

ЗАТВЕРДЖЕНО
Виконкомом Української федерації
спорту інвалідів з УОРА
(протокол № 26 від 11 травня 2026 року)

Правила
**спортивних змагань з шашок серед осіб з ураженнями опорно-
рухового апарату, порушеннями зору та слуху.**

2026 рік

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

II. Організація та проведення спортивних змагань

1. Характер та ранг спортивних змагань - 6
2. Види програм спортивних змагань — 7
3. Мінімальні кваліфікаційні стандарти- 8
4. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання- 8
5. Придатність спортсменів- 8
6. Класифікаційні категорії шашкістів — 9
7. Критерії допуску до спортивних змагань- 10
8. Вікові групи- 10

III. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64

1. Інвентар- 11
2. Ходи шашок та дамок- 13
3. Взяття- 14
4. Мета гри, визначення результату партії- 19
5. Різноманітні види нічиєї- 19

IV. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ–100

1. Інвентар- 21
2. Ходи шашок та дамок- 23
3. Взяття- 23
4. Мета гри, визначення результату партії- 27
5. Різноманітні види нічиєї- 27

V. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням- 29
2. Положення про змагання- 29
3. Системи проведення змагань- 30
4. Запис- 33
5. Хід, взяття- 35
6. Порушення- 36
7. Користування контрольними годинниками- 38

8. Контроль часу- 40
9. Початок партії- 43
10. Вибуття або усунення учасника з турніру- 45
11. Хід партії та результат- 46
12. Результати змагань- 47
13. Особливості проведення партій за участю гравців, що мають порушення зору, слуху та/або мовлення, ураження опорно-рухового апарату (УОРА)- 49
14. Проведення командних змагань та матчів- 54
15. Проведення змагань за швейцарською системою- 56
16. Медійні права, кінозйомка, фотографування- 61
17. Права та обов'язки учасників- 61
18. Суддівська колегія- 64

ПРАВИЛА

спортивних змагань з шашок

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху, що проводяться на території України.

2. Правила регулюють відносини, що виникають у сфері проведення спортивних змагань в Україні, зокрема визначають вичерпний перелік вимог до осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху, представників команд, суддів та організаторів, їх права та обов'язки, а також відповідальність за порушення вимог цих Правил. Правила визначають права, повноваження та обов'язки суддів.

3. Вимоги Правил не поширюються на проведення міжнародних спортивних змагань з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху, що проводяться на території України за програмою Всесвітньої федерації з шашок (FMJD).

4. Ці Правила розроблено відповідно до Правил та Положень Всесвітньої федерації з шашок (FMJD). https://www.fmjd.org/docs/Annex_1.pdf

5. Спортивні змагання з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху (далі – спортивні змагання) проводяться з метою:

залучення осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху, у тому числі дітей з інвалідністю, до систематичних занять фізичною культурою і спортом як ефективного засобу реабілітації та інтеграції у суспільство;

розвитку інтелекту, культури та мислення;

популяризації здорового способу життя серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху;

підвищення спортивної майстерності;

виявлення найсильніших спортсменів з метою формування національних збірних команд України з видів спорту осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху з шашок для підготовки та участі в офіційних міжнародних спортивних змаганнях, у тому числі у чемпіонатах світу, Європи та Шашкових Олімпіадах.

6. Право внесення змін до Правил належить Українській федерації спорту інвалідів з ураженнями опорно-рухового апарату, Спортивній федерації незрячих України, Спортивній федерації глухих України за погодженням з Національним комітетом спорту інвалідів України. Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

7. Терміни, що вживаються в цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

8. Антидопінговий контроль у спортивних змаганнях здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (в редакції постанови Кабінету Міністрів України від 22.11.2022 № 1300), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

9. Спортивні змагання проводяться згідно з цими Правилами та на підставі Регламентів про проведення всеукраїнських спортивних змагань серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, всеукраїнських спортивних змагань серед осіб з порушеннями зору, всеукраїнських спортивних змагань серед осіб з порушеннями слуху на відповідний рік або на підставі Положення (Регламенту) про проведення спортивних змагань з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху регіонального та місцевого рівнів.

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 змагань ґрунтуючись на засадах принципів чесної гри, досвіді аналогічних ситуацій та пунктах правил, де розглядаються аналогічні ситуації, рекомендаціях Всесвітньої федерації шашок (FMJD) та на об'єктивності та здоровому глузді.

10. Положення (Регламент) розробляється на календарний рік або на кожне окреме спортивне змагання (за потреби) та затверджується в установленому порядку не пізніше ніж за 1 (один) місяць до початку його проведення.

11. Офіційними спортивними змаганнями з шашок серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху вважаються спортивні змагання, які включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань України, календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань областей та м. Київ, а також календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань регіональних, місцевих центрів з фізичної культури і спорту осіб з інвалідністю, дитячо-юнацьких спортивних шкіл для осіб з інвалідністю усіх типів на відповідний рік, видатки на організацію та проведення яких здійснюються з державного або місцевого бюджетів (далі – календарні плани).

II. Організація та проведення спортивних змагань

1. Характер та ранг спортивних змагань

1.1. Відповідно до Положення про Єдину спортивну класифікацію України, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 11.10.2013 № 582, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 04 листопада 2013 року за № 1861/24393, встановлено ранги спортивних змагань (від I до VI).

1.2. Відповідно до Положення про порядок організації і проведення офіційних спортивних змагань і навчально-тренувальних зборів та порядок матеріального забезпечення їх учасників, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 09.02.2018 № 617, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03 березня 2018 року за № 264/31716, за характером спортивні змагання бувають:

особистими, в яких беруть участь троє і більше спортсменів у кожному виді змагань, і за результатами яких визначається тільки особиста першість;

особисто-командними, в яких підбиваються загальні підсумки особистої першості та виступів команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту відповідно до Положення (Регламенту) про такі змагання;

командними, в яких беруть участь окремі збірні команди адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, за результатами яких визначається лише командна першість;

кубковими за участю спортсменів, команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, що проводяться, як правило, в декілька етапів.

2. Види програм спортивних змагань

2.1. Спортивні змагання проводяться у видах програми:

з шашок-64 ;

з шашок-64 бразильської версії ;

з шашок-100 .

Індивідуальні види:

Класична гра

Швидка гра (Rapid)

Блискавична гра (Бліц)

Командні види :

Класична гра

Швидка гра (Rapid)

Блискавична гра (Бліц)

3. Мінімальні кваліфікаційні стандарти

3.1. Національні спортивні федерації з відповідних нозологій визначають мінімальні кваліфікаційні стандарти (далі – МКС) для участі в офіційних всеукраїнських спортивних змаганнях з шашок серед спортсменів з ураженнями опорно-рухового апарату, порушеннями зору та слуху.

3.2. Всі шашкісти повинні виконувати встановлені МКС, бути визнаними придатними для участі у спортивних змаганнях, за виключенням допуску до спортивних змагань за рішенням організаторів (наприклад, місцеві спортсмени, спортсмени інших нозологій, поза конкурсом тощо).

4. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання

4.1. Завірені поіменні заявки на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях приймаються лише від регіональних центрів «Інваспорт».

4.2. Технічні заявки команд або окремих спортсменів за 7 днів до початку спортивних змагань надсилаються до Організатора спортивних змагань та Організаційного комітету спортивних змагань електронною поштою. Відмова від участі в окремих дисциплінах або заміна учасника на іншого, додаткові заявки або зміна заявок по дисциплінах можуть бути здійснені в день приїзду команд.

4.3. Заявлені МКС повинні бути підтверджені підсумковими протоколами (паперовими або електронними) спортивних змагань відповідного рангу.

4.4. Порядок подання заявок (попередні іменні, іменні в день приїзду, заздалегідь на всі нозології тощо) визначається Регламентом. У разі необхідності виклику включається додаткова форма заявки.

5. Придатність спортсменів

5.1. Всі учасники спортивних змагань повинні бути заявлені на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях регіональним центром «Інваспорт» відповідно до місця проживання (місця знаходження) спортсмена.

5.2. Для участі в офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях всі спортсмени повинні мати національну класифікацію. Спортсмени, які вперше беруть участь у спортивних змаганнях, потребують проходження класифікації до початку спортивних змагань. Національний класифікатор з шашок присвоює спортсмену спортивний клас і статус спортивного класу у відповідності до вимог класифікації Всесвітньої федерації з шашок.

5.3. Для отримання права участі у офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях стан шашкіста повинен бути визнаний таким, що задовольняє вимогам спортивних змагань.

5.4. Класифікація спортсменів є обов'язковою складовою частиною програми спортивних змагань і проводиться класифікаційною комісією у перший день спортивних змагань у кожній з нозологій окремо для кожного учасника спортивних змагань згідно з класифікаційними правилами на основі офіційних документів Всесвітньої федерації з шашок.

6. Класифікаційні категорії шашкістів :

6.1 Спортивна федерація глухих України:

6.1.1. Спортсмени з порушеннями слуху повинні мати поріг сприйняття слуху на краще вухо 55 децибел і більше у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шашок (FMJD), володіти мовою жестів глухих і надати аудіограму зі слуху.

6.2 Спортивна федерація незрячих України :

6.2.1. Гострота зору – до 6/60 та поле зору до 20 градусів у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шашок (FMJD). Кожна класифікація стосується ока з найкращим зором при найкращому коригуванні.

6.2.2. Тотально незрячі - гострота зору - 0.

6.3 Українська федерація спорту інвалідів з ураженнями опорно-рухового апарату :

6.3.1. Наявність у спортсменів з ураженнями опорно-рухового апарату - ДЦП важкого, середнього та легкого ступеня, вроджені або отримані внаслідок травм деформації опорно-рухового апарату (руки, ноги, пальців, хребта... їх скорочення, будь-яка зміна , ампутація , що призвело до інвалідності).

6.3.2. Спортсмени -”візочники” - “прикуті” до візка - у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шашок (FMJD).

7. Критерії допуску до спортивних змагань

7.1. Критерії допуску спортсменів для кожного окремого спортивного змагання (кількість спортсменів, мінімальні кваліфікаційні стандарти, програма спортивних змагань тощо) повинні бути визначені в Регламенті про проведення спортивних змагань.

8. Вікові групи

8.1. Вік шашківців для участі у всеукраїнських спортивних змаганнях (чемпіонатах України, чемпіонатах України серед молодшої вікової групи, кубках України та інших спортивних змаганнях) визначається станом на 31 грудня в рік проведення спортивних змагань відповідно до Регламенту або Положення про проведення спортивних змагань.

8.2. У змаганнях серед дорослих (чоловіків та жінок) вікові обмеження відсутні.

8.3. Молодші вікові групи учасників змагань :

8.3.1. Молоді зірки : 8 років та молодші ;

8.3.2. Надії : 10 років та молодші ;

8.3.3. Міні-кадети : 13 років та молодші ;

8.3.4. Кадети : 16 років та молодші ;

8.3.5. Юніори: 19 років та молодші.

III. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ – 64

Шашки — інтелектуальний вид спорту.

Спортсмени , що займаються цим видом спорту, називаються шашкістами.

