

ЗАТВЕРДЖУЮ
Президент
Федерації шашок України



А.В. Яценко
2012 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Голови Державної
служби молоді та спорту України



В.М. Сисюк
2012 р.

ДОПОВНЕННЯ ДО ПРАВИЛ ГРИ У ШАШКИ

РОЗДІЛ І. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ-64 доповнюється Підрозділом
І.1. Правила гри у шашки-64 (версія чекерс), а саме:

Підрозділ І.1. Правила гри у шашки-64 (версія чекерс)

І.1.1. Інвентар

І.1.1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат 8x8, як у інших версіях шашок-64 (російська та бразильська), яка називається шашківницею. Ігрові клітини нумеруються цифрами від 1 до 32, починаючи з правої нижньої клітини шашківниці зі сторони шашок світлого кольору (діаграма 1).

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

діаграма 1.

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

При такому розташуванні на шашківниці можна виділити наступні лінії:

І.1.1.1.1. Горизонталі – горизонтальні лінії дошки, складаються з 8 клітин (4 темних та 4 світлих). Верхня та нижня горизонталі називаються підставами дошки.

І.1.1.1.2. Вертикалі – вертикальні лінії дошки, складаються з 8 клітин (4 темних і 4 світлих). Крайні ліва і права вертикалі дошки називаються бічними вертикалями.

І.1.1.1.3. Діагоналі – похилі лінії, утворені темними клітинами від одного краю дошки до іншого.

I.1.1.1.4. Позначення клітин.

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

I.1.1.2. Шашки.

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

Всі шашки кожної із сторін повинні бути однакового кольору.

I.1.1.3. Шашковий годинник

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

Є два різновиди годинникових механізмів: електронні та механічні.

Годинники повинні задовольняти наступним вимогам:

I.1.1.3.1. Обидва годинникових механізми повинні бути точними.

Обидва годинникових механізми не повинні ходити одночасно.

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

I.1.1.3.2. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

I.1.1.3.3. У механічних годинниках прохід великої стрілки через "12" повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

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

I.1.2. Ходи шашок та дамок.

I.1.2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковому положенні всі шашки прості.

I.1.2.2. Ходом у партії вважається простий хід або взяття.

I.1.2.3. Простим ходом у партії вважається пересування шашки з однієї клітини дошки на суміжну вільну клітину по діагоналі.

I.1.2.4. Проста шашка ходить тільки вперед.

I.1.2.5. Якщо в процесі гри шашка досягає будь-якої із клітин останньої, восьмої (якщо рахувати від себе) горизонталі (під час тихого чи ударного ходу), то з наступним ходом вона перетворюється на дамку, одержуючи права дамки.

I.1.2.6. Дамка може ходити як уперед, так і назад.

На дошці у кожної сторони одночасно може бути декілька дамок.

I.1.2.7. На дошці дамки позначаються подвоєними шашками, встановленими одна на одну. Нижня частина дамки називається підставкою, верхня – короною.

I.1.3. Взяття.

I.1.3.1. Якщо шашка (або дамка) знаходиться на суміжній по діагоналі клітині з шашкою (або дамкою) суперника, за якою є вільна клітина, вона повинна перейти через цю шашку на вільну клітину, шашка суперника при цьому знімається з дошки. Це називається взяттям. Якщо у процесі взяття шашки суперника шашка знову виявляється на одній діагоналі поруч з іншою шашкою суперника, за якою є вільна клітина, вона повинна перейти через другу шашку, і так далі.

I.1.3.2. Взяття шашок суперника є обов'язковим.

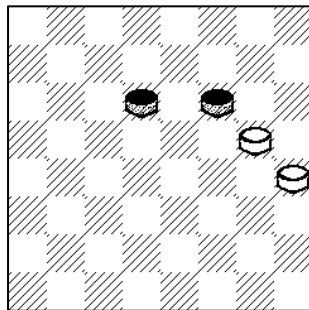
I.1.3.3. Взяття шашкою виконується тільки вперед, взяття своїх шашок забороняється. Назад шашка не б'є.

I.1.3.4. Взяття дамкою виконується як вперед так і назад, взяття своїх шашок забороняється.

I.1.3.5. Якщо у процесі здійснення послідовного взяття виникає можливість взяття по двох або більше напрямках, вибір напрямку взяття надається гравцю, який здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (дамки, прості).

