc5	d2-d4 c7-h4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg7	e3-a5 b6-c5	ef4 ba5 fe3 fe5 cd4	e3-d4 d6-h4	gf4 ba5	f2-b4 g7-e5
17	ed4 bc5 db6 ac5 de3 hg5	d2-d4 d6-h4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg5	e3-a5 d6-e5	ef4 ba5 gh4	e3-f4 ---	gf4 ba5 cb4 ac3 bd4 fg5	f2-b4 h8-c5
18	ed4 bc5 db6 ac5 gf4 fe5	d2-d4 f6-e5	ed4 fe5 df6 ge5 gh4 hg7	e3-a5 e7-g5	ef4 bc5 cb4 fg5 de3	e3-f4 a7-e5	gf4 ba5 cb4 ac3 db4 de5	f2-b4 h8-g5
19	ed4 bc5 db6 ac5 gh4 de5	d2-d4 f6-g5	ed4 fe5 df6 eg5 fe3	e3-a5 f6-b4	ef4 bc5 de3 ab6 cd4 fg5	e3-f4 d6-a5	gf4 ba5 cb4 ac3 db4 fg5	f2-c5 a7-f2
20	ed4 bc5 db6 ca5	d2-d4 h8-h4	ed4 fg5	e3-a5 g7-b4	ef4 bc5 fe3 cb6 cd4 fe5	e3-f4 f6-c5	gf4 ba5 cd4 fe5 df6 eg5	f2-c5 h8-e5
21	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 ab6	d2-d4 h6-g5	ed4 fg5 fe3 bc5	e3-a5 h8-e5	ef4 bc5 gh4 ab6 hg3 fe5	e3-f4 g7-a5	gf4 ba5 hg3 ab6 gh4 de5	f2-d4 b6-c5
22	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 hg5	d2-e5 g7-h4	ed4 fg5 fe3 ef6	e3-a5 h8-h4	ef4 dc5 cb4 ed6	e3-f6 f6-b4	gf4 ba5 hg3 fg5	f2-d4 c7-g5
23	ed4 dc5 cb4 ce3 fd4 fg5	d2-f4 ---	ed4 fg5 fe3 ef6 gf2 bc5	e3-b4 ---	ef4 dc5 cb4 ed6 gh4 de5	e3-g5 h6-e5	gf4 bc5 hg3 ab6 gh4 ba5	f2-d4 d6-a5

Nº	XXV	XXVI	XXVII	XXVIII	XXIX	XXX	XXXI	XXXII	XXXIII
1	gf4 bc5 hg3 fe5 cd4	f2-d4 h6-g5	gf4 fg5 cb4 gf6 bc3 de5	g3-a5 ---	gh4 de5	g3-f4 h8-g5	gh4 hg5 ef4 ge3 df4 ba5	h2-c5 f6-h2	h2-h4 h6-h2
2	gf4 dc5	f2-f4 d6-e5	gh4	g3-a5 a7-e5	gh4 de5 ab4 cd6	g3-g5 a7-h4	gh4 hg5 ef4 ge3 df4 bc5	h2-c5 h8-h2	h2-h4 a7-e5
3	gf4 dc5 cb4 ba5	f2-f4 f6-e5	gh4 ba5	g3-a5 b6-e5	gh4 de5 fg3	g3-g5 h8-b4	gh4 hg5 hg3 de5	h2-d4 a7-h2	h2-h4 a7-h2
4	gf4 dc5 cb4 fg5	f2-f4 h6-a5	gh4 ba5 fg3 ab6 gf2 fg5	g3-a5 h6-g5	gh4 de5 hg3 bc5	g3-g5 h6-a5	gh4 hg5 hg3 gh6	h2-d4 b6-c5	h2-h4 d6-e5
5	gf4 dc5 cd4 ed6	f2-f4 h8-e5	gh4 ba5 fg3 de5 ed4	g3-b4 a7-e5	gh4 de5 hg3 cd6	g3-h4 ---	h2-a5 f6-h4	h2-d4 b6-h2	h2-h4 d6-h2
6	gf4 dc5 hg3 ed6 gh4 fe5	f2-g5 g7-a5	gh4 ba5 fg3 fe5 ed4	g3-b4 b6-e5	gh4 fe5	g3-h4 a7-g5	h2-a5 g7-b4	h2-d4 c7-h2	h2-h6 h6-f4
7	gf4 de5	f2-g5 h6-a5	gh4 ba5 fg3 hg5 gf2	g3-b4 f8-f4	gh4 fe5 ab4 ed4	g3-h4 c7-f4	h2-a5 g7-h2	h2-d4 d6-h2	h2-h6 h6-h4
8	gf4 de5 fd6 ce5 fg3 bc7	f2-g5 h6-c5	gh4 ba5 hg3 fe5 ed4	g3-b4 g7-g5	gh4 fe5 cb4 ef4	g3-h4 g7-a5	h2-a5 h8-h2	h2-d4 g7-h2	--- h6-h4
9	gf4 de5 fd6 ce5 ab4	f2-h4 ---	gh4 ba5 hg3 ab6 ef4 dc5	g3-b4 h8-h4	gh4 fe5 cd4 ec3 bd4 ba5	g3-h4 g7-c5	h2-a5 h8-h4	h2-e5 a7-b4	--- h8-h4
10	gf4 de5 fd6 ec5 hg3	f2-h4 f6-c5	gh4 ba5 hg3 ab6 gh2 ba7	g3-b4 h6-g5	gh4 fe5 ed4 bc5	g3-h4 h8-e5	h2-a7 a7-d4	h2-e5 a7-d4	
11	gf4 fe5	--- f6-a5	gh4 bc5	g3-c5 b6-g5	gh4 fe5 ed4 dc5	g3-h6 h6-a5	h2-b4 a7-e5	h2-e5 e7-h2	
12	gf4 fe5 ab4 eg3 fh4 gf6	--- f6-h4	gh4 bc5 cd4 ab6	g3-d4 a7-a5	gh4 fe5 ed4 ef6	g3-h6 h6-e5	h2-b4 a7-g5	h2-e5 h8-h2	
13	gf4 fe5 cd4 ec3	g1-a5 f6-b4	gh4 bc5 cd4 fe5	g3-d4 a7-e5	gh4 fe5 ed4 gf6	g3-h6 h6-h4	h2-b4 a7-h2	h2-f4 ---	
14	gf4 fe5 cd4 eg3	g1-a5 g7-c5	gh4 bc5 ed4 ce3 df4 cb6	g3-d4 a7-f4	gh4 fe5 ed4 gf6 fg3 dc5	--- g7-a5	h2-b4 b6-c5	h2-f4 a7-h2	
15	gf4 fe5 ed4	g1-b4 e7-c5	gh4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5	g3-d4 b6-c5	gh4 fe5 ef4 eg3 hf4 ba5	--- g7-e5	h2-b4 b6-h2	h2-f4 c7-h4	
16	gf4 fe5 ed4 eg3 hf4 ba5	g1-b4 h8-c5	gh4 bc5 fg3 ab6 cd4 fg5	g3-d4 d6-a5	gh4 fe5 fg3	--- g7-g5	h2-b4 d6-g5	h2-f4 c7-h2	
17	gf4 fe5 fg3	g1-d4 d6-g5	gh4 dc5	g3-d4 d6-e5	gh4 fe5 fg3 gf6	--- g7-h4	h2-b4 d6-h2	h2-f4 e7-h2	
18	gf4 fe5 fg3 ef6 ab4	g1-d4 h6-a5	gh4 dc5 cb4 cd4	g3-d4 g7-a5	gh4 fg5	h2-a5 ---	h2-b4 g7-h2	h2-f4 f6-e5	
19	gf4 fe5 hg3 bc5 cb4 ab6	g1-g5 g7-a5	gh4 dc5 cb4 fg5	g3-e5 g7-h4	gh4 fg5 hf6 ge5 ab4 fg7	h2-a5 a7-g5	h2-b4 h8-h2	h2-f4 h6-c5	
20	gf4 fe5 hg3 ed4 ec5	g1-g5 g7-e5	gh4 dc5 ef4 cd6	g3-e5 h8-a5	gh4 fg5 hf6 ge5 ed4 fg7	h2-a5 a7-h2	h2-c5 a7-f4	h2-g5 c7-a5	
21	gf4 fe5 hg3 gf6 cb4	g1-g5 h8-a5	gh4 dc5 fg3 fe5 cd4	g3-f4 ---	gh4 fg5 hf6 eg5 ed4	h2-a5 b6-h2	h2-c5 a7-h2	h2-g5 c7-e5	
22	gf4 fe5 hg3 gf6 ed4	g1-h4 d6-c5	gh4 dc5 fg3 fe5 ed4	g3-f4 d6-g5	gh4 hg5 cd4 dc5	h2-a5 d6-h2	h2-c5 b6-h2	h2-g5 d6-h2	
23	gf4 fg5 cb4 de5	g1-h4 e7-g5	gh4 dc5 hg3 fe5	g3-f4 g7-a5	gh4 hg5 cd4 gh6 fg3	h2-a5 e7-g5	h2-c5 d6-h2	h2-h4 ---	