1. Інвентар

1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 64 однакових за формою і розміром темних та світлих клітинок, що чергуються (діаграма 1). Ці клітинки називаються полями. Кожне поле має являти собою квадрат із розміром сторони від 35 до 50 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих полів має бути чітким, колір полів не повинен бути занадто блідим та/чи занадто яскравим (наприклад, темно-коричневі та світло-жовті поля). Розмір дошки має бути меншим за ширину столу на 35 – 50 см, дошка розташовується посередині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу. Кожна сторона дошки складається з 8 полів. Гра ведеться тільки на темних полях. Дошка має 32 ігрових поля. Шашкова дошка розташовується між гравцями таким чином, щоб найближче до гравця ліве кутне поле було темним. При такому розташуванні дошки на ній можна виділити наступні лінії - діагоналі – косі лінії, утворені темними полями від одного краю дошки до іншого.

1.2. Шашки.

Перед початком гри 12 білих та 12 чорних шашок розставляються на темних полях перших трьох горизонталей з обох сторін дошки, а саме білі шашки на полях 1,2,3 горизонталей дошки, а чорні – на полях 6,7,8 горизонталей дошки, 4 та 5 горизонталі дошки залишаються вільними.

Один із гравців грає білими, інший – чорними шашками.

Всі шашки повинні бути пласкими, округлої форми, однаковими за зовнішнім виглядом та розміром (меншими за розмір поля дошки на 7 – 14 мм). Діаметр шашок – від 30 до 40 мм. Поверхня шашок не повинна бути блискучою. Всі шашки кожної зі сторін повинні бути однакового кольору, розміру та форми.

1.2.1. Шашки-64 та шашки-64 - бразильська версії.

Білі шашки розставляються на полях: А1, А3, В2, С1, С3, D2, Е1, Е3, F2, G1, G3, Н2; чорні – на полях: А7, В6, В8, С7, D6, D8, Е7, F6, F8, G7, Н6, Н8. Гру починають білі.

1.3. Позначення полів, назви діагоналей.

1.3.1. Діаграма 1. Дошка для гри в шашки – 64 та шашки-64 бразильської версії.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		B8		D8		F8		H8	8
7	A7		C7		E7		G7		7
6		B6		D6		F6		H6	6
5	A5		C5		E5		G5		5
4		B4		D4		F4		H4	4
3	A3		C3		E3		G3		3
2		B2		D2		F2		H2	2
1	A1		C1		E1		G1		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

1.3.2. Система позначення полів дошки називається шашковою нотацією. Вісім горизонталей дошки позначаються цифрами від 1 до 8. Вісім вертикалей – латинськими літерами від «А» до «Н» (А, В, С, D, Е, F, G, Н). Літерою «А» позначається крайня ліва вертикаль з боку гравця, що грає білими (крайня права вертикаль з боку гравця, що грає чорними). Присутність нотації на дошці не обов'язкова. Першою горизонталлю вважається горизонталь, найближча до гравця, який грає білими. Кожне поле шашкової дошки позначається поєднанням літер і цифр відповідних вертикалей та горизонталей, на перетині яких знаходиться поле. Діагоналі дошки мають свою назву. Діагоналі, що спираються одним кінцем на нижню підставу дошки, вважаються нижніми діагоналями. Діагоналі, які спираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

1.3.3. Найдовша діагональ, що складається з 8 темних полів та перетинає шашкову дошку з поля А1 до поля Н8, має назву велика дорога.

1.3.4. Дві діагоналі, що перетинають велику дорогу та складаються з 7 полів кожна, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, що складаються з 2 полів, утворюють двійник:

діагональ G1 – A7 має назву «нижній двійник»;

діагональ H2 – B8 має назву «верхній двійник»;

діагональ G1 – H2 має назву «нижній двійничок»;

діагональ A7 – B8 має назву «верхній двійничок».

1.3.5. Дві діагоналі із 6 полів у кожній по обидві сторони великої дороги, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, у яких по 3 поля, утворюють трійник:

діагональ C1 – H6 має назву «нижній трійник»;

діагональ A3 – F8 має назву «верхній трійник»;

діагональ C1 – A3 має назву «нижній трійничок»;

діагональ H6 – F8 має назву «верхній трійничок».

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

діагональ C1 – A5 – має назву «нижній косяк»;

діагональ H4 – D8 – має назву «верхній косяк»;

діагональ E1 – H4 – має назву «нижній косячок»;

діагональ A5 – D8 – має назву «верхній косячок».

2. Ходи шашок та дамок

2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковій позиції всі шашки прості.

2.2. Ходом у партії вважається пересування шашки з одного поля дошки на інше.

2.3. Проста ходить тільки вперед на суміжне вільне поле по діагоналі.

2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає одного з полів останньої, восьмої (рахуючи від себе) горизонталі, вона перетворюється на дамку, отримуючи нові права. На дошці у кожній стороні одночасно може бути декілька дамк.

2.5. Ходи дамок.

2.5.1. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі у будь-якому напрямку (як вперед, так і назад на бажану кількість полів), але ставати може, як і проста, лише на незайняті іншими шашками поля. При цьому через свої шашки вона перестрибувати не може.

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

2.7. Дамка може позначатись без використання подвоєних шашок, шляхом перевертання простої шашки, якщо особливості форми та матеріалу шашок не дозволяють утворювати стабільні конструкції подвоєних шашок.

3. Взяття

3.1. Якщо на шляху шашки на суміжному по діагоналі полі знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, шашка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на це вільне поле. Шашка суперника після цього знімається з дошки.

Якщо на шляху дамки по всій довжині можливого ходу знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, дамка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле, при наявності декількох вільних полів дамка може зупинитися на будь-якому з них. Шашка суперника після цього знімається з дошки. Такий хід називається взяттям, або ударним ходом.

3.2. Якщо у процесі взяття, перестрибнувши через шашку чи дамку суперника, шашка чи дамка знову опиняється у ситуації, описаній у підпункті 1 пункту 3 розділу II, шашка чи дамка повинна перестрибнути і через другу шашку чи дамку суперника, далі третю і так далі, поки така можливість не зникне.

3.3. Взяття шашки (шашок) суперника є обов'язковим, взяття своїх шашок забороняється.

3.4. Якщо в процесі взяття з дошки знімається більше однієї шашки суперника, таке взяття називається послідовним. Послідовне взяття вважається одним ходом.

3.5. У процесі послідовного взяття дозволяється ходити декілька разів через одне і те ж вільне поле, але забороняється перестрибувати через одну і ту ж шашку чи дамку суперника більше одного разу.

3.6. У процесі взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення послідовного взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їх взяття відразу після закінчення пересування шашки.

3.7. Взяття. Шашки-64

3.7.1. Взяття можливе як уперед, так і назад.

3.7.2. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі, то вона перетворюється на дамку та, при наявності можливості подальшого взяття як дамка, тим же ходом продовжує взяття на правах дамки.

3.7.3. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то вибір напрямку взяття надається гравцю, що здійснює взяття, незалежно від кількості та якості шашок (прості або дамки).

3.8. Взяття. Шашки-64 бразильської версії.

3.8.1. Взяття можливе як уперед, так і назад.

3.8.2. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як проста шашка, вона повинна продовжити взяття як проста шашка тим же ходом і не отримує права дамки.

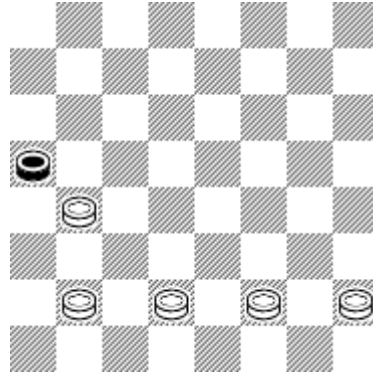
3.8.3. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як дамка, то вона перетворюється на дамку та зупиняється на полі останньої горизонталі. Право бою як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

3.8.4. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то гравець зобов'язаний бити найбільшу кількість шашок незалежно від їх якості (прості або дамки).

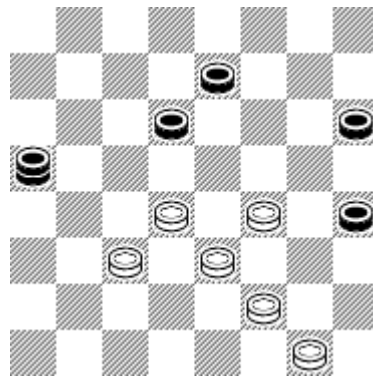
3.9. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття.

3.9.1. Діаграма 2. В шашках-64 чорна шашка може обрати будь-який варіант взяття з можливих: A5xC3xA1 або A5xC3xE1xG3, або A5xC3xE1xH4. Чорна шашка стає дамкою.

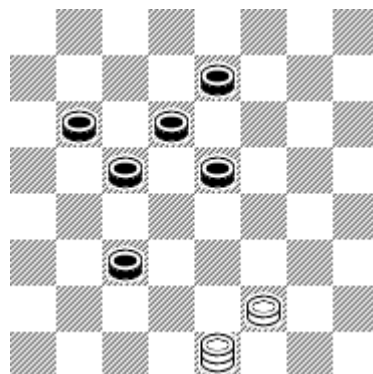
В шашках-64 бразильської версії чорна шашка має обирати більшість (три шашки) і не може отримати права дамки на полі E1, оскільки має можливість продовжувати взяття як шашка, тому чорна шашка має бити лише A5xC3xE1xG3.



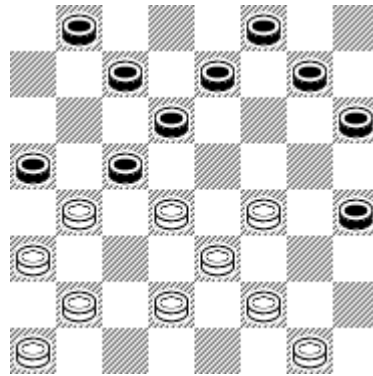
3.9.2. Діаграма 3. “ Турецький удар “ заснований на правилі гри (спочатку треба виконувати взяття , а вже після взяття — перестрибування — послідовне з початку боя — збирання побитих шашок) - чорна дамка A5 має бити A5xE1xG3xE5. Чорні не можуть бити білу шашку D4, оскільки шашка C3 знімається тільки після закінчення бою.



3.9.3. Діаграма 4. Біла дамка E1 має бити E1xA5xD8xF6xD4. Білі не можуть бити далі на поле A1, оскільки не можна двічі побити шашку C3. Білі не можуть також бити шашку C5, оскільки шашка B6 знімається тільки після закінчення бою.

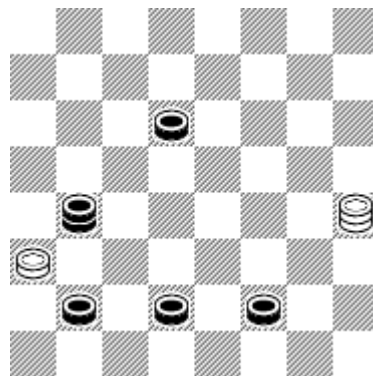


3.9.4. Діаграма 5. Чорні повинні побити на поле С3 оскільки неможна двічі побити одну шашку.

