

I PRIEDAS

OFICIALIOS PASAULINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS (F.M.J.D. , FEDERATION MONDIALE DUJEUDE DAMES -Pasaulinė šaškių federacija) ŽAIDIMO ŠAŠKĖMIS TAISYKLĖS

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui.

1. Žaidimas ir žaidėjai

- 1.1 Žaidimas šaškėmis - intelektualinis sportas, kurį žaidžia du asmenys.
- 1.2 Šį žaidimą žaidžiantys asmenys vadinami žaidėjais.
- 1.3 Žaidimą šaškėmis galima praktikuoti ir kaip mėgėjišką, ir kaip profesionalų sportą.

2. Inventorius

- 2.1 Tarptautinis šaškių žaidimas žaidžiamas ant kvadratinio stalo, padalinto į 100 vienodų langelių, pakaitomis šviesių ir tamsių. Šis stalas yra šaškių lenta.
- 2.2 Žaidimas žaidžiamas ant tamsių šaškių lentos langelių. Taigi, yra 50 aktyvių langelių.
- 2.3 Įstrižos tamsių langelių juostos vadinamos įstrižainėmis. Yra 17 įstrižainių. Ilgiausia įstrižainė, jungianti du šaškių lentos kampus ir sudaryta iš 10 tamsių langelių, vadinama didžiąja įstrižaine.
- 2.4 Šaškių lenta turi būti taip pastatyta tarp dviejų žaidėjų, kad didžioji įstrižainė prasidėtų kairėje žaidėjo pusėje. Tokiu atveju, kiekvieno žaidėjo kairėje esantis pirmas langelis yra kampinis tamsus langelis.
- 2.5 Taip tarp žaidėjų pastatyta lenta skirstoma į:
 - 2.5.1 Daminiai laukeliai: šachmatų lentos laukeliai, esantys viršutinėje ir apatinėje lentos eilėje;
 - 2.5.2 Šoniniai arba kraštiniai laukeliai: laukeliai, esantys dešiniajame ir kairiajame lentos šonuose;
 - 2.5.3 Eilutės: horizontalios eilutės su 5 tamsiais langeliais.
 - 2.5.4 Vertikalūs stulpeliai su 5 tamsiais langeliais.
- 2.6 Tamsūs langeliai sutartinai numeruojami nuo 1 iki 50. Šis numeravimas nepažymėtas šaškių lentoje. Žiūrint į šaškių lentą iš priekio, šis numeravimas eina iš kairės į dešinę, eilutė po eilutės, pradedant nuo pirmojo viršutinės eilutės langelio ir baigiant paskutiniu apatinės eilutės tamsiu langeliu. Galima sakyti:
 - 2.6.1 Pagrindo arba šaškių eilučių 5 tamsūs langeliai numeruojami nuo 1 iki 5 ir nuo 46 iki 50;
 - 2.6.2 Juostų, arba pirmo ir paskutinio stulpelio 5 tamsūs langeliai numeruojami, kairėje, 6-16-26-36-46, o dešinėje 5-15-25-35-45;
 - 2.6.3 Galiniai didžiosios įstrižainės tamsūs langeliai numeruojami 5 ir 46 ir vadinami šaškių lentos kampais.
- 2.7 Tarptautinis šaškių žaidimas žaidžiamas su 20 baltų arba šviesios spalvos šaškių ir 20 juodų arba tamsios spalvos šaškių.
- 2.8 Prieš partijos pradžią 20 juodų šaškių išdėliotos tamsiuose langeliuose, numeruojamuose nuo 1 iki 20, o 20 baltų šaškių išdėliotos tamsiuose langeliuose, numeruojamuose nuo 31 iki 50. Langeliai nuo 21 iki 30 yra neužimti, laisvi.

3. Ėjimai

- 3.1 Šaškės gali būti paprastosios arba damos.
- 3.2 Priklausomai nuo to, ar šaškė yra paprastoji ar dama ji turi savo judėjimo būdą ir skirtingai kerta. Vienos šaškės perkėlimas nuo vieno šaškių lentos langelio ant kito, vadinamas "ėjimu".
- 3.3 Pirmąjį ėjimą daro žaidėjas, žaidžiantis baltomis šaškėmis. Priešininkai vienas po kito daro po vieną ėjimą, kiekvienas savo spalvos šaškėmis.
- 3.4 Paprastoji šaškė būtinai eina į priekį, įstrižai, nuo vieno langelio ant kito tuščio kitos eilės langelio.
- 3.5 Dama yra paprastoji šaškė, ant kurios uždėta kita tos pačios spalvos paprastoji šaškė, dama ji tapo pasiekusi paskutinę horizontalę ir ten sustojusi.
- 3.6 Žaidėjas, turintis damą, gali karūnuoti priešininkų šaškių eilės langelį pasiekusią paprastąją šaškę. Jei taip nėra, tai turi padaryti jo priešininkas, kuriam draudžiama žaisti to nepadarus.
- 3.7 Paprastoji šaškė, virtusi dama ja išlieka iki žaidimo pabaigos.
- 3.8 Prieš pradedant žaisti dama, reikia palaukti, kol priešininkas padaro vieną ėjimą.
- 3.9 Dama perkeliama pirmyn ir atgal tuščiais langeliais išilgai įstrižainės, ant kurios ji stovi; ją galima pastatyti toliau nei artimiausias tuščias langelis, ant toliau esančio tuščio langelio.
- 3.10 Šaškės perkėlimas laikomas baigtu, kai žaidėjas ją perkėlęs, paleidžia.

3.11 Kai turintis eiti žaidėjas paliečia vieną iš savo šaškių kuriomis žaidžiama, tai jis turi perkelti būtent tą šaškę jei įmanoma atlikti ėjimą pagal taisykles.

3.12 Paliestą, arba perkėlus nepaleistą šaškę galima pastatyti į kitą vietą, jei tai įmanoma.

3.13 Žaidėjas, kurio ėjimas ir kuris nori teisingai perkelti vieną ar kelias šaškes, turi iš anksto ir aiškiai perspėti priešininką žodžiu " taisau " .

3.14 Jei žaidėjas, kuriam neatėjo eilė daryti ėjimo, paliečia ar teisingai perkelia vieną ar kelias šaškes savo ar priešininko lauke, tai laikoma klaida.

4. Kirtimas

4.1 Priešininko šaškės kirtimas yra privalomas ir daromas tiek į priekį, tiek atgal. Kirtimas atliekamas vienu ėjimu. Draudžiama kirsti savo šaškes.

4.2 Jei paprastoji šaškė stovi taip, kad šalia jos įstrižai yra priešininko šaškė, už kurios yra tuščias langelis, ji privalo peršokti per šią šaškę ir užimti laisvą langelį. Priešininko šaškė nuimama nuo šaškių lentos. Taip atliktas veiksmas vadinamas kirtimu paprastąja šaške.

4.3 Kai dama stovi ant tos pačios įstrižainės ant kurios šalia ar per atstumą stovi priešininko šaškė, už kurios yra vienas ar keli tušti langeliai, ji privalo peršokti per priešininko šaškę ir atsistoti viename iš laisvų langelių. Taip atliktas veiksmas vadinamas kirtimu dama.

4.4 Kirtimas turi būti aiškiai nurodytas ir veiksmas atliktas tvarkingai. Jei kirtimas neaiškus jis gali būti priešininko prašymu pataisytas. Kirtimas laikomas baigtu, kai priešininko šaškė nukeliama nuo šaškių lentos.

4.5 Kai, kertant paprastąja šaške, vėl atsistoja įstrižai šalia priešininko šaškės, už kurios yra tuščias langelis, ji turi būtinai peršokti per šią antrą šaškę, jei yra, trečią ir taip toliau, ir užimti tuščią langelį už paskutinės nukirstos šaškės. Taip nukirstos priešininko šaškės nuimamos nuo šaškių lentos pradedant pirma arba paskutine nukirsta šaške. Taip atliktas veiksmas vadinamas daugumos taisykle kertant paprastąja šaške.

4.6 Kai, kertant dama, ši atsistoja toje pačioje ar kertančioje įstrižainėje, kurioje yra priešininko šaškė ir už kurios yra vienas ar keli tušti langeliai ji privalo peršokti per šią antrą šaškę, atsistodama įstrižainėje, kurioje stovi nukirsta šaškė, per trečią šaškę ir taip toliau, atsistodama ant pasirinkto tuščio langelio už toje pačioje įstrižainėje nukirstos šaškės. Taip nukirstos priešininko šaškės nuimamos nuo šaškių lentos pradedant pirma arba paskutine nukirsta šaške. Taip atliktas veiksmas vadinamas daugumos taisykle kertant dama.

4.7 Kirtimo metu draudžiama peršokti per savo šaškes.

4.8 Vieno kirtimo metu galima daug kartų atsistoti į tą patį tuščią langelį, bet draudžiama daugiau nei vieną kartą peršokti virš tos pačios priešininko šaškės.

4.9 Kirtimas turi būti aiškiai atliktas, šaškė po šaškės, pastatant kertančiąją šaškę ant už nukirstos šaškės esančio tuščio langelio ir galiausiai pastatant šią šaškę ant galutinio langelio. Jei kirtimas neaiškus, priešininkas gali prašyti jį pataisyti.

4.10 Šaškės perkėlimas kirtimo metu laikomas baigtas, kai žaidėjas paleidžia šią šaškę perkėlimo metu ar baigęs ją perkelti.

4.11 11 Šaškes nuo lentos galima nuimti tik galutinai atlikus kirtimą. Nukirstas šaškes, atlikus ėjimą, reikia nuimti eilės tvarka pradedant nuo kirtimo pradžios arba pabaigos, nesustojant. Jei šaškės nuimamos ne eilės tvarka, priešininkas gali prašyti pataisyti ėjimą.

4.12 Dama nukirstų šaškių nuėmimas nuo šaškių lentos laikomas baigtu, kai žaidėjas nuima paskutinę šaškę ar kai atlikęs veiksmą stabteli ilgesniam laikui.

4.13 Didesnio šaškių skaičiaus kirtimas yra pirmaeilis, taigi, privalomas. Dama nesuteikia pirmumo ir privalomumo. Dama, kaip ir paprastoji šaškė, skaičiuojama kaip viena šaškė.

4.14 Jei šaške galima dviem ar keliais būdais nukirsti A patį priešininko šaškių skaičių, žaidėjas laisvai gali pasirinkti vieną iš šių būdų, tiek su paprastąja šaške, tiek su dama.

4.15 Pagal 3.5 punktą, paprastoji šaškė, nors kirsdama ir pasiekia paskutinę horizontalę, bet jei privalo kirsti toliau, išlieka paprastąja.

5. Klaidos

5.1 Jei žaidimo metu konstatuojama, kad šaškių lenta pastatyta klaidingai atsižvelgiant į 2.4. punktą, ši partija anuliuojama, žaidimas pradedamas iš naujo.

5.2 Prieš partijos pradžią patikrinamas išdėstymas pagal 2.8. punktą. Partijos metu nustačius bet kokį neatitikimą, žiūrėti 5.4. punktą.

5.3 Bet kuri priešininko šaškė, esanti neaktyviame šviesiame langelyje, yra neaktyvi. Ja vėl galima pradėti žaisti, bet pagal 5.4. punkto taisykles.

5.4 Jei žaidėjas padarė vieną iš žemiau paminėtų klaidų, tik jo priešininkas turi teisę nuspręsti, ar klaidą reikia ištaisyti, ar, priešingai, ji gali būti palikta.

- 5.4.1 Padarytas ėjimas du kartus iš eilės;
- 5.4.2 Neteisingas paprastosios šaškės ar damos perkėlimas;
- 5.4.3 Paliesta viena iš savų šaškių, bet perkelta kita;
- 5.4.4 Anuluotas padarytas ėjimas;
- 5.4.5 Padarytas ėjimas su priešininko šaške;
- 5.4.6 Padarytas tik ėjimas, kai buvo galima kirsti;
- 5.4.7 Be priežasties nuimamos priešininko ar savo paties šaškės nuo lentos;
- 5.4.8 Kirtimas arba daugumos taisyklė kertant viena šaške didesnę ar mažesnę priešininko šaškių skaičių, nei buvo galima kirsti;
- 5.4.9 Sustojimas daugumos taisyklės kirtimo metu (paleista šaškė, žiūrėti 4.10 punktą);
- 5.4.10 Neteisingas šaškių nuėmimas nepabaigus kirsti visų galimų šaškių;
- 5.4.11 Nukirtus kelias šaškes nuimama mažiau šaškių nei buvo nukirsta;
- 5.4.12 Nukirtus kelias šaškes nuimamos šaškės, kurios nebuvo nukirstos;
- 5.4.13 Sustojama nuiminėjant šaškes, nukirstas kertant kelias šaškes iš eilės;
- 5.4.14 Po kirtimo nuimamos vieną ar kelias savo šaškes.
- 5.5 Jei, netyčia padaryta klaida iš karto pataisoma ar pašalinama, ji nelaikomas klaida.
- 5.6 Jei žaidėjas atsisako paklusti Oficialioms žaidimo Taisyklėms, jo priešininkas turi teisę to iš jo reikalauti laikytis Taisyklių.
- 5.7 Bet koks ėjimas, padarytas klaidą padariusio ar atsisakiusio paklusti Oficialioms žaidimo taisyklėms žaidėjo priešininko, lygus situacijos pritarimui. Taisyti nebebus galima.
- 5.8 Dalinis klaidos ar atsisakymo taisyimas netoleruojamas.

6. Baigimas lygiosiomis

- 6.1 Partija baigiama lygiosiomis, kai tas pats žaidėjas, turintis ėjimą, savo ėjimu trečią kartą pakartoja tą pačią poziciją.
- 6.2 Jei per 25 vienas kitą sekančius ėjimus buvo perkeliama tik damos, neperkeliama nei viena paprastoji šaškė ir nieko nenukertama, partija baigiama lygiosiomis.
- 6.3 Jei telikę tik trys damos, dvi damos ir paprastoji šaškė, viena dama ir dvi paprastosios šaškės prieš vieną damą, partija baigiama lygiosiomis po to, kai kiekvienas padaro daugiausia po šešiolika ėjimų.
- 6.4 Kai lieka tik dvi damos, viena dama ir viena paprastoji šaškė ar viena dama prieš vieną damą, partija baigiama lygiosiomis po to, kai kiekvienas žaidėjas padaro daugiausia dar po penkis ėjimus.

7. Rezultatas

- 7.1 Partija gali būti baigiama dviem rezultatais:
 - 7.1.1 Vieno iš dviejų žaidėjų laimėjimu, kito pralaimėjimu;
 - 7.1.2 Lygiosiomis, kai abu žaidėjai sužaidė lygiosiomis.
- 7.2 Žaidėjas laimi, kai jo priešininkas:
 - 7.2.1 susitarus ar ne, nebežaidžia partijos;
 - 7.2.2 nebegali žaisti, kai yra jo ėjimas, o jo šaškės blokuotos;
 - 7.2.3 nebeturi šaškių;
 - 7.2.4 atsisako laikytis taisyklių.
- 7.3 Lygiosios tenka abiem žaidėjams:
 - 7.3.1 kai jos paskelbiamos bendru susitarimu;
 - 7.3.2 kai partija baigiasi lygiosiomis pagal taisyklių 6 punktą;
 - 7.3.3 kai nei vienam iš dviejų nepasiseka laimėti.

8. Užrašai

- 8.1 Kadangi aktyvūs langeliai pagal 2.6 punktą numeruojami nuo 1 iki 50, galima užrašyti tiek baltų, tiek juodų šaškių judėjimą ėjimas po ėjimo, ir taip pakartotinai sužaisti ar perrašyti visą partiją.
- 8.2 Ėjimai turi būti užrašomi tokia tvarka:
 - 8.2.1 rašomas numeris laukelio iš kurio paimama šaškė, jį seka numeris laukelio, į kurį pastatoma šaškė;
 - 8.2.2 kai šaškė tik perkeliama, šiuos du numerius gali skirti brūkšnelis (-);
 - 8.2.3 šiuos du numerius gali skirti iksas (x), kai kertama.

9. Sutartiniai ženklai

- 9.1 kad būtų aiškiau, naudojami žemiau nurodyti sutartiniai ženklai:
 - 9.1.1 nurodant ėjimą: -;

- 9.1.2 nurodant laimėtą poziciją: x;
- 9.1.3 geras ėjimas: !;
- 9.1.4 labai geras ėjimas: !!;
- 9.1.5 blogas ėjimas: ?;
- 9.1.6 labai blogas ėjimas: ??;
- 9.1.7 atrodantis silpnas, bet iš tikrųjų stiprus ėjimas: ?!;
- 9.1.8 atrodantis stiprus, bet iš tikrųjų silpnas ėjimas: !?;
- 9.1.9 priverstinis ėjimas, bet kuris kitas judėjimas, sąlygojantis praradimą: *;
- 9.1.10 nurodant partijos laimėjimą: +;
- 9.1.11 nurodant lygiąsias: =;
- 9.1.12 po žaidimo etapo paskutinio ėjimo, nurodant laimėtų taškų skaičių: +1, +2, ir taip toliau;
- 9.1.13 priešingai, nurodant prarastų taškų skaičių: -1, -2;
- 9.1.14 ženklas "a.1." (ad libitum) nurodo, kad padarius ėjimą ar nukirtus, gaunamas toks pat rezultatas.

10. Laiko kontroliavimas

- 10.1 Žaidžiant partiją gali būti sutarta, kad kiekvienas žaidėjas privalo atlikti tam tikrą ėjimų skaičių per nurodytą laiką.
- 10.2 Šiuo atveju žaidėjai privalo:
 - 10.2.1 naudotis šaškių varžybų laikrodžiu;
 - 10.2.2 kiekvienas žingsnis po žingsnio turi užsirašinėti visos partijos ėjimus.
- 10.3 Žaidžiant partiją gali būti sutarta, kad kiekvienas žaidėjas turi tam tikrą laiko limitą iki šios partijos pabaigos.
- 10.4 Šiuo atveju, reikia naudotis šaškių laikrodžiu, o ėjimų užrašymas nebūtinai.
- 10.5 Užrašinėjimas ir laikrodžio naudojimas aprašytas Žaidimo taisyklėse.

11. Įvairios partijos

- 11.1 Partija šaškėmis gali būti žaidžiama įvairiais būdais:
 - 11.1.1 normali partija ant šaškių lentos, tarp dviejų žaidėjų, sėdinčių veidu vienas į kitą;
 - 11.1.2 normali partija ant šaškių lentos, tarp vieno žaidėjo ir kelių besikeičiančių priešininkų;
 - 11.1.3 partija žaidžiama tarp dviejų žaidėjų, kurie paštu vienas kitam praneša apie padarytus ėjimus;
 - 11.1.4 partija tarp žaidėjo, kuris žaidžia nematydamas šaškių lentos ir neužrašinėdamas, ir žaidėjo, kuris turi šaškių lentą;
 - 11.1.5 partija tarp žaidėjo, kuris žaidžia nematydamas šaškių lentos ir neužrašinėdamas, ir kelių besikeičiančių priešininkų, kurių kiekvienas turi po šaškių lentą;
 - 11.1.6 partija, žaidžiama su aklu žaidėju (ar tarp dviejų aklių žaidėjų), naudojant lentą su reljefiniais langeliais;
 - 11.1.7 normali partija tarp dviejų žaidėjų nelygiomis jėgomis, stipriam pradedant su silpnu ir turint viena ar keliomis šaškėmis mažiau.
- 11.2 Šiems įvairiems variantams, išskyrus 11.1.1 punkte nurodytą, reikia atsižvelgti į papildomą reglamentą.
- 11.3 Nuo 11.1.3 iki 11.1.5 punkto nurodytais variantais šaškių lenta tarp žaidėjų būna pagal susitarimą.

1 bis PRIEDAS

OFICIALIOS PASAULINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS ŽAIDIMO ŠAŠKĖMIS PRIE 64 LANGELIŲ TAISYKLĖS

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui.

1. Žaidimas ir žaidėjai

- 1.1 Žaidimas šaškėmis - intelektualinis sportas, kurį žaidžia du asmenys.
- 1.2 Šį žaidimą žaidžiantys asmenys vadinami žaidėjais.
- 1.3 Žaidimą šaškėmis galima praktikuoti ir kaip mėgėjišką, ir kaip profesionalų sportą.

2. Inventorius

- 2.1 Tarpautinis paprastųjų (64 langelių) šaškių žaidimas žaidžiamas ant kvadratinio stalo, padalinto į 64 vienodus langelius, pakaitomis šviesius ir tamsius. Šis stalas yra šaškių lenta.
- 2.2 Žaidimas žaidžiamas ant tamsių šaškių lentos langelių. Taigi, yra 32 aktyvūs langeliai.

- 2.3 Įstrižos tamsių langelių juostos vadinamos įstrižainėmis. Yra 13 įstrižainių. Ilgiausia įstrižainė, jungianti du šaškių lentos kampus ir sudaryta iš 8 tamsių langelių, vadinama didžiąja įstrižaine (a1-h8). Kitos įstrižainės vadinamos dvikeliais (g1-a7-b8-h2), trikeliais (c1-a3-f8-h6) ir netolyginėmis įstrižainėmis (e1-a5-d8-h4).
- 2.4 Šaškių lenta turi būti taip pastatyta tarp dviejų žaidėjų, kad didžioji įstrižainė prasidėtų kairėje žaidėjo pusėje. Tokiu atveju, kiekvieno žaidėjo kairėje esantis pirmas langelis yra kampinis tamsus langelis.
- 2.5 Taip tarp žaidėjų pastačius lentą, ji skirstoma į:
- 2.5.1 Daminiai laukeliai: šachmatų lentos laukeliai, esantys viršutinėje ir apatinėje lentos eilėje;
 - 2.5.2 Šoniniai arba kraštiniai laukeliai: laukeliai, esantys dešiniajame ir kairiajame lentos šonuose;
 - 2.5.3 Eilutės: horizontalios eilutės su 4 tamsiais langeliais.
 - 2.5.4 Vertikalūs stulpeliai su 4 tamsiais langeliais.
- 2.6 Eilutės sutartinai numeruojamos nuo 1 iki 8 pradedant iš baltųjų pusės, o stulpeliai pažymėti mažosiomis raidėmis nuo a iki h, pradedant nuo kairiojo baltųjų krašto. Tokiu būdu kiekvienas šaškių lentos langelis žymimas raidės ir skaičiaus kombinacija. Raidės ir skaičiai nerašomi ant lentos. Galima sakyti:
- 2.6.1 Pagrindo arba šaškių eilučių 4 tamsūs langeliai numeruojami nuo a1, c1, e1, f1, h1;
 - 2.6.2 Juostų, arba pirmo ir paskutinio stulpelio 5 tamsūs langeliai numeruojami, kairėje, a7, a5, a3, a1, o dešinėje h8, h6, h4, h2;
 - 2.6.3 Galiniai didžiosios įstrižainės tamsūs langeliai numeruojami a1 ir h8 ir vadinami šaškių lentos kampais.
- 2.7 Tarptautinis paprastųjų šaškių žaidimas (64 langeliai) žaidžiamas su 12 baltų ar šviesios spalvos šaškių ir 12 juodų arba tamsios spalvos šaškių.
- 2.8 Prieš partijos pradžią 12 juodų šaškių išdėliotos tamsiuose 6, 7, 8 eilučių langeliuose, o 12 baltų šaškių išdėliotos 1, 2, 3 eilučių tamsiuose langeliuose. 4 ir 5 eilutės būna laisvos.

3. Ėjimai

- 3.1 Šaškės gali būti paprastosios arba damos.
- 3.2 Priklausomai nuo to, ar šaškė yra paprastoji ar dama, ji turi savo judėjimo metodą ir skirtingai kerta. Vienos šaškės perkėlimas nuo vieno šaškių lentos langelio ant kito, vadinamas "ėjimu".
- 3.3 Pirmąjį ėjimą daro žaidėjas, žaidžiantis baltomis šaškėmis. Priešrinkai vienas po kito daro po vieną ėjimą, kiekvienas su savo spalvos šaškėmis.
- 3.4 Paprastoji šaškė būtinai eina į priekį, įstrižai, nuo vieno langelio ant kito tuščio kitos eilės langelio.
- 3.5 Dama yra paprastoji šaškė, ant kurios uždėta kita tos pačios spalvos paprastoji šaškė, dama ji tapo pasiekusi paskutinę horizontalę ir ten sustojusi.
- 3.6 Žaidėjas, turintis damą, gali karūnuoti priešrinkų šaškių eilės langelį pasiekusią paprastąją šaškę. Jei taip nėra, tai turi padaryti jo priešrinkas, kuriam draudžiama žaisti to nepadarus.
- 3.7 Paprastoji šaškė, virtusi dama, ja išlieka iki žaidimo pabaigos.
- 3.8 Šias teises ji įgyja tik sekančiame ėjime.
- 3.9 Dama perkeliama pirmyn ir atgal tuščiais langeliais išilgai įstrižainės, ant kurios ji stovi, ją galima pastatyti toliau nei artimiausias tuščias langelis, ant toliau esančio tuščio langelio.
- 3.10 Šaškės perkėlimas laikomas baigtu, kai žaidėjas, ją perkėlęs, paleidžia.
- 3.11 Kai turintis eiti žaidėjas paliečia vieną iš savo šaškių kuriomis žaidžiama, tai jis turi perkelti būtent tą šaškę, jei galima atlikti ėjimą pagal taisykles.
- 3.12 Paliestą, arba perkėlus nepaliestą šaškę galima pastatyti į kitą vietą, jei tai įmanoma.
- 3.13 Žaidėjas, kurio ėjimas ir kuris nori teisingai perkelti vieną ar kelias šaškes, turi iš anksto ir aiškiai perspėti priešrinką žodžiu "taisau".
- 3.14 Jei žaidėjas, kuriam neatejo eilė daryti ėjimo, paliečia ar teisingai perkelia vieną ar kelias šaškes savo ar priešrinko lauke, tai laikoma klaida.

4. Kirtimas

- 4.1 Priešrinko šaškės kirtimas yra privalomas ir daromas tiek į priekį, tiek atgal. Kirtimas atliekamas vienu ėjimu. Draudžiama kirsti savo šaškes.
- 4.2 Jei paprastoji šaškė stovi taip, kad šalia jos įstrižai yra priešrinko šaškė, už kurios yra tuščias langelis, jis privalo peršokti per šią šaškę ir užimti laisvą langelį. Priešrinko šaškė nuimama nuo šaškių lentos. Taip atliktas veiksmas vadinamas kirtimu paprastąja šaške.
- 4.3 Kai dama stovi ant tos pačios įstrižainės ant kurios šalia ar per atstumą stovi priešrinko šaškė, už kurios yra vienas ar keli tušti langeliai, ji privalo peršokti per priešrinko šaškę ir atsistoti viename iš laisvų langelių. Taip atliktas veiksmas vadinamas kirtimu dama.

4.4 Kirtimas turi būti aiškiai nurodytas ir veiksmas atliktas tvarkingai. Jei kirtimas neaiškus, jis gali būti priešininko prašymu pataisytas. Kirtimas laikomas baigtu, kai priešininko šaškė nukeliama nuo šaškių lentos.

4.5 Kai, kertant paprastąją šaškę, ši vėl atsistoja įstrižai šalia priešininko šaškės, už kurios yra tuščias langelis, jis turi būtinai peršokti per šią antrą šaškę, jei yra, trečią ir taip toliau, ir užimti tuščią langelį už paskutinės nukirstos šaškės. Taip nukirstos priešininko šaškės nuimamos nuo šaškių lentos pradėdant pirma arba paskutine nukirsta šaške. Taip atliktas veiksmas vadinamas daugumos taisykle kertant paprastąją šaškę.

4.6 Kai, kertant dama, ši atsistoja toje pačioje ar kertančioje įstrižainėje, kurioje yra priešininko šaškė ir už kurios yra vienas ar keli tušti langeliai, ji privalo peršokti per šią antrą šaškę, atsistodama įstrižainėje, kurioje stovi nukirsta šaškė, per trečią šaškę ir taip toliau, atsistodama ant pasirinkto tuščio langelio už toje pačioje įstrižainėje nukirstos šaškės. Taip nukirstos priešininko šaškės nuimamos nuo šaškių lentos pradėdant pirma arba paskutine nukirsta šaške. Taip atliktas veiksmas vadinamas daugumos taisykle kertant dama.

