

**МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА
КОМИССИИ ПО ШАШЕЧНОЙ КОМПОЗИЦИИ ПРИ ФМЖД (СРІ FMJD)
ДЛЯ ЗАДАЧ
(В РУССКИХ И МЕЖДУНАРОДНЫХ ШАШКАХ)**

ЧАСТЬ 1.

ПРАВИЛА КОМПОЗИЦИИ

1. Определение, разновидности, смысл, сущность, содержание и составные элементы задачи.

1.1. Определение Задачи.

1.1.1. **Задача** – это соответствующее определенным *формальным требованиям* (см. п. 2) произведение шашечной композиции, в котором белые начинают и выигрывают путем запираания указанного в задании количества и качества шашек черных (при игре на прямой выигрыш) или белых (при игре в поддавки).

1.1.1.1. **Задание** – это указание цели *решения* (см. п. 1.5.2.1.) задачи.

1.1.1.1.1. Обычно в задаче одно задание – либо а) на запираание шашек противника (черных), либо б) на запираание своих (белых) шашек (**Задачи в Поддавки**).

1.1.1.1.2. Очень редко в задаче два задания: одно – на запираание черных, другое – на запираание своих шашек. Такие задачи называются **Двойными Задачами**.

1.1.1.1.3. Форма записи задания может быть полной или сокращенной, например:

- а) для задач в игре на прямой выигрыш: «Запереть простую» (сокращенно: «П»), «Запереть 2 простые» (сокращенно: «2П»), «Запереть дамку и простую» (сокращенно: «Д+П»);
- б) для задач в поддавки: «Запереть свою простую» (сокращенно: «Свою П»), «Запереть свои дамку и простую» (сокращенно: «Свои Д+П»);
- с) для двойных задач: «I задание. Запереть дамку и простую (Д+П). II задание. Запереть свою простую (свою П).»

1.1.1.2. *Формальные требования* (см. п. 2.) – это требования, определяющие жанрово-базисные свойства задачи.

1.1.1.3. Помимо формальных, к задаче также предъявляются и определенные *эстетические требования* (см. п. 3.), являющиеся оценочными критериями ее качества.

1.2. Разновидности задач.

1.2.1. Разновидности задач по виду игры – на прямой выигрыш или в поддавки.

1.2.1.1. Задачи в игре на прямой выигрыш (см. п. 1.1.1.1.(а)).

1.2.1.2. **Задачи в Поддавки** (см. п. 1.1.1.1.(б)). Задачи в поддавки принимаются на соревнования на равных с задачами на запираание шашек черных.

1.2.2. Разновидности по количеству заданий.

1.2.2.1. Задачи с одним заданием.

1.2.2.2. Задачи с двумя заданиями – **Двойные Задачи** (см. п. 1.1.1.1.2.).

Поскольку двойное задание служит своего рода аналогом 2-х-вариантности, то для двойных задач сделано исключение в отношении *формального требования вариантности* (см. п. 2.1.2.), а именно: решения отдельных заданий двойных задач могут быть и одновариантными. Двойные Задачи принимаются на соревнования на равных с задачами с одним заданием.

1.2.3. Разновидности задач по силовому признаку.

1.2.3.1. **Миниатюры** – задачи, в которых у белых не более семи шашек.

1.2.3.2. Задачи, не содержащие силовых ограничений.

1.2.4. Разновидности задач по группообразованию (на основе сходства начальных позиций и/или игры).

1.2.4.1. **Группообразующие задачи** – индивидуальные задачи, имеющие группорелевантное сходство начальных позиций и/или игры.

1.2.4.1.1. **Близнецы** – множественные представления задачи с незначительным различием начальных позиций, имеющие либо а) разные задания, либо б) *качественно различные решения* (см. п. 1.2.4.1.1.1.) при одном и том же задании. Позиция на первой диаграмме рассматривается как близнец (а); дополнительные позиции – близнецы (b), (c) и т.д. – образуются путем небольших изменений позиции на первой диаграмме, указанных при переходе к ним.

1.2.4.1.1.1. Под *качественно различными решениями* понимаются решения либо а) с различным сочетанием финалов, либо б), в случае одинакового сочетания финалов, – с существенно различной игрой хотя бы в одной из групп соответственных (приводящих к одинаковым финалам) вариантов.