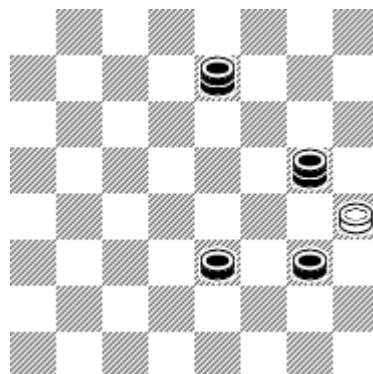


3.9.5. Діаграма 6. В шашки-64 у білих є чотири можливості на вибір: бити шашкою A3xC5xE7 або A3xC1xE3xG1, або бити дамкою H4xE1xC3xA1 або H4xE1xC3xA1.

В шашки-64 бразильської версії білі мають бити більшість (три одиниці – три шашки або дві шашки і дамка), тому є лише бій шашкою A3xC1xE3xG1, або бити дамкою H4xE1xC3xA1 або H4xE1xC3xA1.

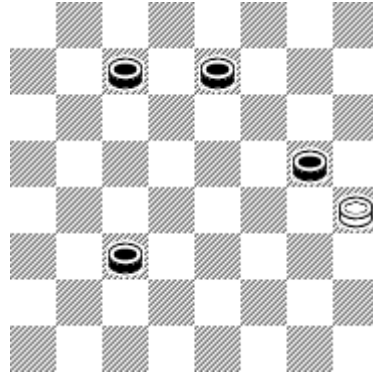


3.9.6. Діаграма 7. Кількість одиниць для взяття однакова в обох напрямках – дві одиниці (дві дамки або дві шашки – якість не має значення). Тому і в шашки-64 , і в шашки-64 бразильської версії вибір напрямку взяття в цій позиції залежить від гравця.



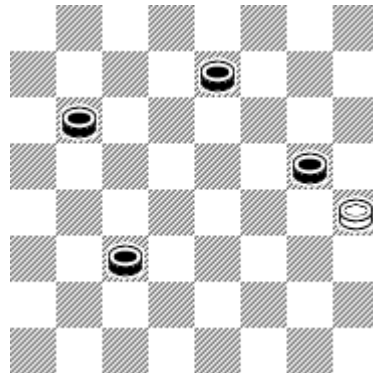
3.9.7. Діаграма 8. В шашках-64 біла шашка б'є через поле D8 і продовжує бити далі як дамка, зупиняється на полі D2 або E1.

В шашках-64 бразильської версії біла шашка б'є H4xF6xD8xB6, зупиняється на полі B6 і залишається шашкою.

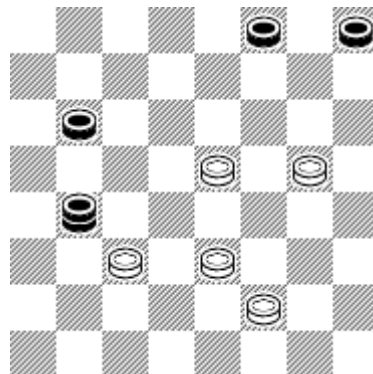


3.9.8. Діаграма 9. В шашки-64 біла шашка б'є через поле D8 і продовжує бити далі як дамка, зупиняється на полі D2 або E1.

В шашки-64 бразильської версії біла шашка б'є H4xF6xD8, зупиняється на полі D8 і стає дамкою. Шашку B6 вона зможе побити лише з наступного ходу.



3.9.9. Діаграма 10. В шашки-64 бразильської версії чорна дамка B4 має бити більшість (чотири шашки) B4xE1xH4xF6xD4 і зупинитись на полі D4, оскільки не можна двічі бити шашку C3.



4. Мета гри, визначення результату партії

4.1. Існує два види результату партії:

4.1.1. Виграш одного з суперників, отже програш іншого.

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

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

4.2.1. Визнає поразку і припиняє гру в партії.

4.2.2. Не має жодної шашки.

4.2.3. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.4. Вичерпав час, відведений на партію.

4.2.5. Отримав санкцію від головного судді змагань у вигляді зарахування поразки у партії (матчі) за невиконання чи порушення Правил, положення, або регламенту змагання.

5. Різноманітні види нічії

Партія вважається такою, що закінчилася внічию у наступних випадках:

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

5.2. У співвідношенні сил (за виключенням демонстрації форсованого виграшу) :

5.2.1. Три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі;

5.2.2. Дві дамки, або одна дамка і одна проста проти однієї дамки;

5.2.3. Одна дамка проти однієї дамки.

5.3. Гравець, маючи у закінченні партії три дамки проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, за 15 ходів (рахуючи з моменту встановлення співвідношення сил) не поб'є дамку суперника.

5.4. Одна і та ж сама позиція повторилася три (або більше) рази, при цьому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.5. У позиціях зі співвідношенням сил, відмінним від вище перерахованих (від 5.1 до 5.4) :

5.5.1. Якщо 15 ходів гравці робили ходи тільки дамками, не робили ходи простими шашками та не здійснювали взяття;

5.5.2. В позиціях, де обидва суперники мають дамки, не змінилося співвідношення сил, тобто не здійснювалося взяття та жодна проста шашка не стала дамкою: протягом 30 ходів – у 4- та 5-фігурних закінченнях; протягом 60 ходів – у 6- та 7-фігурних закінченнях. Кількість фігур у закінченні означає сумарну кількість ігрових одиниць (шашок, дамок), що знаходяться на дошці. Наприклад, дві дамки та 3 шашки у білих проти однієї дамки та однієї шашки у чорних – це 7-фігурне закінчення.

5.6. Якщо час, відведений на партію, закінчився у обох учасників і немає можливості з'ясувати, в якого учасника час закінчився раніше.

5.7. Якщо гравець , який має теоретично виграну позицію або теоретично виграний чи нічийний ендшпіль у зв'язку з нестачею часу — бажає зафіксувати нічию.

IV. ПРАВИЛА ГРИ У ШАШКИ-100

1. Інвентар

1.1. Шашкова дошка.

Шашкова дошка являє собою квадрат, поділений на 100 однакових за формою і розміром темних та світлих клітинок, що чергуються (діаграма 11). Ці клітинки називаються полями. Кожне поле має являти собою квадрат із розміром сторони від 35 до 50 мм. Поверхня дошки не повинна бути блискучою, чергування темних та світлих полів має бути чітким, колір полів не повинен бути занадто блідим та/чи занадто яскравим (наприклад, темно-коричневі та світло-жовті поля). Розмір дошки має бути меншим за ширину столу на 35 – 50 см, дошка розташовується посередині між гравцями, на однаковій відстані від краю столу. Кожна сторона дошки складається з 10 полів. Гра ведеться тільки на темних полях. Дошка має 50 ігрових полів. Шашкова дошка розташовується між гравцями таким чином, щоб найближче до гравця ліве кутне поле було темним. При такому розташуванні дошки на ній можна виділити наступні лінії - діагоналі – косі лінії, утворені темними полями від одного краю дошки до іншого.

1.2. Шашки.

Перед початком гри 20 білих (світлого кольору) та 20 чорних (темного кольору) шашок розставляються на чорних (темних) полях перших чотирьох горизонталей з обох сторін дошки, а саме білі шашки на полях 31-50, а чорні – на полях 1-20. Один із гравців грає білими, інший – чорними шашками. Гру починають білі. Всі шашки повинні бути плоскими, округлої форми, однаковими за зовнішнім виглядом та розміром (меншими за розмір поля дошки на 7 – 14 мм.). Поверхня шашок не повинна бути блискучою та/або співпадати за кольором з полями дошки. Всі шашки кожної зі сторін повинні бути однакового кольору, розміру та форми.

1.3. Позначення полів, назви діагоналей.

1.3.1. Діаграма 11. Дошка для гри в шашки – 100

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

1.3.2. Система позначення полів дошки називається шашковою нотацією. Всі темні поля шашкової дошки пронумеровані від 1 до 50. Присутність нотації на дошці не обов'язкова. Діагоналі дошки мають свою назву. Діагоналі, що спираються одним кінцем на нижню підставу дошки, вважаються нижніми діагоналями. Діагоналі, які спираються у верхню підставу – верхніми діагоналями.

1.3.3. Найдовша діагональ, що складається з 10 темних полів та перетинає шашкову дошку з поля 46 до поля 5, має назву велика дорога.

1.3.4. Дві діагоналі, що перетинають велику дорогу та складаються з 9 полів кожна, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, що складаються з 2 полів, утворюють двійник:

діагональ 50–6 має назву «нижній двійник»;

діагональ 45–1 має назву «верхній двійник»;

діагональ 50–45 має назву «нижній двійничок»;

діагональ 6–1 має назву «верхній двійничок».

1.3.5. Дві діагоналі із 8 полів у кожній по обидві сторони великої дороги, разом із з'єднуючими їх по кінцях діагоналями, у яких по 3 поля, утворюють трійник:
діагональ 47 – 15 має назву «нижній трійник»;

діагональ 26 – 4 має назву «верхній трійник»;
діагональ 47 – 26 має назву «нижній трійничок»;
діагональ 15 – 4 має назву «верхній трійничок».

2. Ходи шашок та дамок

- 2.1. У ході гри слід розрізняти прості шашки та дамки. У початковій позиції всі шашки прості.
- 2.2. Ходом у партії вважається пересування шашки з одного поля дошки на інше.
- 2.3. Проста ходить тільки вперед на суміжне вільне поле по діагоналі.
- 2.4. Якщо в процесі гри шашка досягає одного з полів останньої, десятої (рахуючи від себе) горизонталі, вона перетворюється на дамку, отримуючи нові права. На дошці у кожній стороні одночасно може бути декілька дамок.
- 2.5. Дамка, на відміну від простої, ходить на будь-яке з вільних полів по діагоналі у будь-якому напрямку (як вперед, так і назад) на бажану кількість клітин, але ставати може, як і проста, лише на незайняті іншими шашками поля. При цьому через свої шашки вона перестрибувати не може.
- 2.6. На дошці дамки позначаються подвоєними шашками, встановленими одна на одну. Нижня частина дамки називається підставою, верхня – короною.
- 2.7. Дамка може позначатись без використання подвоєних шашок, шляхом перевертання простої шашки, якщо особливості форми та матеріалу шашок не дозволяють утворювати стабільні конструкції подвоєних шашок.

3. Взяття

3.1. Якщо на шляху шашки на суміжному по діагоналі полі знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, шашка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. Шашка суперника після цього знімається з дошки.

Якщо на шляху дамки по всій довжині можливого ходу знаходиться шашка чи дамка суперника, за якою є вільне поле, дамка повинна перестрибнути через цю шашку (чи дамку) суперника на вільне поле. При наявності декількох вільних

полів дамка може зупинятися на будь-якому з них. Шашка суперника після цього знімається з дошки. Такий хід називається взяттям, або ударним ходом.

3.2. Якщо у процесі взяття, перестрибнувши через шашку чи дамку суперника, шашка чи дамка знову опиняється у ситуації, описаній у підпункті 1 пункту 3 розділу III, шашка чи дамка повинна перестрибнути і через другу шашку чи дамку суперника, далі третю і так далі, поки така можливість не зникне.

3.3. Взяття шашки (шашок) суперника є обов'язковим, взяття своїх шашок забороняється.