4.7 Kirtimo metu draudžiama peršokti per savo šaškes.

4.8 Vieno kirtimo metu galima daug kartų atsistoti į tą patį tuščią langelį, bet draudžiama daugiau nei vieną kartą peršokti virš tos pačios priešininko šaškės.

4.9 Kirtimas turi būti aiškiai atliktas, šaškė po šaškės, pastatant kertančiąją šaškę ant už nukirstos šaškės esančio tuščio langelio ir galiausiai pastatant šią šaškę ant galutinio langelio. Jei kirtimas neaiškus, priešininkas gali prašyti jį pataisyti.

4.10 Šaškės perkėlimas kirtimo metu laikomas baigtas, kai žaidėjas paleidžia šią šaškę perkėlimo metu ar baigęs ją perkelti.

4.11 Šaškes nuo lentos galima nuimti tik galutinai atlikus kirtimą. Nukirstas šaškes, atlikus ėjimą, reikia nuimti eilės tvarka pradėdant nuo kirtimo pradžios arba pabaigos, nesustojant. Jei šaškės nuimamos ne eilės tvarka, priešininkas gali prašyti pataisyti ėjimą.

4.12 Dama nukirstų šaškių nuėmimas nuo šaškių lentos laikomas baigtu, kai žaidėjas nuima paskutinę šaškę ar kai atlikęs veiksmą stabteli ilgesniam laikui.

4.13 Didesnio šaškių skaičiaus kirtimas yra pirmasis, taigi, privalomas. Dama nesuteikia pirmumo ir privalomumo. Dama, kaip ir paprastoji šaškė, skaičiuojama kaip viena šaškė.

4.14 Jei šaške galima dviem ar keliais būdais nukirsti tą patį priešininko šaškių skaičių, žaidėjas laisvai gali pasirinkti vieną iš šių būdų, tiek su paprastąja šaške, tiek su karaliene.

4.15 Pagal 3.5 punktą, paprastoji šaškė, nors kirsdama ir pasiekia paskutinę horizontalę, bet, jei privalo kirsti toliau, išlieka paprastąja.

5. Klaidos

5.1 Jei žaidimo metu konstatuojama, kad šaškių lenta pastatyta klaidingai atsižvelgiant į 2.4. punktą, ši partija anuliuojama, žaidimas pradėdamas iš naujo.

5.2 Prieš partijos pradžią patikrinamas išdėstymas pagal 2.8. punktą. Partijos metu nustačius bet kokį neatitikimą, žiūrėti 5.4. punktą.

5.3 Bet kuri priešininko šaškė, esanti neaktyviame šviesiame langelyje, yra neaktyvi. Ja vėl galima pradėti žaisti, bet pagal 5.4. punkto taisykles.

5.4 Jei žaidėjas padarė vieną iš žemiau paminėtų klaidų, tik jo priešininkas turi teisę nuspręsti, ar klaidą reikia ištaisyti, ar, priešingai, ji gali būti palikta:

5.4.1 Padaryti ėjimą du kartus iš eilės;

5.4.2 Neteisingas paprastosios šaškės ar damos perkėlimas;

5.4.3 Paliesti vieną iš savo šaškių, bet perkelti kitą;

5.4.4 Anuliuoti padarytą ėjimą;

5.4.5 Padaryti ėjimą su priešininko šaške;

5.4.6 Padaryti tik ėjimą, kai buvo galima kirsti;

5.4.7 Be priežasties nuėmus priešininko ar savo paties šaškes nuo lentos;

5.4.8 Kirtimas arba daugumos taisyklė kertant viena šaške didesnę ar mažesnę priešininko šaškių skaičių, nei buvo galima kirsti;

5.4.9 Sustojimas daugumos taisyklės kirtimo metu (paleista šaškė, žiūrėti 4.10 punktą);

5.4.10 Neteisingas šaškių nuėmimas nepabaigus kirsti visų galimų šaškių;

5.4.11 Nukirtus kelias šaškes nuimama mažiau šaškių nei buvo nukirsta;

5.4.12 Nukirtus kelias šaškes nuimamos šaškes, kurios nebuvo nukirstos;

5.4.13 Sustojus nuiminėjant šaškes, nukirstas kertant kelias šaškes iš eilės;

5.4.14 Po kirtimo nuėmus vieną ar kelias savo šaškes.

5.5 Jei netyčia padaryta klaida iš karto pataisoma ar pašalinama, ji nelaikoma klaida.

5.6 Jei žaidėjas atsisako paklusti Oficialioms žaidimo Taisyklėms, jo priešininkas turi teisę to iš jo reikalauti laikytis taisyklių.

5.7 Bet koks ėjimas, padarytas klaidą padariusio ar atsisakiusio paklusti Oficialioms žaidimo taisyklėms žaidėjo priešininko, lygus situacijos pritarimui. Taisyti nebebus galima.

5.8 Dalinis klaidos ar atsisakymo taisyimas netoleruojamas.

6. Baigimas lygiosiomis

6.1 Partija baigiama lygiosiomis, kai tas pats žaidėjas, turintis ėjimą, savo ėjimu trečią kartą pakartoja tą pačią poziciją.

6.2 Jei per 15 vienas kitą sekančių ėjimų buvo perkeliama tik damos, neperkeliama nei viena paprastoji šaškė ir nieko nekertama, partija baigiama lygiosiomis.

6.3 Jei telikę tik dvi damos, viena dama ir paprastoji šaškė, viena dama prieš vieną damą, partija baigiama lygiosiomis po to, kai kiekvienas padaro daugiausia po penkis ėjimus.

7. Rezultatas

7.1 Partija gali būti baigiama dviem rezultatais:

7.1.1 Vieno iš dviejų žaidėjų laimėjimu, kito pralaimėjimu;

7.1.2 Lygiosiomis, kai abu žaidėjai sužaidė lygiosiomis.

7.2 Žaidėjas laimi, kai jo priešininkas:

7.2.1 susitarus ar ne, nebežaidžia partijos;

7.2.2 nebegali žaisti, kai yra jo ėjimas, o jo šaškės blokuotos;

7.2.3 nebeturi šaškių;

7.2.4 atsisako laikytis taisyklių.

7.3 Lygiosios tenka abiem žaidėjams:

7.3.1 kai jos paskelbiamos bendru susitarimu;

7.3.2 kai partija baigiasi lygiosiomis pagal taisyklių 6 punktą;

7.3.3 kai nei vienam iš dviejų nepasiseka laimėti.

8. Užrašai

8.1 Kadangi aktyvūs langeliai numeruojami pagal 2.6 punktą, galima užrašyti tiek baltų, tiek juodų šaškių judėjimą ėjimas po ėjimo, ir taip pakartotinai sužaisti ar perrašyti visą partiją.

8.2 Ėjimai turi būti užrašomi tokia tvarka:

8.2.1 rašomas numeris laukelio iš kurio paimama šaškė, jį seka numeris laukelio, į kurį pastatoma šaškė;

8.2.2 kai šaškė tik perkeliama, šiuos du numerius gali skirti brūkšnelis (-);

8.2.3 šiuos du numerius gali skirti iksas (x), kai nukertama.

9. Sutartiniai ženklai

9.1 kad būtų aiškiau, naudojami žemiau nurodyti sutartiniai ženklai:

9.1.1 nurodant ėjimą: -;

9.1.2 nurodant laimėtą poziciją: x;

9.1.3 geras ėjimas: !;

9.1.4 labai geras ėjimas: !!;

9.1.5 blogas ėjimas: ?;

9.1.6 labai blogas ėjimas: ??;

9.1.7 atrodantis silpnas, bet iš tikrųjų stiprus ėjimas: ?!;

9.1.8 atrodantis stiprus, bet iš tikrųjų silpnas ėjimas: !?;

9.1.9 priverstinis ėjimas, bet kuris kitas judėjimas, sąlygojantis praradimą: *;

9.1.10 nurodant partijos laimėjimą: +;

9.1.11 nurodant lygiąsias: =;

9.1.12 po žaidimo etapo paskutinio ėjimo, nurodant laimėtų taškų skaičių: +1, +2, ir taip toliau;

9.1.13 priešingai, nurodant prarastų taškų skaičių: -1, -2;

9.1.14 ženklas "a.1." (ad libitum) nurodo, kad padarius ėjimą ar nukirtus, gaunamas toks pat rezultatas.

10. Laiko kontroliavimas

10.1 Žaidžiant partiją gali būti sutarta, kad kiekvienas žaidėjas privalo atlikti tam tikrą ėjimų skaičių per nurodytą laiką.

10.2 Šiuo atveju žaidėjai privalo:

10.2.1 naudotis šaškių varžybų laikrodžiu;

- 10.2.2 kiekvienas žingsnis po žingsnio turi užsirašinėti visos partijos ėjimus.
- 10.3 Žaidžiant partiją gali būti sutarta, kad kiekvienas žaidėjas turi tam tikrą laiko limitą iki šios partijos pabaigos.
- 10.4 Šiuo atveju, reikia naudotis šaškių laikrodžiu, o ėjimų užrašymas nebūtinas.
- 10.5 Aprašymas ir laikrodžio naudojimo taisyklės išdėstytos Žaidimo taisyklėse.

11. Partijos variacijos

- 11.1 Partija šaškėmis gali būti žaidžiama įvairiais būdais:
- 11.1.1 normali partija ant šaškių lentos, tarp dviejų žaidėjų, sėdinčių veidu vienas į kitą;
- 11.1.2 normali partija ant šaškių lentos, tarp vieno žaidėjo ir kelių besikeičiančių priešininkų;
- 11.1.3 partija žaidžiama tarp dviejų žaidėjų, kurie paštu praneša vienas kitam apie padarytus ėjimus;
- 11.1.4 partija tarp žaidėjo, kuris žaidžia nematydamas šaškių lentos ir neužrašinėdamas, ir žaidėjo, kuris turi šaškių lentą;
- 11.1.5 partija tarp žaidėjo, kuris žaidžia nematydamas šaškių lentos ir neužrašinėdamas, ir kelių besikeičiančių priešininkų, kurių kiekvienas turi po šaškių lentą;
- 11.1.6 partija, žaidžiama su aklu žaidėju (ar tarp dviejų aklių žaidėjų), naudojant lentą su reljefiniais langeliais;
- 11.1.7 normali partija tarp dviejų žaidėjų nelygiomis jėgomis, stipriam pradedant su silpnu ir turint viena ar keliomis šaškėmis mažiau.
- 11.2 Šiems įvairiems variantams, išskyrus 11.1.1 punkte nurodytą, reikia atsižvelgti į papildomas taisykles.
- 11.3 Nuo 11.1.3 iki 11.1.5 punkto nurodytais variantais šaškių lenta tarp žaidėjų būna pagal susitarimą.

II PRIEDAS

OFICIALŪS FMJD ŽAIDIMO ŠAŠKĖMIS VARŽYBŲ NUOSTATAI

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Šis priedas anuliuoja ir pakeičia ankstesnį priedą. Taip pat jis anuliuoja ir pakeičia ankstesnius priedus nuo XII iki XX.

1. Oficialių Pasaulinės šaškių federacijos varžybų sąrašas

- 1.1 Individualios šimtalangių šaškių varžybos:
- 1.1.1 Pasaulinis vyrų, moterų, jaunimo (vaikinių ir merginų), jaunių (berniukų ir mergaičių) turnyras
- 1.1.2 Vyrų ir moterų tarptautinis turnyras
- 1.1.3 Vyrų ir moterų tarptautinės pereinamosios taurės varžybos
- 1.1.4 Tarptautiniai turnyrai
- 1.2 Komandinės šimtalangių šaškių varžybos:
- 1.2.1 Pasaulinis turnyras
- 1.2.2 Tarptautinių komandų Pasaulio taurės varžybos
- 1.2.3 Olimpiados
- 1.2.4 Tarptautiniai turnyrai
- 1.3 Individualios paprastųjų šaškių varžybos:
- 1.3.1 Tarptautinis vyrų, moterų, jaunimo (vaikinių ir merginų), jaunių (berniukų ir mergaičių) turnyras
- 1.3.2 Vyrų ir moterų tarptautinis turnyras

2. Organizavimas

- 2.1 Visos oficialios varžybos organizuojamos stebint Tarptautinei federacijai.
- 2.2 Organizuojančios ar dalyvaujančios nacionalinės federacijos turi priklausyti Tarptautinei šaškių federacijai
- 2.3 Oficialių varžybų grafiko sudarymas, federacijos - organizatorės skyrimas vyksta Tarptautinės šaškių federacijos Generalinėje asamblėjoje iki kitos Generalinės asamblėjos.
- 2.4 Federacija - organizatorė turi patvirtinti savo sutikimą, jei reikia, mažiausiai prieš metus iki numatyto vykdymo laikotarpio ir per tris mėnesius pateikti Generalinei asamblėjai.
- 2.5 Nacionalinės federacijos privalo laikytis tipinių ir Tarptautinės šaškių federacijos žaidimo šaškėmis nuostatų organizuodamos joms patikėtas oficialias varžybas. Jei federacija organizuoja Tarptautinį turnyrą sporto vardui gauti,

ar Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintą turnyrą, ji varžybų metu privalo laikytis Tarptautinės šaškių federacijos Oficialių taisyklių ir Nuostatų.

2.6 Nacionalinė federacija, oficialioms varžyboms priimdama žaidėją, privalo laikytis Tarptautinės šaškių federacijos Oficialių taisyklių ir nuostatų.

2.7 Federacijos, kurios oficialioms varžyboms priima vieną ar daugiau žaidėjų, privalo laikytis Tarptautinės šaškių federacijos Oficialių taisyklių ir Nuostatų.

2.8 *Apgyvendinimo ir maisto išlaidos. Teisėjavimo išlaidos. Medicininės išlaidos.*

Nacionalinė federacija, kuri organizuoja oficialias varžybas, padengia šias išlaidas:

- a. pasaulio jaunių turnyro dalyvių maitinimą ir apgyvendinimą;
- b. pagrindinio teisėjo ir jo padėjėjo(-ų) maitinimą, apgyvendinimą, atvykimo iki varžybų vietos ir grįžimo kelionės išlaidas.

Be to, federacijos - organizatorės atsakingi asmenys turi padaryti visa kas įmanoma, kad varžybų metu Organizacinio komiteto nariai, teisėjai, varžybų dalyviai būtų apsaugoti nuo nelaimingų atsitikimų ir ligos.

2.9 *Kelionės išlaidos*

Federacija - organizatorė neatsako už dalyvių kelionės iki varžybų vietos, kelionės pirmyn ir atgal išlaidas, visas trenerių ir atstovų išlaidas.

2.10 Nacionalinė federacija, organizuojanti oficialias tarptautines varžybas, privalo pasirinkti vėliavų iškėlimu ir himnų atlikimu tų šalių, kurių žaidėjai tapo nugalėtojais ar laimėjo varžybas.

2.11 *Apeliacinė žiuri*

Kiekviena federacija - organizatorė privalo numatyti Apeliacinę žiuri iš trijų narių, kurių mažiausiai vieną paskiria Tarptautinė šaškių federacija vadovaujantis komitetas. Apeliacinė žiuri privalo, laikydamosi nuostatų, išspręsti žaidėjo skundą (parašytą prancūzų ar anglų kalba, pateikus kopiją vyriausiam teisėjui) dėl teisėjo sankcijų.

2.12 *Atidarymo ceremonija pagal protokolą*

Atidarymo ceremonijos metu federacija - organizatorė privalo laikytis žemiau surašyto protokolo:

- a. atidarymo kalba;
- b. žaidėjų, esančių atskirai nuo žiūrovų, pristatymas individualiai, kai kalbama apie individualias varžybas, ir komandomis, paminint jų geriausią sporto vardą turinčius žaidėjus;
- c. pasakius žaidėjo pavardę, žaidėjas žengia žingsnį į priekį iš rikiuotės ir pasveikina publiką, teisėjus ir organizatorius;
- d. burtus traukia pagrindinis teisėjas.

2.13 *Uždarymo ceremonija pagal protokolą*

Uždarymo ceremonijos metu federacija - organizatorė privalo laikytis žemiau surašyto protokolo:

- a. žaidėjai ir vėl išsirikiavę atskirai nuo žiūrovų;
- b. pagrindinis teisėjas paskelbia apdovanojamuosius;
- c. prizų įteikimas ant podiumo (trys vietos);
- d. nugalėtojo nacionalinio himno atlikimas ir vėliavų pakėlimas.

2.14 *Apdovanojimai*

Kiekvienoms individualioms varžyboms Tarptautinė šaškių federacija įteikia tris medalius (aukso, sidabro, bronzos) trims pirmiesiems, kartu įteikdama ir diplomą. Komandinėms varžyboms aukso, sidabro ir bronzos medalių skaičius proporcingas trijų geriausių komandų žaidėjų skaičiui. Be to, įteikiamas diplomai federacijai čempionei. Pagaliau, padėkos diplomai įteikiamas federacijai - organizatorei.

3. *Techniniai reikalavimai*

Kiekvienų varžybų Specialiuose nuostatuose turi būti numatyta:

- iš vienos pusės, Tarptautinės šaškių federacijos tarptautinėms varžyboms, o pasaulio taurės varžyboms koordinatorius, nurodo varžybų tipą (rato turnyras, šveicariškas turnyras,...), dalyvių sąrašą;
- iš kitos pusės, organizatorius nurodo vietą, tvarkaraštį, apdovanojimus (daiktais ir pinigais)... Šie specialūs nuostatai turi būti sudaryti laikantis Pagrindinių Tarptautinės šaškių federacijos nuostatų (žiūrėti IV priedo 2.2 punktą 90/1 puslapyje). Iki paskutinės minutės bet kokią pasikeitimą, dėl kurio negalima taikyti šių nuostatų, organizatoriams pateikus savo nuomonę sprendžia Pagrindinis teisėjas.

Varžyboms būtini tokie reikalavimai:

- a. Minimalus ratų skaičius: 7.
- b. Tos pačios federacijos žaidėjai turi susitikti - pirmojoje rato turnyro pusėje, - šveicariškame turnyre žaidėjams, turintiems tą patį taškų skaičių, pirmojoje rato pusėje; tai turi pirmenybę prieš įprastinius antrojo rato lemiamus kriterijus.
- c. Komandinio žaidimo varžybose, kiekvienos komandos sudėtis, nekeičiama ir kapitono pasirašyta, turi būti užklajuotame voke įteikta Pagrindiniam teisėjui, visi žaidėjai privalo turėti atstovaujamos šalies tautybę ar piliatybę.

d. Kai negalima išaiškinti nugalėtojo tarptautinėse ar pasaulio taurės varžybose sporto vardui gauti privalomos papildomos varžybos, kurio formos (partijų skaičius ir tipas: normalios ir/ar greitosios) nurodytos Specialiuose nuostatuose.

e. Turnyro metu (tarptautinio ar lemiamo) organizatorius privalo patikslinti, ar jis sustabdys turnyrą, kai tik rezultatas bus aiškus.

f. Amžiaus limitas iki varžybų metų gruodžio 31 dienos yra 20 metų jaunimui ir 17 metų jauniams;

g. Specialūs nuostatai turi būti pastoviai pakabinti šalia žaidimo salės.

III PRIEDAS

OFICIALŪS NUOSTATAI VARŽYBŲ METU

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui.

1. Varžybos ir žaidėjai

1.1 Varžybos yra sportinis išbandymas. Varžybų metu kovojama dėl vieno ar kelių prizų.

1.2 Varžybų dalyviai, sėdėdami vienas prieš kitą, vienas žaisdamas "baltomis" šaškėmis, kitas žaisdamas "juodomis" šaškėmis, žaidžia individualiai, pagal savo sugebėjimą ir talentą. Partijos žaidžiamos pagal iš anksto iškabintą grafiką, nurodytoje vietoje, nurodytu laiku ir laikantis Žaidimo nuostatų.

1.3 Vienerios varžybos tarp dviejų varžovų vadinamos "maču". Varžybos, kuriose kovoja daug varžovų, vadinamos čempionatu arba turnyru, priklausomai nuo to, suteikiamas ar ne čempiono titulas nugalėtojui.

1.4 Varžybų organizavimas patikimas kompetentingų asmenų komitetui; vadovavimas jam ir jo kontroliavimas turi būti patikėtas teisėjui, jei reikia, turinčiam pagalbinių (žiūrėti IV priedą).

2. Žaidėjų teisės ir pareigos

2.1 Varžybų tvarka palaikoma suteikiant žaidėjams ne tik teises, bet ir pareigas. Žaidėjai privalo žinoti varžybų, kuriose dalyvauja, nuostatus. Šiuos nuostatus sudaro:

- bendri nuostatai ir specialūs nuostatai, kurie yra nurodyti Tarptautinės šaškių federacijos vidiniuose nuostatuose.
- kiekvienų varžybų nuostatus, su kuriomis jie turi būti laiku supažindinami arba tiesiogiai, arba per nacionalinės federacijos tarpininką.

2.2 Žaidėjų teisės

Varžybų dalyviai, arba žaidėjai, turi teisę:

- 2.2.1 būti informuoti apie varžybų nuostatus;
- 2.2.2 galėti ginčyti varžybas;
- 2.2.3 asmeniškai kreiptis į teisėją visais klausimais, susijusiais su jų partijos eiga;
- 2.2.4 kreiptis asmeniškai arba tarpininkaujant savo atstovui ar kapitonui į Organizacinį komitetą;
- 2.2.5 pateikti skundą, parašytą prancūzų ar anglų kalba, pateikus kopiją vyriausiam teisėjui, apie šio sankcijas.
- 2.2.6 judėti žaidimo teritorijoje.

2.3 Žaidėjo pareigos

Varžybų dalyviai, arba žaidėjai, privalo:

- 2.3.1 griežtai laikytis reglamento;
- 2.3.2 atsakyti į teisėjo klausimus ir vykdyti jo įsakymus;
- 2.3.3 neklausyti kitų žmonių nuomonių ir patarimų;
- 2.3.4 žaisti iki varžybų pabaigos.

2.4 Draudimai

Žaidimo metu žaidėjams draudžiama:

- 2.4.1 kreiptis į bet kokį asmenį, išskyrus teisėją, aptarnaujantį personalą;
- 2.4.2 naudotis kita šaškių lenta, parašyta ar spausdinta medžiaga, kuri būtų susijusi su jų partija; Išimtis taikoma numeruotoms diagramoms, kuriose galima užrašinėti savo partiją.
- 2.4.3 pasitraukti nuo šaškių lentos, kai yra jų ėjimas, išskyrus 7.8 punkte nurodytą atvejį.
- 2.4.4 liesti ar rodyti šaškių langelius, taip palengvinant mąstymą;
- 2.4.5 blaškyti konkurentą kai šis mąsto;
- 2.4.6 trukdyti kitą žaidžiamą partiją ar į ją įsiterpti;
- 2.4.7 išsakyti nuomonę ar patarimą apie partiją;
- 2.4.8 analizuoti žaidžiamą partiją;

- 2.4.9 žaidimo vietoje analizuoti jau užbaigtą partiją;
- 2.4.10 elgtis taip, kas galėtų trukdyti geram varžybų vyksmui;
- 2.4.11 pasivaikščioti už žaidimo teritorijos;
- 2.4.12 stoviniuoti netoliese vykstančios partijos.

2.5 *Sankcijos*

Teisėjas baudžia už bet kokį reglamento pažeidimą:

- a) žodine pastaba;
- b) žodiniu ir viešu perspėjimu;
- c) partijos anuliuoimu (abiem žaidėjams);
- d) pašalinimu iš varžybų priklausomai nuo to kaip pažeidimo sunkumą vertina vyriausiasis teisėjas.

2.6 *Pašalinimas*

Už bet kokį atsisakymą laikytis reglamento, paklusti teisėjui, pašalinama iš varžybų.

3. Žaidimo patalpa ir priemonės

3.1 Žaidimo patalpa turi atitikti šiuos reikalavimus:

- 3.1.1 joje turi būti pakankamai erdvės, oro ir šviesos;
- 3.1.2 joje turi būti normali temperatūra;
- 3.1.3 joje turi būti tylu;
- 3.1.4 teritorija, kurioje žaidžiama, turi būti atskirta nuo teritorijos žiūrovams;
- 3.1.5 stalai turi būti stabilūs ir jų skaičius turi atitikti partijų skaičių. Jie turi būti sustatyti atskirai ir sunumeruoti nustatyta tvarka;
- 3.1.6 kiekvienas žaidimo stalas turi būti tokių išmatavimų: plotis 75 cm mažiausiai ir 90 cm daugiausiai, ilgis mažiausiai 100 cm;
- 3.1.7 kėdės turi būti pritaikytos pagal stalo aukštį ir jų turi būti tiek, kiek yra žaidėjų;
- 3.1.8 kiekvienas teisėjas turi turėti savo stalą ir savo kėdę;
- 3.1.9 vieta, kurioje galima pavalgyti ir tualetas neturi būti per daug nutolę nuo žaidimo vietos; labai pageidautina, kad varžybų dalyviai, eidami į šias vietas, nesutiktų su žiūrovais.

3.2 *Šaškių lenta*

Varžybų šaškių lenta turi atitikti šiuos reikalavimus:

- 3.2.1 žaidimo paviršius turi būti tarp 35 cm x 35 cm ir 45 cm x 45 cm;
- 3.2.2 šis paviršius neturi blizgėti. Šaškių spalva turi būti matinė;
- 3.2.3 šviesių ir tamsių langelių spalva turi aiškiai skirtis; spalva neturi būti per daug blyški ir neturi maišytis su šaškių spalva;
- 3.2.4 šaškių lenta, turi būti nuo 5 iki 6 mm išskilusi virš stalo paviršiaus.

3.3 (rezervuota)

3.4 *Žaidimas šaškėmis*

Žaidimas šaškėmis turi atitikti šiuos reikalavimus:

- 3.4.1 visos 40 šaškių turi būti identiškos formos ir dydžio;
- 3.4.2 jų diametras mažiausiai 7 mm, daugiausiai 144 mm mažesnis už langelio kraštinę; kitaip sakant, ant tarptautinės 45 x 45 šaškių lentos naudojamos nuo 38 iki 31 mm diametro šaškės.
- 3.4.3 šaškės aukštis turi būti tarp 1/4 ir 1/5 jos diametro;
- 3.4.4 20 "baltų" šaškių ir 20 "juodų" šaškių turi būti identiškios spalvos;
- 3.4.5 šios spalvos neturi blizgėti, taip pat neturi susilieti su šaškių lentos spalva.

3.5 *Priemonių išdėstymas*

Šaškių lenta turi būti paruošta ant kiekvieno stalo, su pagal 1 priedo 2.8 punktą išdėstytais šaškėmis. Dvi papildomos šaškių lentos su šaškėmis skiriamos Pagrindiniam teisėjui.

3.6 *Šaškių laikrodis*

Apribojant ir kontroliuojant laiką, skirtą mąstymui ir ėjimams, naudojamas specialus kontrolinis laikrodis su dviem ciferblatais ir dviem paleidimo mygtukais.

3.7 Šaškių laikrodis turi atitikti šiuos reikalavimus:

- 3.7.1 kiekvienas paleidimo mygtukas turi tiksliai veikti;
- 3.7.2 turi būti galima įjungti abu sustabdymo mygtukus;
- 3.7.3 turi būti neįmanoma įjungti abu paleidimo mygtukus;
- 3.7.4 funkcionavimas turi būti vienalaikiškas ir veikti pakaitomis; sustabdžius vieną laikrodį, kitas tuoj pat turi pradėti eiti, ir atvirkščiai.

3.7.5 kad didžioji rodyklė užslenka ant 12 turi rodyti vėliavėlė; naudojant elektroninį laikrodį, perjungtas žaidėjo laiko matavimas turi aiškiai ir ilgai matytis jo laikrodžio ekrane. Viršijus skirtą laiką, elektroninis laikrodis turi nedviprasmiškai parodyti kuris žaidėjas pirmasis viršijo laiko limitą;

3.7.6 vėliavėlė turi pradėti kilti vėliausiai 58-tą minutę, kad tiksliai nukristų 60-tą minutę; šie parodymai turi būti labai tikslūs ir matomi; naudojant elektroninį laikrodį, ciferblatas turi tiksliai parodyti likusias minutes ir sekundes iki kitos laiko kontrolės, vėliausiai, 2 minutes prieš ją;

3.7.7 Kiekvienas ciferblatas turi būti mažiausiai 80 mm diametro; naudojant elektroninį laikrodį, kiekvienas ciferblatas turi būti mažiausiai 15 mm pločio ir 45 mm ilgio;

3.7.8 įrenginys turi būti stabilus ir lengvai naudojamas.