Додаток 3
до Правил спортивних
змагань з шашок

**Таблиця для жеребкування початкових ходів (150 позицій) (шашки-64)
(рекомендована для спортивних змагань серед жінок та інших спортивних змагань)**

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	cd4 ba5 dc5	ef4 dc5 fe3	gh4 hg5	gf4 de5	ed4 fg5 fe3	cb4 de5	gh4 fg5	gf4 bc5 cd4	ab4 hg5 ba5	gh4 hg5 cb4
2	gh4 ba5 hg3	cd4 hg5 gh4	ef4 fg5 cb4	ef4 fe5 ab4	ab4 fe5 ba5	gf4 bc5	ab4 hg5 gf4	ed4 fe5	gh4 dc5 cb4	gf4 ba5 cd4
3	cd4 fg5 dc5	gh4 dc5 fg3	gf4 fe5 hg3	cb4 hg5	ab4 de5	gh4 de5 cb4	ef4 ba5	cb4 fg5	gh4 bc5 fg3	ef4 dc5 de3
4	cb4 fe5 dc3	gh4 bc5 cd4	ab4 fg5 bc5	cd4 dc5 gh4	ab4 fe5 gh4	gh4 ba5	ab4 fe5 bc5	ef4 fe5 de3	ab4 ba5 gh4	gh4 de5 fg3
5	gf4 fg5	gh4 bc5	ab4 ba5 ba3	ab4 de5 ba5	cd4 hg5	cd4 fg5	Free	gh4 hg5 fg3	ab4 fg5 ba3	gh4 ba5 fg3
6	cb4 bc5	gf4 ba5 hg3	cb4 ba5 dc3	ed4 fg5	ef4 dc5 cb4	cd4 de5 bc3	ef4 fg5	ab4 de5 gh4	ed4 de5 ab4	cb4 fe5 bc3
7	cd4 fg5 bc3	cd4 fe5	cd4 hg5 bc3	ef4 bc5	gh4	cb4 dc5	cb4 fe5 bc5	ed4 fg5 de3	ed4 hg5	ed4 dc5 fe3
8	ab4 fg5	cd4 de5	cb4 fg5 dc3	ef4 fe5 fe3	ed4 dc5 de3	ef4 bc5 de3	ed4 bc5	cd4 dc5	cb4 bc5 ba5	gf4 fg5 cb4
9	ab4 fe5	ef4 fe5 cb4	ab4 fg5 ba5	cb4 bc5 dc3	ed4 dc5	ab4 bc5 ba5	gf4 fe5	gf4 bc5 fg3	gh4 dc5	gf4 bc5 hg3
10	cd4 ba5	gf4	cb4 fe5	cd4 de5 gf4	ed4 hg5 gh4	gf4 ba5	cd4 hg5 gf4	cb4 de5 ef4	gh4 bc5 cb4	cd4 bc5
11	ef4 ba5 fe3	ef4 de5	ed4 ba5 ab4	cb4 hg5 ba5	ab4 hg5 ba3	ab4 hg5 gh4	ed4 ba5 dc5	ab4 ba5	ef4 ba5 cd4	ef4
12	gh4 fe5 ed4	gf4 ba5 cb4	ab4 hg5	ab4 bc5	cd4	cb4 fg5 gh4	gh4 dc5 hg3	cd4 ba5 bc3	cb4 de5 dc3	ab4 hg5 bc5
13	ed4	ef4 bc5 cb4	gf4 dc5	gf4 fg5 cd4	ef4 fe5	cb4 fe5 ba5	ed4 ba5	cb4 ba5	gh4 hg5 hg3	gh4 de5 hg3
14	gf4 dc5 cb4	ab4	cd4 de5 dc3	ed4 fg5 cb4	cb4 de5 bc3	gf4 dc5 cd4	ed4 de5	gh4 bc5 hg3	ef4 dc5	gf4 bc5 cb4
15	ab4 dc5	gh4 fe5	cb4 de5 ba5	ed4 fg5 gh4	gh4 de5	ed4 de5 gh4	cb4	cb4 bc5 bc3	cb4 hg5 gf4	gh4 fe5 cb4