3.4. Якщо в процесі взяття з дошки знімається більше однієї шашки суперника, таке взяття називається послідовним. Послідовне взяття вважається одним ходом.

3.5. У процесі послідовного взяття дозволяється ходити декілька разів через одне і те ж вільне поле, але забороняється перестрибувати через одну і ту ж шашку чи дамку суперника більше одного разу.

3.6. У процесі взяття шашки можуть бути зняті з дошки тільки після завершення послідовного взяття. Зняття шашок здійснюється у порядку їх взяття відразу після закінчення пересування шашки.

3.7. Взяття можливе як уперед, так і назад.

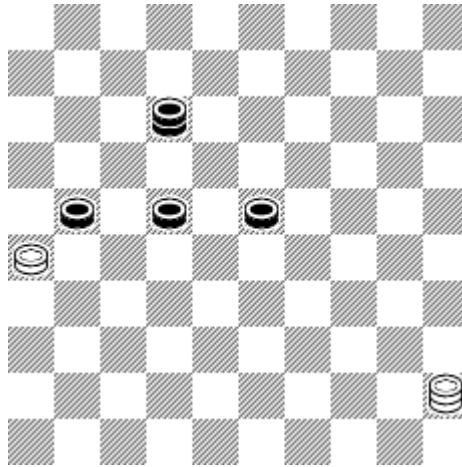
3.8. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як проста шашка, вона повинна продовжити взяття як проста шашка тим же ходом і не отримує права дамки.

3.9. Якщо проста шашка у процесі взяття досягає поля останньої горизонталі та має можливість подальшого взяття як дамка, то вона перетворюється на дамку та зупиняється на полі останньої горизонталі. Право бою як дамка ця шашка набуває лише з наступного ходу.

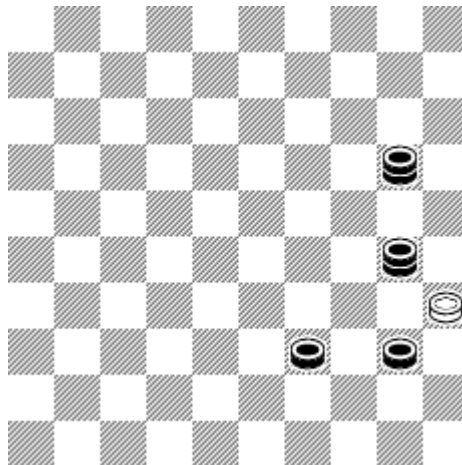
3.10. Якщо є можливість здійснення послідовного взяття у двох або більше напрямках, то гравець зобов'язаний бити найбільшу кількість шашок незалежно від їх якості (прості або дамки).

3.11. Приклади, що пояснюють деякі правила взяття

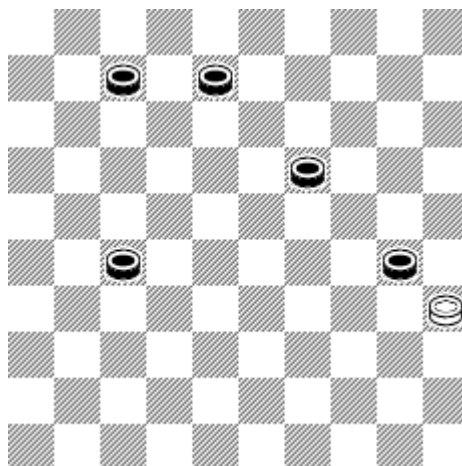
3.11.1. Діаграма 12. У цій позиції білі можуть виконати взяття шашкою 26x17x28x19 або дамкою 45x18x27x16, але в обох випадках повинні бити найбільшу кількість шашок, тобто три одиниці (три прості).



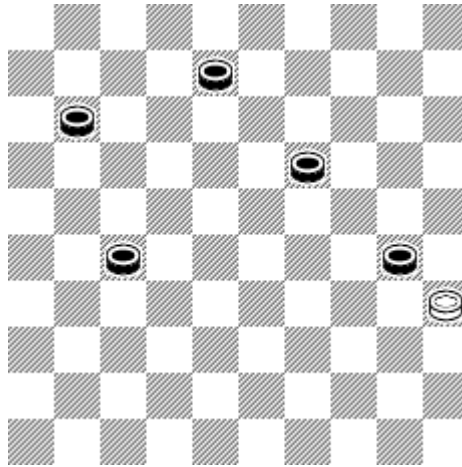
3.11.2. Діаграма 13. Біла шашка може бити в будь-якому напрямку – кількість шашок однакова в обох напрямках, а взяття не залежить від якості шашок, тобто знімаються або дві дамки, або дві прості.



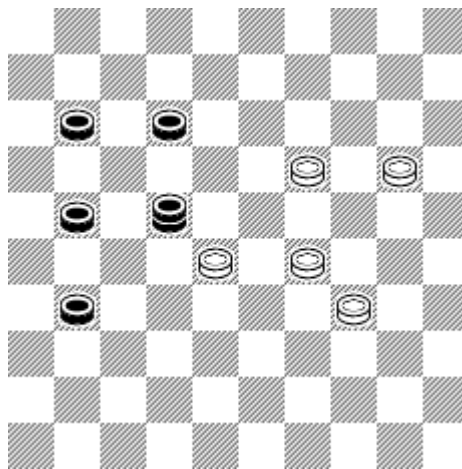
3.11.3. Діаграма 14. Білі повинні бити 35x24x13x2x11, після чого біла шашка залишається простою.



3.11.4. Діаграма 15. Біла шашка повинна бити 35x24x13x2, після чого перетворюється на дамку і зупиняється на полі 2. Побити інші шашки вона має право лише своїм наступним ходом, якщо можливість цього бою збережеться.



3.11.5. Діаграма 16. Чорна дамка 22 повинна бити найбільшу кількість шашок – чотири: 22x39x25x14x23. На полі 23 чорна дамка зупиняється, бо переносити її другий раз через шашку 28 не можна, і знімати з дошки шашки можливо тільки після закінчення ходу.



4. Мета гри, визначення результату партії

4.1. Існує два види результату партії:

4.1.1. Виграш одного з суперників, отже програш іншого.

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

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

4.2.1. Визнає поразку і припиняє гру в партії.

4.2.2. Не має жодної шашки.

4.2.3. Не може зробити свій черговий хід.

4.2.4. Вичерпав час, відведений на партію.

4.2.5. Отримав санкцію від головного судді змагань у вигляді зарахування поразки у партії (матчі) за невиконання чи порушення Правил, положення, або регламенту змагання.

5. Різноманітні види нічиєї

Партія вважається такою, що закінчилася внічию у наступних випадках:

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

5.2. У співвідношенні сил (за виключенням демонстрації форсованого виграшу) :

5.2.1. Три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки, яка знаходиться на великій дорозі;

5.2.2. Дві дамки, або одна дамка і одна проста проти однієї дамки;

5.2.3. Одна дамка проти однієї дамки.

5.3. Гравець, маючи у закінченні партії три одиниці, з яких хоча б одна дамка, проти однієї дамки суперника, що не володіє великою дорогою, за 16 ходів (рахуючи з моменту встановлення співвідношення сил) не зможе досягти виграшу.

5.4. Одна і та ж сама позиція повторилася три (або більше) рази, при цьому черга ходу кожного разу була за однією і тією ж стороною.

5.5. У позиціях зі співвідношенням сил, відмінним від вище перерахованих (від 5.1 до 5.4) :

Якщо 25 ходів гравці робили ходи тільки дамками, не робили ходи простими шашками та не здійснювали взяття;

5.6. Якщо час, відведений на партію, закінчився у обох учасників і немає можливості з'ясувати, в якого учасника час закінчився раніше.

5.7. Якщо гравець , який має теоретично виграну позицію або теоретично виграний чи нічийний ендшпіль у зв'язку з нестачею часу — бажає зафіксувати нічию.

IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Керівництво змаганням

До обов'язків організації, що проводить змагання, входять:

- 1.1. Розробка й затвердження положення про змагання та кошторису на його проведення.
- 1.2. Підготовка місця проведення змагань, необхідного інвентарю та обладнання, місць проживання та харчування учасників, забезпечення медичного супроводу змагань, заходів безпеки та інше.
- 1.3. Призначення суддівської колегії і, за необхідності, мандатної комісії та технічного апарату.
- 1.4. Вирішення питань, що виникають у процесі змагань і не входять до компетенції суддівської колегії.
- 1.5. Розгляд звіту суддівської колегії та підведення підсумків змагань.

2. Положення про змагання

Положення про змагання (Регламент) повинно містити інформацію про умови проведення змагань:

- 2.1. Мета і завдання змагання.
- 2.2. Місце, час і порядок (система) проведення, включаючи умови визначення переваги при рівності очок.
- 2.3. Склад учасників (команд), кандидатів на участь, класифікаційні вимоги, вікові обмеження, стать та інші вимоги до учасників.
- 2.4. Права переможців, нагородження.
- 2.5. Умови прийому учасників, строки й форми подачі заявок, підтвердження участі та інші умови.

Умови, які не вказано в Положенні про змагання (Регламенті) визначаються головною суддівською колегією та/або організаторами змагання та містяться в Регламенті (Технічному регламенті).

3. Системи проведення змагань

3.1. Різноманітні системи проведення змагань:

3.1.1. Кругова система, за якою кожен учасник змагань по черзі зустрічається з усіма іншими учасниками один, або декілька разів. Порядок визначення черговості зустрічей у змаганнях за круговою системою:

3.1.1.1. Таблиці використовуються для визначення черговості турів у турнірах, а також вказують, якого кольору шашки (білі або чорні) 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. Учасник, який отримав перший номер, грає білими. Якщо кількість учасників турніру непарна, то у кожному турі буде один вільний учасник. Номер такого учасника у турі приведено у парі з номером, що стоїть у дужках.

3.1.1.2. Порядок чергування турів, передбачений у наведених нижче таблицях, може також вирішуватися перед кожним туром. У цьому випадку кожний турнірний день визначається жеребком за 15 хвилин до початку гри встановлюється номер туру, який грається у даний день змагань.

3.1.1.3. 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

3.1.1.4. 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

3.1.1.5. 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

3.1.1.6. 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

3.1.1.7. 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	13–1

3.1.1.8. 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

3.1.2. Олімпійська (нокаут) система, за якою учасник, що програв зустріч, вибуває з подальших змагань. Учасник (команда) вибуває зі змагання після програшу партії (матчу) чи після втрати певної кількості очок. У першому з цих випадків при нічийному результаті партія (матч) переграється чи встановлюється інший метод визначення переваги (наприклад, кращий результат на більш

високих дошках, додаткова партія зі скороченим контролем, жереб, тощо). Може застосовуватись також олімпійська система, при якій ті, хто програли, не вибувають, а зводяться у пари для розігрування місць із другого до останнього.

3.1.3. Швейцарська система, що застосовується у змаганнях, де використання кругової системи є незручним через велику кількість учасників. Кількість турів 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, як правило, затвердженої всесвітньою федерацією шашок (FMJD), або вручну (у виключних випадках). Жеребкування повинно бути відкритим для гравців, гостей та засобів масової інформації. У залежності від кількості учасників встановлюється певна кількість турів за умовами змагань:

3.1.3.1. 7 – 9 турів за кількістю учасників до 30;

3.1.3.2. 8 – 11 турів за кількістю учасників від 30 до 70;

3.1.3.3. 9 – 13 турів за кількістю учасників більше 70.