3.8 *Laikrodžio paruošimas*

Ant kiekvieno žaidimų stalo turi būti pastatyta po laikrodį lygiagrečiai kairiosios šaškių lentos juostos ir netoli jos, vienodais atstumais nuo šaškių lentos pagrindų, dešinėje juodų šaškių pusėje. Ypatingais atvejais, teisėjui pritariant, jo pastatymo vietą galima pakeisti. Du veikiančius atsarginius laikrodžius turi pastoviai turėti teisėjas.

3.8.1 Kiekvieno ciferblato abi rodyklės nustatomos ant dvylikos, vėliavėlė pakeliama ir paruošiama nuspausti.

Kiekvienas ciferblatas rodyti 0 valandų be kelių sekundžių; naudojant elektroninį laikrodį, kiekvienas ciferblatas rodyti arba 0 valandų, arba laiką, likusį iki pirmosios laiko kontrolės. Kiekvienos laiko kontrolės metu ciferblatas turės rodyti arba 0 valandų arba laiką, likusį iki kitos laiko kontrolės.

3.9 *Lapeliai užrašams*

Norint užregistruoti tikslią partijos eigą, kiekvienam žaidėjui įteikiamas lapelis užrašams.

3.10 *Lapeliai užrašams turi atitikti šiuos reikalavimus:*

3.10.1 būti iš anksto paruošti kiekvienam varžybų dalyviui;

3.10.2 būti tokie, kad būtų įmanoma užrašyti mažiausiai dviem egzemplioriais;

3.10.3 kiekvienam žaidėjui turi būti padėti po ranka, šalia kiekvienos šaškių lentos;

3.10.4 pasibaigus varžyboms originalas turi likti organizatoriams.

3.11 *Žaidėjų pakeitimas*

Ratų turnyre žaidėjai pasikeičia pagal ištraukus burtus sudarytą susitikimų lentelę. Priešingai, šveicariškame turnyre, ši tvarka sudaroma pagal išankstinį žaidėjų klasifikavimą.

3.12 Prieš kiekvieno susitikimo pradžią patalpa ir priemonės turi būti paruošti pagal išvardintus reikalavimus.

3.13 Varžyboms paruoštas priemonės draudžiama naudoti kitiems tikslams nei oficialios partijos.

4. **Susitikimų pradžia**

4.1 Susikaupimo laiko tarpas Kiekvieno susitikimo pradžia prasideda penkiolika minučių prieš oficialią žaidimo pradžios valandą. Rekomenduotina, kad patalpoje jau būtų tylu ir kad žaidėjai nebūtų blaškomi. Reikia suteikti, to pageidaujantiems, ramybę susikaupimui.

4.2 *Fotografavimas. Televizija*

Leidžiama fotografuoti su blykste per šį pasiruošimo laiko tarpą ir daugiausia 10 minučių po oficialios žaidimo pradžios. Vykstant žaidimui, oficiali televizijos komanda privalo turėti leidimą filmuoti tokiomis sąlygomis:

- įranga turi būti paruošta prieš susitikimo pradžią;
- jei filmavimas trukdo kaip įmanoma mažiau;
- jei nei vienam žaidėjui tuo metu nėra laiko trūkumo;
- filmavimas turi užtrukti kaip galima trumpiau.

4.3 Teisėjas kiekvienam žaidėjui nurodo jo vietą. Joks susikeitimas neleidžiamas.

4.4 *Partijos pradžia*

Tiksliai numatytą valandą, nepriklausomai ar susirinko visi žaidėjai ar ne, teisėjas duoda partijoms pradžią įjungdamas laikrodį kiekvienam žaidėjui, žaidžiančiam baltomis šaškėmis, arba žaidėjui, žaidžiančiam juodomis šaškėmis, jei jo varžovo nėra. Nuo šios akimirkos žaidėjams draudžiama iš karto sustabdyti abu laikrodžius, dėl ko žaidimas nutraukiamas ir, arba, perstatyti laikrodį į kitą šaškių lentos pusę, pasukti laikrodžio rodykles. Jei žaidėjas dėl pateisinamų priežasčių atvyksta pavėluotai, teisėjas gali atsukti šio žaidėjo laikrodį į pradinę padėtį.

4.5 *Partijos pradžia kai abu žaidėjai vėluoja*

Kai prie nurodytos lentos nėra abiejų žaidėjų, teisėjas vis tiek įjungia žaidėjo, žaidžiančio baltosiomis šaškėmis, laikrodį. Bet vos tiks atėjus bent vienam žaidėjui, jis per pusę padalytą praėjusį laiką nustato abiejuose ciferblatuose vienodai; po to teisėjas įjungia laikrodį žaidėjui, žaidžiančiam baltomis šaškėmis, arba žaidėjui, žaidžiančiam juodomis šaškėmis, jei jo varžovo nėra. Jam atėjus, teisėjas įjungia baltųjų šaškių žaidėjo laikrodį.

4.6 *Klaida spalvose*

Jei prasidėjus partijai nustatoma, kad partneriai supainiojo šaškių spalvas, ši partija turi būti toliau tęsiama; rezultatai bus užskaitomi.

5. Ėjimai šaškėmis iki rezultato

5.1 (rezervuota)

5.2 (rezervuota)

5.3 Pasiūlymas nutraukti žaidimą

Siūlant nutraukti žaidimą, reikia būti padariusiam mažiausiai keturiasdešimt ėjimų. Žaidėjas, norintis pasiūlyti nutraukti žaidimą, turi tai atlikti savo žaidimo metu, trimis žemiau išvardintais veiksmais, nestabteldamas:

a. padaryti savo ėjimą;

b. be komentarų pasiūlyti nutraukti žaidimą;

c. įjungti savo priešininko laikrodį.

Pasiūlymas galioja, kol priešininkas neatsako; jei jis toliau žaidžia, tai lygu neigiamam atsakymui. Gavęs neigiamą atsakymą, tas pats žaidėjas negali atnaujinti savo pasiūlymo, kol to nepasiūlo jo priešininkas.

5.4 Lygiosiomis baigtos partijos pabaiga

Reikia pakviesti teisėją, kad šis konstatuotų lygiosiomis baigtos partijos pabaigą pagal reglamentą.

5.5 Ginčas

Bet kokį ginčą, kilusį dėl nukrypimo nuo normos ar klaidų sprendžia teisėjas.

5.6 Taškai už partiją

Varžybų metu užbaigus partiją skiriami taškai:

5.6.1 2 skiriami laimėjus;

5.6.2 1 taškas skiriamas už lygiąsias ;

5.6.3 0 taškų skiriama už pralaimėjimą.

5.7 Žaidėjo nusižengimas.

Kai vieno žaidėjo nėra dėl nesvarbu kokių priežasčių, ir jis nesužaidžia numatytos partijos, grafike numatytas jo priešininkas gauna 2 taškus dėl nusižengimo. Tai pat būna su kiekvienu žaidėju, kuris prie savo lentos atsiranda pavėlavęs daugiau kaip VIENA valandą.

5.8 Dviejų žaidėjų nusižengimas

Jei nėra abiejų žaidėjų ar jie užtruko dėl nesvarbu kokių priežasčių ir tarpusavyje nesužaidė grafike numatytos partijos, šios partijos rezultatas bus nulis - nulis.

5.9 Pasitraukimas varžybų metu

Kai vienas žaidėjas pasitraukia dėl nesvarbu kokių priežasčių, reikia elgtis taip:

A. rato turnyre:

a. jei jis nesužaidė daugiau kaip pusės numatytų partijų, rezultatai - skelbiami finalinėje lentoje - bus panaikinti ir jis nebus klasifikuojamas.

b. jei jis sužaidė daugiau kaip pusę numatytų partijų, rezultatai - skelbiami finalinėje lentoje – bus palikti, ir jis bus klasifikuojamas. Nežaistos partijos bus laikomos nusižengimu ir finalinėje lentoje žymimos "-0" ir "+2".

B. šveicariškam turnyre:

Prasižengusio žaidėjo rezultatai jam ir jo priešininkams išlieka, jis klasifikuojamas pagal savo sužaistas partijas.

5.10 Finalinis klasifikavimas

Varžybų pabaigoje atliekama klasifikacija, susumuojant kiekvieno žaidėjo gautus taškus. Pirmoji vieta yra skiriama žaidėjui, kuris gavo daugiausia taškų, kitos vietos - pagal mažėjančias taškų sumas.

5.11 Kai negalima išaiškinti nugalėtojo

5.11.1 Individualios varžybos

5.11.1.1 papildomos varžybos: normaliose ar greitosiose (žiūrėti VI priedą) partijose, atsižvelgiant į specifines šio žaidimo tipo taisykles (jei jis įrašytas Vidiniuose nuostatuose), arba specialias tų varžybų taisykles.

5.11.1.2 tuo atveju, kai papildomos varžybos nebuvo numatytos, eilės tvarka taikomi šie kriterijai:

5.11.1.2.1 rato turnyre:

1. didžiausias pergalių skaičius

2. geriausią tarpusavio rezultatą

3. Šmuljano koeficientų sistema

5.11.1.2.2 šveicariško tipo varžybose:

1. vidutinė Solkoff koeficientų sistema: didžiausia varžovų su kuriais žaista rezultatų suma, išskyrus didžiausią ir mažiausią rezultatus.

2. patrumpinta Solkoff koeficientų sistema: didžiausia varžovų su kuriais žaista rezultatų suma, išskyrus mažiausią, paskui, jei reikia, antrą mažiausią ir taip toliau.

5.11.2 Komandinės varžybos

5.11.2.1 papildomos varžybos: kaip parašyta aukščiau apie individualias varžybas.

5.11.2.2 tuo atveju, kai papildomos varžybos nebuvo numatytas, eilės tvarka taikomi šie kriterijai:

5.11.2.2.1 rato turnyre:

1. didžiausias bendras individualių taškų skaičius

2. didžiausias skaičius individualių taškų prie pirmojo stalo, jei reikia, prie antrojo, ir taip toliau.

5.11.2.2.2 šveicariško tipo varžybos:

Kaip aukščiau aprašytos individualios šveicariško tipo varžybos (5.11.1.2.2 punktas).

6. Užrašai ir šaškių laikrodžio naudojimas

6.1 Žaidimo tempas

Tarptautinėse varžybose kiekvienam žaidėjui taikomas žaidimo tempas yra toks:

- sužaisti penkiolika ėjimų daugiausia per dvi valandas;
- po to daugiausia per valandą atlikti dvidešimt penkis ėjimus. jei pirmoji ėjimų serija atlikta per trumpesnę laiką, nepanaudotas laikas lieka žaidėjui ir galioja sekančiai serijai, ir taip toliau.

6.2 Privalu užsirašinėti

Kiekvienas žaidėjas privalo naudoti šaškių laikrodį ir nepertraukiamai bei tiksliai užrašinėti partijos eigą (išskyrus atvejus, paminėtus žemiau esančiuose punktuose nuo 6.12 iki 6.14). Išimties atveju, teisėjui leidus, užrašinėti gali sekundantas. Visiškai nerašyti neleidžiama.

6.3 Užrašinėjimas

Šaškių judėjimas užrašinėjamas pagal 1 priedo 8.2 punktą. Užrašinėti reikia be pertraukos, ėjimas po ėjimo ir įskaitomai. Aišku, kad pastabą apie pakeitimą galima įrašyti padarius šį pakeitimą.

6.4 Lapelis užrašams teisėjui

Teisėjas visada turi turėti galimybę sužinoti apie padarytų ėjimų skaičių, kad nepriimtų klaidingų sprendimų. Užrašų lapeliai turi visą laiką būti ant žaidimo stalo, matomoje vietoje.

6.5 Užrašo patikrinimas

Jei žaidėjas nori patikrinti savo užrašus, už kuriuos jis yra atsakingas, palygindamas juos su savo varžovo užrašais, jei pastarasis sutinka, jis tą turi padaryti savo žaidimo metu.

6.6. Šaškių laikrodžio įjungimas I-oje žaidimo pusėje

Kai tik teisėjas nustatytu metu įjungia baltosiomis šaškėmis žaidžiančios žaidėjo laikrodį (4.4 punktas, aukščiau), pastarasis padaro pirmąjį savo ėjimą ir laukia, kol jo vėliavėlė nukrenta (jei ji dar nenukritusi), kad galėtų įjungti savo priešininko laikrodį. Pastarasis daro savo pirmąjį ėjimą juodomis šaškėmis ir taip pat laukia kol jo vėliavėlė nukrenta (jei ji dar nenukritusi), ir taip visą partiją. Naudojant elektroninį laikrodį, kai tik teisėjas nustatytu metu įjungia baltosiomis šaškėmis žaidžiančios žaidėjo laikrodį, pastarasis gali įjungti savo priešininko laikrodį iš karto po to, kai atliko savo pirmąjį ėjimą.

6.7 Priešininko laikrodžio įjungimas

Kai tik žaidėjas padaro savo ėjimą, jis turi sustabdyti savo laikrodį ir, tuo pačiu, įjungti savo priešininko laikrodį ta pačia ranka, su kuria žaidė; tik tuo metu ėjimas užskaitomas kaip įvykdytas.

6.8 Pamišus perjungti laikrodį

Kiekvienas žaidėjas atsakingas už savo žaidimo laiką, niekas negali įsiterpti, jei žaidėjas pamiršta laiku įjungti priešininko laikrodį; tačiau pastarasis gali jam padaryti pastabą. Bet kuriuo atveju teisėjas gali įsiterpti, norėdamas išspręsti problemą.

6.9 Blogai veikiantis laikrodis

Kai žaidimo metu išaiškėja, kad vienas laikrodis blogai veikia, teisėjas jį pakeičia gerai veikiančiu.

6.10 Vėliavėlės veikimas

Bet kokia pastaba dėl teisingo kontrolinės vėliavėlės veikimo turi būti pareikšta prieš laiko kontrolę, jei ne, nusileidus šiai vėliavėlei, faktas bus neginčijamas. Naudojant elektroninį laikrodį bet kokia pastaba apie laiko kontrolės signalo veikimą turi būti padaryta prieš laiko kontrolę, kai šis signalas suskamba, faktas bus neginčijamas.

6.11 Žaidimo laiko viršijimas

Žaidimo laiko viršijimas konstatuojamas nusileidus vėliavėlei. Paskutinis ėjimas laikomas baigtu, kai žaidėjas sustabdo laikrodį prieš nusileidžiant jo vėliavėlei. Vėliavėlės nusileidimas prieš 50-tą, 75-tą ėjimą ir taip toliau, atliekant veiksmą, reiškia partijos praradimą dėl pereikvoto laiko. 75-tą ėjimą ir taip toliau, atliekant veiksmą, reiškia partijos praradimą dėl pereikvoto laiko. Naudojant elektroninį laikrodį, laiko pereikvojimas nustatomas tuo momentu, kai pasirodo matomas signalas, žaidėjų matytas prieš partijos pradžią. Paskutinis ėjimas užskaitomas, kai žaidėjas išjungia savo laikrodį ir įjungia priešininko, prieš pasirodant signalui. Signalui pasirodžius prieš paskutinį ėjimą ar jo metu, perjungiant laikrodį, reiškia, kad partija prarandama dėl pereikvoto laiko.

6.12 Ceitnoto zona

Jei žaidėjas teturi tik penkias minutes iki laiko kontrolės, tai laikoma ceitnoto zona.

6.13 Užrašinėjimas per ceitnotą

Ceitnoto metu žaidėjas privalo žymėti. Bet, kai tik vėliavėlė nusileidžia, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodo laiko kontrolės signalas, žaidėjas turi tuoj pat teisingai papildyti užrašų lapelį, jei reikia, su teisėjo pagalba, ir savo žaidimo laiku. Jei šis laikas viršija 15 minučių, teisėjas, atlikęs žemiau 6,19 punkte paminėtus formalumus, galės tai pažymėti skelbdamas partijos rezultatus.

6.14 Ceitnotas abiem žaidėjams

Jei abiem žaidėjams yra ceitnotas, abu žaidėjai turi tai teisingai žymėti, jei reikia, su teisėjo pagalba, kai bent viena laiko kontrolės vėliavėlė nusileidžia, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodo laiko kontrolės signalas. Laiką, sunaudotą šiam užfiksavimui teisėjas padalina abiem žaidėjams. Jei šis laikas viršija po 15 minučių kiekvienam žaidėjui, teisėjas, atlikęs žemiau 6,19 punkte paminėtus formalumus, galės tai pažymėti skelbdamas partijos rezultatus.

6.15 Padarytų ėjimų skaičiaus patikrinimas

Kiekvienam varžybų dalyviui priklauso įrodyti, kad padarytų ėjimų skaičius buvo padarytas paskirto laiko ribose. Laikas, paskirtas būtinam patikrinimui, skiriamas kaltam žaidėjui. Jei abu žaidėjai negali įrodyti, kad jie padarė reikiamą ėjimų skaičių, partija bus pakartotinai sužaista, kiekvienam žaidėjus papildomai suteikus po 15 minučių, nuo tos vietos, kurioje ji buvo nutraukta patikrinimui ir užrašymas tęsiamas nuo 51, 76 ėjimo... ir taip toliau. Jei teisėjas žino padarytų ėjimų skaičių, jis atliks formalumus, nurodytus 6.13 ar 6.14 punkte, priklausomai nuo atvejo.

6.16 Laikas, kai ėjimų skaičių tikrina teisėjas

Jei dėl vietos aplinkybių teisėjas padarytų ėjimų skaičių turi tikrinti kitoje patalpoje, perėjimui skirtas laikas neskaičiuojamas.

6.17 Laikas, skirtas prašymo teisėjui tyrimui

Kol teisėjas tikrina ar partiją pagal reglamentą galima baigti lygiosiomis, žaidėjo, kuris kreipėsi, laikrodis turi veikti. Jei prašymas patvirtinamas, partija paskelbiama lygiosiomis, net jei tikrinant laikas baigėsi. Jei nepatvirtinama, kad partija baigėsi lygiosiomis, o žaidimo laikas baigėsi, laikoma, kad tas, kuris kreipėsi į teisėją su prašymu, pralaimėjo.

6.18 Laikas, skirtas klaidos atitaisymui

Teisėjo užfiksuotas laikas, skirtas klaidos atitaisymui, skiriamas kaltam žaidėjui.

6.18 bis Pralaimėjęs žaidėjas turi tuoj pat išjungti laikrodį, tuo parodydamas, kad baigia žaidimą.

6.19 Užrašų paskelbimas pabaigus partiją

Pasibaigus partijai abu žaidėjai turi savo užrašų lapelyje pažymėti savo žaidimo laiką ir rezultatus. Jei, nusileidus vėliavėlei, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodžius laiko kontrolės signalui, ar esant laiko pratęsimui kiekvienam žaidėjui po 15 minučių, nebuvo užrašyta, tai bus atlikta tuo metu padedant teisėjui. Abiejų žaidėjų lapelių originalai, kiekvieno pasirašyti, jei reikia, pataisyti ar perrašyti, atiduodami teisėjui į rankas.

7. Pertraukimas

7.1 Norint išsaugoti reguliarumą, partijos neturi būti pertraukiamos

7.2 Išimtys, kai partijos pertraukiamos

Jei žaidėjai nebegali žaisti visiškoje ramybėje, ar jei patalpos nebeatitinka reikalavimų, žaidimas gali būti nutrauktas. Jis pradedamas žaisti, kai tik žaidimo sąlygos vėl tampa normaliomis.

7.3 Žaidimo salės minimalus naudojimo laikas

Iš principo reikia, kad patalpos, kuriose žaidžiama, būtų laisvos be pertraukos kiekvienam žaidimo ratui. Jei taip nėra, kiekvienam žaidimo ratui skiriama mažiausiai po šešias valandas.

7.4 Patalpos, kuriomis galima naudotis mažiau nei šešias valandas

Jei patalpomis galima naudotis tik šešias valandas, reikia numatyti, kad partija(os) bus nutraukta(os). Kiekvieną nutrauktą partiją reikia per trumpiausią laiką perkelti į kitas patalpas, suderinus tai su organizaciniu komitetu ir taip, kad tvarkaraštis nebūtų suardytas.

7.5 Partijos pertraukimas

Kai patalpomis galima naudotis mažiau kaip šešias valandas, partiją galima pertraukti tik po 75-to ėjimo laiko kontrolės.

7.6 Partijos pertraukimo procedūra

Pertraukiant partiją, teisėjas elgiasi taip:

7.6.1 žaidėjo, žaidžiančio juodomis šaškėmis užrašų lapelyje užbraukia brūkšnį, kad paskutinis ėjimas nepadarytų jokių pakeitimų;

7.6.2 abiem žaidėjams matant ir sutinkant, teisėjas nurašo esamas šaškių pozicijas, tam skirtas laikas neįskaičiuojamas į žaidimą;

7.6.3 žaidėjas, kuris žaidžia baltomis šaškėmis, savo užrašų lapelyje pažymi savo laikrodžio rodomą laiką, jį atiduoda teisėjui;

7.6.4 pamąstęs, juodomis šaškėmis žaidžiantis žaidėjas savo užrašų lapelyje slapta užrašo ėjimą, kurį jis nusprendžia daryti.

7.6.5 teisėjui sustabdžius laikrodį, šis žaidėjas, užrašęs laikrodžio rodomą laiką savo užrašų lapelyje, jį atiduoda teisėjui.

7.6.6 brėžinį su šaškių padėtimi lentoje ir abu užrašų lapelius teisėjas deda į voką ir užantspauduoja iki kol partija vėl bus pradėta žaisti.

7.6.7 žaidėjo, žaidžiančio juodomis šaškėmis, paskutinis užrašytas ėjimas galioja, jei jį galima atlikti, arba žaidėjas partiją pralaimi, jei jo negalima atlikti.

7.7 Procedūra, kai pertrauktas žaidimas vėl pradamas žaisti Pradedant žaisti pertrauktą partiją teisėjas elgiasi taip:

7.7.1 atplėšiamas antspaustuotas vokas;

7.7.2 abiem žaidėjams grąžinami jų užrašų lapeliai;

7.7.3 abiejų žaidėjų susitarimu pagal brėžinį atkuriami šaškių padėtis lentoje ir pagal užrašus nustatomi laikrodžiai;

7.7.4 padaromas juodomis šaškėmis žaidžiančio žaidėjo užrašų lapelyje pažymėtas ėjimas ir įjungiamas baltomis šaškėmis žaidžiančio žaidėjo laikrodis.

7.8 Draudimo pertraukti partiją netaikymas

Aukščiau aprašytame 2.4.3 punkte nurodytas partijos pertraukimas galimas 50-tame, 75-tame ir taip toliau, ėjime kiekvienam žaidėjui, kuris nori trumpam pertraukti žaidimą; bet kuriuo atveju tuo metu jo laikrodis turi būti įjungtas.

8. Oficialus asmenys, spauda ir žiūrovai

8.1 Organizacinio komiteto kabinetas

Organizacinio komiteto kabinetas, oficialių asmenų susitikimų vieta turi būti atskirta nuo žaidimų salės.

8.2 Spaudos salė

sporto žurnalistams skirta vieta turi būti gerai matoma ir nuošaly nuo žaidimo vietos. Ji turi būti atskirta nuo žaidimo salės.

8.3 Žaidimo vieta ir žiūrovų vieta

Kaip nurodyta aukščiau esančiame 3.1.4 punkte, laikoma, kad:

- žaidimo vieta yra ta teritorija, kur kiekvienas, įėjęs ar pakviestas užimti vietą, turi būti aktyvus;
- vieta, skirta žiūrovams, yra teritorija, kur kiekvienas turi būti pasyvus.

Tik pagrindinis teisėjas turi teisę leisti ar uždrausti kieno nors buvimą žaidimo vietoje.

8.4 Spauda

Organizatoriai turi pateikti kiek galima šviežesnę ir kiek galima pilnesnę informaciją žurnalistams, kurie turi tas pačias teises ir pareigas kaip žiūrovai. Žurnalistai turi būti akredituoti organizacijoje gal jų šalies Federacijos prezidento išduotą pažymėjimą (prancūzų ar anglų kalba).

8.5 Specialūs leidimai

Asmenys, turintys teisę ateiti į žaidimo vietą, turi turėti pastebimą ženklą ir elgtis drausmingai pagal nuostatus. Kai kurie žaidėjams skirti draudimai ir pareigos taikomi ir šiems asmenims.

8.6 Įėjimas [žaidimo vietą per ceitnotą

Tuo metu, kai žaidėjams ceitnotas, žaidimo vietoje galinčių būti žmonių skaičius turi būti sumažintas iki minimumo.

Tik pagrindinis teisėjas turi teisę leisti ar uždrausti kieno nors buvimą žaidimo vietoje.

8.7 Žiūrovų pareigos

Žiūrovams skirtoje vietoje visi žmonės turi elgtis drausmingai pagal šiuos nuostatus. Visi yra įpareigoti:

- nesakyti nuomonių ir neduoti patarimų žaidėjams;
- nekalbinti žaidėjų;
- netrukdyti partijų kurios žaidžiamos, tuo labiau, bet kokiu būdu įsiterpti į jas;
- neanalizuoti žaidžiamų partijų naudojantis šaškių lentomis, net jei šios mažo formato;
- kiek galima, išlaikyti visišką tylą;
- neiti už leidžiamos zonos ribų;
- netoli nuo žaidėjų nerodyti ženklų, palydimų tyliais komentarais;
- elgtis tai, kad varžybos vyktų kiek galima geresnėmis sąlygomis.

8.8 Komentuojamos partijos

Žaidžiamas partijas galima atkurti didelėje demonstracinėje šaškių lentoje, tam skirtoje vietoje, su sąlyga, kad nebūtų analizuojamas dabartinis ar ateityje numatomas ėjimas. Leidžiama komentuoti tai, kas jau įvykę.

III BIS PRIEDAS

OFICIALŪS NUOSTATAI VARŽYBŲ METU 64 LANGELIŲ LENTOJE

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui.

1. Varžybos ir žaidėjai

1.1 Varžybos yra sportinis išbandymas. Varžybų metu kovojama dėl vieno ar kelių prizų.

1.2 Varžybų dalyviai, sėdėdami vienas prieš kitą, vienas žaisdamas "baltomis" šaškėmis, kitas žaisdamas "juodomis" šaškėmis, žaidžia individualiai, pagal savo nuosavus gabumus ir talentą. Partijos žaidžiamos pagal iš anksto iškabintą grafiką, nurodytoje vietoje, nurodytu laiku ir laikantis Žaidimo nuostatų.

1.3 Vienerios varžybos tarp dviejų varžovų vadinamos "maču",

Varžybos, kuriose kovoja daug varžovų, vadinamos čempionatu arba turnyru, priklausomai nuo to, suteikiamas ar ne čempiono titulas nugalėtojui.

1.4 Varžybų organizavimas patikimas kompetentingų asmenų komitetui; vadovavimas jam ir jo kontroliavimas turi būti patikėtas teisėjui, jei reikia, turinčiam pagalbinių (žiūrėti IV priedą).

2. Žaidėjų teisės ir pareigos

2.1 Varžybų tvarka palaikoma suteikiant žaidėjams ne tik teises, bet ir pareigas. Žaidėjai privalo žinoti varžybų, kuriose dalyvauja, nuostatus. Šiuos nuostatus sudaro:

- bendri nuostatai ir specialūs nuostatai, kurie yra nurodyti Tarptautinės šaškių federacijos vidiniuose nuostatuose.
- kiekvienų varžybų nuostatus, su kuriomis jie turi būti laiku supažindinami arba tiesiogiai, arba per nacionalinės federacijos tarpininką.

2.2 Žaidėjų teisės

Varžybų dalyviai, arba žaidėjai, turi teisę:

2.2.1 būti informuoti apie varžybų nuostatus;

2.2.2 galėti ginčyti varžybas;

2.2.3 asmeniškai kreiptis į teisėją visais klausimais, susijusiais su jų partijos eiga;

2.2.4 kreiptis asmeniškai arba tarpininkaujant savo atstovui ar kapitonus į Organizacinį komitetą;

2.2.5 pateikti skundą, parašytą prancūzų ar anglų kalba, pateikus kopiją vyriausiam teisėjui, apie šio sankcijas.

2.2.6 judėti žaidimo teritorijoje.

