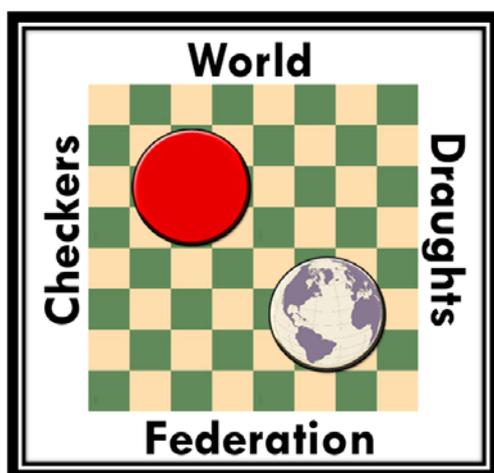


Правила игры в чекерс



Чекерс – это настольная игра по определённым правилам между двумя соперниками, цель которой - добиться победы за счёт уничтожения или запирания всех шашек соперника.

Предисловие

Приведённые ниже правила игры в чекерс не могут касаться всех возможных ситуаций, возникающих в течение игры, эти правила также не могут отрегулировать все возможные административные вопросы. В случаях, которые не могут быть точно отрегулированы этими правилами, судья турнира должен, объективно оценив ситуацию с учётом прежних аналогичных случаев, принять по возможности правильное и справедливое решение. Правила игры не должны лишать судью турнира свободы выбора для принятия решения, основанного на справедливости и логике при непредвиденных особых обстоятельствах.

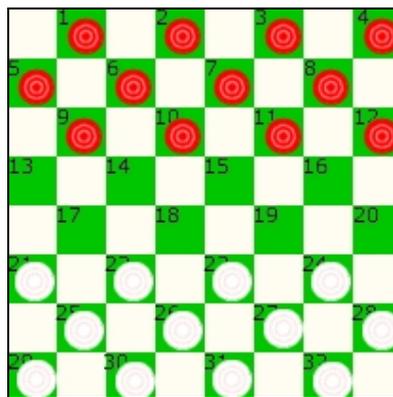
Часть 1. Оснащение и правила игры

Шашечная доска

- 1.1 Шашечная доска представляет собой поле, состоящее из 64 поочередно светлых и темных квадратных клеток, расположенных 8x8 по вертикали и горизонтали.
- 1.2 Официальная шашечная доска на всех крупных соревнованиях должна иметь зелёные и белые (или бело/кремовые) цвета для обозначения темных и светлых клеток.
- 1.3 Сторона квадратных клеток должна иметь размер 4.5 – 5.0 сантиметров.
- 1.4 В начале игры шашечная доска должна быть расположена таким образом, чтобы крайнее угловое поле с левой стороны от каждого из играющих было зеленого цвета, а крайнее справа - белого. Угол слева снизу шашечной доски называется по английски “Single Corner”, а угол с правой стороны - “Double Corner”.
- 1.5 32 зеленым клеткам, используемым для игры на шашечной доске, присваиваются номера 1-32 для записи ходов. Эти числа являются официальной нотацией.
- 1.6 Эти номера не должны быть изображены на официальной шашечной доске.
- 1.7 Шашечная доска должна быть сделана из материала, который не создаёт яркого света и не отражает лучи света в игровом помещении.

Шашки и их свойства

- 1.8 В начале игры у каждого из игроков имеется по 12 шашек, у одного все тёмного, а у другого все светлого цвета.
- 1.9 Официально тёмные шашки должны быть красного цвета, а светлые – белого. Иногда в шашечной литературе цвета шашек указываются как «чёрные» и «белые». Шашки должны быть цилиндрической формы одного диаметра от 3.0 до 4.0 сантиметров. Они должны иметь одинаковый дизайн с высотой не менее 5 мм (3/16 дюймов) и не более 9 мм (3/8 дюймов).
- 1.10 Если для тёмных и светлых шашек используются другие цвета, то они должны быть контрастны по отношению к цветам шашечной доски.
- 1.11 В начале игры красные шашки должны быть установлены на первых 12 тёмных клетках со стороны игрока, играющего красными. Они располагаются на полях с 1 по 12. Белые шашки будут расположены соответственно на последних 12 клетках на полях с 21 по 32.