3.1.4. Схевенінгенська система, за якою учасники однієї команди (одна група учасників) по черзі зустрічаються зі всіма учасниками іншої команди (іншої групи учасників).

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

4. Запис

4.1. Всі гральні поля мають своє позначення, тому існує можливість записувати всі ходи білих та чорних шашок, а отже всю партію. Запис ходів ведеться наступним чином: позначення поля, з якого ходить шашка, після чого позначення поля, на яке здійснюється хід. Ці два позначення розділяються рискою («-») при простому ході, або позначенням ударного ходу («x» або «:») при взятті.

4.2. Для кращого розуміння запису використовуються наступні умовні позначки:

4.2.1. Хід: –.

4.2.2. Взяття: x або :.

4.2.3. Сильний хід: !.

4.2.4. Дуже сильний хід: !!.

4.2.5. Слабкий хід: ?.

4.2.6. Дуже слабкий хід: ??.

4.2.7. Хід, який здається слабким, а насправді є сильним: ?!.

4.2.8. Хід, який здається сильним, а насправді є слабким: !?.

4.2.9. Виграш партії: +.

4.2.10. Нічия: =.

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

4.4. 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 (наприклад "ab2" замість "a1-b2"), однак має абсолютно однозначно ідентифікувати хід. Не має значення виконується запис до чи після здійснення ходу.

4.5. Якщо гравець хоче перевірити свій запис та порівняти його з записом суперника, або відновити запис то він повинен 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 доведенням до відома судді.

4.6. Якщо гравець не записав більше, ніж 2 ходи або зробив запис партії нерозбірливо чи так, що запис не відповідає реальним ходам в партії, то 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 повинен відновити партію, потрапляє у цейтнот, він має право продовжувати партію доки не мине контроль, а потім відновити запис за рахунок свого часу.

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

4.7. У змаганнях зі швидкої та блискавичної гри гравці не зобов'язані записувати ходи.

4.8. По закінченню партії обидва учасники повинні звірити свої 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 змагання.

5. Хід, взяття

5.1. Ходом у партії вважається пересування білої та чорної шашки. Пересування тільки білої, або тільки чорної шашки вважається пів-ходом та називається відповідно «хід білих», або «хід чорних».

5.2. Якщо один з суперників при своїй черзі ходу доторкнеться до своєї шашки, він зобов'язаний нею зробити хід. Доторкання до своєї шашки, у якій немає можливого по правилам гри ходу, не тягне за собою жодних наслідків. При необхідності поправити розташування шашок на дошці гравець повинен перед своїми діями попередити партнера словом «поправляю» або «виправляю». Поправити шашки можна тільки у свою чергу ходу.

5.3. Розрізняють «тихий хід», тобто хід без взяття шашок суперника, та «ударний хід» (його ще називають «взяття»), тобто хід, при якому гравець робить взяття однієї, або декількох шашок супротивника. Тихий хід вважається зробленим, коли гравець переніс свою шашку з одного поля на інше і відпустив з руки. Ударний хід вважається зробленим, коли гравець переніс свою шашку, яка б'є, з одного поля на інше, відпустив від неї руку і після цього зняв збиті шашки суперника з дошки. Якщо один з гравців при здійсненні ходу пересунув свою шашку або дамку на інше поле, але не відпустив від неї руки, він може переставити цю шашку або дамку на будь-яке інше поле, можливе для її ходу.

5.4. Якщо при здійсненні ходу дамкою після того, як гравець повністю відпустив від неї руку, верхня та нижня половина дамки виявляються на різних полях, то положення дамки визначається по місцезнаходженню її підстави.

5.5. Кожен хід здійснюється лише однією рукою.

5.6. Гравці під час ходу повинні чітко встановлювати шашку на поле, повністю на темну клітинку без часткового або повного виходу шашкою за межі поля.

6. Порушення

6.1. Якщо під час партії виявляється, що шашкова дошка розміщена невірно - партія анулюється та переграється.

6.2. Якщо перед початком партії шашки на дошці були розташовані невірно, або суперникам надані шашки не того кольору, що повинен бути у відповідності з розкладом, то виправити це можливо тільки до початку партії. Після того, як обидва суперника зробили хоча б один хід, виправлення не вносяться, партія триває, та її результат вважається дійсним.

6.3. Якщо гравець випадково перемістив одну або більше шашок (своїх чи суперника) на дошці, гравець має відновити правильну позицію за свій час. Суддя може покарати гравця, що перемістив шашки.

6.4. Якщо після того, як один з гравців зробив черговий хід та перемкнув годинник, виявиться, що він здійснив одне з перерахованих нижче порушень, його суперник має право самостійно виправити помилку за рахунок свого власного часу або негайно перемикнути годинник зворотно та вимагати від порушника виправити помилку за рахунок часу порушника, в тому числі:

6.4.1. Зроблено два ходи підряд.

6.4.2. Здійснено неможливий хід шашки, або дамки.

6.4.3. Було торкання однієї зі своїх шашок, а хід зроблено іншою.

6.4.4. Зроблений хід замінено на інший.

6.4.5. Зроблено хід шашкою суперника.

6.4.6. Зроблено тихий хід, коли було можливе взяття.

6.4.7. Зняті без причин одна, або декілька шашок, своїх або суперника.

6.4.8. Здійснене взяття меншої або більшої кількості шашок, ніж це можливо.

6.4.9. Зроблена зупинка у здійсненні послідовного взяття.

- 6.4.10. Зроблено невірне зняття шашки під час ще не закінченого послідовного взяття.
- 6.4.11. Зроблено зняття після закінчення послідовного взяття меншої або більшої кількості шашок, ніж потрібно було бити.
- 6.4.12. Зроблено зняття шашок, що не були збиті.
- 6.4.13. Зроблено зняття після взяття однієї, або декількох власних шашок.
- 6.4.14. Проголошено але не позначено дамку.
- 6.4.15. Ведеться гра дамкою, що не позначена як дамка.
- 6.5. Якщо гравець, припустивши порушення, помітив це до перемикання годинника, то він повинен виправити це порушення за рахунок свого часу.
- 6.6. Будь-який хід суперника того гравця, який вчинив порушення, без виправлення порушення, вважається порушенням. Після цього ходу він вже не має права вимагати виправлення.
- 6.7. Якщо будь-яка шашка, опиниться не на темній клітці, (світлого кольору) або за дошкою, вона вважається не діючою — це вважається неможливим ходом.
- 6.8. Ситуації, які виникли на дошці незалежно, від гравців, не вважаються порушеннями.
- 6.9. Забороняється часткове виправлення помилок або порушень.
- 6.10. Якщо буде зафіксовано, що протягом партії гравець допустив порушення, то суддя повинен зробити цьому гравцю зауваження.
- 6.11. Якщо суддя має достатні підстави вважати, що порушення (одне або більше) допускалися навмисно, то до учасника застосовуються дисциплінарні санкції.
- 6.12. Деякі особливості гри у змаганнях зі швидкої та блискавичної гри:
- 6.12.1. Якщо учасник здійснив порушення правил, увімкнувши при цьому годинник суперника - потрібно негайно увімкнути годинник винуватцю та всі виправлення виконувати за рахунок його часу. При триразовому порушенні цього правила винному зараховується поразка.

7. Користування контрольними годинниками

7.1. Контрольні годинники.

Для визначення часу, витраченого суперниками на обмірковування ходів, застосовуються спеціальні контрольні годинники з двома циферблатами, механічні або електронні. Контрольні годинники повинні відповідати наступним вимогам:

7.1.1. Обидва годинникові механізми повинні бути точними.

7.1.2. Обидва годинникові механізми не повинні працювати водночас.

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

7.1.4. В механічних годинниках прохід великої стрілки через 12 повинен відзначатися прапорцем або стрілкою.

7.1.5. В механічних годинниках прапорець повинен починати підніматися не пізніше, ніж на 58 хвилині та падати точно на 60 хвилині, ці показники повинні бути точними та добре видимими.

7.1.6. Годинники повинні бути тривкими та зручними у користуванні.

7.2. В офіційних змаганнях у положенні про змагання обов'язково вказується, що кожен гравець повинен зіграти партію або зробити певну кількість ходів за певний термін часу – контроль часу.

7.3. Контрольні годинники встановлюються на столі паралельно дошці, на однаковій відстані від підстав. В особистих змаганнях годинники встановлюються ліворуч від гравця, що грає білими. У командних змаганнях годинники встановлюються ліворуч від всіх учасників тієї команди, що грає білими на першій дошці.

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

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

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

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

7.8. Якщо у ході партії буде помічено, що годинник працює невірно, то суддя зобов'язаний його замінити. Якщо можна точно встановити, на чиєму годиннику відбулася помилка в часі, суддя вносить виправлення у покази годинника цього гравця. У такому випадку суддя може скоротити час, що залишився на обмірковування ходів. Виправлення у покази годинника не вносяться, якщо до контролю залишилося менше 15 хвилин

7.9. Заява про несправність контрольного прапорця повинна бути зроблена судді до падіння прапорця. Після падіння прапорця, або після того, як хвилинна стрілка пройшла повз нього, жодні заяви не приймаються.

7.10. Закінчення часу, відведеного для гри, фіксується у момент падіння прапорця. 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.

7.11. Гравець, у якого залишається менш ніж 5 хвилин до закінчення контролю на годинниках вважається у цейтноті. Час, протягом якого гравець вважається у цейтноті, називається цейтнотною зоною.

7.12. Під час цейтноту гравець може не вести запис, але відразу після падіння прапорця зобов'язаний його відновити. Для відновлення запису гравець може скористатися записом свого суперника, але тільки за його згодою, а також додатковою шашковою дошкою, а у випадку необхідності звернутися по допомогу до судді. Відновлення запису здійснюється за рахунок часу того учасника, що не вів запис партії. Якщо запис не вели обидва суперника, то час, витрачений на відновлення запису, ділиться між учасниками порівну.

7.13. При використанні електронних годинників і контролю з додаванням часу не менше 1 хвилини за зроблений хід – цей час відсутній, запис ведеться безперервно до кінця партії.

8. Контроль часу

8.1. 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 змагання.

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

8.3. Розрізняють наступні різновиди контролю часу:

8.3.1. Класичний контроль часу (класична гра).

8.3.2. Швидка гра.

8.3.3. Блискавична гра.

8.4. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з класичним контролем:

8.4.1. Шашки – 64, шашки-64 бразильської версії

8.4.1.1. 45 хвилин кожному учаснику на перші 25 ходів, після цього від 15 до 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.1.2. Одна година кожному гравцю на перші 35 ходів, після цього від 15 до 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.1.3. 45 хвилин кожному гравцю на всю партію із додаванням від 15 до 30 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників).

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

8.4.2. Шашки – 100

8.4.3.1. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього від 30 хвилин до 1 години до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.3.2. Дві години кожному гравцю на перші 50 ходів, після цього по 1 годині на кожні наступні 25 ходів (для механічних годинників).