2.3 Žaidėjo pareigos

Varžybų dalyviai, arba žaidėjai, privalo:

2.3.1 griežtai laikytis reglamento;

2.3.2 atsakyti į teisėjo klausimus ir vykdyti jo įsakymus;

2.3.3 neklausyti kitų žmonių nuomonių ir patarimų;

2.3.4 žaisti iki varžybų pabaigos.

2.4 Draudimai

Žaidimo metu žaidėjams draudžiama:

2.4.1 kreiptis į bet kokį asmenį, išskyrus teisėją, aptarnaujantį personalą;

2.4.2 naudotis kita šaškių lenta, parašyta ar spausdinta medžiaga, kuri būtų susijusi su jų partija; Išimtis taikoma numeruotoms diagramoms, kuriose galima užrašinėti savo partiją.

2.4.3 pasitraukti nuo šaškių lentos, kai yra jų ėjimas, išskyrus 7.8 punkte nurodytą atvejį.

2.4.4 liesti ar rodyti šaškių langelius, taip palengvinant mąstymą;

2.4.5 blaškyti konkurentą kai šis mąsto;

2.4.6 trukdyti kitą žaidžiamą partiją ar į ją įsiterpti;

2.4.7 išsakyti nuomonę ar patarimą apie partiją;

2.4.6 trukdyti kitą žaidžiamą partiją ar į ją įsiterpti;

2.4.7 išsakyti nuomonę ar patarimą apie partiją;

2.4.8 analizuoti žaidžiamą partiją;

2.4.9 žaidimo vietoje analizuoti jau užbaigtą partiją;

2.4.10 elgtis taip, kad trukdytų geram varžybų vyksmui;

2.4.11 pasivaikščioti už žaidimo teritorijos;

2.4.12 stoviniuoti netoliese vykstančios partijos.

2.5 Sankcijos

Teisėjas baudžia už bet kokį reglamento pažeidimą:

a) žodine pastaba;

b) žodiniu ir viešu perspėjimu;

- c) partijos anuliavimu (abiem žaidėjams);
- d) pašalinimu iš varžybų priklausomai nuo to kaip pažeidimo sunkumą vertina Pagrindinis teisėjas.

2.6 Pasalinimas

Už bet kokį atsisakymą laikytis reglamento, paklusti teisėjui, pašalinama iš varžybų.v

3. Žaidimo patalpa ir priemonės

3.1 Žaidimo patalpa turi atitikti šiuos reikalavimus:

3.1.1 joje turi būti pakankamai erdvės, oro ir šviesos;

3.1.2 joje turi būti normali temperatūra;

3.1.3 joje turi būti tylu;

3.1.4 teritorija, kurioje žaidžiama, turi būti atskirta nuo teritorijos publikai;

3.1.5 stalai turi būti stabilūs ir jų skaičius turi atitikti partijų skaičių. Jie turi būti sustatyti atskirai ir sunumeruoti nustatyta tvarka;

3.1.6 kiekvienas žaidimo stalas turi būti tokių išmatavimų: plotis 75 cm mažiausiai ir 90 cm daugiausiai, ilgis mažiausiai 100 cm;

3.1.7 kėdės turi būti pritaikytos pagal stalo aukštį ir jų turi būti tiek, kiek yra žaidėjų;

3.1.8 kiekvienas teisėjas turi turėti savo stalą ir savo kėdę;

3.1.9 vieta, kurioje galima pavalgyti ir tualetas neturi būti per daug nutolę nuo žaidimo vietos; labai pageidautina, kad varžybų dalyviai, eidami į šias vietas, nesusitiktų su publika.

3.2 Šaškių lenta

Varžybų šaškių lenta turi atitikti šiuos reikalavimus:

3.2.1 žaidimo paviršius turi būti tarp 30 cm x 30 cm ir 40 cm x 40 cm;

3.2.2 šis paviršius neturi blizgėti. Šaškių spalva turi būti matinė;

3.2.3 šviesių ir tamsių langelių spalva turi aiškiai skirtis; spalva neturi būti per daug blyški ir neturi maišytis su šaškių spalva;

3.2.4 šaškių lenta, turi būti nuo 5 iki 6 mm išskilusi virš stalo paviršiaus.

3.3 (rezervuota)

3.4 Žaidimas šaškėmis

Žaidimas šaškėmis turi atitikti šiuos reikalavimus:

3.4.1 visos 24 šaškės turi būti identiškos formos ir dydžio;

3.4.2 jų diametras turi būti nuo 35 iki 38 mm.

3.4.3 šaškės aukštis turi būti tarp 1/4 ir 1/5 jos diametro;

3.4.4 12 "baltų" šaškių ir 12 "juodų" šaškių turi būti identiškos spalvos;

3.4.5 šios spalvos neturi blizgėti, taip pat neturi susiliesti su šaškių lentos spalva.

3.5 Priemonių išdėstymas

Šaškių lenta turi būti paruošta ant kiekvieno stalo, su pagal 1 priedo 2.8 punktą išdėstytomis šaškėmis. Dvi papildomos šaškių lentos su šaškėmis skiriamos Pagrindiniam teisėjui.

3.6 Šaškių laikrodis

Apribojant ir kontroliuojant laiką, skirtą mąstymui ir ėjimams, naudojamas specialus kontrolinis laikrodis su dviem ciferblatais ir dviem paleidimo mygtukais.

3.7 Šaškių laikrodis turi atitikti šiuos reikalavimus:

3.7.1 kiekvienas paleidimo mygtukas turi tiksliai veikti;

3.7.2 turi būti galima įjungti abu sustabdymo mygtukus;

3.7.3 turi būti neįmanoma įjungti abu paleidimo mygtukus;

3.7.4 funkcionavimas turi būti vienalaikiškas ir veikti pakaitomis; sustabdžius vieną laikrodį, kitas tuoj pat turi pradėti eiti, ir atvirkščiai.

3.7.5 kad didžioji rodyklė užslinko ant 12 turi rodyti vėliavėlė;

3.7.6 vėliavėlė turi pradėti kilti vėliausiai 58-tą minutę, kad tiksliai nukristų 60-tą minutę; šie parodymai turi būti labai tikslūs ir matomi;

3.7.7 Kiekvienas ciferblatas turi būti mažiausiai 80 mm diametro;

3.7.8 įrenginys turi būti stabilus ir lengvai naudojamas.

3.8 Laikrodžio paruosimas

Ant kiekvieno žaidimų stalo turi būti pastatyta po laikrodį lygiagrečiai kairiosios šaškių lentos juostos ir netoli jos, vienodais atstumais nuo šaškių lentos pagrindų, dešinėje juodų šaškių pusėje. Ypatingais atvejais, teisėjui pritariant, jo pastatymo vietą galima pakeisti. Du veikiančius atsarginius laikrodžius turi pastoviai turėti teisėjas.

3.8.1 laikrodžiai nustatomi 10 valandą 30 minučių, kad pirmoji kontrolė būtų dvyliką valandą.

3.9 Lapeliai užrašams

Norint užregistruoti tikslią partijos eigą, kiekvienam žaidėjui įteikiamas lapelis užrašams.

3.10 Lapeliai užrašams turi atitikti šiuos reikalavimus:

3.10.1 turi būti iš anksto paruošti kiekvienam varžybų dalyviui;

3.10.2 būti tokie, kad būtų įmanoma užrašyti mažiausiai dviem egzemplioriais;

3.10.3 kiekvienam žaidėjui turi būti padėti po ranka, šalia kiekvienos šaškių lentos;

3.10.4 pasibaigus varžyboms originalas turi likti organizacijai.

3.11 Žaidėjų pakeitimas

Kelių ratų varžybų žaidėjai pasikeičia pagal ištraukus burtus sudarytą susitikimų lentelę.

Priešingai, šveicariškos sistemos turnyruose, ši tvarka sudaroma pagal išankstinį žaidėjų suskirstymą.

3.12 Prieš kiekvieno susitikimo pradžią patalpa ir priemonės turi būti paruošti pagal išvardintus reikalavimus.

3.13 Varžyboms paruoštas priemonės draudžiama naudoti kitiems tikslams nei oficialios partijos.

4. Susitikimų pradžia

4.1 Susikaupimo laiko tarpas

Kiekvieno susitikimo pradžia prasideda penkiolika minučių prieš oficialią žaidimo pradžios valandą. Rekomenduotina, kad patalpoje jau būtų tylu ir kad žaidėjai nebūtų blaškomi. Reikia suteikti, to pageidaujantiems, ramybę susikaupimui.

4.2 Fotografavimas. Televizija

Leidžiama fotografuoti su blykste per šį pasiruošimo laiko tarpą ir daugiausia 10 minučių po oficialios žaidimo pradžios. Vykstant žaidimui, oficiali televizijos komanda privalo turėti leidimą filmuoti tokiomis sąlygomis:

- įranga turi būti paruošta prieš susitikimo pradžią;
- jei filmavimas trukdo kaip įmanoma mažiau;
- jei nei vienam žaidėjui tuo metu nėra laiko trūkumo;
- filmavimas turi užtrukti kaip galima trumpiau.

4.3 Teisėjas kiekvienam žaidėjui nurodo jo vietą. Joks susikeitimas neleidžiamas.

4.4 Partijos pradžia

Tiksliai numatytą valandą, nepriklausomai ar susirinko visi žaidėjai ar ne, teisėjas duoda partijoms pradžią įjungdamas laikrodį kiekvienam žaidėjui, žaidžiančiam baltomis šaškėmis, arba žaidėjui, žaidžiančiam juodomis šaškėmis, jei jo varžovo nėra.

Nuo šios akimirkos žaidėjams draudžiama iš karto sustabdyti abu laikrodžius, dėl ko žaidimas nutraukiamas ir, arba, perstatyti laikrodį į kitą šaškių lentos pusę, pasukti laikrodžio rodyklės. Jei žaidėjas dėl pateisinamų priežasčių atvyksta pavėluotai, teisėjas gali atsukti šio žaidėjo laikrodį į pradinę padėtį.

4.5 Partijos pradžia kai abu žaidėjai vėluoja

Kai prie nurodytos lentos nėra abiejų žaidėjų, teisėjas vis tiek įjungia žaidėjo, žaidžiančio baltosiomis šaškėmis, laikrodį. Bet vos tiks atėjus bent vienam žaidėjui, jis per pusę padalytą praėjusį laiką nustato abiejuose ciferblatuose vienodai; po to teisėjas įjungia laikrodį žaidėjui, žaidžiančiam baltomis šaškėmis, arba žaidėjui, žaidžiančiam juodomis šaškėmis, jei jo varžovo nėra. Šiam atėjus, teisėjas įjungia baltųjų šaškių žaidėjo laikrodį.

4.6 Klaida spalvose

Jei prasidėjus partijai nustatoma, kad partneriai supainiojo šaškių spalvas, ši partija turi būti toliau tęsiama; rezultatai bus užskaitomi.

5. Ėjimai šaškėmis iki rezultato

5.1 (rezervuota)

5.2 (rezervuota)

5.3 Pasiūlymas nutraukti žaidimą

Siūlant nutraukti žaidimą, reikia būti padariusiam mažiausiai 2 ėjimų. Žaidėjas gali pasiūlyti savo priešininkui nutraukti žaidimą tik atlikęs savo ėjimą ir prieš įjungdamas jo laikrodį. Pasiūlymas galioja, kol priešininkas neatsako. Jei priešininkas toliau žaidžia, tai lygu neigiamam atsakymui. Gavęs neigiamą atsakymą, tas pats žaidėjas negali atnaujinti savo pasiūlymo, kol to nepasiūlo jo priešininkas.

5.4 Lygiosiomis baigtos partijos pabaiga

Reikia pakviesti teisėją, kad šis konstatuotų lygiosiomis baigtos partijos pabaigą pagal reglamentą.

5.5 Ginčas

Bet kokį ginčą, kilusį dėl nukrypimo nuo normos ar klaidų sprendžia teisėjas.

5.6 Taškai už partiją

Varžybų metu užbaigus partiją skiriami taškai:

5.6.1 2 skiriami laimėjus;

5.6.2 1 taškas skiriamas už lygiąsias arba nulį;

5.6.3 0 taškų skiriama už pralaimėjimą.

5.7 Žaidėjo nusižengimas.

Kai vieno žaidėjo nėra dėl nesvarbu kokių priežasčių, ir jis nesužaidžia numatytos partijos, grafike numatytas jo priešininkas gauna 2 taškus dėl nusižengimo.

5.8 Dviejų žaidėjų nusižengimas

Jei nėra abiejų žaidėjų ar jie užtruko dėl nesvarbu kokių priežasčių ir tarpusavyje nesužaidė grafike numatytos partijos, šios partijos rezultatas bus nulis - nulis.

5.9 Pasitraukimas varžybų metu

Kai vienas žaidėjas pasitraukia iš žaidimo dėl nesvarbu kokių priežasčių, reikia elgtis taip:

A. rato turnyre:

a. jei jis nesužaidė daugiau kaip pusės numatytų partijų, rezultatai, skelbiami finalinėje lentoje, bus panaikinti ir jis nebus klasifikuojamas.

b. jei jis sužaidė daugiau kaip pusę numatytų partijų, rezultatai, skelbiami finalinėje lentoje, bus palikti, ir jis bus klasifikuojamas. Nežaistos partijos bus laikomos nusižengimu ir finalinėje lentoje žymimos "-0" ir "+2".

B. šveicariškam turnyre:

Prasižengusio žaidėjo rezultatai jam ir jo priešininkams išlieka, jis klasifikuojamas pagal savo sužaistas partijas.

5.10 Finalinis klasifikavimas

Varžybų pabaigoje atliekama klasifikacija, susumuojant kiekvieno žaidėjo gautus taškus. Pirmoji vieta yra skiriama žaidėjui, kuris gavo daugiausia taškų, kitos vietos - pagal mažėjančias taškų sumas.

5.11 Kai negalima išaiškinti nugalėtojo

5.11.1 Individualios varžybos

5.11.1.1 papildomos varžybos: normaliose ar žaibo (žiūrėti VI priedą) partijose, atsižvelgiant į specifines taisykles pagal žaidimo tipą (jei jos egzistuoja Vidiniame reglamente), arba specialias tų varžybų taisykles.

5.11.1.2 tuo atveju, kai papildomos varžybos nebuvo numatytos, eilės tvarka taikomi šie kriterijai:

5.11.1.2.1 rato turnyre:

1. didžiausias pergalių skaičius
2. tarpusavio susitikimo geriausią rezultatą.
3. Šmuljano koeficientų sistemą.

5.11.1.2.2 Šveicariško sistemos varžybose:

1. vidutinė Solkoff koeficientų sistema: didžiausia varžovų su kuriais žaista rezultatų suma, išskyrus didžiausią ir mažiausią rezultatus.
2. patrupinta Solkoff koeficientų sistema: didžiausia varžovų su kuriais žaista rezultatų suma, išskyrus mažiausią, paskui, jei reikia, antrą mažiausią ir taip toliau.

5.11.2 Komandinės varžybos

5.11.2.1 papildomos varžybos: kaip parašyta aukščiau apie individualias varžybas.

5.11.2.2 tuo atveju, kai papildomos varžybos nebuvo numatytos, eilės tvarka taikomi šie kriterijai:

5.11.2.2.1 rato turnyre:

1. didžiausias bendras individualių taškų skaičius
2. didžiausias skaičius individualių taškų prie pirmojo stalo, jei reikia, prie antrojo, ir taip toliau.

5.11.2.2.2 šveicariško tipo varžybos:

Kaip aukščiau aprašytos individualios šveicariško tipo varžybos (5.11.1.2.2 punktas).

6. Užrašai ir šaškių laikrodžio naudojimas

6.1 Žaidimo tempas

Tarptautinėse varžybose kiekvienam žaidėjui taikomas žaidimo tempas yra toks:

- sužaisti trisdešimt ėjimų per pirmąsias 90 žaidimo minučių;
- po to daugiausia per valandą atlikti dvidešimt ėjimų.

Jei pirmoji ėjimų serija atlikta per trumpesnę laiką, nepanaudotas laikas lieka žaidėjui ir galioja sekančiai serijai, ir taip toliau.

6.2 Privalu užsirašinėti

Kiekvienas žaidėjas privalo naudoti šaškių laikrodį ir nepertraukiamai bei tiksliai užrašinėti partijos eigą. Force majeure atveju iš žaidėjo pusės ir teisėjui leidus, užrašinėti gali sekundantas. Visiškai nuo to neatleidžiama.

6.3 Užrašinėjimas

Šaškių judėjimas užrašinėjamas pagal 1 bis priedo 8.2 punktą. Užrašinėti reikia be pertraukos, ėjimas po ėjimo ir įskaitomai. Aišku, kad pastabą apie pakeitimą galima įrašyti padarius šį pakeitimą.

6.4 Lapelis užrašams teisėjui

Teisėjas visada turi turėti galimybę sužinoti apie padarytų ėjimų skaičių, kad nepriimtų klaidingų sprendimų. Užrašų lapeliai turi visą laiką būti ant žaidimo stalo, matomoje vietoje.

6.5 Užrašo patikrinimas

Jei žaidėjas nori patikrinti savo užrašus, už kuriuos jis yra atsakingas, palygindamas juos su savo konkurento užrašais, jei pastarasis sutinka, jis tą turi padaryti savo žaidimo metu.

6.6. Šaškių laikrodžio įjungimas I-oje žaidimo pusėje

Kai tik teisėjas nustatytu metu įjungia baltosiomis šaškėmis žaidžiančios žaidėjo laikrodį (4.4 punktą, aukščiau), pastarasis padaro pirmąjį savo ėjimą ir laukia, kol jo vėliavėlė nukrenta (jei ji dar nenukritusi), kad galėtų įjungti savo priešininko laikrodį. Pastarasis daro savo pirmąjį ėjimą juodomis šaškėmis ir taip pat laukia kol jo vėliavėlė nukrenta (jei ji dar nenukritusi), ir taip visą partiją.

6.7 Priešininko laikrodžio įjungimas

Kai tik žaidėjas padaro savo ėjimą, jis turi sustabdyti savo laikrodį ir, tuo pačiu, įjungti savo priešininko laikrodį ta pačia ranka, su kuria žaidė; tik tuo metu ėjimas užskaitomas kaip įvykdytas.

6.8 Pamišus perjungti laikrodį

Kiekvienas žaidėjas atsakingas už savo žaidimo laiką, niekas negali įsiterpti, jei žaidėjas pamiršta laiku įjungti priešininko laikrodį; tačiau pastarasis gali jam padaryti pastabą. Bet kuriuo atveju teisėjas gali įsiterpti, norėdamas išspręsti problemą.

6.9 Blogai veikiantis laikrodis

Kai žaidimo metu išaiškėja, kad vienas laikrodis blogai veikia, teisėjas jį pakeičia gerai veikiančiu.

6.10 Vėliavėlės veikimas

6.11 Žaidimo laiko viršijimas

Žaidimo laiko viršijimas apibrėžiamas nusileidus vėliavėlei. Paskutinis ėjimas laikomas baigtu, kai žaidėjas sustabdo laikrodį prieš nusileidžiant jo vėliavėlei.

6.12 Ceitnotas

Jei žaidėjas teturi tik penkias minutes iki laiko kontrolės, tai vadinama ceitnoto zona.

6.13 Užrašinėjimas per ceitnotą

Ceitnoto metu žaidėjas privalo žymėti. Bet, kai tik vėliavėlė nusileidžia, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodo laiko kontrolės signalas, žaidėjas turi tuoj pat teisingai pažymėti užrašų lapelyje, jei reikia, su teisėjo pagalba, ir savo žaidimo laiku. Jei šis laikas viršija 15 minučių, teisėjas, atlikęs žemiau 6,19 punkte paminėtus formalumus, galės tai pažymėti skelbdamas partijos rezultatus.

6.14 Ceitnotas abiem žaidėjams

Jei abiem žaidėjams yra ceitnotas, abu žaidėjai turi tai teisingai užrašyti, jei reikia, su teisėjo pagalba, kai bent viena laiko kontrolės vėliavėlė nusileidžia, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodo laiko kontrolės signalas. Laiką, sunaudotą šiam užfiksavimui teisėjas padalina abiem žaidėjams. Jei šis laikas viršija po 15 minučių kiekvienam žaidėjui, teisėjas, atlikęs žemiau 6,19 punkte paminėtus formalumus, galės tai pažymėti skelbdamas partijos rezultatus.

6.15 Padarytų ėjimų skaičiaus patikrinimas

Kiekvienam varžybų dalyviui priklauso įrodyti, kad padarytų ėjimų skaičius buvo padarytas paskirto laiko ribose. Laikas, paskirtas būtinam patikrinimui, skiriamas kaltam žaidėjui. Jei abu žaidėjai negali įrodyti, kad jie padarė reikiamą ėjimų skaičių, partija bus pakartotinai sužaista, kiekvienam žaidėjus papildomai suteikus po 15 minučių, nuo tos vietos, kurioje ji buvo nutraukta patikrinimui ir užrašymas tęsiamas nuo 51, 76 ėjimo... ir taip toliau. Jei teisėjas žino padarytų ėjimų skaičių, jis atliks formalumus, nurodytus 6.13 ar 6.14 punkte, priklausomai nuo atvejo.

6.16 Laikas, kai ėjimų skaičių tikrina teisėjas

Jei dėl vietos aplinkybių teisėjas padarytų ėjimų skaičių turi tikrinti kitoje patalpoje, perėjimui skirtas laikas neskaičiuojamas.

6.17 Laikas, skirtas prašymo teisėjui tyrimui

Kol teisėjas tikrina ar partiją pagal reglamentą galima baigti lygiosiomis, žaidėjo, kuris kreipėsi, laikrodis turi veikti. Jei prašymas patvirtinamas, partija paskelbiama lygiosiomis, net jei tikrinant laikas baigėsi. Jei nepatvirtinama, kad partija baigėsi lygiosiomis, o žaidimo laikas baigėsi, laikoma, kad tas, kuris kreipėsi į teisėją su prašymu, pralaimėjo.

6.18 Laikas, skirtas klaidos atitaisymui

Teisėjo užfiksuotas laikas, skirtas klaidos atitaisymui, skiriamas kaltam žaidėjui.

6.18 bis Pralaimėjęs žaidėjas turi tuoj pat išjungti laikrodį, tuo parodydamas, kad baigia žaidimą.

6.19 Užrašų paskelbimas pabaigus partiją

Pasibaigus partijai abu žaidėjai turi savo užrašų lapelyje pažymėti savo žaidimo laiką ir rezultatus. Jei, nusileidus vėliavėlei, ar, naudojant elektroninį laikrodį, pasirodžius laiko kontrolės signalui, ar esant laiko pratęsimui kiekvienam žaidėjui po 15 minučių, nebuvo užrašyta, tai bus atlikta tuo metu padedant teisėjui. Abiejų žaidėjų lapelių originalai,

kiekvieno pasirašyti, jei reikia, pataisyti ar perrašyti, atiduodami teisėjui į rankas. esant laiko pratęsimui kiekvienam žaidėjui po 15 minučių, nebuvo užrašyta, tai bus atlikta tuo metu padedant teisėjui. Abiejų žaidėjų lapelių originalai, kiekvieno pasirašyti, jei reikia, pataisyti ar perrašyti, atiduodami teisėjui į rankas.

7. Pertraukimas

7.1 Norint išsaugoti reguliarumą, partijos neturi būti pertraukiamos

7.2 Išimtyms, kai partijos pertraukiamos

Jei žaidėjai nebegali žaisti visiškoje ramybėje, ar jei patalpos nebeatitinka reikalavimų, žaidimas gali būti nutrauktas. Jis pradedamas žaisti, kai tik žaidimo sąlygos vėl tampa normaliomis.

7.3 Žaidimo salės minimalus naudojimo laikas

Iš principo reikia, kad patalpos, kuriose žaidžiama, būtų laisvos be pertraukos kiekvienam žaidimo ratui. Jei taip nėra, kiekvienam žaidimo ratui skiriama mažiausiai po šešias valandas.

7.4 Patalpos, kuriomis galima naudotis mažiau nei šešias valandas Jei patalpomis galima naudotis tik šešias valandas, reikia numatyti, kad partija(os) bus nutraukta(os). Kiekvieną nutrauktą partiją reikia per trumpiausią laiką perkelti į kitas patalpas, suderinus tai su organizaciniu komitetu ir taip, kad tvarkaraštis nebūtų suardytas.

7.5 Partijos pertraukimas

Kai patalpomis galima naudotis mažiau kaip šešias valandas, partiją galima pertraukti tik po 50-to ėjimo laiko kontrolės.

7.6 Partijos pertraukimo procedūra

Pertraukiant partiją, teisėjas elgiasi taip:

7.6.1 žaidėjo, žaidžiančio juodomis šaškėmis užrašų lapelyje užbraukia brūkšnį, kad paskutinis ėjimas nepadarytų jokių pakeitimų;

7.6.2 abiem žaidėjams matant ir sutinkant, teisėjas nurašo esamas šaškių pozicijas, tam skirtas laikas neįskaičiuojamas į žaidimą;

7.6.3 žaidėjas, kuris žaidžia baltomis šaškėmis, savo užrašų lapelyje pažymi savo laikrodžio rodomą laiką, jį atiduoda teisėjui;

7.6.4 pamąstęs, juodomis šaškėmis žaidžiantis žaidėjas savo užrašų lapelyje slapta užrašo ėjime, kurį jis nusprendžia daryti.

7.6.5 teisėjui sustabdžius laikrodį, šis žaidėjas, užrašęs laikrodžio rodomą laiką savo užrašų lapelyje, jį atiduoda teisėjui.

7.6.6 brėžinį su šaškių padėtimi lentoje ir abu užrašų lapelius teisėjas deda į voką ir užantspauduoja iki kol partija vėl bus pradėta žaisti.

7.6.7 žaidėjo, žaidžiančio juodomis šaškėmis, paskutinis užrašytas ėjimas galioja, jei jį galima atlikti, arba žaidėjas partiją pralaimi, jei jo negalima atlikti.

7.7 Procedūra, kai pertrauktas žaidimas vėl pradedamas žaisti Pradedant žaisti pertrauktą partiją teisėjas elgiasi taip:

7.7.1 atplėšiamas antspaustuotas vokas;

7.7.2 abiem žaidėjams grąžinami jų užrašų lapeliai;

7.7.3 abiejų žaidėjų susitarimu pagal brėžinį atkuriama šaškių padėtis lentoje ir pagal užrašus nustatomi laikrodžiai;

7.7.4 padaromas juodomis šaškėmis žaidžiančio žaidėjo užrašų lapelyje pažymėtas ėjimas ir įjungiamas baltomis šaškėmis žaidžiančio žaidėjo laikrodis.

7.8 Draudimo pertraukti partiją netaikymas Aukščiau aprašytame 2.4.3 punkte nurodytas partijos pertraukimas galimas 30-tame, 50-tame ir taip toliau, ėjime kiekvienam žaidėjui, kuris nori trumpam pertraukti žaidimą; bet kuriuo atveju tuo metu jo laikrodis turi būti įjungtas.

8. Oficialūs asmenys, spauda ir žiūrovai

8.1 Organizacinio komiteto kabinetas

Organizacinio komiteto kabinetas, oficialių asmenų susitikimų vieta turi būti atskirta nuo žaidimų salės.

8.2 Spaudos salė

Sporto žurnalistams skirta vieta turi būti gerai matoma ir nuošaly nuo žaidimo vietos. Ji turi būti atskirta nuo žaidimo salės.

8.3 Žaidimo vieta ir žiūrovų vieta

Kaip nurodyta aukščiau esančiame 3.1.4 punkte, laikoma, kad:

- žaidimo vieta yra ta teritorija, kur kiekvienas, įėjęs ar pakviestas užimti vietą, turi būti aktyvus;
- vieta, skirta žiūrovams, yra teritorija, kur kiekvienas turi būti pasyvus.

Tik pagrindinis teisėjas turi teisę leisti ar uždrausti kieno nors buvimą žaidimo vietoje.

8.4 Spauda

Organizatoriai turi pateikti kiek galima šviežesnę ir kiek galima pilnesnę informaciją žurnalistams, kurie turi tas pačias teises ir pareigas kaip žiūrovai. Žurnalistai turi būti akredituoti organizacijoje gal jų šalies Federacijos prezidento išduotą pažymėjimą (prancūzų ar anglų kalba).