Додаток 4
до Правил спортивних
змагань з шашок

**Таблиця для жеребкування початкових ходів та початкових позицій (бразильська версія шашок-64)
(рекомендована для спортивних змагань серед чоловіків та інших спортивних змагань)**

№	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	ab4	a1-a5	ab4 bc5	a1-e5 d6-g5	ab4 fe5 gh4 gf6 fg3	a3-c5 d6-a3	cb4 bc5 dc3 ab6	a3-g5 d6-c5
2	ab4 ba5	a1-a5 a7-h4	ab4 bc5 ba5 cb4	a1-e5 g7-h4	ab4 fg5	a3-c5 f6-a3	cb4 bc5 dc3 fe5	a3-g5 f6-a3
3	ab4 ba5 ba3 ab6	a1-a5 b6-g5	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fe5	a1-f4 a7-c5	ab4 fg5 ba5 gf6 ed4	a3-c5 g7-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 ef4 ef6	a3-g5 g7-a3
4	ab4 ba5 ba3 ab6 ab2 dc5	a1-a5 b6-h4	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 fg5	a1-f4 b6-c5	ab4 fg5 ba3 ef6 ed4	a3-c5 h8-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 ab6	a3-g5 h8-a3
5	ab4 ba5 ba3 ab6 ab2 de5	a1-a5 f6-h4	ab4 bc5 ba5 cb4 ed4 hg5	a1-f4 c7-a5	ab4 fg5 bc5 db4	a3-d4 b6-a3	cb4 bc5 dc3 fe5 gh4 gf6	a3-h4 a7-a3
6	ab4 ba5 ba3 cb6 ab2 bc5	a1-a5 g7-e5	ab4 bc5 ba5 cb4 gf4 fe5	a1-f4 d6-c5	ab4 hg5	a3-d4 c7-a5	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 cb6	a3-h4 a7-a5
7	ab4 ba5 ba3 cb6 cb2 de5	a1-a5 g7-g5	ab4 bc5 ba5 cb4 gh4	a1-f4 e7-e5	ab4 hg5 ba3 gf4	a3-d4 e7-c5	cb4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5	a3-h4 b6-c5
8	ab4 ba5 ba3 cb6 gf4	a1-a5 g7-h4	ab4 bc5 ba5 fg5	a1-f4 f6-e5	ab4 hg5 gf4 bc5	a3-d4 f6-a3	cb4 bc5 gf4 ab6 hg3 fg5	a3-h4 c7-a3
9	ab4 ba5 ba3 cb6 gh4 fe5	a1-a5 h6-b4	ab4 dc5	a1-g5 d6-e5	ab4 hg5 gf4 gh6	a3-d4 g7-a3	cb4 dc5	a3-h4 d6-a3
10	ab4 ba5 ba3 de5	a1-b4 a7-a5	ab4 dc5 bd6 ec5 gh4	a3-a5 a7-a3	ab4 hg5 gh4 ba5	a3-d4 g7-a5	cb4 dc5 bd6 ec5 gf4 ba5	a3-h4 d6-c5
11	ab4 ba5 ba3 fe5 gh4	a1-b4 a7-g5	ab4 dc5 bd6 ce5 ef4	a3-a5 b6-a3	ab4 hg5 gh4 gf4	a3-d4 h8-a3	cb4 dc5 bd6 ce5 gh4 ba5	a3-h4 e7-a3
12	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 ba7	a1-b4 b6-a5	ab4 de5	a3-a5 d6-b4	cb4	a3-d4 h8-h4	cb4 de5	a3-h4 e7-a5
13	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 dc5	a1-b4 d6-g5	ab4 de5 ba5 fg5 ef4	a3-a5 f6-a3	cb4 ba5 bc5 db4 ac5 cb6	a3-e5 a7-c5	cb4 de5 ba5 bc5	a3-h4 f6-a3
14	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 fe5	a1-b4 h8-e5	ab4 de5 ba5 fg5 gh4	a3-a5 h6-a3	cb4 ba5 bc5 db4 ac5 fe5	a3-e5 b6-a3	cb4 de5 dc3 fg5	a3-h4 f6-c5
15	ab4 ba5 ed4 ab6 fe3 hg5	a1-b4 h6-g5	ab4 de5 ba3 fg5	a3-a5 h6-b4	cb4 ba5 dc3 fe5 gh4 cb6	a3-e5 g7-a3	cb4 de5 ef4 ba5	a3-h4 f6-e5
16	ab4 ba5 ed4 dc5	a1-d4 a7-c5	ab4 de5 ba3 fg5 gf4	a3-a5 h6-e5	cb4 ba5 dc3 hg5	a3-e5 h8-a3	cb4 de5 gf4	a3-h4 g7-a3
17	***	a1-d4 a7-f4	ab4 de5 ed4 hg5 ba5	a3-b4 b6-a3	cb4 ba5 ef4	a3-f4 ---	cb4 de5 gf4 eg3 hf4 fe5	a3-h4 g7-a5
18	ab4 ba5 ed4 fe5 df6 ge5	a1-d4 b6-a5	ab4 de5 gh4	a3-b4 d6-a3	cb4 ba5 gf4	a3-f4 a7-c5	cb4 de5 gh4 cd6	a3-h4 g7-c5
19	ab4 ba5 ed4 fe5 df6 eg5	a1-d4 b6-c5	ab4 fe5	a3-b4 e7-a5	cb4 ba5 gh4 ac3 bd4 de5	a3-f4 c7-c5	cb4 fe5 ba5 bc5	a3-h4 g7-e5
20	ab4 ba5 ed4 fg5	a1-d4 f6-e5	ab4 fe5 ba5 ef4	a3-b4 h6-a3	cb4 bc5	a3-g5 a7-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 ab2	a3-h4 h6-a3
21	ab4 ba5 ed4 hg5	a1-d4 h8-e5	ab4 fe5 ba5 gf6	a3-b4 h6-e5	cb4 bc5 bc3 fe5 ed4	a3-g5 b6-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 cb2 fg5	a3-h4 h6-a5
22	ab4 ba5 gh4 fe5 hg3	a1-d4 h6-g5	ab4 fe5 ef4	a3-b4 h8-a3	cb4 bc5 bc3 fg5 cd4 ab6	a3-g5 c7-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 ed4	a3-h6 h6-c5
23	ab4 ba5 gh4 fg5	a1-c5 g7-g5	ab4 fe5 gh4 gf6	a3-c5 b6-a3	cb4 bc5 bc3 fg5 ed4	a3-g5 d6-a3	cb4 fe5 bc3 gf6 gh4 hg7	--- a7-a5