8.4.3.3. Одна година 30 хвилин на перші 50 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

8.4.3.4. Одна година 30 хвилин на перші 40 ходів, після цього по 30 хвилин до закінчення партії (для механічних годинників).

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

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

8.5. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях зі швидкої гри:

8.5.1. Шашки – 64, шашки-64 бразильської версії

8.5.1.1. Від 10 до 30 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.5.1.2. Від 10 до 20 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 5 до 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.5.2. Шашки – 100

8.5.2.1. Від 20 до 45 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.5.2.2. Від 15 до 20 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 10 до 20 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.6. Рекомендуються такі різновиди контролю часу у змаганнях з блискавичної гри:

8.6.1. Шашки – 64, шашки-64 бразильської версії

8.6.1.1. Від 3 до 5 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.6.1.2. Від 3 до 5 хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 2 до 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.6.2. Шашки – 100

8.6.2.1. Від 5 до 7 хвилин кожному учаснику до закінчення партії (для механічних годинників).

8.6.2.2. П'ять хвилин кожному учаснику на всю партію із додаванням від 3 до 5 секунд за кожен зроблений хід (для електронних годинників)

8.7. Організаторами змагань може бути встановлений інший контроль.

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

8.9. При використанні механічних годинників:

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

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

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

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

8.9.5. При грі мікроматчу з двох партій з комбінованим контролем годинник має бути виставлений так, щоб перший контроль в 1 партії наступав при показах годинника 3:00, другий контроль в 1 партії – при показах годинника 4:00, перший контроль в 2 партії - при показах годинника 5:00, другий контроль в 2 партії – при показах годинника 6:00.

9. Початок партії

9.1. Змагання починаються за 15 хвилин до офіційного початку туру. На місці змагань повинна дотримуватися тиша.

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

9.3. Точно у призначений час, незалежно від того, чи всі гравці присутні, суддя дає сигнал до початку партій. За цим сигналом повинні бути увімкнені годинники всіх гравців, що грають білими (гравців, що починають гру згідно Правил). З цього моменту гравцям забороняється зупинити обидва годинника водночас, крім випадків, передбачених Правилами. Зупинка годинника одним з суперників – це визнання своєї поразки. Якщо суддя вважає, що зупинка годинника зроблена за непорозумінням, то він може дозволити продовжити партію.

9.4. Спізнення учасників.

9.4.1. Спізнення до початку туру є порушенням дисципліни. До гравця, що запізнився, суддя має право застосувати міри дисциплінарного впливу.

9.4.2 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 змагань організаторами може бути встановлено і менший час можливого запізнення. Час спізнення визначається за годинником головного судді.

9.4.3. Якщо до початку гри запізнився учасник, що грає білими, то за сигналом про початок гри вмикається його годинник, а час спізнення вважається таким, що потрачений цим учасником на обмірковування.

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

9.4.5. У випадку спізнення 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, у відповідності з підпунктами 4.3 - 4.4 пункту 9 розділу IV.

9.5. Початок партії при проведенні мікроматчу.

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

9.5.2. 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.

9.5.3. Жеребкування проводиться у присутності обох партнерів не більш ніж за 10 хвилин до початку гри. Якщо один з партнерів буде відсутній, то проведення жеребкування відкладається до його появи.

9.5.4. Початок перших партій мікроматчу по оголошенню початку туру проводиться незалежно від того, чи проведено жеребкування в усіх партіях.

9.5.5. У випадку спізнення когось із учасників до початку туру жеребкування проводиться після появи учасника, що запізнився, та за рахунок його часу.

9.5.6. 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.

9.5.7. У випадку помилкової розстановки в одній з партій жеребкування початкової позиції та після того, як партнери зробили хоча б по одному ходу, партія триває і результат вважається дійсним.

9.5.8. Діючі таблиці для жеребкування початкових ходів та початкових позицій затверджуються на певний період часу у відповідності до діючих таблиць Всесвітньої федерації шашок (FMJD).

10. Вибування або усунення учасника з турніру

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

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

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

10.1.3. Якщо учасник змагань не з'явився на гру в одному або двох турах, то тільки головний суддя змагань вирішує питання щодо подальшої участі цього гравця в змаганні.

10.2. Якщо гравець залишає змагання, які проводяться за швейцарською системою, то результати в зіраних 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.

11. Хід партії та результат

11.1. Врахування результатів партії, мікроматчу.

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

11.1.1. За перемогу – 2 очка;

11.1.2. За нічию – 1 очко;

11.1.3. За поразку – 0 очок.

11.2. Неявка гравця. Якщо партія фактично не відбулася і програш зарахований гравцю за неявку або спізнення - тоді гравцю, що не з'явився, ставиться мінус (-), а його супернику ставиться плюс (+). При підрахунку очок плюс враховується як 2 очка, а мінус як 0 очок. Якщо на гру не з'явилися обидва партнери, то кожному з них ставиться мінус.

Якщо партія фактично не відбулася і гравець отримав 2 очка в якості плюса через неявку або спізнення суперника, то при підрахунку класифікаційних норм виконання розрядів та звань цей плюс не враховується.

11.3. Пропозиція нічиєї.

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

11.4. Фіксування нічиєї у випадках, передбачених правилами.

11.4.1. Щоб зафіксувати нічию у відповідності до правил - учасник повинен звернутися до судді.

11.4.2. Якщо гравець зробить хід, у результаті якого позиція повториться втретє або більше, то його партнер має право до здійснення свого чергового ходу заявити судді про припинення партії і визнання її нічийною.

11.4.3. Якщо один з гравців хоче зробити хід, в результаті якого позиція повториться втретє (або більше), то він, не роблячи цього ходу на дошці, повинен записати його на бланку і заявити судді про припинення партії і визнання її нічийною. Якщо черговий хід все ж буде зроблений, то право вимоги нічії цим

учасником втрачається і відновлюється знов у випадку чергового повторення тієї ж позиції.

11.4.4. Не обов'язково, щоб повторення позиції слідувало одне за іншим; вимагати призначення нічії дозволяється і в тому випадку, якщо позиція повторюється тричі в різні моменти партії, незважаючи на будь-яку кількість ходів між повтореннями, але при тій же черзі ходу.

11.4.5. Перевірка кількості ходів, або вірності заяви про триразове повторення позиції, робиться за рахунок часу заявника після надання ним повного запису.

11.4.6. Якщо протягом перевірки час на годиннику заявника сплине, але буде встановлено, що його вимога про визнання партії нічийною обґрунтована, то фіксується нічия.

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

11.4.8. У випадку, коли застосовується контроль до кінця партії без додавання часу за зроблений хід, учасник, що має теоретично виграну позицію, знає спосіб досягнення виграшу і може його продемонструвати, або в теоретично нічийному ендшпілі з позиції - не захисту - в цейтноті має право зафіксувати нічию наступним чином: в присутності судді оголосити про фіксацію нічії, після цього зупинити годинник. Після закінчення контролю часу жодні заяви про фіксацію нічії у теоретично виграній позиції не приймаються.

12. Результати змагань

12.1. За результатами змагань учасники займають місця у відповідності до суми набраних очок в порядку її зменшення.

12.2. 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.

12.3. У випадку неможливості проведення додаткового змагання і при розподілі інших місць, окрім першого, розподіл місць проводиться за наступними критеріями:

12.3.1. В змаганнях за круговою системою:

12.3.1.1. За результатом особистої зустрічі (у двох учасників).

12.3.1.2. За коефіцієнтом Зоннеборна-Бергера.

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

12.3.1.3. За найбільшою кількістю перемог.

12.3.1.4. За кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

12.3.2. У змаганнях за швейцарською системою:

12.3.2.1. За результатом особистої зустрічі (у двох учасників).

12.3.2.2. 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.

12.3.2.3. 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.

12.3.2.4. За найбільшою кількістю перемог.

12.3.2.5. За кращим результатом з іншими учасниками у порядку зайнятих місць.

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

12.5. Якщо учасник змагань за швейцарською системою, для якого по закінченню змагання підраховується коефіцієнт, має через непарну кількість учасників плюс, то за цей плюс йому зараховується кількість очок, набрана

останнім з учасників, що закінчили змагання. Якщо в числі партнерів виявляється шашкіст, що вибув із змагання, то 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.

12.6. Застосування тієї або іншої системи коефіцієнтів затверджується у положенні про проведення змагань або регламенті змагань.

13. Особливості проведення партій за участю гравців, що мають порушення зору, слуху та/або мовлення, ураження опорно-рухового апарату (УОРА)

13.1. У партіях з гравцями, що мають порушення зору та ураження опорно-рухового апарату (надалі — УОРА), можуть використовуватись рельєфні дошки та шашки спеціальної конструкції, що дозволяє гравцям навпомацки визначати «кольори» полів та шашок. За необхідності можливе додаткове використання наклейок на шашки яскравого кольору для покращення сприйняття шашок у грі спортсменами з порушеннями зору (колір наклейок за узгодженням з головною суддівською колегією). Нотація на рельєфній дошці звичайним шрифтом не обов'язкова. Вона може бути нанесена шрифтом Брайля або відсутня. В особливих випадках, як виключення, дозволяється використання двох рельєфних дошок, координацію між якими здійснюють асистенти учасників партії. За відсутності асистентів у випадку гри двох учасників з порушеннями зору, кожен з яких має свою рельєфну дошку та спеціальний комплект шашок, використовується лише одна рельєфна дошка та комплект шашок, визначення цього комплекту покладається на рішення головного судді.

13.2. Зробивши хід, гравці, що мають порушення зору, зобов'язані проголосити хід за правилами повної шашкової нотації та зняти руки з дошки. Тільки після цього учасник може перемикає годинник. При невідповідності проголошеного та фактично зробленого ходу, дійсним вважається хід, що зроблений на дошці.

Якщо суддя вважає, що учасник навмисно проголошує не той хід, який робить, суддя може накладати на такого учасника дисциплінарні санкції.

13.3. Для гравців із порушеннями зору при використанні рельєфної дошки та шашок вважається, що гравець «доторкнувся» до шашки, коли вона була вийнята з отвору. Дотик до шашки без піднімання шашки не тягне за собою жодних наслідків.

13.4. Для гравців із порушеннями зору при використанні рельєфної дошки та шашок вважається, що гравець зробив хід, якщо він встановив шашку в інший отвір та відняв від неї руку, та у випадку взяття – шашки, які побито, вилучені з дошки.

13.5. Переключати годинник після зробленого ходу при грі з учасниками, що мають порушення зору, дозволяється лише за умови, що хід зроблено та проголошено.

13.6. При грі учасників, що мають порушеннями зору оголошення ходу є обов'язковим під час всієї партії, в тому числі під час цейтнотної зони.

13.7. Для гравців із порушеннями зору використовуються звичайні або спеціально сконструйовані годинники. Спеціальні годинники мають такі особливості:

13.7.1. Циферблат обладнаний прикріпленими стрілками, кожні п'ять хвилин марковані однією опуклою крапкою, а кожні 15 хвилин - двома опуклими крапками. У випадку використання електронних годинників вони можуть відтворювати звукові сигнали, що попереджають про певний залишок часу.