Порядок игры

1.12 В случае микроматча из двух партий цвет шашек в первой встрече между игроками определяется случайным жребием (i). Во второй партии соперники меняют цвет шашек.

1.13 Первый ход в каждой игре делается игроком, играющим красными шашками, после чего ходы делаются поочередно каждым игроком (ii).

Ходы

1.14 Существует 4 типа различных ходов: ход простой шашкой, ход дамкой, бой (взятие) простой шашкой и бой дамкой.

Ход простой шашкой

1.15 Ход простой шашкой – перемещение шашки возможно по диагонали только вперёд на соседнюю свободную левую или правую клетки шашечной доски.

1.16 Когда простая шашка (Man) достигает самого последнего ряда (известного, как дамочный ряд, по английски: “king-row” или “crown-head”), она становится дамкой (King). На неё сверху ставится другая простая шашка того же цвета до совершения последующего хода (iii). (Возможно для этой цели будет необходимо заимствовать шашку из другого набора, если нет другой свободной).

Ход дамкой

1.17 Ход дамкой - перемещение дамки возможно по диагонали вправо и влево как вперёд, так и назад на соседнюю свободную клетку шашечной доски.

Бой (взятие) простой шашкой

1.18 Бой простой шашкой – перемещение шашки возможно только вперёд с одного поля по диагонали через соседнее поле, занятое противником (простой шашкой или дамкой) на свободное поле сразу за ним. Это движение называют также "взятием". По его завершении взятая шашка соперника удаляется с шашечной доски.



Общие правила боя (взятия)

1.19 Если после взятия одной шашки возникает возможность непосредственного взятия последующей шашки или дамки противника, то движение шашкой или дамкой должно быть продолжено, пока все взятия не закончены. Единственное исключение – когда простая шашка достигает дамочного поля (последний ряд) и становится дамкой; в этом случае движение останавливается и может быть продолжено лишь после последующего хода противника. В конце боя все взятые шашки соперника удаляются с шашечной доски.



1.20 Все взятия шашек обязательны. Если есть две или более возможностей взятия, то игрок может выбрать любое из них по желанию, большинство бить необязательно. После того, как начато движение, оно должно быть продолжено до конца. Однажды указав направление боя, его нельзя поменять.

Бой (взятие) дамкой

1.21 Взятие дамкой аналогично взятию простой шашкой, но может осуществляться в обоих направлениях – вперёд и назад.

Касание шашек

1.22 Каждый игрок при сообщении своего намерения противнику наделен правом поправлять собственные шашки и шашки соперника в любое время в течение игры.

1.23 Если игрок при своей очереди хода касается шашки, он должен ходить этой шашкой, если не дал предварительного предупреждения её поправить. Если ход согласно настоящим Правилам невозможен, то применяется правило 1.25.2.

1.24 Если произошло касание шашки и указано движение ею через угол поля, на котором она была размещена, то движение должно быть закончено в том же направлении.

Ложные, невозможные и незаконные ходы

1.25 Игрока, сделавшего ложный, невозможный или незаконный ход, необходимо предупредить об ошибке и ход отменить. При последующей аналогичной ошибке должны последовать штрафные санкции на усмотрение судьи турнира. Это применяется, например, если игрок:

1.25.1 Отказывается бить (взять) шашку или закончить многократный бой (взятие).

1.25.2 При своей очереди хода касается неиграемой шашки.

1.25.3 Заканчивает движение (обычный ход или взятие) на неправильном поле.

1.25.4 Совершает ход назад простой шашкой.

1.25.5 При взятии ошибочно удаляет свои или чужие шашки, не имеющие отношения к бою.

1.25.6 Добавляет одну или более шашек на шашечной доске.

1.25.7 Продолжает далее бой (взятия) простой шашкой через дамочное поле.

1.25.8 Совершает ход не при своей очереди (то есть два хода подряд).

1.26 Ошибочный ход игнорируется соперником, если он делает свой последующий ход.

1.27 Если какие-либо из шашек были случайно или по какой-то другой причине удалены игроками, то шашки возвращаются на место и игра должна быть продолжена без штрафных санкций.

1.28 Игроку, который отказывается придерживаться этих правил, немедленно засчитывается поражение.

Результат игры

1.29 Есть только два возможных варианта результата игры: выигрыш и ничья.