8.5 Specialūs leidimai

Asmenys, turintys teisę ateiti į žaidimo vietą, turi turėti pastebimą ženklą ir elgtis drausmingai pagal nuostatus. Kai kurie žaidėjams skirti draudimai ir pareigos taikomi ir šiems asmenims.

8.6 Įėjimas į žaidimo vietą per ceitnotą

Tuo metu, kai žaidėjams ceitnotas, žaidimo vietoje galinčių būti žmonių skaičius turi būti sumažintas iki minimumo. Tik pagrindinis teisėjas turi teisę leisti ar uždrausti kieno nors buvimą žaidimo vietoje.

8.7 Žiūrovų pareigos

Žiūrovams skirtoje vietoje visi žmonės turi elgtis drausmingai pagal šiuos nuostatus. Visi yra įpareigoti:

- nesakyti nuomonių ir neduoti patarimų žaidėjams;
- nekalbinti žaidėjų;
- netrukdyti partijų kurios žaidžiamos, tuo labiau, bet kokiu būdu įsiterpti į jas;
- neanalizuoti žaidžiamų partijų naudojantis šaškių lentomis, net jei šios mažo formato;
- kiek galima, išlaikyti visišką tylą;
- neiti už leidžiamos zonos ribų;
- netoli nuo žaidėjų nerodyti ženklų, palydimų tyliais komentarais;
- elgtis taip, kad varžybos vyktų kiek galima geresnėmis sąlygomis.

8.8 Komentuojamos partijos

Žaidžiamas partijas galima atkurti didelėje demonstracinėje šaškių lentoje, tam skirtoje vietoje, su sąlyga, kad nebūtų analizuojamas dabartinis ar ateityje numatomas ėjimas. Leidžiama komentuoti tai, kas jau įvykę.

IV PRIEDAS

Sis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui.

1. Teisėjas

Teisėjas gali teisėjauti vienas arba su padėjėju. Šiuo atveju jis vadinamas Pagrindiniu teisėju, o jo pagalbininkai Pagalbiniais teisėjais. Teisėjo (kai jis būna vienas ar kai būna pagrindinis) darbas būna vadovauti ir kontroliuoti paskirtas varžybas, kurioms jis vadovauja ir už kurias jis yra atsakingas. Pagalbinio teisėjo, ar jis būtų vienas, ar keli, darbas yra padėti Pagrindiniam teisėjui pastarajam vadovaujant ir pagal pastarojo nurodymus. Asistento darbas yra padėti teisėjams atliekant tam tikrus darbus vadovaujant Pagrindiniam teisėjui ir pagal jo nurodymus. Teisėjo misija yra prižiūrėti, kad nuostatų laikytųsi ne tik žaidėjai bet ir visi kiti. Teisėjas savo pareigas turi eiti ne tik varžybų metu, bet ir prieš jas bei po jų, ne tik partijų žaidimo metu, bet ir prieš jas bei po jų. Teisėjas gali įsiterpti įvykus bet kokiam nusižengimui, net jei jis nėra kviečiamas. Tačiau ši įsiterpimo teisė nesuteikia teisės spręsti abiem atvejais, numatytais I priedo 5.4 punkte ir III priedo 6.8 punkte.

2. Teisėjo vaidmuo

Teisėjo vaidmenį nurodo nuostatai, kurie yra sudaryti iš dvidešimties Vidinio Tarptautinės šaškių federacijos nuostatų dalių. Žemiau esantis sąrašas patikslina nuostatų taikymą. Teisėjas privalo:

1. pagal atskiras taisykles prisistatyti organizatoriams gerokai prieš varžybų atidarymą.
2. anuliuoti bet kokią šių nuostatų sąlygą, kuri taisytų ar prieštarautų pagrindiniams Tarptautinės šaškių federacijos nuostatams.
3. turėti galutinį pagrindinių ir keičiančių žaidėjų sąrašą (Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintame turnyre, taikoma: vėliausiai pusvalandį prieš kvietimą/burtų traukimą, pasirašytą organizatorių).
4. turėti skelbimų lentą savo oficialiems pranešimams.
5. tikrinti, ar pastoviai skelbiami specialūs nuostatai.
6. tikrinti ar paskelbtas galutinis apdovanojimų sąrašas vėliausiai tą dieną, kai žaidžiamas pirmosios varžybų dalies paskutinis ratas.
7. tikrinti, ar šis sąrašas yra tikslus ir be dviprasmybių.
8. nešioti gerai matomą savo funkcijų ženklą (juostą, ženkliuką).
9. pastoviai galėti susisiekti su vienu iš organizatorių, jei prireiks.

10. vadovauti kiekvienam ratui susėdantiems žaidėjams.
11. įjungti laikrodžius arba duoti įsakymą juos įjungti.
12. vienintelis turi teisę partijos metu sustabdyti laikrodį ar duoti įsakymą jį sustabdyti.
13. partijų metu kartais nuo karto stebėti ar laikrodžiai eina teisingai.
14. stebėti ar žaidėjai užsirašinėja ėjimus.
15. pasirūpinti užrašyti padarytus ėjimus partijos metu, kai abu žaidėjai ceitnoto metu nustoja užrašinėti.
16. sutaisyti žaidėjus išspręsdamas tarp žaidėjų kilusį ginčą.
17. fiksuoti pralaimėjamą kiekvienam žaidėjui, kuris nepadarė reikiamų ėjimų skaičiaus per paskirtą laiką.
18. fiksuoti pralaimėjamą kiekvienam žaidėjui, kuris prie savo šaškių lentos ateina vėluodamas daugiau kaip vieną valandą.
19. paaiškinti bet kurį nuostatų punktą, dėl kurio reikšmės ginčijamasi.
20. priimti sprendimą kiekvienu netikėtu atveju, nenumatytu nuostatuose.
21. pasirūpinti, kad jam būtų atiduoti užrašų lapelių originalai.
22. įsipareigoti, kad sieninėje skelbimų lentoje būtų skelbiami rezultatai.
23. prisiimti atsakomybę už suskirstymą poromis, ar jis būtų vykdomas rankomis ar kompiuteriu.
24. pasirūpinti, kad suskirstymas poromis būtų paskelbtas.
25. vadovauti perkėlimo į kitą dieną procedūrai.
26. sekti laimėtojų pavardžių paskelbimą pagal po pasitarimo su organizatoriais nustatytą tvarką.
27. parašyti raportą apie varžybų eigą ir rezultatus pagal procedūrą blankuose, atitinkančiuose IX priede nurodytus pavyzdžius.
28. užrašyti ant papildomo lapo (pažymėto 1 blanko skyriuje "Pastabos") nukrypimus, incidentus, papildomų sankcijų prašymus ir visus pasiūlymus dėl būsimų situacijų pagerinimo.
29. būti informuotam apie tai, kas buvo darome atsižvelgiant į tuos prašymus ir pasiūlymus.

3. Teisėjo paskyrimas

Oficialioms Tarptautinės šaškių federacijos varžyboms ir siekiant rekordo

- pagrindinį teisėją skiria Tarptautinės šaškių federacija, pageidautina, suderinusi su Federacija organizatore ir peržiūrėjusi pastarosios pasiūlymą; jis turi turėti Tarptautinio teisėjo ženklelį.
- kiekvienas pagalbinis teisėjas skiriamas Federacijos organizatorės, išskyrus jei Tarptautinė šaškių federacija nusprendžia priešingai.
- kitoms Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintoms varžyboms (Tarptautinis turnyras sporto vardui gauti ir Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintas turnyras), Tarptautinė šaškių federacija taiko aukščiau aprašytas procedūras arba suteikia savo galias Federacijai organizatorei.
- Tarptautinė šaškių federacija pageidauja, kad teisėjai galėtų dirbti užsienyje ir skatina Nacionalines federacijas palaikyti ryšius.

4. Teisėjų apdovanojimai

Tarptautinio teisėjo vardas suteikiamas tokiomis sąlygomis:

- jei kandidatas puikiai išmano Tarptautinės šaškių federacijos nuostatus.
- jei moka bent vieną užsienio kalbą.
- geras teisėjavimas pagalbinio teisėjo pareigose mažiausiai dviejose oficialiose varžybose.

Apdovanojimas skiriamas tokia tvarka:

- Nacionalinė federacija pateikia Tarptautinei šaškių federacijai pasiūlymą apdovanoti kandidatą.
- techninė Tarptautinės šaškių federacijos komisija egzaminuoja kandidatą.
- komisija rašo raportą Tarptautinės šaškių federacijos vadovaujančiam komitetui.
- vadovaujančio komiteto sprendimas.
- Tarptautinės šaškių federacijos Generalinės asamblėjos ratifikavimas.
- Tarptautinės šaškių federacijos diplomo įteikimas apdovanotajam. Kiekvienam tarptautiniam teisėjui jo Nacionalinė federacija turi duoti išverstą Tarptautinės šaškių federacijos vidinių nuostatų egzempliorių su priedais, ir visus vėlesnius jų leidimus. Tarptautiniai teisėjai skirstomi pagal paskyrimo senumą, patirtį, pasiekimus ir taip toliau.

5. Teisėjo nešališkumas

Teisėjo pareigos įpareigoja elgtis neutraliai ir nepriklausomai, o tai yra teisėjo nešališkumo pagrindas. Organizatoriaus pareigos iš vienos pusės, teisėjo pareigos iš kitos pusės - nesuderinamos. Jei pageidaujama, kad pagrindinis teisėjas prisijungtų - kaip patarėjas - prie organizacinio komiteto, kur jis turi prieštarauti kiekvienam pagrindiniams nuostatams prieštaraujančiam projektui, jis niekada negali būti šio komiteto nariu. Teisėjo apsaugą garantuoja jo įgaliotojas, šiuo

atveju, Tarptautinė šaškių federacija, kuri griežtai baus už bet kokią elgesį, kai pasityčiojama iš teisėjo autoriteto. Suprantama, pats teisėjas turi elgtis garbingai, ypač imdamasis nuostatuose numatytų sankcijų. Teisėjas turi būti apmokamas ir išlaikomas pagal Tarptautinės šaškių federacijos nurodytas normas (bet kuriuo atveju, dėl teisėjo pastovaus informacinių priemonių naudojimo jis turi susitarti su organizatoriais).

SPECIALIOS PRIEMONĖS: OFICIALŪS ŠVEICARIŠKOS SISTEMOS NUOSTATAI

V PRIEDAS

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Generalinės asamblėjos priimtas 1986 m. lapkričio 29-30 d. Pastaba Terminas dalyvis ar varžovas apibrėžia tiek individualų žaidėją, tiek komandą, kai šveicariška sistema naudojama komandinėms varžyboms.

1. Sistemos tikslas

1.1 Šveicariška sistema yra varžybų metu taikomas porų parinkimo metodas, kai nepriklausomai nuo dalyvių skaičiaus ribojamas ratų skaičius, ir kurių metu visi priešininkai nesusitinka.

2. Sistemos principas

2.1 Iš pradžių visi dalyviai suskirstomi pagal jau esamą skirstymą (tarptautinį, nacionalinį, regioninį...). Jei ne, galima traukti burtus.

2.2 Kiekvienas dalyvis turi sau lygų varžovą arba sekantį po jo, iki paskutinio rato.

2.3 Kiekvienas dalyvis negali žaisti daugiau kaip vieną kartą su tuo pačiu varžovu.

2.4 Žaidimo ratų skaičius neturi būti mažesnis nei trečdalis ir didesnis nei pusė varžovų skaičiaus.

3. Dalyvių suskirstymo poromis tvarka

3.1 Tvarka, kai jau egzistuoja pradinis klasifikavimas

3.1.1 sudaryti sąrašą visų dalyvių su jų personaliniu koeficientu (P.K.). Atsižvelgiama į paskutinį varžybų dieną paskelbtą P.K. (net jei buvo sudarytas išankstinis skirstymo sąrašas). Bet kokiam dalyviui, kuris nėra klasifikuotas, paskiriamas apytikslis P.K., remiantis bet kokia informacija, kuria organizatoriai nuspręs naudoti.

3.1.2 Variantas: neklasifikuoti dalyviai gali būti surašyti iš karto po turnyro dalyvių vidutinio klasifikavimo, taip pat apatiniame sąrašo penktadalyje.

3.1.3 Naudojant šveicarišką sistemą komandinėms varžyboms, sąrašas sudaromas mažėjančia tvarka:

1) pagal klasifikuotų žaidėjų skaičių kiekvienoje komandoje;

2) pagal klasifikuotų žaidėjų vidurkį.

3.1.4 Dalyvių sąrašas sudaromas personalinio koeficiento mažėjančia tvarka. Varžovai, turintys vienodus P.K. ir tie, kurie turi panašius P.K., skirstomi poromis traukiant burtus.

3.1.5 Kiekvienas dalyvis gauna numerį, kuris lieka nepasikeitęs per visas varžybas.

3.1.6 Vėluojantys dalyviai

Varžybų vadovas gali, jei mano esant reikalinga, priimti žaisti kandidatus po to, kai baigiamas daryti sąrašas, bet vėluojantysis už kiekvieną praleistą partiją gaus nulį. Paskutinių atėjusiųjų eilės numeriai eina eilės tvarka po numerio, kuris užbaigia sąrašą prieš užbaigiant registraciją.

3.2 Eilės tvarka, kai žaidėjai neklasifikuojami

3.2.1 Norint kiekvienam žaidėjui paskirti eilės numerį, traukiami burtai, bet tik vieną kartą ir varžybų pradžioje.

4. Dalyvių kortelės

4.1 Kiekvienam dalyviui užvedama kortelė, kurioje varžybų vadovas kiekvienam ratui pažymi jo šaškių spalvą, jo varžovo pavardę, jo identifikavimo numerį, žaidėjo rezultatą sužaistoje partijoje, bendrą rezultatą po visų partijų, jo laikiną Solkoff koeficientą, jo laikiną Sonnebom-Berger koeficientą (kortelės pavyzdys 100/8 puslapyje).

4.2 Jei varžybos Šveicariška sistema žaidžiamos kompiuteriu, kortelės gali būti ir nenaudojamos.

5. Suskirstymas poromis pirmame rate

5.1 Jei varžybų dalyvių skaičius neporinis, vienas iš dalyvių pirmame rate bus laisvas.

5.2 Vienas žaidėjas iš eilės tik vieną kartą gali būti laisvu.

5.3 Po pirmojo rato, nežaidusiojo priešininkas yra tas, kuris turi paskutinį P.K. ar paskutinį numerį ištraukus burtus.

5.4 Kituose ratuose laisvas bus varžybų dalyvis, turėjęs žemiausią klasifikacijos numerį.

5.5 Jei visi varžovai, kurie gali būti laisvi, neturi P.K., traukiami burtai.

5.6 Po to, kai esant neporiniam varžybų dalyvių skaičiui buvo paskirtas laisvas žaidėjas, likusios 4-tame skyriuje aprašytos žaidėjų asmeninės kortelės padalijamos į dvi dalis. Žaidėjai iš viršutinės sąrašo pusės sodinami poromis su žaidėjais iš apatinės sąrašo pusės. Pirmosios pusės pirmasis žaidėjas žaidžia su pirmuoju kitos pusės žaidėju, antrasis pirmos pusės žaidėjas žaidžia su antru antrosios pusės žaidėju ir taip toliau.

5.7 Kai priešininkai neturi klasifikavimo ir kai buvo traukiami burtai tam, kad būtų išdalinti numerėliai, žaidėjas Nr. 1 žaidžia su žaidėju Nr. 2, Nr. 3 su Nr. 4 ir taip toliau.

5.8 Tačiau, dalyvių, organizatorių ar varžybų vadovo prašymu pirmuose dviejuose ratuose gali būti pataisyta, jei norima, kad kartu žaistų vienos šalies, vienos lygos ar vieno klubo priešininkai, bet tik tuo atveju, dėl to nebus dirbtinai pagerinami varžybų rezultatai.

6. Suskirstymas poromis kituose ratuose

6.1 Varžybos naudojant išankstinį klasifikavimo sąrašą

6.1.1 Po kiekvieno rato dalyviai, turintys tą patį taškų skaičių, suskirstomi į grupes.

6.1.2 Varžovai, turintys tą patį taškų skaičių, žaidžia vienas prieš kitą, bet taip, kad daugiau kaip vieną kartą nesusitiktų.

6.1.3 Iš pradžių suskirstoma poromis neturint omenyje šaškių spalvų.

6.1.4 grupę gali sudaryti vienintelis varžovas, kai jo bendra taškų suma skiriasi nuo visų kitų žaidėjų.

6.1.5 Jei po kiekvieno rato kiekvienoje grupėje yra daugiau kaip vienas tokią pačią taškų sumą turintis varžovas, kiekviena grupė suskirstoma tokia tvarka:

1) varžovai suskirstomi pagal jų laikiną Solkoff koeficientą;

2) jei tai vienodi skaičiai, varžovai suskirstomi pagal jų laikiną Sonneborn-Berger koeficientą.

6.1.6 Skirstant poromis, einama nuo grupės, turinčios daugiausia taškų ir leidžiamasi iki vidurio; paskui kylama nuo apačios iki vidurio; paskiausiai - vidurinioji grupė. Šios grupės varžovas - esantis sąrašo viduryje. Jei varžovų skaičius porinis, vidurinėsios grupės varžovas yra žemiau esantis iš dviejų vidurinių varžovų.

6.1.7 Jei pirmosios dalies grupėje yra neporinis varžovų skaičius, žemiausiai esantis žais su kitos grupės aukščiausiai esančius, jei jie dar nebuvo susitikę.

6.1.8 Jei tokiu būdu neįmanoma viršutinės grupės pilnai suskirstyti poromis, vietoj paskutinio šios grupės varžovo pradedama skirstyti nuo priešpaskutinio ir taip toliau.

6.1.9 Jei blogiausiai suklasifikuotas vienos grupės varžovas jau sužaidė su visais žemesnės grupės žaidėjais, jis keičiamas savo grupės priešpaskutiniu ir taip toliau.

6.1.10 Jei visi vienos neporinės grupės priešininkai sužaidė su visais žemesnės grupės priešininkais, blogiausiai klasifikuotas priešininkas iš pirmos grupės žaidžia su antra žemesne grupe pagal procedūras, nustatytas 6.1.7, 6.1.8 ir 6.1.9 punktuose.

6.1.11 Jei antrosios pusės grupėje yra neporinis varžovų skaičius, geriausiai klasifikuotas priešininkas žaidžia su aukštesniosios grupės blogiausiai klasifikuotu žaidėju, su kuriuo dar nebuvo žaidęs.

6.1.12 Jei 6.1.11 straipsnio negalima taikyti grupei, kurio geriausias varžovas jau nebežaidžia, tada pereinama prie antro geriausio ir taip toliau.

6.1.13 Jei geriausiai klasifikuotas žaidėjas jau žaidė su visais aukštesniosios grupės varžovais, jį keičia antras geriausiai klasifikuotas jo grupėje ir taip toliau.

6.1.14 Jei visi žemesnės neporinės grupės varžovai žaidė prieš visus aukštesnės grupės žaidėjus, geriausiai klasifikuotas varžovas iš abiejų grupių nebežaidžia ir toliau vykdomi 6.1.11, 6.1.12, 6.1.13 punktai.

6.1.15 Vidurinėsios grupės ir aukščiau esantiems varžovams, jei tai įmanoma, geriausiai klasifikuotiems varžovams skiriami blogiau klasifikuoti varžovai.

6.1.16 Vidurinėsios grupės ir aukščiau esantiems varžovams poromis skiriami geriausiai klasifikuotas grupės varžovas, paskui antrasis, ir taip toliau.

6.1.17 Žemiau už vidurinėsios grupės varžovus esantiems varžovams iš eilės skiriami varžovai, kurie yra blogiausiai klasifikuoti prieš varžovus, kurie yra geriausiai klasifikuoti.

6.1.18 Žemiau už vidurinėsios grupės varžovus esantiems varžovams poromis skiriami pirmiausia silpniausi varžovai, paskui antras silpniausias ir taip toliau.

6.1.19 Vidurinėsios grupės ir aukščiau esantiems varžovams, jei įmanoma, stipriausias varžovas skiriamas į porą su iš karto žemiau šios grupės vidurio esančius žaidėju; antrasis su antruoju žemiau vidurio esančiu ir taip toliau (pavyzdžiui, šešių varžovų grupėje: 1-4,2-5, 3-6).

6.1.20 Jei pats stipriausias žaidėjas jau žaidė su tuo, kuris yra iš karto žemiau grupės vidurio, jis žaidžia prieš antrąjį žemiau grupės vidurio, o antras geriausiai klasifikuotas žaidėjas žaidžia su tuo, kuris yra iš karto žemiau vidurio (pavyzdžiui, šešių varžovų grupėje: 1-5,2-4, 3-6).

6.1.21 Jei didžiausias vienos grupės varžovas jau žaidė su dviem pirmaisiais žemiau esančios grupės varžovais, jam bus skirta žaisti su trečiuoju žemiau esančios grupės varžovu, antrasis stipriausias žais su pirmuoju iš žemiau esančios grupės (pavyzdžiui, šešių varžovų grupėje: 1-6,2-4, 3-5).

6.1.22 Jei stipriausias varžovas žaidė su visais savo grupės silpniausios pusės varžovais, jam skiriama žaisti su blogiausiai klasifikuotu savo grupės pirmosios pusės žaidėju (pavyzdžiui, šešių varžovų grupėje: 1-3,2-5, 4-6).

6.1.23 Jei stipriausias vienos grupės žaidėjas žaidė su visais savo grupės silpniausiais žaidėjais ir su blogiausiai klasifikuotu pirmosios pusės žaidėju, jam skiriama žaisti su priešpaskutiniu pirmosios pusės žaidėju (pavyzdžiui, šešių varžovų grupėje: 1-2, 3-5,4-6).

6.1.24 Tas pats suskirstymo poromis principas taikomas antrajam ir kitiems turintiems tą patį taškų skaičių grupės nariams (nuostatų 6.1.20,6.1.21, 6.1.22, 6.1.23 punktuose).

6.1.25 Tarkime, kad yra 2N varžovų vienoje grupėje, iš pradžių pirmajam varžovui skiriama žaisti su N+1 žaidėju. Jei įmanoma, lieka 2N-2 varžovų pogrupis. Ta pati procedūra taikoma pogrupiui. Jei negalima suskirstyti poromis, nes abu varžovai jau žaidė, ar jei juos paskyrus kartu likusios grupės dalies neįmanoma suskirstyti, pirmasis grupės (ar pogrupio) varžovas žaidžia su varžovu N+2, N+3 iki 2N, kai tai neįmanoma padaryti su N-1, N-2...

Iliustruojantis šešių asmenų grupės pavyzdys. Įmanomi 15 suskirstymo poromis būdai laikantis pirmumo: (sąrašas prancūziško teksto 100/4 puslapyje)

6.1.26 Žemiau vidurio esančioje grupėje pirmiausia pora paskiriama silpniausiam grupės varžovui ir taikomos aukščiau nuo 6.1.20 iki 6.1.25 punktuose paminėtos taisyklės atvirkštine tvarka (kylant).

6.1.27 Jei grupės (vidurinės ar viršutinės grupės) stipriausias varžovas sužaidė su visais savo grupės varžovais, jam skiriama žaisti su stipriausiu žemesnės grupės žaidėju, su kuriuo jis dar nežaidė.

6.1.28 Tokiam pat atvejui žemesnėje grupėje, jei silpniausias varžovas žaidė su visais savo grupės varžovais, jam pirmiausia paskiriama žaisti su paskutiniu viršutinės grupės žaidėju, su kuriuo jis dar nežaidė.

6.1.29 Vidurinei ar aukštesnei grupei, jei pats stipriausias varžovas žaidė su visais savo ir žemesnės grupės žaidėjais, jam skiriama žaisti su geriausiu sekančios grupės žaidėju, su kuriuo jis dar nežaidė.

6.1.30 Analogiškam atvejui žemiau vidurio esančiai grupei, jei silpniausias varžovas sužaidė su visais savo ir aukštesnės grupės žaidėjais, jam skiriama žaisti su silpniausiu aukštesnės grupės žaidėju, su kuriuo jis dar nežaidė.

6.1.31 Laikomasi tos pačios tvarkos kitiems žemiau vidurio esančios grupės varžovams, kurie žaidė su visais savo grupės žaidėjais, taikant nuo 6.1.27 iki 6.1.30 punkto taisykles.

6.1.32 Pirmenybė teikiama visiems (ar didžiąjai daliai) vienos grupės varžovams sužaisti su savo grupės varžovais, prieš paskiriant varžovą žaisti su žemesne grupe.

6.2 Varžybos naudojant burtų traukimą

6.2.1 Po kiekvieno rato varžovai suskirstomi grupėmis pagal taškų skaičių, paskui klasifikuojami pagal aukščiau aprašytą 6.1.5 punktą.

6.2.2 Toki būdu, geriausias varžovas žaidžia su savo grupės blogiausiu varžovu.

6.2.3 Jei grupėje neporinis žaidėjų skaičius, geriausiai klasifikuotas žemesnės grupės žaidėjas skiriamas žaisti su blogiausiai klasifikuotu nepilnos aukštesnės grupės žaidėju.

6.2.4 Jei neįmanoma suskirstyti kelių žaidėjų, skirstoma pagal burtų keliu ištrauktą mažiausią numerį.

7. Spalvų paskyrimas

7.1 Varžybos naudojant išankstinį klasifikavimo sąrašą

7.1.1 Iš pradžių suskirstoma poromis nekreipiant dėmesio į šaškių spalvą.

7.1.2 Pirmajame rate spalva skiriama traukiant burtus. Toliau varžybų vadovas turi kiek įmanoma vienodžiau paskirstyti baltąsias ir juodąsias šaškes. Kai varžybose yra porinis ratų skaičius, kiekvienas varžovas, kiek tai įmanoma, turi būti žaidęs baltomis šaškėmis vienu kartu daugiau arba vienu kartu mažiau nei kiti.

7.1.3 Pirmojo rato metu, kai viršutinė pusė žaidžia prieš apatinę pusę, spalva, skiriama visiems neporiniams viršutinės pusės žaidėjams, parenkama burtų keliu. Kita spalva skiriama visiems kitiems viršutinės pusės porų žaidėjams. Kita spalva suteikiama žemesnės pusės varžovams, kai skirstoma poromis.

7.1.4 Reikia suteikti didžiausiam skaičiui galimų žaidėjų jiems priklausančią spalvą skirstant poromis kituose ratuose pagal 7.1.5 ir 7.1.6 punktų taisykles. Pirmumas suteikiamas paskirstant po lygiai spalvų, nei jas kaitaliojant.

7.1.5 Reikia didžiąjai daliai žaidėjų spalvas paskirstyti taip, kad jie žaistų po vienodą skaičių partijų baltomis ir juodomis šaškėmis. Kai turi žaisti du žaidėjai, turintys teisę į tos pačios spalvos šaškes, pirmiausia balta ar juoda spalva parenkama stipresniam žaidėjui lyginant jo baltomis ir juodomis šaškėmis sužaistų partijų skaičių.

7.1.6 Kai pirmajame rate spalvos padalijamos po lygiai, kitame rate kiek įmanoma didesniai skaičiui žaidėjų skirti priešingą šaškių spalvą nei pirmame rate. Kai turi žaisti du žaidėjai, turintys teisę į tos pačios spalvos šaškes, pirmiausia balta ar juoda spalva parenkama stipresniai žaidėjui lyginant jo baltomis ir juodomis šaškėmis sužaistų partijų skaičių. Tuo tarpu vienas žaidėjas negali tris kartus iš eilės žaisti tos pačios spalvos šaškėmis. Keičiantis varžovams reikia laikytis ir tinkamo spalvų pakeitimo.

7.1.8 Nežaistos partijos neįskaičiuojamos skirstant spalvas. Taip pat ir tada, kai žaidėjas buvo laisvas dėl nelyginio žaidėjų skaičiaus.

7.2 Varžybos naudojant burtų traukimą

7.2.1 Pirmajame rate, žaidėjai, turintys neporinį numerį, pradeda baltomis šaškėmis.

7.2.2 Žaidėjai kiek galima stengiasi išlaikyti vienodą juodomis ir baltomis šaškėmis žaistų partijų skaičių. Po neporinių ratų, žaidėjų, turinčių vienodą skaičių taškų, grupės padalinamos į du pogrupius, B (baltieji) ir N (noiTspranc. -juodieji), ir B grupės žaidėjai žaidžia juodosiomis šaškėmis prieš N grupės žaidėjus.