№	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
1	cb4 fe5 dc3 gf6	--- a7-c5	cd4 ba5 bc3 ab6 gf4	b2-g5 a7-a5	cd4 bc5 db6 ca5 ed4	c3-b4 a7-e5	cd4 fg5 bc3 ef6	c3-g5 a7-a5
2	cb4 fe5 ef4 ba5	--- a7-g5	cd4 ba5 bc3 de5	b2-g5 c7-a5	cd4 dc5 bc3 cd6	c3-b4 a7-h4	cd4 fg5 bc3 ef6 ab2	c3-g5 a7-e5
3	cb4 fe5 ef4 ba5 bc5	--- a7-h4	cd4 ba5 bc3 de5 ef4	b2-g5 d6-e5	***	c3-b4 h8-g5	cd4 fg5 bc3 gf6 ab2 de5	c3-g5 b6-c5
4	cb4 fe5 ef4 gf6 bc3	b2-a5 ---	cd4 ba5 bc3 de5 gf4	b2-g5 g7-a5	cd4 dc5 bc3 ed6 gh4	c3-b4 h6-e5	cd4 fg5 bc3 gf6 ab2 gh4	c3-g5 c7-c5
5	cb4 fe5 ef4 gf6 de3 bc5	b2-a5 a7-e5	cd4 ba5 bc3 fe5	b2-g5 h6-e5	cd4 dc5 bc3 fg5 cb4 ba5	c3-c5 f6-g5	cd4 fg5 bc3 gf4	c3-g5 c7-e5
6	cb4 fe5 gh4 ba5 hg5	b2-a5 a7-h4	cd4 ba5 bc3 hg5 ab2	b2-g5 h8-a5	cd4 dc5 dc3 ed6 cb4 fg5	c3-c5 g7-e5	cd4 fg5 bc3 gh4 cb4 de5	c3-g5 g7-c5
7	cb4 fe5 gh4 bc5 hg5	b2-a5 b6-b4	cd4 ba5 bc3 hg5 cb2 gf4	b2-h4 a7-a5	cd4 dc5 dc3 fe5	c3-c5 g7-h4	cd4 fg5 bc3 gh4 cb4 hg5	c3-g5 g7-e5
8	cb4 fg5 ed4 ba5	b2-a5 f6-e5	cd4 ba5 dc3 de5 gf4	b2-h4 b6-a5	cd4 dc5 dc3 hg5	c3-d4 a7-e5	cd4 fg5 dc5	c3-g5 h8-a5
9	cb4 fg5 ed4 dc5	b2-b4 d6-e5	cd4 ba5 dc3 de5 gh4	b2-h4 g7-e5	cd4 dc5 gf4 cd6 de5	c3-d4 d6-a5	cd4 fg5 dc3 ef6 ed2 bc5	c3-h4 ---
10	cb4 fg5 ed4 ef6	b2-b4 d6-g5	cd4 ba5 dc3 fg5 gh4 ab6	b2-h6 h6-a5	cd4 dc5 gh4 fe5	c3-d4 e7-e5	cd4 fg5 dc3 gf6 gf4 de5	c3-h4 a7-g5
11	cb4 fg5 ed4 gf4	b2-b4 h8-a5	cd4 ba5 de5 df4	b2-h6 h6-e5	cd4 de5	c3-d4 f6-c5	cd4 fg5 dc3 gh4 cb4	c3-h4 f6-a5
12	cb4 hg5	b2-b4 h6-e5	cd4 ba5 ef4 dc5	b2-h6 h6-f4	cd4 de5 bc3 ed6 cb2 fe7	c3-d4 h8-g5	***	c3-h4 f6-e5
13	cb4 hg5 ba5 gh4 ed4	b2-c5 ---	cd4 ba5 ef4 de5	--- b6-h4	cd4 de5 bc3 ed6 ef4 fe7	c3-d4 h6-e5	cd4 fg5 gf4 gf6 bc3 gh4	c3-h4 g7-c5
14	cb4 hg5 gf4 gh4 fg5 ba5	b2-c5 g7-g5	cd4 ba5 ef4 cb6 de3 dc5	c1-a5 a7-c5	cd4 de5 bc3 ed6 gf4	c3-e5 b6-a5	cd4 fg5 gh4 ba5	c3-h4 h6-c5
15	cb4 hg5 gh4 ba5	b2-d4 ---	cd4 ba5 ef4 cb6 fe3 ab4	c1-a5 f8-h4	cd4 de5 bc3 ef4 eg5 fh4	c3-e5 g7-a5	cd4 fg5 gh4 dc5	c3-h6 h6-a5
16	cb4 hg5 gh4 de5	b2-d4 a7-g5	cd4 ba5 ef4 fg5 fe3 ab4	c1-h4 f6-g5	cd4 de5 dc3	c3-e5 g7-g5	***	--- c7-a5
17	cb4 hg5 gh4 gh6 bc5	b2-d4 b6-c5	cd4 ba5 gf4 de5	c3-a5 a7-g5	cd4 de5 gf4 ec3	c3-e5 g7-h4	cd4 fg5 gh4 ef6	--- c7-g5
18	cb4 hg5 gh4 gh6 hg3	b2-d4 f6-c5	***	c3-a5 d6-g5	cd4 de5 gf4 eg3	c3-f4 ---	***	d2-a5 ---
19	cd4	b2-d4 f6-e5	cd4 ba5 gh4 ab6 dc5	c3-a5 d6-h4	cd4 de5 gh4 ec3 bd4 fe5	c3-f4 a7-e5	cd4 hg5	d2-a5 b6-h4
20	cd4 ba5 bc3	b2-d4 h8-h4	cd4 bc5	c3-a5 f6-e5	cd4 fe5	c3-f4 f6-b4	cd4 hg5 bc3 gf4	d2-a5 e7-g5
21	cd4 ba5 bc3 ab6	b2-e5 g7-a5	cd4 bc5 db6 ac5 bc3 de5	c3-a5 h8-g5	cd4 fe5 df6 ge5 bc3	c3-f4 f6-e5	cd4 hg5 bc3 gh4	d2-a5 g7-d2
22	cd4 ba5 bc3 ab6 ab2 dc5	b2-e5 g7-h4	cd4 bc5 db6 ac5 bc3 fe5	c3-a5 h6-e5	cd4 fe5 df6 ge5 gh4	***	cd4 hg5 bc3 gh4 cb4 de5	d2-a5 g7-e5
23	cd4 ba5 bc3 ab6 ef4	b2-f4 d6-c5	cd4 bc5 db6 ca5	c3-b4 a7-a5	cd4 fe5 df6 eg5 gf4 de7	c3-f4 h6-c5	cd4 hg5 gf4 gh4 fe5	d2-b4 ---