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

13.7.3. Учасники повинні мати змогу навпомацки визначати чергу ходу за положенням клавіш або перемикачів годинника. Це стосується також і звичайних годинників, що використовуються в змаганнях з гравцями, що мають порушення зору. У випадку неможливості використання годинників, які дозволяють навпомацки визначати чергу ходу, учасник має змогу у будь-який час звернутись до суддів або асистентів з

запитанням про чергу ходу та при своїй черзі ходу – про залишок часу. При цьому, якщо під час присутності судді виявиться, що гравець натиснув на перемикач годинника, проте з певних причин перемикання не відбулося (годинник справний, але учасник не чітко натиснув, або недостатньо сильно), суддя має озвучити те, що перемикання не відбулося, та запропонувати учаснику повторно натиснути перемикач годинника.

13.8. Гравець із порушеннями зору може записувати хід партії по Брайлю, звичайним письмом або за допомогою асистента на бланк або інший паперовий носій, дозволений головним суддею змагань. Використання диктофона або будь-яких цифрових носіїв для запису ходів протягом партії також дозволяється.

13.9. Помилка при оголошенні ходу повинна бути негайно виправлена до увімкнення годинника партнера. Суддя може застосовувати дисциплінарні санкції до учасника, якщо він неодноразово робить помилку в оголошенні ходу і не виправляє цю помилку до увімкнення годинника партнера.

13.10. У випадку порушення Правил в партіях суперниками гравців, що мають порушення зору, суддя може втручатися в партію, накладати на порушника дисциплінарні санкції.

13.11. Гравці із порушеннями зору, слуху та/або мовлення та УОРА, які потребують асистента, мають право користуватися послугами асистента, який зазначений в заявці або анкеті учасника під час проходження ним мандатної комісії або асистента, що призначений на окрему партію. Гравець потребує асистента, якщо не може фізично записувати партію та / або оголошувати ходи (для спортсменів з порушеннями зору) внаслідок :

- 1) втрати зору та неосвоєнням шрифту Брайля, так як для цього має пройти навчання ;
- 2) супутніх захворювань (має декілька порушень , наприклад, зору та слуху) ;
- 3) фізичних порушень , які не дозволяють вести запис партії ані письмом ані за допомогою диктофона (наприклад , спортсмен немає пальців, рук)

Спортсмен , який потребує асистента , повинен заздалегідь подбати про його наявність та узгодити це питання з організаторами змагань. Асистент має бути

узгодженим з головною суддівською колегією (має бути відповідна заява на ім'я головного судді) та може виконувати будь-які або всі наступні обов'язки, які попередньо узгоджені з головною суддівською колегією, якщо сам гравець фізично не може виконувати ці обов'язки:

13.11.1. Оголошувати ходи одного або обох гравців.

13.11.2. Вести запис партії гравця з порушеннями зору, слуху, з УОРА та перемикає за нього годинник, робити ходи вказаною гравцем шашкою на вказане ним поле та перемикає за нього годинник. Якщо асистент веде запис та перемикає годинник, або гравець перемикає годинник самостійно, він може це зробити лише після того, як асистент запише хід.

13.11.3. Інформувати гравця з порушеннями зору (тільки на його вимогу) про черговість ходу, кількість зроблених ходів та при його черзі ходу – про час, витрачений обома гравцями. Інформувати гравця з УОРА про кількість зроблених ходів.

13.11.4. При грі з учасниками, що мають порушення зору, робити заяву у випадках, коли час гри суперника вичерпано, а також коли його суперник порушує правила та інформувати про це суддів.

13.11.5. На вимогу гравця робити заяви до суддів, головного судді від імені гравця.

13.11.6. Перекладати за необхідності мовою жестів та зворотно заяви учасників та рішення суддів (для гравців з порушеннями слуху та/або мовлення , які мають супутні захворювання та потребують асистента).

13.12. Учасник з порушеннями зору має право у будь-який момент при своєму ході звернутися до асистента з питанням про час, який витрачений обома сторонами на гру. Асистент зобов'язаний попереджати учасника з порушеннями зору про те, що настає цейтнот. Цейтнотна зона на механічних годинниках для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

У випадку використання електронних годинників і контролю з додаванням часу за зроблений хід, асистент зобов'язаний попередити учасника з порушеннями

зору у момент, коли вперше виникає така ситуація: для гравців зі слабким зором складає 5 хвилин, для повністю незрячих гравців – 10 хвилин до контролю.

За відсутності асистента, узгодженого на дану партію, учасника з вадами зору про настання цейтнотної зони зобов'язаний попередити суддя.

13.14. При грі спортсменів з порушеннями зору , якщо один з них має супутнє захворювання, наприклад, порушення слуху та/або мовлення та не має асистента , для оголошення ходів використовуються умовні знаки, заздалегідь узгоджені з головним суддею змагань та суперником, наприклад доторкання до руки суперника одразу після здійснення ходу до увімкнення годинника суперника.

13.15. При грі спортсменів з порушеннями слуху та/або мовлення , якщо один з них має додаткове супутнє захворювання, наприклад, порушення зору — перше , цьому спортсмену дозволяється використовувати для гри рельєфні дошки та шашки спеціальної конструкції, що дозволяє гравцям навпомацки визначати «кольори» полів та шашок; по-друге, суперник цього спортсмена зобов'язується умовним знаком , наприклад, дотиком до руки опонента (узгоджується між гравцями та головним суддею) - повідомляти про свій зроблений хід.

13.16. Під час гри спортсменів з порушеннями слуху та/або мовлення — слухові апарати мають бути зняті.

13.17. Спортсмени з порушеннями зору класифікації — тотально незрячі мають право виступати у класифікації спортсменів - гострота зору – до 6/60 та поле зору до 20 градусів у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шашок (FMJD).

13.18. Спортсмени з УОРА класифікації - спортсмени -”візочники” - “прикуті” до візка — мають право виступати у класифікації - ДЦП важкого, середнього та легкого ступеня, вроджені або отримані внаслідок травм деформації опорно-рухового апарату (руки, ноги, пальців, хребта... їх скорочення, будь-яка зміна , ампутація , що призвело до інвалідності) у відповідності до вимог Всесвітньої федерації шашок (FMJD).

13.19. В офіційних змаганнях учасників з порушеннями зору, слуху та/або мовлення, ураженнями опорно-рухового апарату рекомендується не менше одного судді на 2 пари гравців.

14. Проведення командних змагань та матчів

14.1. Командні змагання – змагання між командами, які складаються з декількох гравців. Кількісний склад команди визначається положенням про проведення змагань.

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

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

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

14.5. В окремих змаганнях, в яких розташування за дошками може змінюватись перед початком кожного туру, подається поіменна заявка по дошках за 10 хвилин

до початку чергового туру. Якщо заявку не подано, то діє заявка попереднього туру.

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

14.7. Визначення результатів змагань.

14.7.1. 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.

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

14.7.2.1. Результат особистої зустрічі між двома командами;

14.7.2.2. Більша сума очок, набраних всіма учасниками команди в усіх партіях;

14.7.2.3. Більша кількість виграних матчів;

14.7.2.4. Коефіцієнт команди (залежно від системи проведення);

14.7.2.5. Менша сума місць, зайнятих усіма учасниками команди на своїх дошках.

14.7.2.6. Кращий результат на першій, другій, і т.д. дошках.

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

14.9. 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 або як зустріч двох суперників (колективів), або складають елементи турніру.

15. Проведення змагань за швейцарською системою

Кількість турів змагань, що проводяться за швейцарською системою, залежить від кількості учасників. Для визначення пар гравців, суддя перед кожним туром проводить жеребкування. При проведенні жеребкування суддя повинен керуватися наступними основними принципами:

15.1. Гравці не можуть зустрічатися між собою більш одного разу.

15.2. Перед проведенням жеребкування гравці розподіляються на очкові групи, тобто у групі гравці мають однакову кількість очок. Підбір пари для кожного гравця проводиться в своїй очковій групі, а якщо це неможливо, то в найближчій до неї.

15.3. Колір шашок повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими і чорними, не повинна різнитися більш, ніж на одну (при парній кількості турів на дві). Гра одним кольором більше двох партій підряд допускається лише у виняткових випадках.

15.4. При 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.

15.5. 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 як у своїй очковій групі, так і в нижчій.

15.6. Якщо в турнірі бере участь непарна кількість гравців, то 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.

15.7. Утворення пар всередині очкової групи, а також визначення кольору при рівних умовах проводиться жеребкуванням.

15.8. Можливі такі системи утворення пар, при яких жеребкування проводиться тільки перед першим туром, а подальше складання пар проводиться із

використанням додаткових критеріїв. Одна з таких систем – медіанна система Солкофа.

15.9. Проведення жеребкування за медіанною системою Солкофа у турнірах із швейцарською системою.

15.9.1. 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.

15.9.2. 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.

15.9.3. Перед першим туром учасники, які мають рейтинг, розташуються 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 змагань.

15.9.4. Таким чином учасники діляться 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, що отримали непарні номери грають тим же кольором що і перший, а всі парні номери іншим кольором.

15.9.5. Якщо класифікація здійснюється без врахування рейтингів, то перед першим туром проводиться жеребкування всіх учасників. Порядковий номер закріплюється за учасником до кінця 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.

15.9.6. Перед другим туром учасники розділяються на очкові групи, а всередині очкових груп розташовуються на підставі своїх порядкових номерів першого туру. При цьому в усіх непарних турах учасники класифікуються у порядку

зростання порядкових номерів, тобто вище учасник з меншим порядковим номером, а у парних турах в порядку зменшення номерів.

15.9.7. Починаючи з третього туру жеребкування здійснюється наступним чином:

15.9.7.1. Спочатку учасники розділяються на очкові групи та розташовуються у порядку зменшення кількості очок;

15.9.7.2. У своїх очкових групах учасники класифікуються в порядку зменшення кількості повного коефіцієнта Солкофа, тобто суми очок усіх суперників;

15.9.7.3. У випадку рівності повного коефіцієнта Солкофа наступним критерієм класифікації є медіанний коефіцієнт Солкофа.

15.9.7.4. Учасники, які мають рівні показники медіанного коефіцієнта Солкофа класифікуються на підставі порядкового номера згідно жереба першого туру.

15.9.8. Утворення пар.

Утворення пар починається з верхньої очкової групи.

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

15.9.8.2. Для групи з парною кількістю учасників утворення пар здійснюється наступним чином. Групи розділяються на дві рівні половини. Перший з верхньої половини грає з першим з нижньої половини. Якщо вони вже грали між собою,

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

15.9.9. Так здійснюється утворення пар для учасників, що мають 50% очок та більше.

15.9.10. 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 повинен піднятися у вищу групу, то перевага віддається останньому учаснику цієї групи. Відповідно, переважне право на спуск має перший учасник цієї очкової групи. При парній кількості учасників в очковій групі суперником нижнього учасника повинен стати останній учасник верхньої половини групи. 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.

15.9.11. При визначенні учасника, що повинен опуститися у нижню групу, перевагу має той учасник, що раніше вже піднімався. Якщо таких учасників декілька, перевага віддається тому з учасників, що піднімався раніше. Якщо два або більше учасники піднімалися в одному і тому ж турі, то переважне право на спуск має той з учасників, що 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 повинен піднятися у вищу групу.