1.2.4.1.1.2. Задачи, представленные на соревнование как задачи-близнецы, и принимаются к участию в этом соревновании, и оцениваются как единое произведение.

1.2.4.1.2. **Вариации** – это либо а) задачи с несущественным различием в игре при одинаковом сочетании финалов, либо б) задачи получаемые при сдвиге или зеркальном отображении *исходной позиции* (см. п. 1.2.4.1.2.1.) и имеющие аналогичные финалы и идентичную игру во всех соответственных (приводящих к аналогичным финалам) вариантах.

1.2.4.1.2.1. Для целей п. 1.2.4.1.2.: под **Исходной Позицией** понимается либо начальная позиция исходной задачи, либо ее позиция, возникающая после *надставки* (см. п. 1.6.2.1.1.).

1.2.4.1.2.2. Задачи, представленные на соревнование как вариации (b)-типа (при оформлении (см. п. 6.3.I.h) они отмечаются просто как «вариации»), и принимаются к участию в этом соревновании, и оцениваются как единое произведение.

1.2.4.1.2.3. Вариации (a)- и (b)-типа, представленные одним и тем же автором (в случае соавторства – одними и теми же соавторами) на соревнование как самостоятельные произведения (в этом случае они при оформлении (см. п. 6.3.I.h, ч.2.) никак особо не отмечаются), и принимаются к участию в этом соревновании, и оцениваются как самостоятельные произведения. При этом в зачет данному автору (соавторам) идет оценка только одной из них – высшая.

1.2.4.1.2.4. Вариации (a)- и (b)-типа, представленные на соревнование разными авторами, и оцениваются, и идут в зачет как самостоятельные произведения. При этом, если это ранее не опубликованные композиции, то они рассматриваются как взаимно независимые. Если же хотя бы одна из данных вариаций публиковалась ранее, то данные вариации оцениваются с учетом их взаимного приоритета публикации.

1.2.4.1.3. **Вариации-близнецы** – это вариации с незначительным различием их начальных позиций. Задачи, представленные на соревнование как вариации-близнецы, и принимаются к участию в этом соревновании, и оцениваются как единое произведение.

1.2.4.2. **Негруппообразующие задачи** – индивидуальные задачи, не имеющие группорелевантного (достаточного для группообразования) сходства начальных позиций и/или игры.

1.2.5. Разновидности задач по формо-игровой изобразительности.

1.2.5.1. Задачи с изобразительно-содержательным формо-игровым комплексом – *Дамографические Задачи*.

Дамографическая Задача – это задача, начальная позиция или символика движения шашек в процессе решения которой обусловлены определенным изобразительным содержанием.

1.2.5.1.1. Поскольку изобразительность служит своего рода аналогом дополнительного варианта, то для дамографических задач сделано исключение в отношении *формального требования вариантности* (см. п. 2.1.2.), а именно: дамографические задачи могут быть и одновариантными. *Одновариантные* дамографические задачи принимаются на соревнование только в случае, если это особо оговорено их условиями.

1.2.5.2. Задачи с изобразительно нейтральным формо-игровым комплексом.

1.2.6. Разновидности задач по степени соответствия *формальным требованиям* (см. п. 2.), предъявляемым к Задаче.

1.2.6.1. **Композиционная Задача** – задача, соответствующая формальным требованиям в полной мере.

1.2.6.1.1. Термин «Композиционная Задача» предназначен для использования в контексте сопоставления с термином «*Некомпозиционная Задача*» (см. п. 1.2.6.2.). Вне такого контекста термин «Композиционная Задача» не применяется, а вместо него употребляется являющийся его синонимом в данном случае термин «Задача».

1.2.6.2. **Некомпозиционная Задача** – задача, соответствующая формальным требованиям не в полной мере.

1.2.6.2.1. Виды некомпозиционных задач:

- a) с ударным первым ходом;
- b) с неэкономичным финалом(ами);
- c) с превышением задания;
- d) с первым ходом черных;
- e) с *множественным авторским решением* (см.п. 1.5.5.1.П2b), содержащим *композиционное(ые) ПР* (КПР – см.п. 2.1.3.1.3.).

1.2.6.2.2. Некомпозиционные задачи к участию в соревнованиях, если это особо не оговорено их условиями, не принимаются.

1.2.7. Разновидности задач по корректности.

