

Порядок проведения соревнований по шахматам и определение победителя.

1. Общие положения

Официальные соревнования проводятся по правилам Сибирской системы с использованием компьютерной программы шахматы-203 и проходят в клубах федерации Шахматы-203 или в заранее согласованных местах.

Каждому турниру присваивается рейтинг и разрабатывается Положение о проведении соревнования.

Соревнования могут проводить:

- Федерация «Сибирские шахматы»;
- клубы федерации Шахматы-203;
- лица уполномоченные Федерацией «Сибирские шахматы».

2. Судейство

Общее руководство судейством возлагается на организаторов соревнования.

Участники соревнований, если они находятся во время проведения игры в разных местах с соперником, вправе прислать на место нахождения соперника судью-представителя.

Судья-представитель наблюдает за соблюдением правил соперником. В случае нарушения правил может требовать их соблюдения, а так же фиксировать нарушения и обращаться с жалобой к организаторам соревнования и в Федерацию «Сибирские шахматы», которые могут принять любое решение вплоть до снятия команды с турнира.

Во время партии игры запрещается использовать какие-либо источники информации, записи, получать советы и рекомендации со стороны.

Участники соревнований должны вести себя в рамках закона и общепризнанных правил поведения.

3. Система проведения и контроль времени партии

На каждую партию устанавливается:

- основное время;
- время на выполнение каждого последующего хода после истечения основного времени;
- лимит на определенное количество дополнительных ходов.

После истечения основного времени у одного из игроков на выполнение каждого последующего хода отводится определенное количество секунд. Если игрок не успевает сделать ход за отведенное время, ему засчитывается поражение.

После истечения основного времени у другого игрока на выполнение каждого последующего хода также отводится определенное количество секунд, и начинается отсчет дополнительных ходов, при израсходовании которых объявляется ничья.

4. Результат партии.

Выигрыш

Выигрыш фиксируется в следующих случаях:

- 1) Мат.
- 2) Если один из игроков сдался. В этом случае ему добавляется 5 минут времени.
- 3) Если один из игроков просрочил время при дополнительных ходах.
- 4) Техническая победа. Не явка на игру. Поражение и выбывание из соревнования.

Ничья

Ничья фиксируется в следующих случаях:

- 1) Нет возможности поставить мат, если на доске остались:
два короля;
король и конь против одного короля;
король и слон против одного короля;
по королю и слону того же цвета;
король и два коня против одного короля.
- 2) Троекратное повторение позиции.

Если позиции на доске повторилась три раза, не обязательно повторением ходов, каждая из сторон может требовать ничью. При условии, что очередь хода во всех трех случаях принадлежит одному и тому же игроку.

3) Согласие на ничью по предложению одной из сторон.

Предложение действует в течение 3 полных ходов. Предложение соглашения на ничью до 20-го хода не возможно.

4) Пат.

Пат объявляется в ситуации, когда у одной из сторон нет возможности хода ни одной фигурой.

5) Игрок просрочил время, а его противник не имеет достаточно материала для объявления мата.

6) При использовании игроками лимита дополнительных ходов предусмотренных после окончания основного времени.

5. Сибирская система

Личные и командные соревнования проходят по кубковой системе (проиграл серию - покинул соревнование).

В соревновании участвуют не менее четырех участников (команд).

Проведения соревнований по кубковой системе возможно при числе участников (команд), соответствующему следующему ряду: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192 и т.д. (т.е. каждое последующее число равно предыдущему числу, умноженному на два).

Если количество участников (команд) не соответствует данным цифрам, то оно выравнивается после первого тура с помощью прохождения в следующий этап соревнования проигравших участников, имеющих лучшие показатели.

Со второго тура число участников должно соответствовать указанному ряду: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192 и т.д., например, если число участников больше 8, но меньше 16, то в следующий этап соревнования выходит 8 участников.

Перед первым туром проводится жеребьевка участников (команд), на которой определяются пары соперников и участники, играющие в первом туре белыми фигурами.

В случае, если в первом туре участвует нечетное количество участников (команд), то формируется одна группа из трех участников (команд).