Определение выигрыша (и, соответственно, поражения соперника)

1.30 Выигрыш засчитывается игроку, который может сделать последним ход; то есть, противник не может при своей очереди сделать хода, потому что все его шашки сняты или заперты (заблокированы).

1.31 Выигрыш засчитывается также, если противник:

1.31.1 Сдаётся (iv) в любой момент времени.

1.31.2 Отказывается играть.

1.31.3 При игре с часами не успеваает сделать контрольный ход.

Определение ничьи

1.32 Ничья признаётся, если на любой стадии игры:

1.32.1 Оба игрока договариваются о таком результате (v).

1.32.2 Один из игроков может продемонстрировать судье, что своим следующим ходом он добивается трёхкратного повторения одной и той же позиции.

1.32.3 Один из игроков может продемонстрировать судье, что в течении последних 40 ходов не произошло изменения соотношения сил, то есть:

1.32.3.1 Никому из игроков не удалось провести хотя бы одну шашку в дамки.

1.32.3.2 Не было удалено с шашечной доски хотя бы одной шашки или дамки.

Примечания:

- (i) Традиционно использовались два метода для случайного жребия. Первый метод называется “бросок монеты”, где человек, отгадавший «орёл» или «решка», может выбрать цвет, которым он хочет играть в 1-ой партии. Второй метод: один из игроков берёт по одной шашке разного цвета в обе руки и размещает их за спиной, перекладывает шашки, затем в закрытых кулаках выносит руки вперёд и предлагает противнику выбрать руку. Выбранная рука будет содержать шашку того цвета, которым выбиравший должен играть в первой партии.
- (ii) Если соревнования проводятся по системе выборочного жребия первых трёх полуходов, так называемых „3-move ballot“, то первые 3 полухода определяются из таблицы. Игра продолжается игроком, чья очередь хода.
- (iii) Традиционно дамка обозначается (коронуется) той стороной, чей дамочный ряд был достигнут, то есть соперником.
- (iv) Поражение признаётся словами: “Я сдаю” (по английски: „ I resign“) и/или остановкой часов.
- (v) Предложение о ничье обычно делается высказыванием, “Ничья?” или “Вы согласны на ничью?” (по английски: „Draw?“ или „Do you agree to a draw?“)

Часть 2. Правила игры с часами

Оснащение и терминология

«Шашечные часы» - это часы с двумя циферблатами, связанные между собой таким образом, что только одни из них могут ходить в любой момент времени. Когда игрок нажмёт кнопку часов на собственной стороне, начнут работать часы противника с противоположной стороны. Это действие известно как «переключение часов».

Эти правила применяются как при использовании механических часов, так и электронных дигитальных часов.

Термин «Время» в правилах означает показания часов.

«Падение флажка» означает истечение выделенного времени на одну партию для игрока.

Использование часов

2.1 Перед началом игры судья турнира решает, с какой стороны от игроков будут расположены часы.

2.2 Все часы перед началом игры должны быть остановлены и показывать одно и то же время.

2.3 В начале каждого тура судья должен включить по очереди все часы, независимо от отсутствия одного или обоих игроков.

2.4 Во время игры каждый игрок, сделавший очередной ход на шашечной доске, должен переключить собственные часы и таким образом включить часы противника. Сделав ход, игрок в любое время имеет право переключать собственные часы,.

2.5 Ход считается незаконченным, пока не переключены часы.

2.6 Время, потраченное на передвижение шашки (дамки) и переключение часов, считается частью времени, затраченного игроком на ход.

2.7 Каждый игрок сам несёт ответственность за переключение собственных часов после хода и контроль количества сделанных ходов. Если игрок этого не делает, никаких предупреждений, особенно третьим лицом, не должно даваться.

2.8 Игрок может переключать часы любой рукой. Однако запрещено держать руку на кнопке или «висеть» над ней.

2.9 Игроки должны обращаться с часами должным образом. Запрещено ударять по ним с силой, поднимать или валить. При неправильном обращении с часами игрока нужно сначала предупредить, а в случае продолжения такого обращения возможно присуждение ему поражения.

- 2.10 При отсутствии явного дефекта все показания часов считаются правильными.
- 2.11 Часы с явным дефектом должны быть удалены. Судья должен заменить часы и принять по возможности лучшее решение при определении времени на часах после их замены.
- 2.12 Если оба флажка упали и невозможно установить, какой из них упал первым, то игра должна быть продолжена.
- 2.13 Игрокам запрещено покидать игровое помещение, за исключением необходимости пойти в туалет или на перекур. В этом случае часы продолжают идти.
- 2.14 Если игрок не способен использовать часы, то помощник судьи может выполнять эту операцию от имени игрока.