1.2.7.1. **Корректная Задача** – задача, в которой не обнаружено *побочного решения(й)* (ПР – см. п. 2.1.3.1.).

1.2.7.1.1. Термин «Корректная Задача» предназначен для использования в контексте сопоставления с термином «*Некорректная Задача*» (см. п. 1.2.7.2.). Вне такого контекста термин «Корректная Задача» не применяется, а вместо него употребляется являющийся его синонимом в данном случае термин «Задача».

1.2.7.2. **Некорректная Задача** – задача, в которой обнаружено *побочное решение(я)*.

1.2.8. Разновидности задач по решаемости.

1.2.8.1. **Реальная Задача** – задача, в которой не обнаружено *нерешаемости* (см. п. 1.5.2.1.1.).

1.2.8.1.1. Термин «Реальная Задача» предназначен для использования в контексте сопоставления с термином «*Квази-Задача*» (см. п. 1.2.8.2.). Вне такого контекста термин

«Реальная Задача» не применяется, а вместо него употребляется являющийся его синонимом в данном случае термин «Задача».

1.2.8.2. **Квази-Задача** – задача, в которой обнаружена нерешаемость.

1.3. Смысл Задачи.

Смыслом Задачи является композиционно-художественное воплощение достижения высшей шашечно-игровой цели – выигрыша посредством запирания.

1.4. Сущность Задачи.

Сущностью Задачи является вариантно-игровая взаимотрансформация различных финалов на запирание.

1.5. Содержание задачи.

1.5.1. **Содержание Задачи** – это ее целостный трансформативно-игровой комплекс, включающий в себя как *элементы формы* (см. п. 1.6.1.), так и *элементы игрового содержания* (см. пп. 1.5.1.1. и 1.6.2.).

1.5.1.1. **Игровое Содержание Задачи** – это весь комплекс ее действительной (выраженной в *действительном решении* (см. п. 1.5.2.1.)) и *иллюзорной* (см. п. 1.5.3.) игры.

1.5.1.2. **Композиционно-Игровое Содержание Задачи** – то же, что и «Игровое Содержание Задачи», но без *некомпозиционной иллюзорной игры* (см. ниже п. 1.5.3.1.1.).

1.5.1.3. **Авторское Игровое Содержание Задачи** – это игровое содержание задачи в рамках ее *авторского комплексного решения* (см. п. 1.5.4.1.). Игровое содержание задачи, выходящее за пределы ее авторского игрового содержания, при выставлении судейской оценки не учитывается.

1.5.2. Решение Задачи.

1.5.2.1. **Решение** – это представленный комплексом взаимосвязанных ходов игровой процесс выполнения задания, приводящий к цели во всех *вариантах* (см. п. 1.6.2.2.). Решение представляет собой **Действительную Игру** задачи и поэтому – при наличии в задаче *иллюзорной игры* (ИИ – см. п. 1.5.3.) – может обозначаться термином **Действительное Решение** (ДР).

1.5.2.1.1. **Нерешаемость** – отсутствие *решения* (см. п. 1.5.2.1.).

1.5.2.1.2. **Авторское Решение (АвтРеш)** – это решение, указанное автором.

1.5.2.1.2.1. Вместе с *действительным решением* (см. п. 1.5.2.1.) автором может быть приведена и *иллюзорная игра* (ИИ – см. п. 1.5.3.), поскольку и она, являясь составной частью *игрового содержания задачи* (см. п. 1.5.1.1.), также обогащает его (см. пп. 1.5.3.4. и 1.5.3.5.) и, соответственно, положительно влияет на оценку задачи.

1.5.3. **Иллюзорная Игра (ИИ)** – это процесс выполнения задания а) при первом ходе черных (**Готовая Игра (ГИ)**) или б) в неопровергаемых вариантах ложного следа (**Иллюзорная Игра Ложного Следа (ИИЛС)** – см. п. 1.5.3.3.).

1.5.3.1. **Композиционная Иллюзорная Игра (КИИ)** – общее обозначение для *композиционной готовой игры* (КГИ – см. п. 1.5.3.2.) и *композиционной иллюзорной игры ложного следа* (КИИЛС – см. п. 1.5.3.3.1.).