Для реализации данной системы предлагается ввести дополнительный показатель в определении победителя – время, затраченное игроком (командой) на принятие решений во всех партиях противостояния. При ничейном результате побеждает тот, кто затратил на обдумывания ходов меньше времени.

Если оба игрока или тройка (в первом туре) не являются на игру, они выбывают из соревнования. В следующий тур, вместо победителя данной пары (тройки) выходит лучший по показателям участник соревнований из проигравших.

В случае неявки пары игроков в полуфинале. Игра второй пары полуфиналистов считается финальной.

В случае отказа игрока от дальнейшего участия в соревновании, по возможности в следующем туре играет лучший по показателям участник из проигравших. Если замена не возможна, снявшемуся участнику засчитывается техническое поражение.

Личные соревнования.

Участники проводят между собой две обязательные партии (одну белыми фигурами и одну черными). Если не удалось выявить победителя, то проводятся одна или две дополнительные партии по нокаут-системе (проиграл, покинул соревнования). В первой дополнительной партии белыми фигурами играет шахматист, затративший меньшее количество времени на принятие решений в двух предыдущих партиях. Выигравший игрок становится победителем. Если результатом стала ничья - проводится вторая дополнительная партия, в ней второй шахматист получает право играть белыми фигурами. Победивший участник проходит в следующий тур соревнований. В случае ничейного результата, победителем является и проходит в следующий тур игрок, затративший меньшее количество времени на принятие решений во всех четырех предыдущих партиях. Если все время окажется равным, то победитель определяется жребием.

В группе, состоящей из трех участников, каждый игрок проводит одну партию с одним соперником белыми, а с другим черными, согласно жеребьевке. В этой группе, при равенстве очков в первых двух обязательных партиях у всех участников, проводятся две дополнительные партии, в которых игроки игравшие в обязательных партиях с соперником белыми фигурами играют с ним черными фигурами. В группе, состоящей из трех участников,

победителем может стать в зависимости от результатов игры один или два участника.

Данная система со второго тура соревнования позволяет уйти от процедуры жеребьевки в последующих турах с помощью иерархической расстановки участников соревнования путем начисления турнирных баллов и дополнительного показателя, затраченного времени на принятие решений. Участник, имеющий большее количество баллов занимает более высокое место.

При равенстве баллов более высокое место занимает игрок, затративший меньше времени на принятие решений туре. В итоге выстраивается иерархический список 1, 2, 3 последний. В следующем туре участник занявший первое место по итоговым показателям играет с участником, занявшим последнее место; занявший второе место – с участником, занявшим предпоследнее место и т.д. среди участников, прошедших в следующий тур соревнования.

При одинаковых итоговых показателях участников место в турнирной таблице соревнования определяется с помощью жребия.

После проведения последующих туров, набранные баллы и затраченное время победителей складываются с показателями предыдущих туров. Соперники определяются аналогично предыдущему этапу.

Данная система стимулирует участников на максимальный результат, т.к. игрокам, имеющим более высокие итоговые показатели, в соперники достаются аутсайдеры соревнований.

Для иерархической расстановки участников соревнования каждому участнику соревнования присваивается итоговый показатель (баллы и время затраченного на принятие решений) в соответствии с таблицей, указанной ниже.

Командные соревнования.

В команде принимающей участие соревнованиях должно быть от 4 до 6 шахматистов.

В каждом туре команду представляют 4 игрока.

От каждой команды два участника играют белыми и два черными фигурами соответственно.

В отличие от личных соревнований в командных соревнованиях, при определении победителя, не применяются дополнительные партии.

В случае, если в первом туре участвует нечетное количество команд, то формируется одна группа из трех команд. В этой группе каждая команда проводит с соперниками по две игры, одну партию белыми, а другую черными фигурами.

В следующий тур, в зависимости от результатов игр, могут выйти одна или две команды.

Определение победителей производится аналогично порядку определения в личных соревнованиях. Иерархическая расстановка команд соревнования осуществляется путем начисления турнирных баллов и дополнительного показателя, затраченного времени на принятие решений каждой командой в сумме.