7.2.3 Aukščiau paminėto 7.1.5 punkto taisyklės kiekvienoje grupėje skirstant žaidėjus poromis, taikomos taip pat ir B bei N grupėms.

7.2.4 Kiek įmanoma, žaidėjai pakaitomis žaidžia baltomis ir juodomis šaškėmis. Jei spalvos negalima paskirti, sudedami abiejų žaidėjų burtų keliu ištraukti numeriai. Jei ši suma porinis skaičius, žaidėjas, kurio numeris didesnis, žaidžia baltomis šaškėmis, jei suma - neporinis skaičius, jis žaidžia juodomis šaškėmis.

8. Taškų skyrimas

8.1 Taškai skiriami tokia tvarka:

- 2 taškai už laimėtą partiją
- 1 taškas už lygiąsias
- 0 taškų už pralaimėtą partiją

8.2 Kai varžybose dalyvauja neporinis žaidėjų skaičius, "besiilsinčiam" žaidėjui skiriami du taškai.

8.3 Bet kuri dėl nusižengimo pralaimėta ar laimėta partija (III priedo 5 skyrius) suskirstymo poromis kortelėse ir rezultatų lentelėse turi būti pažymėta "+2" arba "-0".

8.4 Kai žaidėjų skaičius neporiniu tampa varžybų metu pasitraukus vienam žaidėjui, paskiriami +2 taškai kiekvienam paskutiniam po kiekvieno rato sudaromos klasifikacijos žaidėjui, žinoma, su sąlyga, kad šis dar nebuvo žaidęs su pasitraukusiuoju. Šiuo atveju priešpaskutinis lieka be poros ir taip toliau, kylant sąrašu aukštyl.

8.5 Kai žaidėjas, gavęs +2 taškus, po rato vėl klasifikuojamas paskutiniu, laisvu tampa priešpaskutinis, ir taip toliau, kylant sąrašu aukštyl.

8.6 Iš varžybų pasitraukus vienam ar daugiau žaidėjų, po kiekvieno rato jie nebebus įskaičiuojami skirstant poromis sekančiam ratui.

8.7 Laimėjus ar nelaimėjus taškų, silpni žaidėjai neišbraukiami. Silpni žaidėjai turi likti iki pat paskutinio klasifikavimo su jų turimu taškų skaičiumi.

8.8 Vieno rato partijos, sustabdytos ir nebaigtos žaisti iki kito rato pradžios, bus užskaitytos lygiosiomis(1-1). Tai tam, kad būtų galima iš anksto suklasifikuoti sekančiam paskirstymui poromis.

9. Supaprastinti ir Tarptautinės šaškių federacijos patvirtinti variantai

9.1 Suskirstymas poromis "Ketvirtis"

9.1.1 Pirmajam ratui, po to kai esant neporiniam žaidėjų skaičiui, vienas paskiriamas laisvu, žaidėjų kortelės suskirstomos 3 skyriuje aprašyta tvarka, kortelės padalijamos į keturias dalis, pirmajai grupei skiriamos poros iš antros grupės, trečiajai - iš ketvirtos, nuosekliai mažėjančia tvarka.

9.1.2 Antrajam ir sekantiems ratams, jei maksimalų rezultatą gavusių žaidėjų skaičius viršija likusių žaisti ratų skaičių, maksimalų rezultatą gavusių žaidėjų kortelės suskirstomos pagal 3 skyriuje aprašytą tvarką, iš naujo padalijamos į keturias dalis, pirmajai grupei skiriamos poros iš antros grupės, trečiajai - iš ketvirtos. Žemiau esančių žaidėjų kortelės suskirstomos poromis tokiu pat būdu. Kitokių rezultatų grupių žaidėjai suskirstomi poromis pagal pagrindinę Šveicarišką sistemą.

9.2 Suskirstymas poromis pagal klasifikavimo taškus (Haley sistema)

9.2.1 Pirmajam ratui, po to kai esant neporiniam žaidėjų skaičiui, skiriamas laisvas žaidėjas, žaidėjų kortelės suskirstomos pagal 3 skyriuje aprašytą tvarką, paskui padalijamos į keturias dalis po kiek įmanoma vienosesnį žaidėjų skaičių.

9.2.2 Tik dėl suskirstymo poromis, kiekvienam dviejų pirmųjų grupių žaidėjui skiriami "du klasifikavimo taškai".

9.2.3 Pirmajame rate poromis suskirstoma tokiu būdu: Viename būryje pirmosios grupės žaidėjams eilės tvarka paskiriamos poros iš antrosios grupės žaidėjų (A būrys). antrame būryje trečiosios grupės žaidėjams eilės tvarka paskiriamos poros iš ketvirtosios grupės žaidėjų (B būrys). Kiekviename būryje spalvos skiriamos pagal 8.1.3 punktą.

9.2.4 Suskirstant poromis antrajam ratui, kiekvieno dviejų pirmųjų grupių žaidėjo "klasifikavimo taškai" pridedami prie jų pirmame rate gautų taškų ir jų rezultatas bus 4,3 ar 2 taškai, priklausomai nuo to, ar jie laimėjo, sužaidė lygiąsias ar pralaimėjo. B būrio žaidėjai neturi "klasifikavimo taškų" ir antrą ratą pradeda turėdami 2,1, 0 taškų.

9.2.5 skirstant poromis kiekvienos grupės žaidėjai iš pradžių suskirstomi poromis iš viršaus į apačią, pradedant nuo grupės, turinčios 4 taškus ir baigiant grupę, turinčia po 0 taškų. Po 2 taškus turinčią grupę sudaro A būrio žaidėjai, kurie pralaimėjo pirmame rate ir laimėjusieji B būrio žaidėjai.

9.2.6 Kiekvienoje grupėje antrojo rato metu neporiniai žaidėjai skirstomi kaip pagrindinėse taisyklėse, spalvos skirstomos ir žaidėjai suskirstomi poromis kaip pagrindinėse taisyklėse.

9.2.7 Trečiajam ratui ir sekantiems, pirmuose dviejuose ratuose naudoti "klasifikavimo taškai" nubraukiami ir poromis skirstoma pagal bendrą jų sužaistų partijų rezultatą, kaip pagrindinėse taisyklėse.

10. Kai negalima išaiškinti nugalėtojo

Negalint išaiškinti nugalėtojo varžybų metu, sprendžiama pagal oficialių nuostatų 5.11 punktą (III ir III bis priedai), atsižvelgiant į tai, ar žaidžiamos individualios ar komandinės varžybos.

11. Paskirstymo poromis tvarka

11.1 Pagrindinis teisėjas yra atsakingas ir vadovauja suskirstymui poromis, arba rankiniu būdu, arba naudodamas kompiuterį. Tai vykdyti įpareigojama Pagrindinio teisėjo vadovaujama suskirstymo poromis komisija. Kiti komisijos nariai: būtina pagalbiniai teisėjai; organizatorius, jei to pageidaujama; bet kuris asmuo, kurį Pagrindinis teisėjas nori panaudoti.

11.2 Tam kad praėjusio rato rezultatus būtų galima panaudoti suskirstant poromis sekančiam ratui, varžybų vadovas turi paruošti pirmosios partijos reziumė ir ją pateikti suskirstymo poromis komitetui.

11.3 Taip pat pageidaujama, kad suskirstymas poromis būtų greitai paskelbtas kartu su trumpa ataskaita apie priimtus ypatingus sprendimus ir jų motyvus.

11.4 Suskirstymas poromis gali būti atliktas kompiuteriu, jei jo programa atitinka oficialius nuostatus ir suskirstymo poromis komiteto yra patvirtinta. Kad būtų priimtas, kompiuteriu atliktas suskirstymas poromis neprivalo 100% atitikti atlikto "rankiniu būdu", galutinį sprendimą priima suskirstymo poromis komiteto prezidentas.

VI PRIEDAS

Greitosios partijos

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Šiuo nuo 1994 metų Generalinės asamblėjos patvirtintu tekstu anuluojami ir pakeičiami ankstesni VI priedas ir VII priedas.

1 straipsnis: Apibrėžimas

Žaidžiama greitoji partija, kai kiekvienam žaidėjui skiriama laiko partijai pabaigti, ir kai šis skirtas laikas lygus ne daugiau kaip pusei skirto laiko (2 valandas) sužaisti 50 pirmųjų normalios partijos ėjimų.

Yra dvi greitųjų partijų rūšys:

A. pusiau greita partija, laikas, skirtas kiekvienam žaidėjui yra tarp vienos valandos ir trisdešimties minučių, reikia žinoti: a) arba valanda, b) arba keturiasdešimt penkios minutės, c) arba trisdešimt minučių.

A. greitoji partija, kiekvienam žaidėjui skirtas laikas yra mažesnis nei trisdešimt minučių ir didesnis nei penkiolika minučių (žiūrėti A.Dorgelo tekstą)

B. žaibo partija, laikas, skirtas kiekvienam žaidėjui, yra nuo penkių iki penkiolikos minučių.

2 straipsnis

Išskyrus šiame priede taikomas išimtis, taikomi normalūs nuostatai.

3 straipsnis: Kai negalima išaiškinti nugalėtojo

Žaibo partijų metu sprendimas dėl pirmosios vietos turėtų būti priimamas sužaidus tokią pat ar žaibo partiją(-as). Kategorija ir trukmė (pasirinktą 1 straipsnyje), taip pat skaičius, nustatytas pagalbinuose nuostatuose. Dėl kitų punktų sprendimas priimamas, jei reikia. Kai taip nusprendžiama, turi būti vykdoma arba pagal du aukščiau parašytus paragrafus, arba pagal III priedo 5.11 punktą.

4 straipsnis: Žymėjimas ir laikrodis

Žymėjimas nebūtinai, bet laikrodžio naudojimas privalomas. Partijos pradžioje laikrodis turi būti nustatytas taip, kad vėliavėlė nuskrustų šeštą valandą pasibaigus paskirtam laikui. Kiekvienas žaidėjas, turintis prašymą, turi teisę sustabdyti laikrodį ir pakviesti teisėją. Kai konstatuojama, kad nusileido abi vėliavėlės, skelbiamos lygiosios.

5 straipsnis: Privalomos lygiosios

Greitosios ar žaibo partijos metu, išskyrus jei vis dar žaidžiama, kai viena dama lieka prieš tris damas ar mažiau, partija nebežaidžiama ir baigiama lygiosiomis.

6 straipsnis: Ceitnotas

Greitosios ar žaibo metu, kiekvienas žaidėjas, turintis vieną minutę ar mažiau laiko, turi teisę reikalauti baigti partiją lygiosiomis, jei jo šaškių padėtis lentoje pranašesnė.

VII PRIEDAS

Mačai

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Šis tekstas 2001 m. patvirtintas Generalinės asamblėjos.

1. Pasaulinis mačas

1.1 straipsnis: Setų sistema Kiekvienas pasaulinis mačas susideda iš 3 setų po 4 ar 5 partijas. Setų partijų trukmė yra oficialiai nustatyta, tai būtų 50 ėjimų per 2 valandas ir po 25 ėjimus kiekvieną sekančią valandą.

1.2 straipsnis: Nugalėtojo nustatymas

Žaidėjas, laimėjęs daugiausia partijų viename sete, laimi setą. Žaidėjas, laimėjęs daugiausia setų, laimi mačą.

1.3 straipsnis: Nugalėtojo nustatymas

Jei seto pabaigoje žaidėjai turi lygų rezultatą, nugalėtojas bus nustatomas per tie-break, kuris Fischer sistemoje susideda mažiausiai iš 2 dalių. Trukmė bus kiekvienam žaidėjui po 20 minučių partijai ir 10 sekundžių pridėdama už kiekvieną padarytą ėjimą. Jei po šių dviejų partijų negalima nustatyti nugalėtojo, žaidėjai tęs žaidimą iki pirmo pralaimėjimo (tas, kuris pralaimi partiją, pralaimi setą). Pirmosioms dvejoms partijoms iki pirmo pralaimėjimo skiriama kiekvienam žaidėjui po 20 minučių partijai ir 10 sekundžių pridėdama už kiekvieną padarytą ėjimą. Po to skiriama 10 minučių partijai ir 10 sekundžių kiekvienam padarytam ėjimui. Sistema tokia pat kaip partijos iki pirmo pralaimėjimo.

1.4 straipsnis: Sporto vardo skyrimas

Pasibaigus mačui, žaidėjui, laimėjusiam daugiausia setų, suteikiamas pasaulio čempiono vardas.

2. Šešių partijų mačas nugalėtojui nustatyti

2.1 straipsnis: Žaidimo trukmė

Šešių partijų mače nugalėtojui nustatyti žaidimo trukmė yra oficiali trukmė, tai būtų 50 ėjimų per 2 valandas ir po 25 ėjimus kiekvieną sekančią valandą

2.2 straipsnis: Nugalėtojo nustatymas

Žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų, laimi mačą.

2.3 straipsnis: Lygiosios

Jei mačo pabaigoje žaidėjai turi lygiąsias, nugalėtojas bus nustatytas sužaidus greitąsias partijas.

2.3.1 Jei tai du žaidėjai, jie žais mažiausiai 2 partijas Fischer sistema. Trukmė bus kiekvienam žaidėjui po 20 minučių partijai ir 10 sekundžių pridėdama už kiekvieną padarytą ėjimą. Jei po šių dviejų partijų negalima nustatyti nugalėtojo, žaidėjai tęs žaidimą iki paskutinio pralaimėjimo (tas, kuris pralaimi partiją, pralaimi mačą). Pirmosiose dvejose partijose iki paskutinio pralaimėjimo skiriama kiekvienam žaidėjui po 20 minučių partijai ir 10 sekundžių pridėdama už kiekvieną padarytą ėjimą. Po to skiriama 10 minučių partijai ir 10 sekundžių kiekvienam padarytam ėjimui. Sistema tokia pat kaip žaidžiant iki paskutinio pralaimėjimo.

2.3.2 Jei yra daugiau kaip du žaidėjai, kiekvienam žaidėjui po 20 minučių partijai ir 10 sekundžių pridėdama už kiekvieną padarytą ėjimą. Jei vėl lygiosios: -jei nugalėtojų skaičius du, grįžtama prie 2.3.1 punkto. -jei skaičius didesnis už du, nugalėtojai žais antrą turą po 10 minučių partijai ir 10 sekundžių kiekvienam padarytam ėjimui. Ir taip toliau, kol liks vienas nugalėtojas.

3. Teisė nutraukti

Nacionalinė federacija mačo organizatorė turi galimybę nutraukti varžybas, kai tik pasiekiamas rezultatas, bet tik po to, kai gauna sutikimą iš: organizacinio komiteto, žaidėjų ir jų federacijų. Šis sutikimas gali būti numatytas prieš mačo pradžią.

VIII PRDEDAS

A. SIMULTANO NUOSTATAI

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Generalinės asamblėjos patvirtintas 1988 m. spalio 30-31 dienomis.

1 straipsnis: Apibrėžimas

Simultanas - kai vienas žaidėjas, vadinamas pagrindiniu simultano žaidėju, tuo pačiu metu žaidžia su tam tikru skaičiumi varžovų.

2 straipsnis: Žaidimo nuostatai

Taikomi Tarptautiniai žaidimo šaškėmis nuostatai, išskyrus tai, kas nusakoma žemiau esančiuose 11 ir 14 straipsniuose.

3 straipsnis: Nuostatai varžybų metu

Taikomi bendri žaidimo nuostatai, išskyrus užrašinėjimą ir laikrodžio naudojimą, bei specifinius šių nuostatų papildymus.

4 straipsnis: Žaidimo teritorija

Žaidimo stalai sustatomi vienas šalia kito galais, apibrėžiant keturkampę erdvę. Vidinė teritorija skirta pagrindiniam simultano žaidėjui ir teisėjams, tuo tarpu kai priešininkai susėdę veidais į šaškių lentas išorinėje keturkampio pusėje.

5 straipsnis: Šaškių lentų išdėstymas

Šaškių lentos ant stalų išdėstomos taip, kad atstumas tarp jų būtų kiek galima mažesnis. Žaidimo metu laisvos vietos, atsiradusios nukėlus baigtų partijų Šaškių lentas, gali būtų palaipsniui užstatomos dar žaidžiamų partijų šaškių lentomis.

6 straipsnis: Žaidimo eiga

Pagrindinis simultano žaidėjas pasirenka kurią nori šaškių spalvą žaidimui kiekvienoje lentoje. Jis vaikšto nuo vienos lentos prie kitos, ėjimas po ėjimo, vis ta pačia pasirinkta kryptimi, nuo pirmosios iki paskutiniosios lentos. Taigi, jis pats sau paskiria laiko trukmę.

7 straipsnis: Šaškių perkėlimas

Kai šalia nėra pagrindinio simultano žaidėjo, griežtai draudžiama perkelti ar judinti šaškes ant šaškių lentos.

8 straipsnis: Pareiga žaisti

Kai tik pagrindinis simultano žaidėjas pasirodo priešais varžovą, pastarasis tik šiuo momentu privalo daryti savo ėjimą.

9 straipsnis: Ėjimai

Ėjimas, kai nėra kirtimo, vykdomas tuoj pat, tuo tarpu ėjimas, kai varžovas turi pasirinkimą kirsti, daromas sekančiame rate.

10 straipsnis: Šaškių nuėmimas

Nuo šaškių lentos nuimtos šaškės sudedamos į dėžutę arba nuimamos nuo stalo.

11 straipsnis: Suteikta galimybė

Pagrindiniam simultano žaidėjui suteikiama galimybė pakoreguoti savo padarytą ėjimą šaškių lentoje, tačiau jam tai neleidžiama, jei jis jau padarė ėjimą sekančioje šaškių lentoje.

12 straipsnis: Nuomonė ir pokalbiai

Kiekvienas žaidėjas žaidžia individualiai. Draudžiama teirautis ar išklausti nuomonę apie žaidžiamą partiją; taip pat neleidžiama kalbėtis su aplinkui esančiais žmonėmis.

13 straipsnis: Laikinas žaidėjo nebuvimas

Žaidėjo nebuvimas prie šaškių lentos, kai prie jos prieina pagrindinis simultano žaidėjas, gali būti laikomas pralaimėjimu.

14 straipsnis: Skirtingas šaškių skaičius

Partija laikoma pralaimėta, kai žaidėjas turi tik dvi paprastasias šaškes ir neturi damos. Jo prašoma pasitraukti.

15 straipsnis: Baigta partija

Kai kuris nors žaidėjas baigia savo partiją, prašoma, kad jis paliktų savo vietą. Ją gali užimti vienas iš vis dar žaidžiančių varžovų. Toks persikėlimas sutrumpina pagrindinio simultano žaidėjo nueinamą kelią.

16 straipsnis: Laimėjimas

Pagrindinio simultano žaidėjo pasiekimas yra laimėjimas. Jis bus tuo geresnis, jei varžovų skaičius, kriterijai ir gauti rezultatai bus kuo aukštesni. XI priedas reglamentuoja pasiekimų ir rekordų pripažinimą.

17 straipsnis: Vadovavimas ir kontrolė

Gerą šių varžybų eigą turi užtikrinti pagrindinis teisėjas, kuriam talkina pagalbiniai teisėjai, kurių skaičius yra lygus varžovų skaičiui, padalintam iš dvidešimties.

18 straipsnis: Nuostatų nesilaikymas

Dėl nuostatų nesilaikymo teisėjai gali duoti pastabas. Dėl stambių ar dažnų nuostatų nesilaikymų galima diskvalifikuoti nusižengusįjį.

B. SIMULTANO NAUDOJANT LAIKRODĮ NUOSTATAI

Generalinės asamblėjos patvirtintas 1988 m. spalio 30-31 dienomis.

1 straipsnis: Apibrėžimas

Simultanas naudojant laikrodį ir esant nustatytam žaidimo laikui - vienas pagrindinis simultano žaidėjas tuo pačiu metu žaidžia su tam tikru skaičiumi varžovų.

2 straipsnis: Žaidimo nuostatai

Taikomi Tarptautiniai žaidimo šaškėmis nuostatai.

3 straipsnis: Nuostatai varžybų metu

Taikomi bendrieji žaidimo nuostatai, išskyrus užrašinėjimą ir laikrodžio naudojimą, bei specifiniai šių nuostatų papildymai.

4 straipsnis: Žaidimo teritorija

Žaidimo stalai sustatomi vienas šalia kito galais, apibrėžiant keturkampę erdvę. Vidinė teritorija skirta pagrindiniams simultano žaidėjui ir teisėjams, tuo tarpu kai priešininkai susėdę veidais į šaškių lentas keturkampio išorėje.

5 straipsnis: Žaidimo inventoriūs

Nustatytas žaidimo inventoriūs: šaškių lenta, laikrodis ir užrašų lapelis, padedami ant kiekvieno stalo pagal II priede aprašytas taisykles.

6 straipsnis: Žaidimo trukmė

Pagrindiniam simultano žaidėjui ir varžovui prie kiekvienos šaškių lentos nustatyta penkiasdešimt ėjimų per pirmas dvi valandas ir dvidešimt penki ėjimai per sekančią valandą.

7 straipsnis: Užrašinėti privalu

Tik varžovai privalo nepertraukiamai užrašinėti tikslų savo partijos žaidimą. Užrašų lapelis visą laiką turi būti gerai matomas ne tik teisėjui, bet ir pagrindiniam simultano žaidėjui. Nuo užsirašinėjimo neatleidžiama.

8 straipsnis: Žaidimo eiga

Pagrindinis simultano žaidėjas pasirenka kurią nori šaškių spalvą žaidimui kiekvienoje lentoje. Jis vaikšto nuo vienos lentos prie kitos pagal savo pasirinkimą.

9 straipsnis: Laikrodžio įjungimas

Seanso pradžioje teisėjas įjungia žaidėjo baltomis šaškėmis laikrodį nuo pirmos iki paskutinės lentos. Po to pagal nuostatus laikrodis perjungiamas po kiekvieno tiek pagrindinio simultano žaidėjo, tiek jo varžovo padaryto ėjimo. Varžovas neprivalo laukti, kol pagrindinis simultano žaidėjas prieis prie jo lentos.

10 straipsnis: Šaškių nuėmimas

Nuo šaškių lentos nuimtas šaškes varžovas sudeda į dėžutę.

11 straipsnis: Nuomonė ir pokalbiai

Kiekvienas žaidėjas žaidžia individualiai. Draudžiama teirautis ar išklaudyti nuomonę apie žaidžiamą partiją; taip pat neleidžiama kalbėtis su aplinkui esančiais žmonėmis.

12 straipsnis: Padarytų ėjimų skaičiaus patikrinimas

Jei reikia patikrinti padarytų ėjimų skaičių, atlikti šią procedūrą atitenka teisėjui, stebimam varžovo ir atskirai nuo kitų žaidžiamų partijų.

13 straipsnis: Teisėjo iškvietimas

Pagal aukščiau pažymėtą 7 straipsnį, kiekvienas varžovas yra pats vienas atsakingas už tikslų užrašinį. Jei pagrindinis simultano žaidėjas mano, kad buvo padaryta klaida skaičiuojant atliktus ėjimus tuo metu, kai nukrenta jo vėliavėlė, partiją pralaimi varžovas.

14 straipsnis: Patikrinimas ir pataisymas

Bet koks patikrinimas ar pataisymas turi vykti kaip nurodyta 12 straipsnyje. Tam skirtas laikas išskaičiuojamas iš varžovo, jei pastarasis yra kaltas. Tuo tarpu pagrindinio simultano žaidėjo laikas nei vienu atveju nebus keičiamas.

15 straipsnis: Baigta partija

Kai kuris nors žaidėjas baigia savo partiją ir, dalyvaujant teisėjui, atlieka pagal nuostatus priklausančius formalumus, prašoma, kad jis paliktų savo vietą. Ją gali užimti vienas iš vis dar žaidžiančių varžovų. Toks persikėlimas sutrumpina pagrindinio simultano žaidėjo nueinamą kelią.

16 straipsnis: Laimėjimas

Pagrindinio simultano žaidėjo pasiekimai žaidžiant su laikrodžiu yra laimėjimas. Jis bus tuo geresnis, jei varžovų skaičius, kriterijai ir gauti rezultatai bus kuo aukštesni. XI priedas reglamentuoja laimėjimų ir rekordų pripažinimą.

17 straipsnis: Vadovavimas ir kontrolė

Gerą šių varžybų eigą turi užtikrinti pagrindinis teisėjas, kuriam talkina vienas pagalbinis teisėjas, jei reikia, daugiau pagalbinių teisėjų.

18 straipsnis: Nuostatų nesilaikymas

Dėl nuostatų nesilaikymo teisėjai gali duoti pastabas. Dėl stambių ar dažnų nuostatų nesilaikymų galima diskvalifikuoti nusižengusįjį.

C. AKLOJO SIMULTANO NUOSTATAI

Generalinės asamblėjos priimta 1988 m. spalio 30-31 dienomis.

1 straipsnis: Apibrėžimas

Aklojo simultano seanso metu žaidžia vienas žaidėjas, vadinamas pagrindiniu simultano žaidėju, kuris nemato nei vienos šaškių lentos ir tam tikras skaičius jo varžovų.

2 straipsnis: Specifikacija

Pagrindinis simultano žaidėjas, žaidžiantis "aklai", yra įsitaisęs atskirai, jis negali matyti varžovų šaškių lentų ir pats neturi jokios šaškių lentos. Dar geriau, jei jis įsitaisęs kitoje patalpoje.

3 straipsnis: Perdavimas

Vietoj pagrindinio simultano žaidėjo žaidžia tarpininkas, kuriam šis vadovauja telefonu ar mikrofonu su garsiakalbiu. Tarpininką galima keisti.

4 straipsnis: Žaidimo nuostatai

Taikomi Tarptautiniai žaidimo šaškėmis nuostatai, išskyrus tai, kas nusakoma žemiau esančiame 15 straipsnyje.

5 straipsnis: Nuostatai vykstant varžyboms

Taikomi bendri žaidimo nuostatai, išskyrus laikrodžio naudojimą; bei išimtis iš šių nuostatų ir jų papildymus.

6 straipsnis: Žaidimo teritorija

Žaidimo stalai sustatomi vienas šalia kito galais, apibrėžiant keturkampę erdvę. Vidinė teritorija skirta tarpininkui ir teisėjams, tuo tarpu kai priešininkai susėdę veidais į šaškių lentas keturkampio išorėje.

7 straipsnis: Užrašinėti privalu

Tik varžovai privalo nepertraukiamai užrašinėti tikslų savo partijos žaidimą. Užrašų lapelis visą laiką turi būti gerai matomas teisėjui. Jei tarpininkas pageidauja, gali būti leisto užsirašinėti ir jam.

8 straipsnis: Žaidimo eiga

Pagrindinis simultano žaidėjas pasirenka kurią nori šaškių spalvą žaidimui kiekvienoje lentoje. Tarpininkas vaikščios nuo vienos lentos prie kitos, ėjimas po ėjimo, vis ta pačia pasirinkta kryptimi, nuo pirmosios iki paskutiniosios lentos. Pagrindinis simultano žaidėjas pats sau paskiria laiko trukmę. Kiekvieną kartą prie kiekvienos lentos tarpininkas praneš arba lentos numerį, arba varžovo pavardę, atsižvelgiant į tai, kaip buvo iš anksto susitarta su pagrindiniu simultano žaidėju. Tarpininkas perduos visus varžovų daromus ėjimus; pagrindinis simultano žaidėjas praneš apie visus ėjimus, kuriuos jis mano kad reikia padaryti, o ėjimus padaro tarpininkas.

9 straipsnis: Šaškių perkėlimas

Kai šalia nėra tarpininko, varžovams griežtai draudžiama perkelti ar judinti šaškes ant šaškių lentos.

10 straipsnis: Pareiga žaisti

Kai tik tarpininkas pasirodo priešais varžovą ir praneša prie kurios lentos jis stovi, varžovas tik šiuo momentu privalo daryti savo ėjimą.

11 straipsnis: Ėjimai

Ėjimas, kai nėra kirtimo, vykdomas tuoj pat, tuo tarpu ėjimas, kai varžovas turi pasirinkimą kirsti, daromas sekančiame rate.

12 straipsnis: Šaškių nuėmimas

Nuo šaškių lentos nuimtos šaškės sudedamos į dėžutę arba nuimamos nuo stalo.

13 straipsnis: Nuomonė ir pokalbiai

Kiekvienas žaidėjas žaidžia individualiai. Draudžiama teirautis ar išklausti nuomonę apie žaidžiamą partiją; taip pat neleidžiama kalbėtis su aplinkui esančiais žmonėmis.