№	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV
1	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 dc5	d2-b4 a7-g5	ed4 dc5 cb4 ce3 df4 cd6	d2-f4 b6-c5	ed4 fg5 fe3 gf6	e3-b4 a7-c5	ef4 dc5 de3	e3-h4 f6-a5
2	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 de5	d2-b4 a7-h4	ed4 dc5 fe3 cd6	d2-f4 d6-a5	ed4 fg5 gh4 ba5	e3-b4 a7-e5	ef4 dc5 fe3	e3-h4 g7-g5
3	cd4 hg5 gf4 gh4 fg5 fe5	d2-b4 d6-e5	ed4 dc5 fe3 ed6	d2-f4 e7-a5	ed4 fg5 gh4 dc5	e3-b4 a7-h4	ef4 dc5 gh4 ed6 hg3 fe5	e3-h4 h6-a5
4	ed4	d2-b4 h8-a5	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 cd6	d2-g5 h6-h4	ed4 fg5 gh4 ef6	e3-b4 b6-f4	ef4 de5	e3-h4 h6-g5
5	ed4 ba5	d2-b4 h8-g5	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 gf6	d2-h4 b6-c5	ed4 fg5 gh4 gf6	e3-b4 b6-g5	ef4 de5 fd6 ec5 de3	e3-h6 h6-a5
6	ed4 ba5 dc5 db4 ac5 fg5	d2-b4 h8-h4	ed4 dc5 fe3 fg5 gh4 gf4	d2-h4 e7-c5	ed4 hg5	e3-b4 f6-e5	ef4 de5 fd6 ce5 de3 fg5	e3-h6 h6-e5
7	ed4 ba5 fe3 ab6	d2-c5 ---	ed4 dc5 gh4 ce3 fd4 ba5	d2-h4 f6-g5	ed4 hg5 cb4 de5	e3-b4 h8-e5	ef4 fe5 cd4 ec3 bd4	--- e7-h4
8	ed4 ba5 fe3 ab6 ab4 dc5	d2-c5 a7-d2	ed4 de5	d2-h4 g7-e5	ed4 hg5 cb4 gf4	e3-b4 h8-h4	ef4 fe5 de3	f2-a5 d8-f4
9	ed4 ba5 fe3 cb6	d2-c5 b6-g5	ed4 de5 ab4 cd6	d2-h4 h6-e5	ed4 hg5 cb4 gh4	e3-b6 b6-b4	ef4 fe5 de3 ba5 ab4 cb6	f2-a5 d6-e5
10	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 ab6	d2-c5 d6-h4	ed4 de5 ab4 ed6	--- d6-a5	ed4 hg5 fe3 gf4	e3-c5 d6-g5	ef4 fg5	f2-a5 e7-e5
11	ed4 ba5 fe3 de5 gh4 cb6	d2-d4 ---	ed4 de5 de3 ed6	--- d6-g5	ed4 hg5 gh4 gh6	e3-c5 g7-h4	ef4 fg5 cb4 ge3 fd4	f2-a5 f6-e5
12	ed4 ba5 fe3 fe5	d2-d4 a7-g5	ed4 de5 fe3	--- d6-h4	ef4	e3-d4 ---	ef4 fg5 cb4 ge3 df4 ef6	f2-a5 g7-e5
13	ed4 ba5 fe3 fg5 gf2 gh4	d2-d4 a7-h4	ed4 de5 gf4 eg3 fh4 hg5	e3-a5 ---	ef4 ba5 de3 ab6 cd4 dc5	e3-d4 a7-e5	ef4 fg5 fe3 gh4 gf2 ba5	f2-b4 d6-a5
14	ed4 ba5 fe3 hg5 gf2	d2-d4 b6-a5	ed4 de5 gh4 hg5 fe3	e3-a5 a7-e5	ef4 ba5 de3 cb6 cd2 fe5	e3-d4 a7-g5	ef4 fg5 fe3 gh4 gf2 de5	f2-b4 d8-h4
15	ed4 ba5 gf4 fg5	d2-d4 b6-g5	ed4 fe5	e3-a5 a7-g5	ef4 ba5 fe3 ab6 gf2 fg5	e3-d4 d6-a5	gf4	f2-b4 e7-e5
16	ed4 bc5	d2-d4 c7-h4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg7	e3-a5 b6-c5	ef4 ba5 fe3 fe5 cd4	e3-d4 d6-h4	gf4 ba5	f2-b4 g7-e5
17	ed4 bc5 db6 ac5 de3 hg5	d2-d4 d6-h4	ed4 fe5 df6 ge5 ab4 hg5	e3-a5 d6-e5	ef4 ba5 gh4	e3-f4 ---	gf4 ba5 cb4 ac3 bd4 fg5	f2-b4 h8-c5
18	ed4 bc5 db6 ac5 gf4 fe5	d2-d4 f6-e5	ed4 fe5 df6 ge5 gh4 hg7	e3-a5 e7-g5	ef4 bc5 cb4 fg5 de3	e3-f4 a7-e5	gf4 ba5 cb4 ac3 db4 de5	f2-b4 h8-g5
19	ed4 bc5 db6 ac5 gh4 de5	d2-d4 f6-g5	ed4 fe5 df6 eg5 fe3	e3-a5 f6-b4	ef4 bc5 de3 ab6 cd4 fg5	e3-f4 d6-a5	gf4 ba5 cb4 ac3 db4 fg5	f2-c5 a7-f2
20	ed4 bc5 db6 ca5	d2-d4 h8-h4	ed4 fg5	e3-a5 g7-b4	ef4 bc5 fe3 cb6 cd4 fe5	e3-f4 f6-c5	***	f2-c5 h8-e5
21	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 ab6	d2-d4 h6-g5	ed4 fg5 fe3 bc5	e3-a5 h8-e5	ef4 bc5 gh4 ab6 hg3 fe5	e3-f4 g7-a5	gf4 ba5 hg3 ab6 gh4 de5	f2-d4 b6-c5
22	ed4 bc5 db6 ca5 ab4 hg5	d2-e5 g7-h4	ed4 fg5 fe3 ef6	e3-a5 h8-h4	ef4 dc5 cb4 ed6	e3-f6 f6-b4	gf4 ba5 hg3 fg5	f2-d4 c7-g5
23	ed4 dc5 cb4 ce3 fd4 fg5	d2-f4 ---	ed4 fg5 fe3 ef6 gf2 bc5	e3-b4 ---	ef4 dc5 cb4 ed6 gh4 de5	e3-g5 h6-e5	gf4 bc5 hg3 ab6 gh4 ba5	f2-d4 d6-a5