Контроль времени

- 2.15 При игре с часами каждый игрок должен успеть сделать определённое минимальное (контрольное) число ходов, выделенное на определённый (контрольный) промежуток времени. В течение последних нескольких минут до контроля флажок на циферблате механических часов начинает подниматься и затем падает (00 минут и 00 секунд), что означает окончание контрольного времени. Контроль времени на турнире должен быть объявлен заранее. На официальных турнирах используются следующий контроль времени:
- a) Первый контроль времени: один час на первые 30 ходов.
 - b) Второй контроль времени: по ½ часа на каждые последующие 15 ходов.
- 2.16 В конце первого контроля времени игрок, играющий белыми, должен добавить на обоих часах по 30 минут. Эти действия повторяются при достижении последующего контроля времени.
- 2.17 Время, сэкономленное игроком до контроля, должно быть добавлено ко времени, полученному дополнительно на следующий период.
- 2.18 После каждого падения флажка необходима немедленная проверка выполнения условий пункта 2.15.
- 2.19 Падение флажка признаётся, если этот факт видел судья турнира или один из игроков заявил об этом факте.
- 2.20 Если игрок не успевает сделать предписанное число контрольных ходов за выделенное контрольное время, ему присуждается поражение, независимо от положения на шашечной доске.

Отсутствие игроков

2.21 Если игрок отсутствует на момент начала тура, то противник после консультаций с судьёй турнира должен включить часы в его отсутствие.

2.22 В начале игры часы включают со стороны игрока, чья очередь хода (со стороны красных).

2.23 Если опоздавший игрок приходит до истечения первого контрольного времени, то есть до падения флажка, он может продолжить игру с оставшимся временем.

2.24 Если игрок приходит после первого падения флажка, ему засчитывается поражение в первой партии. После второго падения флажка (то есть через 2 часа), ему засчитываются поражения в обеих партиях.

2.25 Если отсутствуют оба игрока, то должны быть включены два комплекта часов со стороны каждого игрока. Если оба игрока не появляются в течение 1 часа, то обоим засчитываются поражения (ноль очков).

Остановка часов

2.26 Если игра должна быть прервана, то только судья турнира имеет право останавливать часы (оба циферблата).

2.27 Игрок может просить помощи у судьи турнира, если возникает проблема, например, когда шашечная доска и шашки сдвинуты с места и необходимо восстановление позиции.

2.28 Если судья турнира остановил часы для решения проблемы, то он должен также решить, когда игра может быть продолжена.

Быстрая игра в конце партии

Быстрая игра в конце партии - это фаза игры, когда все оставшиеся до контроля ходы надо успеть сделать в ограниченный промежуток времени.

2.29 Если в конце партии (при наличии ещё времени) игрок чувствует, что позиция равна и предлагает ничью противнику, то в случае отказа он имеет право просить вмешательства судьи. Если судья считает, что позиция равна или лишь с небольшими шансами на победу у одной из сторон, он имеет право объявить ничейный результат. Однако, если судья считает, что у противника этого требования есть преимущество, он может дать указание на продолжение игры.

Часть 3. Запись игры

- 3.1 «Бланк записи» (по английски : “score-sheet”) - листок бумаги, предназначенный для записи ходов игры, является собственностью организаторов соревнований.
- 3.2 Каждый игрок должен быть снабжен бланком записи для всех партий.
- 3.3 Все игроки обязаны вести запись ходов каждой партии.
- 3.4 В ходе игры каждый игрок обязан вести правильную запись всех ходов максимально ясно и четко.
- 3.5 Игрок может ответить на ход противника до его записи, но вначале он должен сделать запись своего собственного предыдущего хода.
- 3.6 Бланк записи должен быть расположен на столе таким способом, чтобы он всё время в течение игры был видим для судьи.
- 3.7 Если игрок хочет проверить количество сделанных ходов и сравнить их с записанными у противника, он должен сообщить об этом судье турнира и, если позволено, сделать это за счёт собственного времени.
- 3.8 Оба игрока должны сделать запись о предложении ничьи на бланке записи. (См. также п. 4.7)
- 3.9 После окончания каждой партии оба игрока должны вручить судье бланки записи партий с указанием результата игры. Каждый бланк должен быть подписан обоими игроками.
- 3.10 Если игрок не вручит судье подписанные бланки записей своих партий в конце тура, ему могут быть засчитаны поражения.
- 3.11 Если игрок не способен полноценно вести игру из-за заболевания, то помощник судьи по его просьбе может оказывать помощь в игре и записи ходов. Часы должны быть приспособлены для судьи должным образом.