1.5.3.1.1. **Некомпозиционная Иллюзорная Игра (НеКомпИИ)** – общее обозначение для *некомпозиционной готовой игры* (НеКомпГИ – см. п. 1.5.3.2.1.) и *некомпозиционной иллюзорной игры ложного следа* (НеКомпИИЛС – см. п. 1.5.3.3.1.1.).

1.5.3.2. **Композиционная Готовая Игра (КГИ)** – это такая готовая игра, которая:

а) соответствует требованию *единственности решения* (см. п. 2.1.3.);

б) соответствует формальным требованиям, предъявляемым к финалам решения задачи (см. п. 2.2.1.).

1.5.3.2.1. **Некомпозиционная Готовая Игра (НеКомпГИ)** – это такая готовая игра, которая не соответствует хотя бы одному из требований, предъявляемых к *композиционной готовой игре* (см. п. 1.5.3.2.).

1.5.3.3. **Ложный След (ЛС)** – это игровой процесс выполнения задания, приводящий к цели лишь в некоторых – в непроверяемых – вариантах, комплекс которых составляет **Иллюзорную Игру Ложного Следа (ИИЛС)**.

1.5.3.3.1. **Композиционный Ложный След (КЛС)** – это ложный след с **Композиционной Иллюзорной Игрой Ложного Следа (КИИЛС)**, т.е. с такой иллюзорной игрой, которая:

- а) проходит во всех вариантах данного комплекса, кроме одного (вместе с его *повторными вариантами* (ПовтВ – см. п. 1.6.2.5.), если таковые имеются);
- б) соответствует требованию *единственности решения* (см. п. 2.1.3.);
- в) соответствует формальным требованиям, предъявляемым к финалам решения задачи (см. п. 2.2.1.).

1.5.3.3.1.1. **Некомпозиционный Ложный След (НеКомпЛС)** – это ложный след с **Некомпозиционной Иллюзорной Игрой Ложного Следа (НеКомпИИЛС)**, т.е. с такой иллюзорной игрой, которая не соответствует хотя бы одному из требований, предъявляемых к *композиционной иллюзорной игре ложного следа* (КИИЛС – см. п. 1.5.3.3.1.)

1.5.3.4. *Композиционная иллюзорная игра* (КИИ – см. п. 1.5.3.1.) является элементом *композиционно-игрового содержания* задачи (см. п. 1.5.1.2.) и, следовательно, положительно влияет на ее оценку.

1.5.3.5. *Некомпозиционная иллюзорная игра* (НеКомпИИ – см. п. 1.5.3.1.1.) в *композиционно-игровое содержание* (см. п. 1.5.1.2.) не входит, однако, являясь составной частью *игрового содержания* (см. п. 1.5.1.1.), она также положительно влияет на общую оценку, хотя и в значительно меньшей степени, чем *композиционная иллюзорная игра* (КИИ – см. п. 1.5.3.1.).

1.5.4. **Комплексное Решение (КомпЛРеш)** – это *действительное решение* (ДР – см. п. 1.5.2.1.) вместе с *иллюзорной игрой* (ИИ – см. п. 1.5.3.).

1.5.4.1. **Авторское Комплексное Решение (АвтКомпЛРеш)** – это комплексное решение, указанное автором.

1.5.5. **Альтернативные Решения (АльтРеш)** – это альтернативные способы выполнения задания. Альтернативные решения объединяются в целостную систему посредством *активно-альтернативных вариантов* (см. ниже п. 1.6.2.2.1.).

1.5.5.1. Виды альтернативных решений:

I. Композиционно-позитивные:

- 1) *вне действительного решения* (ДР – см. п. 1.5.2.1.): *иллюзорная игра* (ИИ – см. п. 1.5.3.);

II. Композиционно-негативные:

- 1) допустимые – вариации решения, включающие в себя альтернативы в рамках *двойственностей игры* (см. п. 3.1.3.2.1.1.);
- 2) недопустимые:
 - а) вне авторского решения: *побочное решение(я)* (ПР – см. п. 2.1.3.1.);
 - б) внутри авторского решения: *побочное решение(я)*, включенное в авторское решение, которое в этом случае принимает форму **множественного решения**.

1.6. Составные элементы задачи.

1.6.1. Элементы формы.

1.6.1.1. **Начальная Позиция** – это расположение шашек в задаче до первого хода.