№	XXV	XXVI	XXVII	XXVIII	XXIX	XXX	XXXI	XXXII	XXXIII
1	gf4 bc5 hg3 fe5 cd4	f2-d4 h6-g5	gf4 fg5 cb4 gf6 bc3 de5	g3-a5 ---	gh4 de5	g3-f4 h8-g5	gh4 hg5 ef4 ge3 df4 ba5	h2-c5 f6-h2	h2-h4 h6-h2
2	gf4 dc5	f2-f4 d6-e5	gh4	g3-a5 a7-e5	gh4 de5 ab4 cd6	g3-g5 a7-h4	gh4 hg5 ef4 ge3 df4 bc5	h2-c5 h8-h2	h2-h4 a7-e5
3	gf4 dc5 cb4 ba5	f2-f4 f6-e5	gh4 ba5	g3-a5 b6-e5	gh4 de5 fg3	g3-g5 h8-b4	gh4 hg5 hg3 de5	h2-d4 a7-h2	h2-h4 a7-h2
4	gf4 dc5 cb4 fg5	f2-f4 h6-a5	gh4 ba5 fg3 ab6 gf2 fg5	g3-a5 h6-g5	gh4 de5 hg3 bc5	g3-g5 h6-a5	gh4 hg5 hg3 gh6	h2-d4 b6-c5	h2-h4 d6-e5
5	gf4 dc5 cd4 ed6	***	gh4 ba5 fg3 de5 ed4	g3-b4 a7-e5	gh4 de5 hg3 cd6	g3-h4 ---	h2-a5 f6-h4	h2-d4 b6-h2	h2-h4 d6-h2
6	gf4 dc5 hg3 ed6 gh4 fe5	f2-g5 g7-a5	gh4 ba5 fg3 fe5 ed4	g3-b4 b6-e5	gh4 fe5	g3-h4 a7-g5	h2-a5 g7-b4	h2-d4 c7-h2	h2-h6 h6-f4
7	gf4 de5	f2-g5 h6-a5	gh4 ba5 fg3 hg5 gf2	g3-b4 f8-f4	gh4 fe5 ab4 ed4	g3-h4 c7-f4	h2-a5 g7-h2	h2-d4 d6-h2	h2-h6 h6-h4
8	gf4 de5 fd6 ce5 fg3 bc7	f2-g5 h6-c5	gh4 ba5 hg3 fe5 ed4	g3-b4 g7-g5	gh4 fe5 cb4 ef4	g3-h4 g7-a5	h2-a5 h8-h2	h2-d4 g7-h2	--- h6-h4
9	gf4 de5 fd6 ce5 ab4	f2-h4 ---	gh4 ba5 hg3 ab6 ef4 dc5	g3-b4 h8-h4	gh4 fe5 cd4 ec3 bd4 ba5	g3-h4 g7-c5	h2-a5 h8-h4	h2-e5 a7-b4	--- h8-h4
10	gf4 de5 fd6 ec5 hg3	f2-h4 f6-c5	gh4 ba5 hg3 ab6 gh2 ba7	g3-b4 h6-g5	gh4 fe5 ed4 bc5	g3-h4 h8-e5	h2-a7 a7-d4	h2-e5 a7-d4	
11	gf4 fe5	--- f6-a5	gh4 bc5	g3-c5 b6-g5	gh4 fe5 ed4 dc5	g3-h6 h6-a5	h2-b4 a7-e5	h2-e5 e7-h2	
12	gf4 fe5 ab4 eg3 fh4 gf6	--- f6-h4	gh4 bc5 cd4 ab6	g3-d4 a7-a5	gh4 fe5 ed4 ef6	g3-h6 h6-e5	h2-b4 a7-g5	h2-e5 h8-h2	
13	gf4 fe5 cd4 ec3	g1-a5 f6-b4	gh4 bc5 cd4 fe5	g3-d4 a7-e5	gh4 fe5 ed4 gf6	g3-h6 h6-h4	h2-b4 a7-h2	h2-f4 ---	
14	gf4 fe5 cd4 eg3	g1-a5 g7-c5	gh4 bc5 ed4 ce3 df4 cb6	g3-d4 a7-f4	gh4 fe5 ed4 gf6 fg3 dc5	--- g7-a5	h2-b4 b6-c5	h2-f4 a7-h2	
15	gf4 fe5 ed4	g1-b4 e7-c5	gh4 bc5 ed4 ce3 fd4 de5	g3-d4 b6-c5	gh4 fe5 ef4 eg3 hf4 ba5	--- g7-e5	h2-b4 b6-h2	h2-f4 c7-h4	
16	gf4 fe5 ed4 eg3 hf4 ba5	g1-b4 h8-c5	gh4 bc5 fg3 ab6 cd4 fg5	g3-d4 d6-a5	gh4 fe5 fg3	--- g7-g5	h2-b4 d6-g5	h2-f4 c7-h2	
17	gf4 fe5 fg3	g1-d4 d6-g5	gh4 dc5	g3-d4 d6-e5	gh4 fe5 fg3 gf6	--- g7-h4	h2-b4 d6-h2	h2-f4 e7-h2	
18	gf4 fe5 fg3 ef6 ab4	g1-d4 h6-a5	gh4 dc5 cb4 cd4	g3-d4 g7-a5	gh4 fg5	h2-a5 ---	h2-b4 g7-h2	h2-f4 f6-e5	
19	gf4 fe5 hg3 bc5 cb4 ab6	g1-g5 g7-a5	gh4 dc5 cb4 fg5	g3-e5 g7-h4	gh4 fg5 hf6 ge5 ab4 fg7	h2-a5 a7-g5	h2-b4 h8-h2	h2-f4 h6-c5	
20	gf4 fe5 hg3 ed4 ec5	g1-g5 g7-e5	gh4 dc5 ef4 cd6	g3-e5 h8-a5	gh4 fg5 hf6 ge5 ed4 fg7	h2-a5 a7-h2	h2-c5 a7-f4	h2-g5 c7-a5	
21	gf4 fe5 hg3 gf6 cb4	g1-g5 h8-a5	gh4 dc5 fg3 fe5 cd4	g3-f4 ---	gh4 fg5 hf6 eg5 ed4	h2-a5 b6-h2	h2-c5 a7-h2	h2-g5 c7-e5	
22	gf4 fe5 hg3 gf6 ed4	g1-h4 d6-c5	gh4 dc5 fg3 fe5 ed4	g3-f4 d6-g5	gh4 hg5 cd4 dc5	h2-a5 d6-h2	h2-c5 b6-h2	h2-g5 d6-h2	
23	gf4 fg5 cb4 de5	g1-h4 e7-g5	gh4 dc5 hg3 fe5	g3-f4 g7-a5	gh4 hg5 cd4 gh6 fg3	h2-a5 e7-g5	h2-c5 d6-h2	h2-h4 ---	