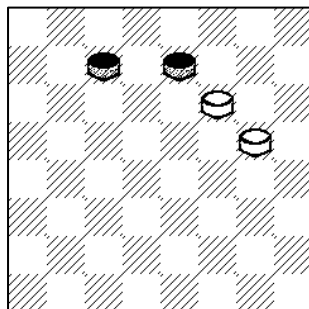
I.1.3.6. Якщо при здійсненні взяття проста шашка досягає останньої горизонталі і у неї є можливість подальшого взяття як дамки, то вона перетворюється на дамку, зупинившись на клітині останньої горизонталі. Право взяття як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

I.1.3.7. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.



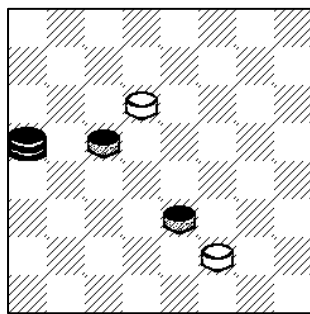
діаграма 2.

На діаграмі 2 білі повинні взяти тільки одну шашку, назад шашка бити не може;



діаграма 3.

На діаграмі 3 біла шашка б'є лише одну шашку чорних і тільки з наступним ходом отримує права дамки;



діаграма 4.

На діаграмі 4 білі повинні бити дві чорних шашки, після чого чорна дамка б'є дві шашки білих.

I.1.4. Мета гри, визначення результату партії.

I.1.4.1. Є дві можливості закінчення партії:

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

I.1.4.2. Гравець вважається таким, що виграв, якщо його суперник:

I.1.4.2.1. Визнав свою поразку та припинив гру у партії.

I.1.4.2.2. Не може зробити свій черговий хід.

I.1.4.2.3. Не має жодної шашки.

I.1.4.2.4. Відмовляється виконувати правила шашкового кодексу, положення, або регламенту змагання.

I.1.4.3. Суперники закінчують партію нічиєю:

I.1.4.3.1. При взаємній згоді суперників.

I.1.4.3.2. У відповідності зі статтями кодексу про нічийне закінчення партії (дивись ст.5)

I.1.5. Різноманітні види нічиєї.

Партія вважається такою, що закінчилася нічиєю у наступних випадках:

I.1.5.1. При неможливості виграшу жодного із суперників.

I.1.5.2. Одна і та ж позиція повторилася 3 (або більше) рази, при чому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

I.1.5.3. Якщо на протязі 40 ходів не змінилося співвідношення сил, тобто не було взяття та жодна проста шашка не стала дамкою.

I.1.6. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

I.1.6.1. Контроль часу

I.1.6.1.1. 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.

I.1.6.1.2. Якщо один із гравців за відведений йому час не встиг зробити контрольну кількість ходів, то цьому гравцю зараховується поразка.

I.1.6.1.3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу:

- Класичний контроль.
- Скорочений контроль (швидка гра).

- Блискавичний контроль (блискавична гра).

I.1.6.1.4. У офіційних змаганнях, які проводяться з класичним контролем часу, можуть використовуватись механічні або електронні годинники.

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

Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з класичним контролем:

- Одна година кожному гравцю на перші 30 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 30 ходів (для механічних або електронних годинників);
- Одна година кожному гравцю до кінця партії з додаванням 1 хвилини за кожний зроблений хід після 30 ходу (для електронних годинників);

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

I.1.6.1.5. У змаганнях, які проводяться із скороченим контролем часу (швидкі шашки), можуть використовуватись механічні або електронні годинники.

Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються встановлювати контроль у наступних межах:

- від 10 до 30 хвилин кожному учаснику на всю партію (для механічних або електронних годинників);
- 10 або 20 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 10 або 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників);

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

I.1.6.1.6. У змаганнях, які проводяться із блискавичним контролем часу (блискавична гра), можуть використовуватись механічні або електронні годинники. Контроль встановлюється організацією, що проводить змагання.

Рекомендуються встановлювати контроль у наступних межах:

- від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних або електронних годинників);
- від 3 до 5 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням 3 або 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників);

Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

I.1.6.1.7. Різновиди контролю з швидких шашок та блискавичної гри можуть застосовуватися у додаткових змаганнях для визначення переможця офіційних змагань у випадку поділу місць.