6. Таблицы расчета итоговых показателей в туре.

По итогам каждого тура участники получают турнирные баллы.

Для разъяснения системы применяется привычная для шахмат система очков:

- победа-1 очко;
- ничья-1/2 очка;
- поражение-0 очков.

Так же каждому участнику засчитывается время, затраченное им на обдумывание ходов во всех партиях тура.

В столбце «Время» разъяснены случаи:

- когда время, затраченное на обдумывание ходов, является значимым для определения победителя;
- расчета времени для некоторых результатов вариантов партий.

В столбце «Вариант итога» победители выделены зеленым цветом.

Личные соревнования.

Расчет итоговых показателей тура соревнования для группы из двух участников.

При неявке игрока на любую из партий, ему засчитывается поражение в туре и он отстраняется от участия в соревновании.

Игрок, не пришедший на одну из партий получает -5 баллов, его результаты в этом туре обнуляются (если он сыграл первую партию) и он получает самое большое время затраченное на обдумывание ходов одним из участников в туре. Участник снимается с соревнований и далее продолжать соревнования не может. Его соперник становится победителем, получает 5 баллов и среднее время затраченное на обдумывание ходов среди всех участников в туре.

.Таблица№1 .Таблица итоговых показателей тура соревнования группы из двух участников.

Победители в столбце «Вариант итога» выделены зеленым цветом.

Вариант итога	Кол-во игр	Варианты результатов партий участника		Очки	Балл	Время
		Основные партии	Дополнительные партии			
1	2	1+1	-	2	5	
2	2	1+1/2	-	1.1/2	4	
3	3	1+0 или 1/2+1/2	1	2	3	
4	4	1+0 или 1/2+1/2	1/2+1	2.1/2	2	
5	4	1+0 или 1/2+1/2	1+0 или 1/2+1/2	2	1	Участник затратил на обдумывание ходов меньше времени, чем соперник
6	4	1+0 или 1/2+1/2	1+0 или 1/2+1/2	2	0	Участник затратил на обдумывание ходов больше времени, чем соперник
7	4	1+0 или 1/2+1/2	1/2+0	1.1/2	-1	
8	3	1+0 или 1/2+1/2	0	1	-2	
9	2	1/2+0		1/2	-3	
10	2	0+0		0	-4	

Расчет итоговых показателей тура соревнования для группы из трех участников.

Дополнительные партии проводятся, только в том случае, если в основных партиях все соперники набрали равное количество очков.

Результат игрока не пришедший на одну из основных партий аналогичен результату в группе из двух участников. Соперники получают за партию с этим игроком победу и среднее время затраченное на обдумывание ходов среди всех участников в туре за 1 игру. Итоговые результаты соперников рассчитываются согласно Таблицы №2.

В случае если на одну из основных партий не приходят два участника, игрок, пришедший на соревнования, объявляется победителем, получает 5 баллов и среднее время, затраченное на обдумывание ходов среди всех участников в туре.

Результат игрока, не пришедшего на одну из дополнительных партий аналогичен результату, игрока не пришедшему на одну из основных партий. Результаты дополнительных партий отменяются (если они были) и участники выходят в следующий тур по результатам основных партий, аналогично тем, если бы их соперник не явился на одну основных партий.

Таблица №2. Таблица итоговых показателей тура соревнования группы из трех участников

Вариант итога	Кол-во игр	Варианты результатов партий участника		Очки	Балл	Время
		Основные партии	Дополнительные партии			
1	2	1+1	-	2	5	
2	2	1+1/2	-	1.1/2	4	
3	4	1+0 или 1/2+1/2 результат у каждого участника группы	1+1	3	3	(Время, затраченное на 2 основные партии) + (Время, затраченное на 2 дополнительные партии) /2
4	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	1+1/2	2.1/2	2	
5	2	1+0 или 1/2+1/2 разный результат у каждого участника группы		1	1	(Время, затраченное на партии в туре) *2
	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	1+0 или 1/2+1/2 разный результат у каждого участника группы	2	1	
	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	2	1	Два участника, которые затратили на обдумывание ходов меньше времени, чем третий участник
	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	2	0	Участник, который затратил на обдумывание ходов больше времени, чем его два соперника
7	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	1/2+0	1.1/2	-1	
8	4	1+0 или 1/2+1/2 одинаковый результат у каждого участника группы	0+0	1	-2	(время на 2 основные партии) + (время на 2 дополнительные партии) /2

9	2	1/2+0		1/2	-3	
10	2	0+0		0	-4	

Командные соревнования.