Игра в цейтноте

- 3.12 Считается, что цейтнот начинается за 5 минут до падения флажка.
- 3.13 Любой игрок в условиях цейтнота не обязан вести запись ходов, вместо этого он должен ставить галочки для ведения счёта ходов вплоть до падения флажка. После

падения флажка все ходы должны быть немедленно восстановлены до последующего хода.

3.14 Если оба игрока находятся в цейтноте, то судья турнира или его помощник должны по возможности присутствовать и вести учет сделанных ходов. В этом случае после падения флажка судья должен немедленно остановить часы, и оба игрока должны восстановить запись ходов с помощью судьи и бланков соперников.

Часть 4. Поведение игроков во время игры

4.1 Игроки не должны предпринимать действий, создающих плохую репутацию чекерсу.

4.2 Игроки должны занять свои места за шашечной доской до начала тура.

4.3 Перед началом игры соперники должны пожать друг другу руки в духе дружбы.

4.4 Игрок имеет право обратиться к судье турнира с просьбой выяснения правил игры или поведения. Судья турнира должен сначала установить факты, не мешая другим участникам. Обсуждение между игроками и судьёй турнира должно проводиться вне игрового помещения. (См. также пп. 2.27-2.29).

4.5 Игроку запрещено покидать своё игровое место за шашечной доской при своей очереди хода без разрешения судьи турнира. (См. также п. 2.13).

4.6 Игрокам не разрешается прогуливаться или подходить к другим столам в процессе игры для наблюдения. Игроки, которые закончили свои игры, должны покинуть игровое место и считаются зрителями.

4.7 Игрок, желающий предложить ничью, должен сделать сначала свой ход. При этом не должно ставиться никаких условий. Сделанное предложение не может быть отменено и остается действительным, пока противник не примет его, отклонит устно или отклонит его, передвигая одну из своих шашек (дамок), таким образом продолжая игру. Предложение ничьей должно быть отмечено каждым игроком на бланке записи. Если первое предложение отклонено, второе считается неуместным, пока противник сам не предложит ничью или изменится соотношение сил. (См. также п. 4.9)

4.8 Игрокам запрещено использовать любые заметки, источники информации или советы, а также анализировать позиции на другой шашечной доске.

4.9 Игрокам запрещено отвлекать или раздражать противника в любой манере, например, издавать звуки, подавать знаки, размахивать руками или сильно наклоняться над шашечной доской. Сюда относятся также неблагоприятные заявления или повторные предложения ничьи.

4.10 Игроку запрещено обращаться к другим лицам, за исключением судьи турнира.

4.11 Бланк записи должен использоваться только для записи ходов, показаний часов, предложений ничьи и других необходимых данных.

4.12 Игрокам не разрешено покидать зону игры без разрешения судьи турнира. К зоне игры относятся также туалеты, место для курения и отдыха, а также другие места, определённые судьёй турнира.

4.13 Сговор с целью сдачи («сплава») до или во время игры для получения денежных призов, норм званий, рейтингов или с любой другой целью считается незаконным и может привести к серьёзным штрафным санкциям, включая дисквалификацию и запрет на участие в будущих соревнованиях.

4.14 Проигравший игрок должен немедленно остановить часы. Считается грубым и неспортивным покидать своё игровое место с проигранной позицией без признания своего поражения.

4.15 Игрокам запрещено анализировать законченную партию на месте игры.

4.16 Строго запрещено приносить включённые мобильные телефоны или другие электронные средства сообщения, не разрешенные судьёй турнира, в игровую зону. Если мобильный телефон игрока будет звенеть в игровой зоне во время игры, то игроку засчитывается поражение в происходящей партии.

4.17 За отказ выполнять правила игроку засчитывается поражение в происходящей партии.