1.6.1.2. **Финал** – это заключительная позиция с выполненным заданием. Очередь хода в финале принадлежит черным. (В задачах на запираание своих шашек – белым).

1.6.2. Элементы игрового содержания.

1.6.2.1. **Вступление** – это серия ходов решения а) до хода черных, следующего за *ударно-ходовым* включением первого *вариантного механизма* (см. п. 1.6.3.2.1.), или б) до хода белых, являющегося *тихо-ходовым* включением такого механизма.

1.6.2.1.1. **Надставка** – вступление в форме разменной игры, вызванное необходимостью устранения **готовых ударов** (шашек, находящихся под боем в начальной позиции) или *побочных решений* (см. п. 2.1.3.1.).

1.6.2.1.2. **Подход** – вступление без разменной игры, созданное а) для *углубления игрового содержания* (см. п. 3.1.2.2.) или б) для устранения готового удара(ов).

1.6.2.2. **Вариант (В)** – это игровой комплекс, начинающийся с альтернативного хода черных.

1.6.2.2.1. **Активно-Альтернативный Вариант (ААВ)** – это игровой комплекс, начинающийся с альтернативного хода белых.

1.6.2.2.2. **Пассивно-Альтернативный Вариант (ПАВ)** – синоним термина «*Вариант*», который может быть использован при сопоставлении с термином «*Активно-Альтернативный Вариант*».

1.6.2.3. **Трансформативная глубина варианта (ТГВ)** – это количество ходов варианта.

1.6.2.4. **Вариант Действительного Решения (ВДР) / Композиционный Вариант (КВ).**

Поскольку в *действительном решении задачи* (см. п. 1.5.2.1.), в отличие от других основных жанров шашечной композиции, ни по одному из двух релевантных факторов невозможна квалификация вариантов в качестве некомпозиционных (т.к. в нем абсолютно исключены варианты, которые не соответствовали бы предъявляемым к ним *формальным требованиям* – во-первых, по *финалам* (см. п. 2.2.1.), и, во-вторых, по *единственности решения* (см. п. 2.1.3.)), то в нем нет и деления вариантов на композиционные и некомпозиционные. Поэтому термин «*Композиционный Вариант*» (**КВ**) в задаче является своего рода эквивалентом *Варианта Действительного Решения (ВДР)*, отличающего его от вариантов *иллюзорной игры* (ИИ – см. п. 1.5.3.).

1.6.2.5. **Повторные Варианты (ПовТВ)** – это варианты, полностью (или почти полностью) повторяющие какой-либо вариант игрового комплекса, принятый по тем или иным игровым признакам (или произвольно) за исходный в данном сравнении.

1.6.3. Механизменно-Игровая Структура Задачи.

1.6.3.1. **Задачный Механизм (ЗМ)** – это функционально цельное сцепление игровых приемов, посредством которого осуществляется трансформативно-игровая реализация определенного финала(ов) на запираение.

1.6.3.2. **Разновидности задачных механизмов и их взаимосвязь:**

1.6.3.2.1. Разделение игры на варианты реализуется посредством **Вариантно-Разделительного Механизма (ВРМ)**, или проще – **Вариантного Механизма (ВМ)**. Ход белых, «включающий» первый вариантный механизм задачи, называется «**Завязкой**». В задачах без *вступления* (см.п. 1.6.2.1.) этот ход всегда тихий, в задачах, содержащих вступление, этот ход может быть как тихим, так и ударным.

1.6.3.2.2. Игра отдельного варианта, как правило, имеет две стадии – *переходную*, реализуемую посредством **Переходного Механизма (ПМ)**, и *финальную*, реализуемую посредством **Финального Механизма (ФМ)**.

1.6.3.2.3. Среди задачных механизмов особое место принадлежит **ФМ главного варианта** (см. п. 1.6.4.1.) как *структурно-организующему ядру* всего вариантно-игрового комплекса задачи.

1.6.4. Композиционно-художественная классификация вариантов.

По своей художественно-композиционной роли варианты игрового комплекса задачи подразделяются на *главный* и *дополнительный(ые)*.

1.6.4.1. **Главный вариант (ГВ)** – это вариант, воплощающий основную композиционно-художественную идею авторского замысла.

1.6.4.1.1. Общепринятым эквивалентом для аббревиатуры **ГВ** является французская аббревиатура **VP** (Variante Principale).