Главным отличием от личных соревнований является отсутствие дополнительных партий.

Расчет итоговых показателей тура соревнования для группы из двух команд

При неявке команды на игру, ей засчитывается поражение в туре и она отстраняется от участия в соревновании.

Команда, не пришедшая на игру, получает -5 баллов и самое большое время, затраченное на обдумывание ходов одной из команд в туре. Команда соперника становится победителем, получает 5 баллов и среднее время, затраченное на обдумывание ходов среди всех команд в туре.

Игроку команды, не пришедшему на игру, засчитывается поражение с самым большим временем, затраченным на обдумывание ходов одним из участников за 1 игру в туре. Его соперник объявляется победителем и получает среднее время, затраченное на обдумывание ходов среди всех участников в туре за 1 игру.

Таблица №3 Таблица итоговых показателей тура соревнования для группы из двух команд

Вариант итога	Кол-во игр	Варианты результатов партий команд	Очки	Балл	Время
1	4	1+1+1+1	4	5	
2	4	1+1+1+1/2	3. 1/2	4	
3	4	1+1+1+0	3	3	
4	4	1+1+1/2+0 или 1+1/2+1/2+1/2	2. 1/2	2	
5	4	1+1+0+0 или 1+1/2+1/2+0 или 1/2+1/2+1/2+1/2	2	1	Общekomандное время на обдумывание ходов меньше, чем у команды соперника
	4	1+1+0+0 или 1+1/2+1/2+0 или 1/2+1/2+1/2+1/2	2	0	Общekomандное время на обдумывание ходов больше, чем у команды соперника
7	4	1+1/2+0+0 или 1/2+1/2+1/2+0	1. 1/2	-1	
8	4	1+0+0+0 или 1/2+1/2+0+0	1	-2	
9	4	1/2+0+0+0	1/2	-3	
10	4	0+0+0+0	0	-4	

Расчет итоговых показателей тура соревнования для группы из трех команд

Результат команды не пришедший на игру аналогичен результату в группе из двух команд.

Команды соперники получают по 2 победы и среднее время, затраченное на обдумывание ходов среди всех участников в туре за 2 игры. Итоговые результаты команд рассчитываются согласно Таблицы №4.

В случае не явки на игру двух команд, команда, пришедшая на соревнования, объявляется победителем, получает 5 баллов и среднее время, затраченное на обдумывание ходов среди всех команд в туре.

Результаты игры в случае не явки игрока команды, аналогичны результатам группы из двух команд.

*Таблица №4 Таблица итоговых показателей тура соревнования для
группы из трех команд*

Вариант итога	Кол-во игр	Варианты результатов партий команд	Очки	Балл	Время
1	4	1+1+1+1	4	5	
2	4	1+1+1+1/2	3. 1/2	4	
3	4	1+1+1+0	3	3	
4	4	1+1+1/2+0 или 1+1/2+1/2+1/2	2. 1/2	2	
5	4	1+1+0+0 или 1+1/2+1/2+0 или 1/2+1/2+1/2+1/2	2	1	Две команды, общекomандное время которых, затраченное на обдумывание ходов, меньше, чем у третьей команды соперника.
	4	1+1+0+0 или 1+1/2+1/2+0 или 1/2+1/2+1/2+1/2	2	0	Команда, общекomандное время которой, затраченное на обдумывание ходов, больше, чем у двух команд соперников
7	4	1+1/2+0+0 или 1/2+1/2+1/2+0	1. 1/2	-1	
8	4	1+0+0+0 или 1/2+1/2+0+0	1	-2	
9	4	1/2+0+0+0	1/2	-3	
10	4	0+0+0+0	0	-4	