15.9.12. При утворенні пар слід прагнути до того, щоб всередині кожної з очкових груп була утворена максимально можлива кількість пар.

15.9.13. Утворення пар здійснюється, як правило, без урахування кольору. Однак якщо виявляється, що при утворенні пари один з учасників повинен грати третю партію підряд одним і тим же кольором, то така пара розбивається і пошук суперника триває у відповідності з викладеними вище принципами. Але якщо при цьому не вдається досягти утворення максимально можливої кількості пар всередині однієї очкової групи, то сліду допустити гру втретє поспіль одним і тим же кольором.

15.9.14. Визначення кольору.

Після утворення пар колір шашок повинен по можливості чергуватися. Кількість партій, зіграних білими та чорними, не повинна відрізнятись більше, ніж на одну. Визначення кольору здійснюється наступним чином:

15.9.14.1. Білими грає той з учасників, який у попередніх турах зіграв меншу кількість партій білими.

15.9.14.2. Якщо ця кількість однакова, то білими грає той з учасників, який останню партію грав чорними.

15.9.14.3. Якщо цей показник виявляється однаковим, то порівнюється колір у партіях передостаннього туру і так далі, аж до першого туру.

15.9.14.4. Якщо колір, яким грали учасники, співпадає в усіх турах, то перевага у чергуванні кольору надається тому учаснику, що знаходиться вище у класифікації.

16. Медійні права, кінозйомка, фотографування

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

16.2. 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 відеокамер без підсвічування, встановлених у місцях для глядачів. Головний суддя повинен турбуватися, щоб гравцям не заважала присутність телевізійних, відео або фотокамер.

16.3. Фотографування в ігровому залі дозволяється тільки з дозволу головного судді. Дозвіл на фотографування зі спалахом обмежується першими п'ятьма хвилинами після початку туру, якщо головний суддя не прийме інше рішення.

17. Права та обов'язки учасників

17.1. Учасники змагань мають право:

17.1.1. Бути інформованими про правила даного змагання.

17.1.2. Грати у повній тиші (у спокійній обстановці).

17.1.3. Особисто звертатися до судді за будь-яким питанням, що стосується проведення партії.

17.1.4. Звертатися особисто, через своїх представників або свого капітана в організаційний комітет.

17.1.5. Опротестувувати будь-які рішення або санкції, які вважають несправедливими. При виникненні 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 змагань.

17.2. Учасники змагань зобов'язані:

17.2.1. Знати і чітко дотримуватися Правил, регламенту і положення про дане змагання.

17.2.2. Виконувати вимоги суддів.

17.2.3. Дотримуватись етичної поведінки, принципів моралі та чесної гри.

17.3. Під час гри учасникам забороняється:

17.3.1. Звертатися до кого-небудь або вести розмови з будь-ким, окрім суддів.

17.3.2. 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.

17.3.3. Торкатися до полів дошки або вказувати на них для полегшення розрахунку.

17.3.4. Питати поради або думки про свою партію у будь-кого, висловлювати свою думку щодо незавершених партій.

17.3.5. Аналізувати партії, які ще не завершилися.

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

17.3.7. Заважати іншим учасникам або втручатися в хід їх партій.

17.3.8. Аналізувати позиції і партії в турнірній залі.

17.3.9. Залишати ігрову зону без дозволу судді. Ігрова зона включає турнірну залу, вбиральню, місце для паління та інші місця, визначені суддівською колегією.

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

17.3.10. Надовго зупинятися біля столиків, за якими грають інші гравці.

17.3.11. Дозволяти собі дії, що заважають нормальному ходу змагань.

17.3.12. 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 положенням про змагання або регламентом змагання.

17.3.13. Розміщувати на ігрових столах сторонні предмети.

17.4. Учасники змагань не повинні допускати дії, що дискредитують спорт і звання спортсмена.

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

17.5.1. Глядачі мають право бути присутніми у турнірному приміщенні та спостерігати за грою учасників у спеціально відведеній зоні для глядачів.

17.5.2. Глядачі зобов'язані мати охайний зовнішній вигляд та перебувати в адекватному стані, зберігати тишу, в тому числі вимкнути звук та вібросигнал мобільних телефонів.

17.5.3. Глядачам забороняється вести розмови, привертати увагу голосом, жестами та/або мімікою, перебувати поза зоною, відведеною для глядачів.

17.6. Запис партії, підрахунок кількості ходів та перемикання годинника здійснюється самим учасником . При надзвичайних обставинах, з дозволу судді, запис може вести асистент, якщо сам гравець цього робити не може.

17.7. 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.

17.8. Порушенням ігрової етики вважається:

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

17.8.2. 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.

17.8.3. 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.

17.8.4. 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.

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

17.10. При здійсненні учасником будь-яких порушень суддя може накладати на нього одну з наступних дисциплінарних санкцій. Санкції обираються суддею відповідно до значності порушення:

17.10.1. Оголосити усне зауваження.

17.10.2. Оголосити усне попередження.

17.10.3. Винести письмову догану.

17.10.4. Зарахувати поразку в партії.

17.10.5. Зняти із змагань.

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

18. Суддівська колегія

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

Додатково у змаганнях серед гравців з порушеннями слуху та/або мовлення рекомендовано передбачати наявність сурдоперекладачів. На змаганнях серед гравців з порушеннями зору та ураженнями опорно-рухового апарату додатково рекомендовано передбачати наявність асистентів.

Кількість лінійних суддів визначається організацією, що проводить змагання.

Рекомендована кількість:

18.1.1. На змаганнях всеукраїнського, обласного, міського масштабу – 1 суддя на 2 – 3 пари гравців.

18.1.2. На змаганнях районного масштабу і нижче – 1 суддя на 3 – 4 пари гравців.

- 18.2. На офіційних змаганнях швидкої та блискавичної гри, кількість суддів може бути визначена з розрахунку 1 суддя на 1 пару гравців.
- 18.3. Головна суддівська колегія складається з головного судді, головного секретаря і заступників головного судді.
- 18.4. З числа лінійних суддів призначаються, при необхідності: суддя інформатор, старші судді, якщо число лінійних суддів перевищує 5 суддів.
- 18.5. Суддівська колегія зобов'язана:
- 18.5.1. Перевірити і затвердити заявки на усіх учасників.
 - 18.5.2. Скласти календарний розклад ігор і ознайомити з ним всіх учасників.
 - 18.5.3. Перевірити підготовленість місць змагань, обладнання і необхідного інвентарю.
 - 18.5.4. Провести нараду представників (капітанів) команд з організаційних питань.
 - 18.5.5. Підготувати та провести жеребкування учасників.
 - 18.5.6. Після закінчення змагань підвести підсумки та затвердити результати.
 - 18.5.7. Заповнити відповідні довідки на усіх учасників, які виконали класифікаційні нормативи.
- 18.6. Головний суддя повинен мати категорію відповідно до рангу змагань (національний арбітр, суддя 1 категорії, суддя 2 категорії) та достатній досвід у суддівстві змагань.
- 18.7. Головний суддя повинен діяти в інтересах найкращого проведення змагань, забезпечувати доброзичливу ігрову обстановку та слідкувати за тим, щоб гравцям не заважали.
- 18.8. Головний суддя зобов'язаний:
- 18.8.1. Здійснювати загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань.
 - 18.8.2. Керувати роботою технічного персоналу та суддів.
 - 18.8.3. Скласти технічний регламент змагань, та ознайомити з ним всіх учасників, в якому обов'язково повинні міститися наступні відомості:
 - 18.8.3.1. Місце і терміни проведення змагань;
 - 18.8.3.2. Система проведення змагань;

18.8.3.3. Контроль часу на обмірковування;

18.8.3.4. Розподіл місць при рівності очок;

18.8.3.5. Нагородження переможців;

18.8.3.6. Кількість місць, що виходять в змагання більш високого рівня, якщо змагання є відбірковими.

18.8.4. Забезпечити, щоб апеляційний комітет був обраний до початку першого туру.

18.8.4.1. Апеляційний комітет повинен бути призначений або обраний до початку першого туру. Він повинен складатися з голови, двох членів та не менш як двох резервних членів. При можливості голова комітету, його дійсні та резервні члени повинні представляти різні осередки федерації. Судді, які обслуговують змагання, не можуть бути членами апеляційного комітету.

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

18.8.4.3. 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 змагань повинен враховувати рішення апеляційного комітету і корегувати своє остаточне рішення в залежності від рішення комітету.)

18.8.5. Проводити засідання колегії суддів.

18.8.6. Після закінченні змагання подати в організацію, що проводила змагання письмовий звіт про хід змагань із відповідними документами, у строки, встановлені законодавством. Одночасно він повинен надіслати таблицю та інші документи, потрібні для обрахунку рейтингу, в технічну комісію федерації шашок України (за узгодженням з ФШУ).

18.9. Головний суддя має право:

18.9.1. Скасувати змагання, якщо місце проведення виявиться непридатним або наявна причина, що унеможлиблює проведення чи продовження проведення змагань.

- 18.9.2. Влаштувати тимчасову перерву протягом змагань за наявності будь-яких причин, що заважають їх нормальному проведенню.
- 18.9.3. Робити у період змагань переміщення суддів.
- 18.9.4. Відстороняти від суддівства арбітрів, що не виконують свої обов'язки.
- 18.9.5. Стежити за дотриманням дисципліни та карати порушників.
- 18.9.6. Забороняти присутність тих представників та глядачів у турнірному залі, що порушують дисципліну, допускають суперечки та грубощі у спілкуванні з судьями, подають необґрунтовані протести, перешкоджають нормальному перебігу змагань.
- 18.9.7. В разі необхідності виконувати обов'язки заступника головного судді, судді-інформатора, старшого судді, суддів.
- 18.10. Головний секретар колегії суддів повністю відповідає за всю документацію змагань.
- 18.11. Заступник головного судді має право:
- 18.11.1. Призначати суддів на окремі зустрічі.
- 18.11.2. Стежити за дотриманням учасниками дисципліни в турнірному залі та притягувати до відповідальності порушників;
- 18.11.3. У відсутність головного судді вирішує негайні поточні питання.
- 18.11.4. В разі необхідності виконувати обов'язки судді-інформатора, старшого судді, суддів.
- 18.12. Суддя-інформатор зобов'язаний
- 18.12.1. Готувати інформацію для учасників.
- 18.12.2. Готувати інформацію для засобів масової інформації.
- 18.12.3. Забезпечувати друкування записів партій для учасників та іншої документації.
- 18.12.4. Після турніру готує звіт про турнір для преси.
- 18.13. Старші судді та судді здійснюють безпосереднє суддівство і фіксують результати окремих зустрічей. При цьому один суддя судить не більш чотирьох пар (партій).
- 18.14. Судді не втручаються у гру, за винятком випадків, які вказані у Правилах.

Підрахунок кількості ходів або повторень при фіксуванні нічиєї у окремій партії здійснюють тільки учасники цієї партії згідно запису в бланках (за виключенням випадків, передбачених правилами). У випадках, коли запис партії не ведеться згідно Правил, підрахунок здійснюється учасниками цієї партії вголос і чітко вимовляючи кількість ходів або повторень у присутності судді.

Відповідальність за підрахунок ходів і знання відповідних пунктів Правил несуть самі учасники.