1.6.4.2. **Дополнительный вариант (ДВ)** – это вариант, выполняющий функцию композиционно-технического дополнения к *главному варианту*, необходимого для конструктивно-технической завершенности задачи.

1.6.4.3. В некоторых задачах оба варианта равноценны по своей композиционно-художественной значимости, и тогда оба эти варианта являются главными. В этом случае

разделение вариантов на главный и дополнительный при *записи решения* (см. п. 1.7.) носит чисто формальный характер.

1.6.5. Вариантно-Иерархическая Структура (ВИС) Задачи – это структура ее игрового комплекса, обусловленная логикой последовательности трансформативно-уровневого разделения игры на варианты.

1.6.5.1. Внутри каждого уровня могут быть **вариантные блоки (ВБ)** с двумя вариантами (*двухвариантные блоки – 2ВБ*) и очень редко – с тремя вариантами (*трехвариантные блоки – 3ВБ*).

1.6.5.2. *Вариантные блоки (ВБ)*, ставшие стандартной основой для создания более сложных задач, называются **Вариантными Темами (ВТ)**.

1.7. Запись комплексного решения задачи.

1.7.1. Решение записывается **краткой нотацией**:

- а) **в русских шашках**. Если ход в полной нотации записывается $c1-d2$, то в краткой нотации – $d2$. Если белые шашки стоят на $c1$ и $e1$, то – $cd2$;
- б) **в международных шашках**. Если ход в полной нотации записывается $47-42$, то в краткой нотации – 42 . Если белые шашки стоят на 47 и 48 , то – 472 или $47-42$;
- с) **ударный ход** (отмечаемый во всех задачах либо только знаком «:» ($46:5$), либо только знаком «x» ($46x5$)) в случае неоднозначности его записи краткой нотацией записывается полной нотацией, при этом при сложном ударе указываются только те промежуточные взятия, которые содержат альтернативы;
- д) **безальтернативные ходы черных** не указываются;
- е) **альтернативные ходы черных** указываются в круглых скобках вместе с соответствующим обозначением варианта(ов) альтернативного данному (см. пп. 1.7.2. – 1.7.5.);
- ф) ходы не нумеруются.

1.7.2. **Варианты действительного решения (ВДР – см. п. 1.6.2.4.)** (кроме главного) обозначаются прописными буквами латинского алфавита: А, В, С, D, Е и т.д. *Главный вариант* (см. п. 1.6.4.1.), при необходимости ссылки на него, обозначается как «VP» (см. п. 1.6.4.1.1.).

1.7.3. **Повторные варианты (ПовтВ – см. п. 1.6.2.5.)** обозначаются прописными буквами латинского алфавита в сочетании с арабскими цифрами: А1, А2, В1, D4 и т.д.

1.7.4. **Ложные следы (ЛС – см. п. 1.5.3.3.)** обозначаются римскими цифрами: I, II, III, IV, V и т.д.

1.7.4.1. Первый ход ложного следа сопровождается вопросительным знаком.

1.7.5. **Иллюзорная игра (ИИ – см. п. 1.5.3.)** обозначается:

1.7.5.1. **Иллюзорная игра ложного следа (ИИЛС – см. п. 1.5.3.3.)**

- а) **композиционная (КИИЛС – см. п. 1.5.3.3.1.)** – сочетанием римских цифр (тех же, что и в соответствующих ЛС) и отделенных от них дефисом (-) прописных букв латинского алфавита: I-A, I-B, I-C, IV-F, IX-A и т.д.
- б) **некомпозиционная (НеКомпИИЛС – см. п. 1.5.3.3.1.1.)** – сочетанием римских цифр (тех же, что и в соответствующих ЛС) и отделенных от них дефисом (-) строчных букв латинского алфавита: I-a, I-b, I-c, IV-f, IX-a и т.д.

1.7.5.2. **Готовая игра (ГИ – см. п. 1.5.3.):**

- а) **композиционная (КГИ – см. п. 1.5.3.2.)** – сочетанием аббревиатуры **КГИ** и отделенных от нее дефисом (-) римских цифр: КГИ-I, КГИ-II и т.д.
- б) **некомпозиционная (НеКомпГИ – см. п. 1.5.3.2.1.)** – сочетанием аббревиатуры **НеКомпГИ** и отделенных от нее дефисом (-) римских цифр: НеКомпГИ-I, НеКомпГИ-II и т.д.