14 straipsnis: Laikinas žaidėjo nebuvimas

Žaidėjo nebuvimas prie šaškių lentos, kai prie jos prieina tarpininkas, laikomas pasitraukimu.

15 straipsnis: Skirtingas šaškių skaičius

Partija laikoma pralaimėta, kai žaidėjas neturi tik dvi paprastas šaškes ir neturi damos. Jo prašoma pasitraukti.

16 straipsnis: Laimėjimas

Pagrindinio simultano žaidėjo pasiekimai yra laimėjimas. Jis bus tuo geresnis, jei varžovų skaičius, kriterijai ir gauti rezultatai bus kuo aukštesni. XI priedas reglamentuoja laimėjimų ir rekordų pripažinimą.

17 straipsnis: Vadovavimas ir kontrolė

Gerą šių varžybų eigą turi užtikrinti pagrindinis teisėjas, kuriam talkina vienas pagalbinis teisėjas, jei reikia, daugiau pagalbinių teisėjų.

18 straipsnis: Nuostatų nesilaikymas

Dėl nuostatų nesilaikymo teisėjai gali duoti pastabas. Dėl stambių ar dažnų nuostatų nesilaikymų galima diskvalifikuoti nusižengusįjį.

IX PRIEDAS

Tarptautinės šaškių federacijos Personalinis koeficientas ir jo taikymo nuostatai Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Generalinis asamblėjos priimtas 1982 m. gruodžio 4 d., Generalinės asamblėjos pataisytas 1984, 1986, 1988, 1990, 1992, 1994 metais. Tekstas peržiūrėtas po 1994 m. pakeitimo.

1 straipsnis. Įžanga

1.1 Personalinis koeficientas

Kiekvienam žaidėjui šaškėmis, priklausančiam nacionalinei federacijai, Tarptautinės šaškių federacijos narei, dalyvaujančiam oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ir tarptautinėse patvirtintose varžybose, skiriamas personalinis koeficientas (P.K.), pagal patvirtintose varžybose pasiektus rezultatus. Tarptautinė šaškių federacija suteikia daugelį tarptautinių personalinių koeficientų:

- a. šimtalangių šaškių žaidėjų personalinis koeficientas (vyrų ir moterų)
- b. tarptautinių paprastųjų šaškių žaidėjų personalinis koeficientas
- c. korespondencinių šaškių žaidėjų personalinis koeficientas

1.2. Varžybų ataskaita

Didžioji dalis ataskaitų, būtinų sporto vardams ir taškams gauti yra nuostatuose. Ataskaitas ir registracijas lengviau sekti, jei joms naudojami specialūs blankai, kurių pavyzdžius galima gauti Tarptautinėje šaškių federacijoje:

Blankas 1 - Varžybų ataskaita

Blankas 2 - Tarptautinis turnyras sporto vardui gauti

1.3 Žaidėjų personalinių koeficientų naudojimas

Generalinės asamblėjos darbas - registruoti teikiamus sporto vardus. Personalinių koeficientų sistemos vaidmuo yra teikti kokybiškus statistinius duomenis, kurie leistų Kongresui suteikti sporto vardus, atitinkančius sugebėjimus, ar šioje politikoje padaryti būtinus pakeitimus.

2 straipsnis. Pagrindiniai principai

2.1 Sistemos principai (Sistema Elo)

Tarptautinės šaškių federacijos personalinių koeficientų sistema yra skaitmeninė sistema, kurioje procentais išreikštus rezultatus pakeičiama skirtingais personaliniais koeficientais ir atvirkščiai, personalinių koeficientų skirtumai gali būti išreikšti galimais rezultatais.

2.2 Sistemos pagrindas

Sistemos pagrindas yra statistikos teorijos Gauss veikimas. Ji išdėstyta 2.3 punkto lentelėje.

2.3 Rezultatų perskaičiavimo į personalinį koeficientą lentelė

2.3.1 Įterpimo formulė

Kad būtų užpildyta ši perskaičiavimo lentelė, $D(Pr)$ įterpimo formulė su Pr , kuris nėra ištisinis skaičius, būtų tokia:

$$D(Pr) = D(P_i) + (Pr - P_i) [D(P_{i+1}) - D(P_i)] \dots$$

P_i šiuo atveju yra Pr "ištisinis skaičius".

2.3.2 Rezultatų procentais (P), skirtingai nuo personalinio koeficiento D (P), perskaičiavimo lentelė

1 lentelė. Personalinio koeficiento skirtumas nuo rezultatų procentais

(lentelė prancūziško teksto 140/2 puslapyje)

P yra gauti procentai

$D(P)$ yra personalinio koeficiento skirtumas tarp žaidėjo ir jo varžovų

2.4 Personalinio koeficiento perskaičiavimo į rezultatus lentelė

2.4.1 Formulė

Procentinis skirtumas nuo personalinio koeficiento buvo paskaičiuotas pagal formulę:

$$D(P_e) - D(P_{i+1})$$

$$D(P_{i+1}) - d(P_i) \quad 11$$

P_i yra procentai, kuriems $D(P_i) \leq D(P_e) \leq D(P_{i+1})$

P_i yra Pr "ištisinis skaičius".

2.4.2 Geriausiai klasifikuoto (H) ir prasčiau klasifikuoto (L) žaidėjų personalinio koeficiento perskaičiavimo į rezultato tikimybę lentelė

H: geriausiai klasifikuotas žaidėjas

L: ne taip gerai klasifikuotas žaidėjas

11 lentelė. Laukiami procentai esant skirtingiems personaliniams koeficientams

(lentelė prancūziško teksto 140/3 puslapyje)

3 straipsnis. Sistemos taikymo formulė

3.1 Žaidėjo laimėjimai

3.1.1 Pagrindinė formulė

Žaidėjo laimėjimų išskaičiavimas:

Norint žinoti žaidėjo laimėjimų lygį varžybose (nepriklausomai nuo to, koks bus jo naujas personalinis koeficientas po varžybų), naudojama ši formulė:

$R_p = R_c + D(P)$: 1 lygybė

kur R_p laimėjimų įvertinimo lygis

R_c yra vidutinis varžovo personalinis koeficientas (ar vidutinis jo laimėjimų lygis)

$D(P)$ yra skirtumas tarp personalinio koeficiento, paremto rezultatų procentais P , kuris gaunamas pagal 1 lentelę (2.3.2 straipsnis aukščiau).

3.1.2 Formulė, taikoma rato varžybose

Varžybose, kur susitinka visi žaidėjai, pasiekimų vertinimas taip pat gali būti išreikšta vidutiniu R_a personalinio koeficientu vietoje R_c :

$R_p = R_a + \frac{D(P \cdot N - 1)}{N}$

kur $D(P)$ yra toks pat kaip 3.1.1 punkte (papildytas 2.3.2 punkto 1 lentele).

R_a yra dalyvių vidutinis personalinis koeficientas

N yra dalyvių skaičius

3.1.3 Vieno žaidėjo pasiekimai turnyre

Turnyre, jei vienas žaidėjas neklasifikuotas, atsižvelgiama į klasifikuotą žaidėją ir panaudojama 1 lygybė nustatant neklasifikuoto žaidėjo pasiekimą. Jei abu žaidėjai klasifikuoti, jų pasiekimai išreiškiami:

$R_p = R_a + \sqrt{D(P)}$

kur R_a yra vidutinis abiejų žaidėjų personalinis koeficientas prieš turnyrą.

3.2 Personalinio koeficiento pasikeitimo paskaičiavimas

3.2.1 Pagrindinė formulė

Personalinio koeficiento ir reitingo pasikeitimas po varžybų paskaičiuojamas:

$\Delta R = K(W - W_e)$

kur ΔR yra personalinio koeficiento pasikeitimas.

W yra varžybų metu gautų taškų skaičius (be -0 ir +2): 2 taškai už laimėtą partiją; 1 taškas už lygiąsias.

W_e yra laukiamas rezultatas

K yra reikšmė vienos partijos vieno taško personalinio koeficiento ar kitimo koeficientas.

3.2.2. Laukiamo personalinio koeficiento skaičiavimas

Laukiamas rezultatas (ar personalinis koeficientas) suskaičiuojamas;

$W_e = M P_e$

kur M yra varžovų skaičius

P_e yra laukiamas procentas, paremtas skirtumu tarp varžovo vidutinio personalinio koeficiento ir žaidėjo gauto personalinio koeficiento pagal II lentelę (2.4.2 punktas)

Rato varžybose skaičiavimai supaprastinami naudojant formulę:

$W_e = N P_e - 0,5$

kur N yra dalyvių skaičius

P_e yra laukiamas procentas, paremtas skirtumu tarp visų varžovų vidutinio personalinio koeficiento ir žaidėjo personalinio koeficiento (II lentelė, 2.4.2 punktas)

Kai rato varžybos vyksta dviem pilnais turais, skaičiuojama naudojant šią formulę:

$W_e = 2N P_e - 1$

kur N yra žaidėjų skaičius.

3.2.3 Kitimo koeficientas

Kitimo koeficientas K naudojamas kaip sistemos stabilizavimo faktorius. K koeficientas naujam žaidėjui yra 25 jo pirmosioms 30-čiai partijū, kas suteikia pradinį personalinį koeficientą. Po to K fiksuojamas ties 15, kol žaidėjas nepasiekė 2300. Po to K fiksuojamas ties 10, kai tik žaidėjas pasiekė ar viršijo 2300 vieną kartą savo gyvenime ir pastoviai taip toliau.

3.3 Naujo personalinio koeficiento nustatymas

3.3.1 Pagrindinė formulė: žaidėjams, jau sužaidusiems 25 partijas

Naujas personalinis koeficientas, po vieno ar kelių laimėjimų, gali būti paskaičiuotas:

$$R_n = R_o + r)R$$

kur R_o , yra senasis personalinis koeficientas

R_n yra naujasis personalinis koeficientas

$r)R$ yra sekančių personalinių koeficientų pasikeitimų suma (žiūrėti 3.2 punktą).

3.3.2 žaidėjams, sužaidusiems mažiau nei 25 partijas

Personalinis koeficientas po vieno ar kelių laimėjimų yra lygus žaidėjo pasiekimams:

Pirmajam rezultatui žaidėjo personalinis koeficientas skaičiuojamas pagal pagrindinę formulę 3.1.1 punkte:

$R_p := R_c + D(P)$. Kad būtų išvengta sunkumų su žaidėju, turinčiu 0 taškų ar visomis laimėtomis partijomis, R_p

maksimumas fiksuojamas ties 2400, R_p minimumas - ties 1900. Pasiekimai po antro, trečio ir t.t. rezultato yra vidutinis rezultatas, paskaičiuotas pagal:

$$NP_o * R_o + NP_i * R_i$$

$$NP_o + NP_i$$

kur: R_o = pasiekimas iki naujo rezultato

RI = pasiekimas naujo rezultato pagal 3.1.1 formulę

NP_o = partijų skaičius iki naujo rezultato

NP_i = naujo rezultato partijų skaičius

3.3.3 Atvejis, kai visi dalyviai neklasifikuoti

Varžybose, kur visi žaidėjai neklasifikuoti, dalyvių vidutinis personalinis koeficientas R_a skaičiuojamas:

$$R_a = R_+ - M'$$

kur R_+ yra klasifikuotų žaidėjų vidutinis personalinis koeficientas

M' yra $D(P)$ a ir P' reikšmė, kuri yra klasifikuotų žaidėjų surinktų procentų vidurkis.

$D(P)$ a suskaičiuojama: $D(P)x$

$$N-1$$

$$N$$

kur $D(P)$ yra pateikta 1 lentelėje (2.3.2 punktas)

n yra varžybų dalyvių skaičius.

Varžybose, kuriose tėra tik vienas klasifikuotas žaidėjas, jo personalinis koeficientas lieka nepakitęs.

kitiems žaidėjams suteikiamas pirmasis personalinis koeficientas.

4 straipsnis. Varžybų ataskaita

4.1 Pagrindinė informacija

Pagrindinė informacija sugrupuojama 1 blanke. Ji susideda iš:

- varžybų identifikavimas su tikslia pradžios ir pabaigos data;
- žaidimo trukmės nuoroda;
- patvirtinta užpildyta lentelė;
- pastabos

4.2 Užpildyta lentelė

Lentelėje turi būti surašyti žaidėjų vardai ir pavardės pagal finalinį personalinį koeficientą, nurodyti jų sporto vardai, federacijos ir personalinį koeficientą (P.K.) Pastaroji informacija paprastai atitinka personalinių koeficientų sąrašą, o skirtumai, tokie kaip pavardės pakeitimas susituokus, turi būti smulkiai paaiškinti pastabose. Žaidėjai be personalinio koeficiento (P.K.) bus su pradiniu 2100 personaliniu koeficientu. Kiekvienam žaidėjui, rezultatai gali būti nurodomi skaičiais 2, 1 ar 0, o nežaistų partijų rezultatai - skaičiais su (f), jei reikia, su paaiškinimu. Bet kokia neįprasta aplinkybė, galinti pakeisti galiojantį rezultatą, turi būti paminėta.

4.3 Personalinių koeficientų sąrašo taikymo periodas

Personalinių koeficientų sąrašo taikymo periodas yra šeši mėnesiai. Jis taikomas visoms varžyboms, prasidėjusioms tarp sausio 1 d. ir birželio 30 d., arba liepos 1 d. ir gruodžio 31 d. imtinai.

4.4 Personalinių koeficientų periodai

Personalinių koeficientų periodai yra nuo gruodžio 1 d. iki gegužės 31 d. ir nuo birželio 1 d. iki lapkričio 30 d.

Varžybos, pasibaigusios personalinio koeficiento periodo ribose, skiriamos sekančio sąrašo personaliniam koeficientui.

4.5 Varžybų ataskaitų išsiuntimo terminai

Varžybų ataskaitos turi būti išsiųstos per keturias savaites po varžybų pabaigos į Tarptautinės šaškių federacijos biurą.

4.6 Žmogus, atsakingas už koordinavimą ir personalinius koeficientus

Kiekviena nacionalinė federacija turi paskirti atsakingą už koordinavimą ir duomenų apie personalinius koeficientus išsiuntimą jo pavardė turi būti pranešta Tarptautinės šaškių federacijos biurui.

4.7 Trūkumai

Nebus atsižvelgiama į nepilnus, pavėluotus ar neišsiųstus raportus.

5 straipsnis. Skaičiavimo procedūra

5.1 Iblanko patikrinimas

Iš karto nuo priėmimo, atsakingas žmogus tikrina 1 blanką, ar galioja personaliniai koeficientai ir vardai.

5.2 Varžybų vidutinio Rm personalinio koeficiento paskaičiavimas (žiūrėti X priedą) Varžybų žaidėjų vidutinis personalinis koeficientas, Rm, pradeda žaisti skiriamas pagal galiojantį sąrašą. Kiekvienas žaidėjas, kuris nėra klasifikuotas, pradeda žaisti su Ru. Ru^{100} . Kiekvienas žaidėjas, kuris nėra Tarptautinei šaškių federacijai priklausančios federacijos narys, ar kuris yra laikinai pašalintos federacijos narys, yra išbraukiamas iš lentelės. Senas klasifikuotas žaidėjas į varžybas grįžta su senuoju personaliniu koeficientu. Rm naudojama norint apibrėžti varžybų kategoriją (pagal X priedo lentelę) bei sporto vardus. Jau tituluotiems žaidėjams, kurie dar neturi personalinio koeficiento dėl to, kad nežaidžia, skiriama 2300, 2250 ar 2210, priklausomai nuo to, ar varžybas pradeda TDM, TM ar MF.

5.3 Varžybų personalinio koeficiento Ra paskaičiavimas

Kai visi žaidėjai neklasifikuoti, Ra atskiriamas nuo Rm ir paskaičiuojamas pagal šio priedo 3.3.3 punktą.

5.4 Personalinio koeficiento pasikeitimo paskaičiavimas

Po kiekvieno žaidimo atsakingas paskaičiuoja kiekvieno dalyvio Delta R personalinio koeficiento pasikeitimą pagal šio priedo 3.2.1 punkto formulę naudojant K koeficientą.

5.5 Naujo personalinio koeficiento paskaičiavimas

Naujas personalinis koeficientas sekančiam sąrašui (žiūrėti 3.3 punktą) paskaičiuojamas po uždarymo, po to kai visi galiojantys žaidimai buvo įtraukti skaičiuojant kiekvieno žaidėjo personalinį koeficientą.

5.6 Varžybos pagal šveicarišką sistemą

Pagal šveicarišką sistemą ir grupinės varžybos vyksta tokia pat tvarka, jei jos patvirtintos Tarptautinės šaškių federacijos. Ataskaitoje turi būti užpildyta lentelė su kiekvieno žaidėjo priešininkų ir jų personalinių koeficientų sąrašu bei rezultatais sužaidus su šiais visais priešininkais.

5.7 Varžybų pagal šveicarišką sistemą ir korespondencinių šaškių žaidimo sąlygos:

Žaidėjų traktavimas šveicariškų varžybų metu būtų toks:

- Neklasifikuotas žaidėjas negali būti klasifikuotas, jei jis sužaidė mažiau nei 9 partijas su klasifikuotais žaidėjais;
- Jau klasifikuotas žaidėjas gali būti klasifikuojamas tik pagal partijas, sužaistas su klasifikuotu žaidėju;
- Neklasifikuotas žaidėjas, kuris nesužaidė 9 partijų su klasifikuotais žaidėjais, gali pridėti kitų to pačio personalinio koeficiento periodo varžybų metu sužaistas galiojančias partijas ar tris sekančias, kad sudarytų reikalaujamų devynių partijų sumą.
- Dėl nepateisinamų ar kitų priežasčių nežaistos partijos (-0, +2), neskaičiuojamos personaliniam koeficientui ir sporto vardui.

6 straipsnis. Oficialus personalinių koeficientų sąrašas

6.1 du kartus per metus, atsakingas už personalinius koeficientus asmuo, Tarptautinei šaškių federacijai pritams, paruošia sąrašą, į kurį įeina senojo sąrašo personalinių koeficientų periodo žaidimas. Žaidėjų, turinčių daugiau kaip 2200, sąrašas skelbiamas mažėjančia personalinių koeficientų tvarka. Klasifikuojami žaidėjai surašomi pagal prancūzišką abėcėlę. Į šį sąrašą įeina visi klasifikuoti žaidėjai, taip pat ir neaktyvūs, kurių nebuvo ankstesniuose sąrašuose. Šis pagal abėcėlę sudarytas sąrašas gali būti parduotas visiems asmenims, kurie to prašo.

6.2 Personalinių koeficientų sąrašo indikacijos

Sąrašė turi būti tokios indikacijos:

- uždarymo datą, būtent lapkričio 30 d. ir gegužės 31 d. Po šios datos pasibaigusios varžybos nebus įtrauktos į skaičiavimus, išskyrus ypatingus atvejus;
- pradžios data, paprastai sausio 1 d. ir liepos 1 d. Į sąrašus įtraukiamos visos varžybos, prasidedančios tomis dienomis ar vėliau;
- skaičiavimams panaudotų varžybų sąrašas;
- federacijos pavadinimas visų žaidėjų, kurių personalinis koeficientas uždarymo dieną ar keturių paskutinių uždarymų dieną viršija 2200;
- sąrašė esančių žaidėjų Tarptautinės šaškių federacijos suteiktas sporto vardas;
- visų sąrašė esančių žaidėjų personalinis koeficientas;
- galiojančių partijų, kurias kiekvienas žaidėjas sužaidė, skaičius.

6.3 A ir B (ir C) sąrašai

Žaidėjai klasifikuojami dviejuose sąrašuose, A ir B. Žaidėjai, kurių personalinis koeficientas didesnis nei 2300 ir kurie sužaidė daugiau kaip 50 oficialių partijų, klasifikuojami sąrašo A. Žaidėjai, kurių personalinis koeficientas mažesnis nei 2300, ir kurie sužaidė daugiau kaip 30 oficialių partijų, bus klasifikuojami A sąrašo. Kiti žaidėjai, kurie neatitinka aukščiau išvardintų kriterijų, klasifikuojami sąrašo B, su sąlyga, kad jie sužaidė mažiausiai 9 partijas.

6.4 Neaktyvūs žaidėjai

Žaidėjai, kurie buvo senesniuose sąrašuose, bet kurie jau 3 metus nebežaidė Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose, dar du metus bus rašomi į sąrašą B, paskui bus išbraukti. Pagal abėcėlę jie bus surašyti sąrašo "C".

6.5 Neklasifikuoti žaidėjai

Dar neklasifikuotiems žaidėjams suteikiamas 2100 skaičius naudojamas nusakant varžybų kategoriją ir suteikiant sporto vardus X priede. Senas klasifikuotas žaidėjas, vėl pradėjęs dalyvauti varžybose, grįžta su senu personaliniu koeficientu. Sporto vardus turintiems žaidėjams, kurių nėra personalinių koeficientų sąrašo dėl neaktyvumo, ir kurie vėl pradeda dalyvauti varžybose, suteikiama 2300,2250 ar 2210, priklausomai nuo to, ar kalba eina apie TDM, TM ar MF.

7 straipsnis. Klasifikavimo funkcionavimo kontroliavimas

7.1 Klasifikavimo skalė

Personalinių koeficientų skalė yra ne tik nepagrindžiama, bet ir be fiksuotų taškų, kuriuos galima atkurti. Reikšmingi iik personalinių koeficientų skirtumai.

7.2 Žaidėjų visumos keitimas

Jei keičiasi klasifikuotų žaidėjų visumos sudėtis, ar keičiasi ši klasifikuotų žaidėjų visuma, ar ši visuma didėja ar mažėja, skalė gali keistis pagal realų žaidėjų skaičių.

7.3 Sistemos galiojimas

Sistema galioja, jei metai iš metų žaidimo vertė matuojama tais pačiais skaičiais.

7.4 Nukrypimų nuo klasifikavimo pastebėjimas

Atsakingo už personalinius koeficientus svarbi funkcija - pastebėti nukrypimus nuo personalinių koeficientų ir išsaugoti jo galiojimą.

7.5 Tyrimai ieškant nukrypimo

Nukrypimų galima ieškoti tokiais tyrimais:

- ištirti pasirinktos grupės prisiekusių žaidėjų nuo 25 iki 40 metų personalinius koeficientus ir nustatyti pastovų grupės vidutinio personalinio koeficiento kitimą.
- geriausių žaidėjų (50 pirmųjų) personalinių koeficientų tyrimas nustatant vidutinio personalinio koeficiento kitimą.
- personalinio koeficiento pasiskirstymo visos grupės viduje tyrimas.

7.6 Sistemos išsaugojimas

Šio priedo 3.2.3 ir 5.2 punktuose aprašytų priemonių tikslas išsaugoti Sistemos galiojimą.

8 straipsnis. Tarptautinės šaškių federacijos atsakingojo už klasifikavimą kompetencija

8.1 Teorijos žinojimas

Atsakingas už klasifikavimą turi pakankamai gerai išmanyti statistinių galimybių teoriją bei fizikos ir elgsenos mokslus.

8.2 Tyrimų kontrolė

Jis privalo galėti organizuoti 7.5 punkte numatytus tyrimus ir paaiškinti jų rezultatus; taikyti reikiamus tinkamumo testus; rekomenduoti vadovaujančiam komitetui reikiamas kontroliavimo priemonės išsaugant klasifikavimo galiojimą.

8.3 Pokyčio dėl naujų žaidėjų supratimas

Atsakingas asmuo turi sugebėti nusakyti klasifikuojamos visumos bendrą sudėtį, taip pat kitimo kryptį. Ypač jis turi suprasti naujų žaidėjų atsiradimo sukeltus pasikeitimus ir jų įtaką visumai; jis taip pat turi jautriai reaguoti į žaidėjų vertės kitimą priklausomai nuo amžiaus.

8.4 Pagalba federacijoms

Jis turi būti pasiruošęs padėti federacijai, kuri nori pradėti taikyti su Tarptautinės šaškių federacijos sistema suderintą sistemą.

8.5 Objektyvumas

Visuose veiksmuose, susijusiuose su klasifikavimo sistema, už klasifikavimą atsakingas asmuo turi būti taip pat objektyvus kaip ir Tarptautinės šaškių federacijos teisėjas.

9 straipsnis. Naudotų sutrumpinimų pakartojimas

Pr: Varžybose surinkti procentai

D(P): Teorinis personalinio koeficiento skirtumas. N-1

D(P)a: $D(P)_{ajust6}$ (pritaikytas): $=D(P)$. D D D N

N: Varžybų dalyvių skaičius.

Rp: Neklasifikuotų žaidėjų personalinis koeficientas (arba neklasifikuotų žaidėjų rezultatas).

$R_p = R_a + D(P)a$

Rc: Vidutinis varžovų personalinis koeficientas +

Ra: Vidutinis dalyvių personalinis koeficientas. $R_a = R - M'$

Rm: Vidutinis dalyvių personalinis koeficientas, kur neklasifikuotų žaidėjų $R_u = 2100$

R: Personalinio koeficiento pasikeitimas

W: Varžybų metu gautų taškų skaičius (2 taškai už laimėtą partiją; 1 už lygiąsias; 0 už pralaimėtą partiją)

We: Laukiamas taškų skaičius

Pe: Laukiamas procentas

K: Kitimo koeficientas

M: Varžovų skaičius

Rn: Naujas personalinis koeficientas

Ro: Pradinis personalinis koeficientas prieš varžybų pradžią

r)R: Personalinio koeficiento pasikeitimų suma

Ru: Personalinis koeficientas (forfaitaire, kai skiriama -0 ir +2) (2100 vyrams ir moterims)

R+: Klasifikuotų žaidėjų vidutinis personalinis koeficientas

M': Klasifikuotų žaidėjų $D(P)a$ vidurkis

10 straipsnis. Šių nuostatų taikymas

Pradinis personalinis koeficientas (P.K.) buvo nustatytas pagal X priedo 3.2,4.4.1,4.4.2 ir 4.4.3 punktus remiantis tarptautinėmis Tarptautinės šaškių federacijos varžybomis, kurios prasidėjo nuo Arco (1978 metais), taip pat kitomis tarptautinėmis individualiomis ar komandinėmis varžybomis ir nacionaliniais turnyrais pradedant nuo Bamako (1980 m.). Skaičiavimo sąlygos ir rezultatai saugomi F.M.J.D, o 1983 m. sausio 1 d. nustatytas P.K. buvo pradinis. Visose po 1983 m. sausio 1 d. vykusiose Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose buvo taikomi šie nuostatai.

Visose po 1983 m. sausio 1 d. vykusiose Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose, taip pat vyrų ir moterų nacionalinių turnyrų finaluose ir pusfinaliuose buvo taikomi šie nuostatai. Ta pati P.K. sistema naudojama paprastųjų šaškių varžybų žaidėjams nustatant specialų P.K. Pirmasis P.K. buvo suformuotas pirmajame paprastųjų šaškių pasaulio turnyre 1985 m. (Lecce). Po 1987 m. sausio 1 d. visose Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose taikomi šie nuostatai. Ta pati sistema naudojama nustatant specialų P.K. žaidžiantiems paštu. Pradinis P.K. suformuotas 1987 m. liepos 1 d. pagal I-ojo pasaulinio korespondencinių šaškių turnyro rezultatus.

1 BLANKAS: Tarptautinių varžybų ataskaita

Raportas apie varžybas

(procedūra pagal IX priedo 4 straipsnį, 140/10 puslapis)

Varžybų pavadinimas ar rūšis:

Vieta:

Tikslios pradžios ir pabaigos datos:

LENTELĖ VARŽYBŲ PABAIGOJE:

a. "Rato turnyro" varžybose naudojama lentelė kitoje blanko pusėje, surašant žaidėjus mažėjančia finalinio personalinio koeficiento tvarka.

b. šveicariškos sistemos varžybose naudojama V priedo lentelė (100/13, 100/14 puslapiai), surašant žaidėjus mažėjančia finalinio klasifikavimo tvarka.

c. komandinėse varžybose rezultatai taip pat bus išreikšti individualiai pagal lenteles.

Pagrindinio teisėjo pavardė:

Pagalbinių teisėjų pavardės:.....