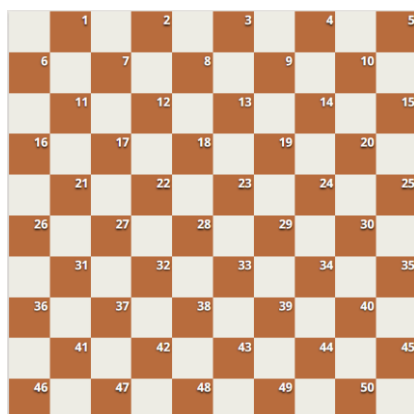
*** New draw

Додаток 5
до Правил спортивних
змагань з шашок

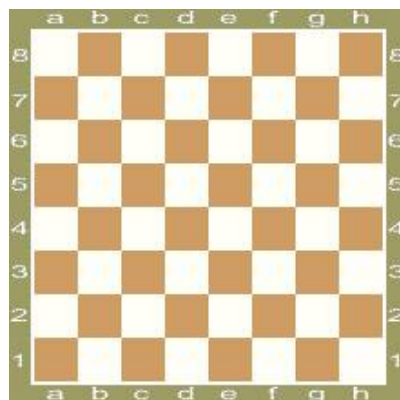
Таблиця для жеребкування початкових ходів (чекерс)

156-Opening Deck Three-Move Difficulty Rankings								
Rank	Opening	Score	Rank	Opening	Score	Rank	Opening	Score
1	09-14 23-18 14-23	(-35)	53	09-14 22-18 11-16	(+12)	105	11-16 24-20 16-19	(-3)
2	09-13 22-18 10-14	(+34)	54	09-14 22-17 05-09	(+12)	106	10-15 24-20 15-19	(-3)
3	09-13 22-18 11-15	(+34)	55	09-13 23-18 10-15	(+12)	107	12-16 22-18 16-20	(+3)
4	10-15 22-17 15-19	(+33)	56	10-14 23-19 06-10	(+12)	108	11-15 22-17 15-19	(-2)
5	11-16 23-19 16-23	(-33)	57	12-16 22-18 16-19	(+12)	109	11-15 22-17 15-18	(+2)
6	10-14 22-17 09-13	(+33)	58	09-13 24-19 06-09	(+12)	110	11-15 23-18 10-14	(+2)
7	10-14 22-18 12-16	(+33)	59	09-13 24-20 06-09	(+12)	111	09-14 24-20 11-15	(+2)
8	09-13 24-20 11-16	(+32)	60	11-15 24-20 12-16	(+10)	112	11-16 23-18 16-20	(+2)
9	11-16 21-17 07-11	(+32)	61	11-15 21-17 15-19	(+10)	113	11-16 24-19 16-20	(+2)
10	10-15 21-17 07-10	(+31)	62	09-13 23-19 06-09	(+10)	114	10-15 22-17 11-16	(+2)
11	09-13 22-18 06-09	(+30)	63	09-13 24-20 05-09	(+10)	115	10-15 23-18 07-10	(+2)
12	10-15 21-17 09-13	(+30)	64	11-15 24-19 15-24	(-8)	116	10-15 24-19 15-24	(-2)
13	10-15 22-17 06-10	(+30)	65	09-14 22-18 11-15	(+8)	117	10-15 24-20 07-10	(-2)
14	09-13 23-18 11-16	(+30)	66	09-14 24-20 10-15	(+8)	118	10-14 22-18 11-15	(+2)
15	10-14 22-18 07-10	(+29)	67	09-14 24-19 11-16	(+8)	119	12-16 23-18 16-20	(+2)
16	09-13 22-18 11-16	(+29)	68	11-16 22-18 16-19	(+8)	120	12-16 24-19 16-20	(+2)
17	11-16 22-17 09-13	(+29)	69	11-16 24-20 07-11	(+8)	121	12-16 21-17 09-13	(-2)
18	11-16 22-18 07-11	(+28)	70	10-15 21-17 15-18	(+8)	122	09-13 23-18 05-09	(+2)
19	10-14 22-18 06-10	(+27)	71	10-15 23-18 11-16	(+8)	123	09-13 24-20 10-15	(+2)
20	10-14 22-17 14-18	(+26)	72	10-14 24-19 07-10	(+8)	124	09-13 21-17 06-09	(-2)
21	11-15 23-18 12-16	(+25)	73	10-14 24-20 14-18	(+8)	125	11-15 23-19 09-14	(-1)
22	09-13 23-18 06-09	(+25)	74	12-16 24-20 08-12	(+8)	126	11-15 23-18 09-14	(-1)
23	09-13 24-19 10-14	(+22)	75	12-16 21-17 16-19	(+8)	127	11-15 23-18 15-19	(+1)
24	09-13 22-18 10-15	(+20)	76	09-13 24-19 11-16	(+8)	128	11-15 21-17 08-11	(+1)
25	10-14 24-19 14-18	(+20)	77	11-16 23-18 08-11	(+7)	129	09-14 24-19 11-15	(-1)
26	10-15 21-17 06-10	(+18)	78	10-14 24-19 06-10	(+7)	130	09-14 23-19 11-16	(-1)
27	12-16 24-20 10-15	(+18)	79	09-13 23-19 05-09	(+7)	131	11-16 24-19 08-11	(+1)
28	10-15 23-18 06-10	(+18)	80	10-14 23-19 14-18	(+6)	132	11-16 21-17 09-13	(-1)
29	09-14 22-18 10-15	(+16)	81	09-13 23-18 12-16	(+6)	133	10-15 22-18 15-22	(+1)
30	10-14 22-17 11-16	(+16)	82	09-13 23-19 10-14	(+6)	134	10-15 23-19 07-10	(-1)
31	09-14 23-19 14-18	(+16)	83	09-13 21-17 05-09	(-6)	135	10-15 24-20 06-10	(-1)
32	11-16 24-19 07-11	(+16)	84	11-15 22-18 15-22	(-5)	136	10-14 22-17 07-10	(+1)
33	10-15 23-19 11-16	(+16)	85	11-16 23-18 10-14	(+5)	137	10-14 24-20 11-15	(-1)
34	10-15 22-17 09-13	(+16)	86	10-14 22-18 11-16	(+5)	138	10-14 24-20 06-10	(+1)
35	10-14 24-19 11-16	(+16)	87	10-14 24-20 11-16	(+5)	139	12-16 22-17 16-20	(-1)
36	09-13 23-18 11-15	(+16)	88	09-13 23-19 11-16	(+5)	140	09-13 22-17 13-22	(-1)
37	10-14 23-18 14-23	(-16)	89	11-15 23-18 08-11	(-4)	141	11-15 23-19 09-13	(+0)
38	09-13 22-18 12-16	(+16)	90	11-15 24-20 08-11	(-4)	142	11-15 22-17 09-13	(+0)
39	10-14 23-19 11-15	(+15)	91	11-16 22-18 16-20	(+4)	143	11-15 24-20 15-18	(+0)
40	09-14 22-17 06-09	(+14)	92	11-16 23-18 09-14	(+4)	144	11-15 21-17 09-14	(+0)
41	09-13 23-19 10-15	(+14)	93	11-16 22-17 16-20	(+4)	145	09-14 22-18 05-09	(+0)
42	11-16 23-18 07-11	(+14)	94	11-16 21-17 16-20	(+4)	146	09-14 22-17 11-15	(+0)
43	11-16 21-17 08-11	(+14)	95	10-15 21-17 11-16	(+4)	147	09-14 24-20 05-09	(+0)
44	10-15 22-17 07-10	(+14)	96	12-16 23-18 16-19	(+4)	148	09-14 24-19 05-09	(+0)
45	10-15 23-18 09-14	(+14)	97	12-16 21-17 09-14	(+4)	149	09-14 23-19 05-09	(+0)
46	10-14 23-19 07-10	(+14)	98	09-13 24-19 11-15	(+4)	150	11-16 22-17 08-11	(+0)
47	10-14 22-17 11-15	(+14)	99	11-15 23-19 08-11	(-3)	151	10-15 23-18 12-16	(+0)
48	10-14 24-20 07-10	(+14)	100	11-15 22-17 08-11	(-3)	152	10-15 23-19 06-10	(+0)
49	11-16 22-17 07-11	(+14)	101	09-14 22-17 11-16	(+3)	153	10-14 23-19 11-16	(+0)
50	09-13 24-19 05-09	(+14)	102	09-14 24-20 11-16	(+3)	154	12-16 22-17 16-19	(+0)
51	09-13 24-20 10-14	(+14)	103	11-16 22-18 08-11	(+3)	155	12-16 21-17 16-20	(+0)
52	11-15 21-17 09-13	(-12)	104	11-16 21-17 09-14	(+3)	156	09-13 24-20 11-15	(+0)