1.7.6. **Финал** (см. п. 1.6.1.2.) записывается (сразу после последнего хода каждого варианта) в скобках: квадратных – для всего финала, круглых – для дамок, фигурных – для финала иллюзорной игры. Например: [(46),41], [36], [(46)], {(50),44} и т.д.

1.7.7. Решение должно быть приведено:

- а) для **вариантов действительного решения (ВДР – см. п. 1.6.2.4.)** – до финала.

- b) для *ложного следа* (ЛС – см. п. 1.5.3.3.) – до финала только в вариантах с *иллюзорной игрой ложного следа* (ИИЛС – см. п. 1.5.3.3.), сопровождая соответствующие альтернативные ходы черных вопросительным знаком.
- c) для *ложных следов* (ЛС – см. п. 1.5.3.3.) – в вариантах, **опровергающих ИИЛС** (см. п. 1.5.3.3.), только с указанием соответствующих альтернативных ходов черных, сопровождая их при этом восклицательным знаком.
- d) для *готовой игры* (ГИ – см. п. 1.5.3.) – до финала.

1.7.8. **Побочные решения** (ПР – см. п. 2.1.3.1.) записываются так же, как и авторское решение, но с использованием, вместо прописных, строчных букв латинского алфавита: a, b, c..., vp.

2. Формальные требования.

2.1. Требования к игровому содержанию (см. п. 1.5.1.1.).

2.1.1. Решаемость.

Задача должна иметь *решение* (см. п. 1.5.2.1.).

2.1.2. Вариантность.

2.1.2.1. *Решение* (см. п. 1.5.2.1.) задачи должно содержать в себе не менее *двух вариантов* (см. п. 1.6.2.2.) с различными *финалами* (см. п. 1.6.1.2.).

2.1.2.2. Несоблюдение требования вариантности допустимо лишь для *двойных задач* (см. пп. 1.1.1.1.2. и 1.2.2.2.) и *дамографических задач* (см. п. 1.2.5.1.).

2.1.3. Единственность решения.

Единственность решения задачи требует:

во-первых, чтобы *решение* (см. п. 1.5.2.1.) полностью исчерпывалось *авторским решением* (см. п. 1.5.2.1.2.), т.е. чтобы *авторскому решению* не было *недопустимых внешних альтернатив* (см. п. 1.5.5.1.П2а) – *побочных решений* (см. п. 2.1.3.1.),

и, во-вторых, чтобы само авторское решение не было *множественным* (см. п. 1.5.5.1.П2b), т.е. чтобы оно не содержало в себе *недопустимых внутренних альтернатив* (см. п. 1.5.5.1.П2b).

2.1.3.1. **Побочное решение (ПР)** – это игровой комплекс, ведущий к выполнению задания (как с сохранением авторского(их) финала(ов), так и при его (их) изменении) *качественно отличным от авторского способом*. При этом задание считается выполненным (и, следовательно, игровой комплекс, отличающийся от авторского, является ПР) при его перевыполнении по количеству и/или по качеству (например: при запирации «2П», или «Д», или «Д+П» вместо «П») и невыполненным (и, следовательно, игровой комплекс, отличающийся от авторского, не является ПР) при любом его количественно-качественном невыполнении (например: при запирации «2П» вместо «Д» (невыполнение по качеству) или «Д» вместо «2П» (невыполнение по количеству)).

2.1.3.1.1. **Полное побочное решение (ППР)** – это или а) ПР, начинающееся с любого до первого разветвления на варианты хода, или б) нарушение принципа единственности первого хода.

2.1.3.1.2. **Частное побочное решение (ЧПР)** – это ПР, которое начинается с любого после первого разветвления на варианты хода.

2.1.3.1.3. **Композиционное побочное решение (КПР)** – это побочное решение, которое соответствует формальным требованиям, предъявляемым к *вариантам действительного решения* (ВДР – см. п. 1.6.2.4.) задачи.

2.1.4. Экономичность игры.

В задаче не должно быть вариантов с *бесконечным решением* (т.е. решением, которое может быть продлено на бесконечное количество ходов), если выполнение задания не оговорено условием «*найти кратчайшее решение*».

2.2. Требования к форме.