Suskirstymo poromis komitetas (šveicariškos sistemos varžybose)

Dalyvių skaičius: licencijuotų dalyvių skaičius:

Atstovaujama federacijų skaičius:.....

iš kurių:

Turinčių sporto vardą ar 2210 klasifikaciją skaičius: klasifikuotų žaidėjų skaičius:
Raportas patvirtintas antspaudu:

Data:

.patvirtino.
patvirtino

Pastabose turi būti pažymėta apie pavardės pasikeitimą susituokus, sporto vardas ar federacija pagal paskutinį skelbtą personalinių koeficientų sąrašą, taip pat aplinkybių, dėl kurių keitėsi rezultatas aprašymas, laimėtos ar pralaimėtos partijos (-0, +2), sankcijos, nedalyvavimas, liga. Apie ypatingus atvejus, kurie įtakojo varžybų eigą (supainiotos spalvos, žaidimo sąlygos, disciplina...) taip pat galima parašyti.

PASTABOS: (jei būtina, naudoti papildomą lapą)

Išsiųsti per keturias savaites nuo varžybų pabaigos.

FINALINIO KLASIFIKAVIMO LENTELE

AG94

	VJ													
	•9	.B)	11											
^ § S .p B^	1	0?	•3.^ S 3	Rezultatų lentelė sužaidus su varžovais Nr.: 0I»'?										
^S	<3	!	•su-1	§ 8 (S.S										
	w.5													
	\$		X											
-<u"			§	1	7,	4	5	6	7	S	9			
10	11	17.	13	14	15	16	17	18	19	7,0	7.1	22		
•s			0											
?														
cu														
i			X											

Trukmė: _____ ėjimų per _____ valandų

valandų

Vidutinis Rm personalinis koeficientas:

Varžybų kategorija:

n BLANKAS

Patvirtinto turnyro ar Tarptautinio turnyro sporto vardui gauti normų įvykdymo patikrinimo lapas

(Užpildo organizatoriai, teisėjas ar federacijos)

Varžybos:

Varžybų pabaigos data:

Turnyro vidutinis personalinis koeficientas Rm:

Turnyro kategorija:

TDM normai vykdyti surinktų taškų skaičius:

TM normai vykdyti surinktų taškų skaičius:

MF normai vykdyti surinktų taškų skaičius:

Dalyvių skaičius:

Neskaičiuojamų dalyvių skaičius (I):

Sporto vardą turinčių žaidėjų skaičius: Galiojančių sporto vardą turinčių žaidėjų skaičius (I):

TDM skaičius: Galiojančių TDM skaičius(I):

TM skaičius: Galiojančių TM skaičius(I):

MF skaičius: Galiojančių MF skaičius(I):

Sporto vardą turinčių dalyvių skaičius procentais lyginant su visų dalyvių skaičiumi:

Klasifikuotų žaidėjų skaičius (Volmac personalinis koeficientas): ir galiojančių (I):

Dalyvių,, nepriklausančių federacijai organizatorei, skaičius: galiojančių (I):

Klasifikuotų žaidėjų skaičius procentais lyginant su visų dalyvių skaičiumi:

Dalyvių,, nepriklausančių federacijai organizatorei, skaičius procentais lyginant su visų dalyvių skaičiumi:

TARPTAUTINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS PATVIRTINTO TURNYRO AR
TARPTAUTINIO TURNYRO SPORTO VARDI GAUTI DUOMENŲ PATIKRINIMO
SUVESTINĖ LENTELE:

NORMŲ VYKDYMUI IR JŲ GALIOJIMUI

Dalyvių skaičius Turinčių sporto vardą
federacijai organizatorei žaidėjų skaičius
TDI TM MF

Skaičius Klasifikuotų žaidėjų skaičius

Nepriklausančių

Visi žaidėjai

Neskaičiuojami žaidėjai

Lieka

Tarptautinės šaškių federacijos minimumas Tarptautinė s šaškių federacijos patvirtintas turnyras

Tarptautinis turnyras sporto vardui gauti

Ar likutis neviršija minimumo?

Turnyro vidurki Jo kategorija: s: Taškai TDM normai Taškai MI normai g Taškai MF normai g gauti:

auti:

auti:

(I) neskaičiuojami žaidėjai, nepriklausantys prie Tarptautinės šaškių federacijos prisijungusiai

federacijai, bei tie, kurie nežaidė bent pusę turnyro ratų.

(I) TDM turi būti klasifikuotas 2300 ar daugiau

MI turi būti klasifikuotas 2250 ar daugiau

MF turi būti klasifikuotas 2210 ar daugiau

2250-2299 klasifikuotas TDM atitinka MI

2210-2249 klasifikuotas TDM ar TM atitinka MF

(150/1 puslapis)

X PRIEDAS

TARPTAUTINIŲ TARPTAUTINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS SPORTO VARDŲ
SUTEIKIMO NUOSTATAI

Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Generalinės asamblėjos priimtas 1982 m. gruodžio 4 d., Generalinės asamblėjos pataisytas 1984, 1986, 1988, 1990, 1992, 1994 ir 1998 metais. Visas tekstas peržiūrėtas 1994 m.

Preliminarinis

Šie nuostatai suteikiant sporto vardus:

- Tarptautinės šaškių federacijos meistras (MF);
- Tarptautinis meistras (TM);
- Tarptautinis didmeistris (TDM);
- Tarptautinės šaškių federacijos meistras (moterims);

Tarptautinis meistras (moterims);

Tarptautinis didmeistris (moterims),

Šaškių kompozicijų tarptautinis meistras (TM);

Šaškių kompozicijų tarptautinis didmeistris (TDM);

Tokie pat sporto vardai gali būti suteikiami tarptautinėse paprastųjų šaškių varžybose. Sutrumpintai jie rašomi MF 64, TM 64, TDM 64...

1 straipsnis. Bendra tvarka

1.1 Sporto vardų suteikimas

Tarptautinės šaškių federacijos žaidėjams pagal jų nacionalinės federacijos siūlymą suteikia aukščiau išvardintus sporto vardus. Prie šio siūlymo kaip įrodymas gali būti pridedami visų varžybų dokumentai. Sporto vardas suteikiamas tiesiogiai, bet turi būti patvirtintas Generalinės asamblėjos.

1.2 Sporto vardų pripažinimas

Tarptautinė šaškių federacija pripažįsta tik pagal šiuos nuostatus suteiktus sporto vardus.

1.3 Sporto vardo galiojimas

Sporto vardai galioja nuo suteikimo ar įregistravimo datos iki gyvos galvos.

1.4 Sporto vardų naudojimas

Už Tarptautinės šaškių federacijos sporto vardo ar klasifikavimo naudojimą pažeidžiant nuostatų moralinius principus, Tarptautinės šaškių federacijos vadovaujančiam komitetui pasiūlius ir Generalinei asamblėjai nusprendus, sporto vardas atimamas.

2 straipsnis. Sporto vardų pripažinimas

2.1 Pripažinti sporto vardai

Tarptautiniai Tarptautinės šaškių federacijos pripažinti sporto vardai yra:

2.1.1 Sporto vardai, suteikiami įvykdžius normas

GMI normos varžybose, kur buvo žaidžiama su 3 TDM klasifikuotais po 2300, užskaitomos. MI normos varžybose, kur buvo žaidžiama su 2 TDM klasifikuotais po 2300, ar 3 TM klasifikuotais po 2250, užskaitomos. MF normos varžybose, kur buvo žaidžiama su 3 MF klasifikuotais po 2210, užskaitomos.

PAGMNDINĖ LENTELĖ TAŠKŲ, REIKALAUJAMŲ REALIZUOJANT NORMAS TARPTAUTINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS TARPTAUTINIAM SPORTO VARDUI GAUTI

(lentelė prancūziško teksto 150/3 puslapyje)

Pastaba:

Minimumas

(1) 3MF klasifikuotas 2210

(2) 2GMI klasifikuotas 2300 arba 3MI klasifikuotas 2250

(3) 3GMI klasifikuotas 2300

(4) Dalyvių skaičius

Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti: (5) turintys sporto vardą ar klasifikuoti 2210

(6) užsieniečiai

(7) klasifikuoti

Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintame turnyre (8) užsieniečiai

(9) klasifikuoti

4.4 Kriterijai į kuriuos atsižvelgiama

4.4.1 Tarptautiniai turnyrai sporto vardui gauti

Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti turi būti mažiausiai 9 ratai. Mažiausiai pusė žaidėjų turi turėti sporto vardus arba būti klasifikuoti 2210, pagal aukščiau esančioje lentelėje nurodytus minimumus ir dalyvių skaičių. Pagal aukščiau esančioje lentelėje nurodytus minimumus mažiausiai pusė žaidėjų turi būti užsieniečiai. Mažiausiai 80% žaidėjų turi būti klasifikuoti. Žaidžiama ne daugiau kaip vienas ratas per dieną. Vieną ar dvi dienas leidžiami du ratai per dieną, išskyrus tris paskutines varžybų dienas. Turnyrui turi vadovauti Tarptautinis teisėjas.

4.4.2 Komandiniai susitikimai tarp nacionalinių federacijų

Iš visų susijungusių nacionalinių federacijų po vieno ar kelių ratų užskaitomi tik ratai, žaisti prieš klasifikuotus žaidėjus.

4.4.3 Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintas tarptautinis turnyras

Kad varžybos būtų tarptautinės, pateikti duomenys turi būti išsamūs. Tarptautinė šaškių federacija patvirtins tarptautines varžybas, kai bus laikomasi tokių reikalavimų:

4.4.3.1 Turi dalyvauti dvi nacionalinės federacijos (plius federacija organizatorė), taip kad trečdalis dalyvių

nepriklausytų federacijai organizatorei ir atitiktų lentelėje nurodytą minimumą pagal dalyvių skaičių. Išimtis taikoma nacionaliniam turnyrui.

4.4.3.2 Rato varžybose mažiausiai pusė plus trys žaidėjai turi būti klasifikuoti.

4.4.3.3 Šveicariškos sistemos varžybose vienas žaidėjas gali būti laikomas kaip žaidžiantis rato turnyrą su savo varžovu pogrupiu.

4.4.3.4 Varžybose turi būti žaidžiami mažiausiai septyni ratai.

4.4.3.5 Nacionaliniuose turnyruose vyksta rato turnyras, jei mažiausiai trys žaidėjai yra klasifikuoti prieš varžybų pradžią.

Nacionalinių turnyrų pusfinaliai, vyrų ar moterų, bus įskaičiuojami.

Nacionalinių turnyrų pusfinaliai pagal šveicarišką sistemą, vyrų ar moterų, bus įskaičiuojami su sąlyga, kad pusė žaidėjų bus klasifikuoti.

4.4.3.6 Žaidimo metu turi būti griežtai laikomasi tarptautinių nuostatų. Tempas turi būti 50 ėjimų per dvi valandas. Per dieną žaidžiamas vienas ratas, dvi ar tris dienas leidžiama žaisti du ratus per dieną, su sąlyga, kad jie neis iš karto vienas po kito ir nevyks paskutines tris varžybų dienas.

4.4.3.7 Prašymą patvirtinti turi perduoti federacija organizatorė, tuo pačiu raportas su pagrindinio teisėjo pasirašyta ir federacijos organizatorės patvirtinta lentele turi būti išsiųstas per keturias savaites nuo turnyro pabaigos. Tarptautinės šaškių federacijos sekretoriatas gali neklasifikuoti varžybų, kurių rezultatai buvo išsiųsti po šios datos.

4.4.3.8 Atsakingas už klasifikavimą ir Vadovaujantis komitetas turi pripažinti tinkamais varžybas ir raportą apie jas, tam kad jos būtų įtrauktos į klasifikavimą ir suteikiami sporto vardai.

4.5 Papildomi reikalavimai apskaičiuojant rezultatus

4.5.1 Vieną kandidatą, taip pat visus jo varžovus vienų varžybų pagal šveicarišką sistemą ar oficialių komandinių susitikimų metu galima laikyti turnyro dalyviu, jei jis atitinka šio priedo 4.4.1 ar 4.4.3 punktus.

4.5.2 TDM normos varžybose su mažiau kaip trimis 2300 klasifikuotais GMI, negalioja.

4.5.3 TM normos varžybose su mažiau kaip trimis 2250 klasifikuotais TM ar dviem 2300 klasifikuotais GMI, negalioja.

4.5.4 Mažiausiai vienas sporto vardas turi būti gautas oficialiame Tarptautinės šaškių federacijos turnyre ar Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti.

4.5.5 Jei vienos normos sporto vardui gauti užtenka daugiau kaip vienam sporto vardui, ją galima užskaityti kiekvienam sporto vardui.

4.5.6 Daugiau kaip penkių metų senumo rezultatai negali būti įskaičiuojami suteikiant sporto vardą.

4.5.7 Kategorijos ir normos sporto vardui gauti užfiksuojamos varžybų pradžioje ir teisėjas jas paskelbia. Tačiau nežaistos partijos, kurios užskaitomos kaip laimėjimas, neįtraukiamos į rezultatus pagal kuriuos skaičiuojama norma sporto vardui gauti.

4.5.8 Normos galioja, jei jos galiojo pagal tų varžybų, kurios jos buvo pasiekto, metu galiojusius nuostatus.

4.5.9 Visose varžybose 3MF atstoja vieną TM siekiant TM normos minimumo.

4.5.10 Visose varžybose 3MI atstoja vieną TDM siekiant TM ar FMI normos minimumo.

5 straipsnis. Tarptautinio didmeistro vardas

Šis sporto vardas suteikiamas:

5.1. TM ar MF, kuris atliko dvi ar daugiau TDM normų oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ar Tarptautiniuose turnyruose sporto vardui gauti sužaidęs mažiausiai 24 partijas ir turėdamas mažiausiai 2300 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąrašė arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

5.2 TM ar MF, kuris atliko tris TDM normas Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose sužaidęs mažiausiai 30 partijų iš viso, plus viena TDM norma Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, plus viena oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose atlikta norma ir turėdamas mažiausiai 2300 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąrašė arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

6 straipsnis. Tarptautinio meistro vardas

Šis sporto vardas suteikiamas:

6.1 MF, kuris atliko dvi TM normas, ar daugiau oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ar Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, sužaidęs mažiausiai 24 partijas ir turėdamas mažiausiai 2250 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąrašė arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

6.2 MF, kuris atliko tris TM normas Tarptautinės šaškių federacijos patvirtintose varžybose sužaidęs mažiausiai 30 partijų, plus viena TM norma Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, plus viena norma oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ir turėdamas mažiausiai 2250 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąrašė arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

7 straipsnis. Tarptautinės šaškių federacijos meistro vardas

Šis sporto vardas suteikiamas:

7.1 Jaunimo pasaulio turnyro laimėtojams.

7.2 Žaidėjui, kuris atliko dvi MF normas ar plius oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ar Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, sužaidęs mažiausiai 24 partijas ir turėdamas mažiausiai 2210 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąraše arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

7.3 Žaidėjui, kuris atliko tris MF normas ar plius M.J.D. patvirtintose varžybose sužaidęs mažiausiai 30 partijų, plius viena TM norma Tarptautiniame turnyre sporto vardui gauti, plius viena norma oficialiose Tarptautinės šaškių federacijos varžybose ir turėdamas mažiausiai 2210 klasifikavimą tuo metu esančiame klasifikavimo sąraše arba devyniuose sekančiuose sąrašuose.

9 straipsnis. Moterims suteikiami sporto vardai

9.1 Tokie pat nuostatai galioja Tarptautinio didmeistro (TDM), Tarptautinio meistro (TM) ir Tarptautinės šaškių federacijos meistro (MF) vardus suteikiant moterims.

10 straipsnis. Sąlygos suteikiant tarptautinius šaškių kompozicijų sporto vardus

10.1 Sporto vardai

Suteikiami šie sporto vardai:

- Šaškių kompozicijų tarptautinis meistras (TM);
- Šaškių kompozicijų tarptautinis didmeistris (TDM);
- Šaškių kompozicijų tarptautinis garbės meistras
- Šaškių kompozicijų tarptautinis garbės didmeistris

10.2 Varžybos į kurias atsižvelgiama

Šaškių kompozicijų tarptautinio meistro ir Šaškių kompozicijų tarptautinio didmeistro vardai suteikiami už rezultatus, gautus šiose varžybose:

10.2.1 Kas du metus organizuojamuose Tarptautinės šaškių federacijos globojamo Tarptautinio šaškių kompozicijų skyriaus varžybose.

10.2.2 Tarptautinės šaškių federacijos priklausančių Nacionalinių federacijų ar organizacijų organizuojamose varžybose, su sąlyga, kad specialūs varžybų nuostatai (ir Žiuri sudėtis) būtų patvirtintos Tarptautinės šaškių federacijos ir Tarptautinio šaškių kompozicijų skyriaus.

10.3 Taškų skyrimas

Tarptautinio šaškių kompozicijų skyriaus varžybose ir patvirtintose varžybose taškai laureatams skiriami tokia tvarka:

30 taškų už pirmą vietą;

20 taškų už antrą vietą;

15 taškų už trečią vietą;

10 taškų už ketvirtą vietą;

5 taškai už penktą vietą;

Taškai skiriami iki gyvos galvos.

11 straipsnis. Šaškių kompozicijų tarptautinių vardų skyrimai

11.1 Šaškių kompozicijų tarptautinis meistras (TM):

Šaškių kompozicijų tarptautinio meistro vardas suteikiamas kiekvienam žaidėjui, kuris surinko 100 ir daugiau taškų tarptautinės šaškių federacijos ar jos patvirtintose šaškių kompozicijų varžybose.

11.2 Šaškių kompozicijų tarptautinis didmeistris (TDM):

Šaškių kompozicijų tarptautinio didmeistro vardas suteikiamas Šaškių kompozicijų tarptautiniam meistriui, kuris surinko 200 ar daugiau taškų ir mažiausiai du aukščiausius apdovanojimus Tarptautinės šaškių federacijos ar jos patvirtintose varžybose.

11.3 Tarptautinio garbės meistro ar Tarptautinio garbės didmeistro vardai Pagal apdovanojimų sąrašą ir gyvenimo aprašymu (CV) Tarptautinės šaškių federacijos gali suteikti "Garbės meistro" ar "Garbės didmeistro" vardą kiekvienam šaškių kompozicijų žaidėjui, už ypatingus nuopelnus ir pasiekimus tarptautiniu mastu.

12 straipsnis. Patikslinimai

TM ir TDM suteikiamas tik aukštesnis sporto vardas nei jau turimas. Tarptautiniai paprastųjų šaškių žaidėjų vardai suteikiami pagal tokias pačias sąlygas kaip šimtalangių šaškių. Šiame priede esančios lentelės ir visi straipsniai apie sporto vardų suteikimą ir normų atlikimą galioja ir tarptautinam paprastųjų šaškių žaidimui.

13 straipsnis. Lemiamos rungtynės

Kai negalima išaiškinti nugalėtojo, lemiamos rungtynės dėl vyksta pagal 5.11 punktą (III priedas, IIIbis priedas). Kai būtina surengti lemiamas rungtynes oficialioms Tarptautinės šaškių federacijos varžyboms, varžovai, turintys dalyvauti lemiamose rungtynėse, gauna tą partijų klasifikavimą atitinkantį sporto vardą.

14 straipsnis. Tarptautinės šaškių federacijos apdovanojimai

Tarptautinės šaškių federacijos sidabro medaliu, nacionalinei federacijai prašant, gali būti apdovanotas Tarptautinis meistras. Tarptautinės šaškių federacijos aukso medaliu, nacionalinei federacijai prašant, gali būti apdovanotas Tarptautinis didmeistris. Už šių apdovanojimų pagaminimą Tarptautinės šaškių federacijos išdui sumoka nacionalinė federacija.

15 straipsnis. Apdovanojimo skyrimo procedūra

15.1 Prašymas suteikti sporto vardą

Kandidatas, jo federacija ar Komiteto narys pateikia prašymą Tarptautinės šaškių federacijos Generaliniam komitetui dėl sporto vardo suteikimo.

15.2 Prašymo turinys

- a. Kiekviename prašyme turi būti pilnas kandidato vardas, jo adresas, jo gimimo data ir pakankami įrodymai dėl kandidato kvalifikacijos.
- b. Tipiniai prašymai sporto vardui gauti pridedami. Juos galima nusikopijuoti ar gauti Tarptautinės šaškių federacijos biure.
- c. Federacija organizatorė turi pateikti užpildytą ir patvirtintą kandidato sporto vardui gauti pasiekimų varžybose lentelę.

15.3 Prašymų peržiūrėjimo laiko limitas

Prašymai bus peržiūrėti tik jei jie bus gauti mažiausiai 60 dienų prieš Asamblėjos susirinkimą.

15.4 Po laiko perduotas prašymas

Mažiaus nei prieš 60 dienų iki Kongreso gautas prašymas dėl sporto vardo suteikimo bus peržiūrėtas, jei jis buvo išsiųstas laiku ir jei bus pakankamai laiko jį peržiūrėti ir svarstyti. Tarptautinės šaškių federacijos biurui

Aš (Mes) _____

siūlau (siūlome), kad:

Tarptautinio didmeistro (TDM)

Tarptautinio meistro (TM)

Tarptautinės šaškių federacijos meistro (MF)

Tarptautinio teisėjo

Tarptautinio didmeistro (TDM) (moterims)

Tarptautinio meistro (TM) (moterims)

Tarptautinės šaškių federacijos meistro (MF) (moterims)

Tarptautinio korespondencinių šaškių didmeistro (___)

Tarptautinio korespondencinių šaškių meistro (___)

Šaškių kompozicijų tarptautinio meistro (TM)

Šaškių kompozicijų tarptautinio didmeistro (TDM)

sporto vardas būtų suteiktas _____

(vardas, pavardė, profesija, adresas, klubas, federacija)

gimusio (data ir vieta) _____

gyvenančio (tikslus adresas) _____

Remiuosi (remiamės) pridedama rezultatų dosjė.

(Parašas) (Pasirašiusiojo Pavardė ir pareigos)

Data:

REZULTATŲ DOSJE

rezultatų dosjė

(vardas, pavardė)

(1) Varžybos: ____ Kategorija.

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

(2) Varžybos: ____ Kategorija.

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

(3) Varžybos: ____ Kategorija

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

(4) Varžybos: ____ Kategorija

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

(5) Varžybos: ____ Kategorija.

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

(6) Varžybos: ____ Kategorija

Įvykdyta norma sporto vardui: _

Normai reikalingų taškų skaičius: _

Gautų taškų skaičius: _____

PRAŠYMAS SUTEIKTI TARPTAUTINIO TARPTAUTINĖS ŠAŠKIŲ FEDERACIJOS TEISĖJO VARDĄ

Šiuo _____ prašo,

(prašančios organizacijos pavadinimas)

kad Tarptautinio Tarptautinės šaškių federacijos teisėjo vardas būtų suteiktas

Gimusiam _____

Gyvenančiam _____

Kandidatas varžybose tiksliai ir puikiai išmano dabartines Tarptautinės šaškių federacijos

Tarptautines žaidimo taisykles ir nuostatus.

Jis kalba tokiomis kalbomis (1): _____

(2): _____

(3): _____

Kandidatas buvo pagrindiniu teisėju šiose varžybose (2):

Be to, jis buvo pagalbiniu teisėju šiose varžybose:

Būdamas teisėju, jis visada buvo objektyvus.

Data: _____

Parašas: _____ Pasirašiusiojo pavardė ir pareigos:

1) Pageidautina, kad kandidatas pakankamai gerai mokėtų mažiausiai dvi kalbas, iš jų vieną oficialią Tarptautinės šaškių federacijos kalbą.

2) Būtina, kad kandidatas būtų buvęs pagrindiniu ar pagalbiniu teisėju mažiausiai dviejose svarbiose tarptautinėse varžybose.

Išsiųsti į Tarptautinės šaškių federacijos biurą.

XI PRIEDAS

Nuostatai, pagal kuriuos Tarptautinė šaškių federacija pripažįsta pasiekimus ir rekordus Šis dokumentas, parašytas prancūzų kalba, yra privalomas ir yra pagrindas visiems vėlesniems vertimams. Visos nacionalinės federacijos pastoviai ar pagal atskirą prašymą privalo šį ir vėlesnius leidimus, išverstus į reikiamą kalbą, pateikti kiekvienam savo nariui. Generalinės asamblėjos patvirtintas 1978 m. spalio 10 d., Generalinės asamblėjos pataisytas 1984 m. spalio 25 ir 26 dienomis.

Preliminariniai:

Nuostatai, susijęs su pripažinimu ir patvirtinimu: įvairių žaidimo šaškėmis pasiekimų;

- vieno iš šių pasiekimų rekordas.

1 straipsnis. Pagrindinės priemonės

Pagal Nacionalinės federacijos siūlymą Tarptautinė šaškių federacija žaidėjams skiria žaidimo šaškėmis pasiekimą ar rekordą patvirtinantį diplomą. Šis pasiūlymas adresuojamas Tarptautinei šaškių federacijai su pridėtais įrodymą patvirtinančiais dokumentais. Diplomo skyrimas turi būti patvirtintas Generalinės asamblėjos.

2. Pasiekimai, į kuriuos kreipiamas dėmesys

Pasiekimai, kurie gali būti pripažinti, turi būti įvykdyti dalyvaujant dviem Nacionalinės federacijos Vadovaujančio komiteto nariams šių varžybų metu:

1. normaliaame simultano žaidime;

2. aklame simultane;

(Pateikti sąrašą padarytų ėjimų)

3. Pasiekimų apibrėžimas

Prieš tai pacituoti pasiekimai apibrėžiami taip:

3.1 Normalus simultanas

Žaidėjas žaidžia vieną normalią partiją vienu metu prieš tam tikrą kiekį varžovų. Žaidėjas po kiekvieno ėjimo pagal laikrodžio rodyklę pereina prie kitos lentos, pats sau nustatydamas laiko trukmę.

3.2 Aklasis simultanas

Toks pat apibrėžimas kaip aukščiau, tik žaidėjas sėdi atskirai nuo šaškių lentų, už jį nurodytus ėjimus atlieka tarpininkas. Aklai žaidžiamas partijas žaidėjas gali užsirašinėti.

3.3 (Aukščiau nurodyto 2 straipsnio būsimas papildymas)

4 straipsnis. Pasiekimų kriterijai

4.1 Normaliame simultane

4.1.1 žaidėjas turi žaisti ne mažiau kaip prieš šimtą varžovų;

4.1.2 70% varžovų turi būti nacionalinei federacijai priklausančių būrelių nariais;

4.1.3 žaidėjas turi pasiekti rezultatą, lygų 80% taškų ar aukštesnį;

4.2.4 turi būti pažymėtas tikslus šio žaidimo laikas.

4.2. Aklajame simultane

4.2.1 žaidėjas turi pasiekti rezultatą, lygų 70% taškų ar aukštesnį;

4.2.2 žaidėjas turi žaisti ne mažiau kaip su dešimčia varžovų;

4.2.3 70% varžovų turi būti nacionalinei federacijai priklausančių būrelių nariais;

4.2.4 turi būti pažymėtas tikslus šio žaidimo laikas.

4.3 (Aukščiau nurodyto 2 straipsnio būsimas papildymas)

5 straipsnis: Rekordas

Pagal aukščiau išvardintus kriterijus ir palyginus juos eilės tvarka, geriausias pasiekimas bus laikomas rekordu. Jei atvejai lygūs, geriausias gali būti renkamas pagal kiekvienam pasiekimui skirtą laiką.

6 straipsnis: Apdovanojimų skyrimas už gražias partijas

Šie apdovanojimai skiriami už gražiai sužaistas partijas ar jų dalis bet kuriose varžybose. Yra keturios kategorijos:

a. įdomiausia visa partija;

b. geriausia teorinė naujiena žaidimo pradžioje;

c. gražiausias partijos užbaigimas;

c. gražiausia kombinacija.

Šiuos apdovanojimus kiekvienais metais kiekvienai kategorijai skiria penkių TM ar TDM narių komisija, kurią pasiūlo jų federacijos, o patvirtina Vadovaujantis komitetas. Įdomias partijas ar jų dalis federacijos metų pabaigoje pateikia Tarptautinės šaškių federacijos biurui, kuri jas perduoda penkiems komisijos nariams, išsaugodama kandidatų ir siuntėjų anonimiškumą.

7 straipsnis: Galiojimas

Į įvykdytus pasiekimus atkreipiamas dėmesys, jei:

- žaidėjas pastoviai priklausė savo nacionalinei federacijai; ši nacionalinė federacija pastoviai priklausė Tarptautinei šaškių federacijai.