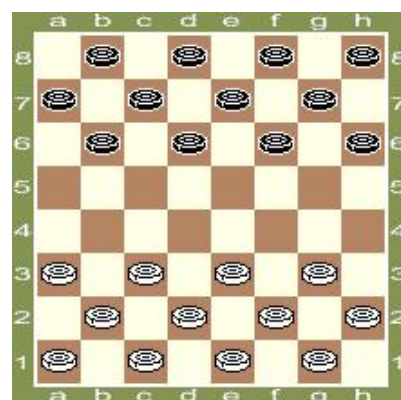
Діаграми до розділів V. – VII.



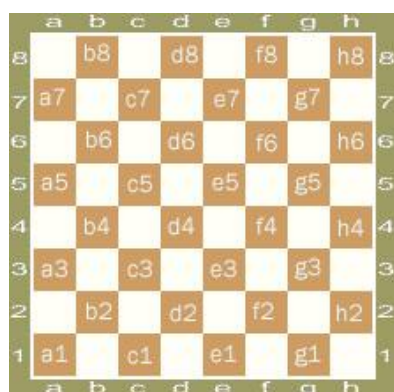
Діаграма 1



Діаграма 2



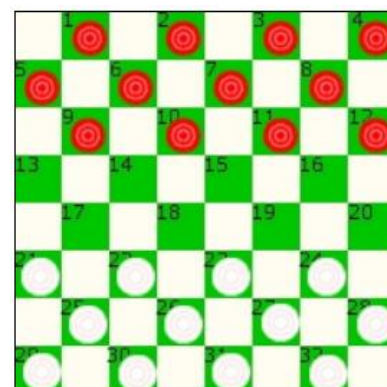
Діаграма 3



Діаграма 4



Діаграма 5



Діаграма 6



Діаграма 7



Діаграма 8

ЗМІСТ

I.	Загальні положення.....	2
II.	Організація та проведення спортивних змагань.....	3
	Керівництво спортивними змаганнями.....	3
	Положення (Регламент) спортивного змагання.....	3
	Види та системи проведення спортивних змагань.....	4
III.	Учасники спортивних змагань.....	5
	Запис.....	6
	Користування контрольним годинником.....	7
	Контроль часу.....	9
	Початок партії.....	11
	Вибування або усунення учасника з турніру.....	13
	Хід партії та результат.....	13
	Результати спортивних змагань.....	14
	Проведення командних спортивних змагань та матчів.....	15
	Проведення спортивних змагань за швейцарською системою.....	17
	Медійні права, кінозйомка, фотографування.....	20
	Права та обов'язки учасників.....	20
IV.	Суддівська колегія.....	22
V.	Правила гри у шашки-100.....	25
	Інвентар.....	25
	Ходи шашок та дамок.....	26
	Взяття.....	27
	Порушення.....	28
	Визначення результату партії.....	29
	Різноманітні види нічиєї.....	30
	Шашкова нотація.....	30
VI.	Правила гри у шашки-64.....	30
	Інвентар.....	30
	Ходи шашок та дамок.....	31
	Взяття.....	32
	Порушення.....	34
	Визначення результату партії.....	34
	Різноманітні види нічиєї.....	35
	Шашкова нотація.....	36
VII.	Правила гри у чекерс.....	36
	Інвентар.....	36
	Ходи шашок та дамок.....	37
	Взяття.....	38
	Порушення.....	38
	Визначення результату партії.....	39
	Різноманітні види нічиєї.....	39
	Шашкова нотація.....	39

VIII. Шашкова композиція.....	39
Предмет шашкової композиції.....	39
Формальні вимоги.....	41
Художні вимоги.....	44
Публікація та пріоритет.....	48
Оформлення композицій в разі публікації.....	49
Спортивні змагання зі складання композицій.....	50
Суддівство спортивних змагань зі складання композицій.....	52
Спортивні змагання з розв'язання композицій.....	54
Суддівство спортивних змагань з розв'язання композицій.....	56
Додаток 1 Таблиця черговості зустрічей учасників у кожному турі.....	57
Додаток 2 Таблиця для жеребкування початкових ходів і початкових позицій (745 позицій) (шашки-64) (рекомендована для спортивних змагань серед чоловіків та інших спортивних змагань).....	59
Додаток 3 Таблиця для жеребкування початкових ходів (150 позицій) (шашки-64) (рекомендована для спортивних змагань серед жінок та інших спортивних змагань).....	63
Додаток 4 Таблиця для жеребкування початкових ходів і початкових позицій (бразильська версія шашок-64).....	64
Додаток 5 Таблиця для жеребкування початкових ходів (чекерс).....	68
Додаток 6 Діаграми до розділів V. – VII.	69