Часть 5. Поведение зрителей во время игры

5.1 Зрители не имеют никаких специальных привилегий и должны всегда придерживаться инструкций судьи турнира.

5.2 Зрители могут находиться только в определенной ограниченной зоне игры (зона зрителей) согласно инструкции судьи турнира.

5.3 Зрители должны сохранять молчание во время продолжения игры.

5.4 Зрители не имеют права вмешиваться в игру, раздражать или отвлекать игроков. Это включает в себя также подачу сигналов на очередь хода или положение флажка.

5.5 Зрители могут указывать на отдельные недостатки судье турнира так, чтобы не мешать игрокам, но не имеют права предъявлять претензии любого вида от имени игроков.

5.6 Зрители не имеют права переговариваться с игроками во время паузы между первой и второй партиями одного тура.

5.7 Зрители не имеют права анализировать играющиеся партии на шашечной доске или при помощи электронных устройств без разрешения судьи.

5.8 Строго запрещено приносить включённые мобильные телефоны или любые другие электронные устройства, не разрешенные судьёй турнира, на место проведения игры.

5.9 Отказ зрителя выполнять указания судьи турнира должен привести к его выдворению с места проведения игры.

Часть 6. Роль судьи соревнования

6.1 Судья турнира должен следить за строгим соблюдением официальных правил игры в чекерс, а также за всеми процедурами и общим поведением.

6.2 Судья турнира должен действовать на благо соревнования и следить за хорошей атмосферой игры и состоянием игроков.

6.3 Судья турнира наделён властью назначать помощников в случае необходимости, принимать турнирные взносы, знакомить игроков с условиями турнира, проводить жеребьёвку соперников и первых ходов, вести официальную таблицу на стене показа, участвовать во всех спорных вопросах, публиковать отчеты и результаты турнира в прессе, а также всячески способствовать популяризации игры и поддержки связей со спонсорскими организациями.

6.4 Судья турнира должен следить за состоянием игрового помещения и необходимым качеством оборудования, в том числе столов и стульев.

6.5 Судья турнира должен наблюдать за правильным соблюдением первых ходов жеребьёвки соперниками (если она используется) и обеспечить включение всех часов в начале каждого тура. (См. также пп. 2.1, 2.3 и 2.11).

6.6 Судья турнира должен контролировать весь ход соревнования.

6.7 Судья турнира должен наблюдать за игрой, особенно в условиях нехватки времени у игроков и принимать своевременные решения. Он имеет право налагать штрафные санкции на игроков в случаях нарушения ими правил игры. (См. также п. 2.19).

6.8 Судья турнира не должен информировать игрока о том, что его противник сделал ход или не переключил часы, а также вмешиваться в игру кроме случаев, описанных в данных правилах игры. (См. также пп. 2.7 и 2.19).

6.9 В случае нарушения правил игры игроком или зрителем судья турнира может применить одну из следующих штрафных санкций: (а) - предупреждение, (б) -

объявление о поражении игры, (c) – исключение из соревнования, (d) - выдворение с места игры. Судья турнира может использовать эти штрафные санкции на своё усмотрение и определять, где нарушение было неумышленным.

Часть 7. Разное

Комиссия по разным вопросам

7.1 В случае, если игрок выражает желание обжаловать решение судьи турнира, судья должен назначить комиссию по данному вопросу, чтобы разобрать заявление. Данная комиссия должна состоять по крайней мере из трех человек, у которых есть опыт судейства крупных соревнований. Чтобы гарантировать беспристрастность, они должны быть независимы друг от друга и не быть связанными с заинтересованными сторонами. Заявление должно быть услышано конфиденциально, также могут быть вызваны свидетели, которые могут отвечать только на вопросы вовлеченных сторон. Комиссия должна оценить свидетельские показания судьи турнира относительно сказанного или сделанного в его присутствии. Решение комиссии по данному вопросу должно быть по возможности быстро сообщено вовлеченным сторонам. Функция комиссии по данному вопросу не должна заменить своим суждением судью турнира, а лишь отменить его решение, если признает неправильным.

Комиссия по Правилам игры

7.2 WCDF поддерживает работу комиссии по Правилам игры и рассматривает вопросы, имеющие отношение к ним. В случае сомнений относительно применения или интерпретации этих Правил WCDF исследует данный пример и даст официальное решение.