2.2.1. **Требования к финалам** (см. п. 1.6.1.2.) *решения* (см. п. 1.5.2.1.).

2.2.1.1. Экономичность.

Финалы должны быть экономичными, т.е. в них не должно быть лишних – не являющихся необходимыми для выполнения задания – белых шашек.

2.2.1.2. Соответствие заданию.

Финалы как по количеству, так и по качеству запираемых шашек должны точно соответствовать заданию.

2.2.2. Требования к начальной позиции.

2.2.2.1. Первый ход белых не должен быть ударным.

2.2.2.2. Начальная позиция должна быть экономичной: в ней не должно быть **статистов** – шашек, которые можно убрать в начальной позиции без ущерба для *авторского решения* (см. п. 1.5.2.1.2.).

2.2.2.3. Использование дамок в начальной позиции вместо простых.

Использование дамок в начальной позиции вместо простых оправдано лишь в следующих случаях:

- а) для устранения *ПР* (см. п. 2.1.3.1.); В этом случае в примечании к решению должно быть указано соответствующее ПР.
- б) для устранения *двойственностей в игре* (см. п. 3.1.3.2.1.1.); В этом случае в примечании к решению должна быть указана соответствующая двойственность;
- с) для обогащения *игрового содержания задачи* (см. п. 1.5.1.1.);
- д) для улучшения (с точки зрения автора) начальной позиции задачи в случае, если при этом дамка ставится вместо простой на другое поле;
- е) для усиления *художественного эффекта* (см. п. 3.2.) решения – при возникновении проявления отличительных правил игры международных шашек.

3. Эстетические требования.

Являясь произведением шашечной композиции, задача должна оцениваться как произведение искусства и, следовательно, помимо формальных, должна также соответствовать и определенным эстетическим требованиям, являющимся оценочными критериями ее качества. Эстетические требования к Задаче основаны на принципе гармоничного единства новизны, глубины и красоты. Данные требования имеют двухуровневую структуру, соответствующую двухуровневости оценки произведения искусства: *аналитический уровень* – требования **оригинальности, глубины содержания и технического совершенства**, и *синтетический уровень* – требование **художественного эффекта**.

3.1. Аналитический уровень эстетических требований включает в себя требования, основанные на объективных критериях.

3.1.1. Оригинальность.

Под **Оригинальностью шашечной задачи** понимается **весь спектр градаций ее новизны** – от не встречавшегося ранее (например, в задаче-64 на запираение простой – сочетание финалов a5 и h4, которое, несмотря на свою прозаичность, долгое время не встречалось в композиторской практике) до *парадоксального* (например, в миниатюре-100 с запираением простой на весу в обоих вариантах).

Оригинальность задачи определяется:

3.1.1.1. Новизной финалов.

3.1.1.2. Новизной сочетаний финалов.

3.1.1.3. Новизной *механизмов* (см. п. 1.6.3.1.), центральное место среди которых принадлежит *финальному механизму главного варианта* (см. п. 1.6.3.2.3.).

3.1.1.4. Новизной сочетаний механизмов.

3.1.1.5. Новизной альтернативно-вариантного углубления известных *финальных механизмов* (ФМ – см. п. 1.6.3.2.2.).

3.1.1.6. Новизной сочетания известных финалов и механизмов.

3.1.1.7. Новизной сочетаний *вариантных тем* (ВТ – см. п. 1.6.5.2.).

3.1.1.8. Новизной альтернативно-вариантного углубления известных *вариантных тем*.

3.1.2. Глубина содержания.

3.1.2.1. Содержание задачи тем глубже и, соответственно, ее качество тем выше:

3.1.2.1.1. чем в ней больше различных финалов;

3.1.2.1.2. чем в ней больше различных вариантов (включая, наряду с *Вариантами Действительного Решения* (ВДР – см. п. 1.6.2.4.), также и варианты *Иллюзорной Игры* (– см. п. 1.5.3.) и *Повторные Варианты* (ПовТВ – см. п.1.6.2.5.));

3.1.2.1.3. чем больше общая *трансформативная глубина ее вариантов* (ТГВ – см. п. 1.6.2.3.);

3.1.2.1.4. чем сложнее ее *вариантно-иерархическая структура* (ВИС – см. п. 1.6.5.).

3.1.2.2. *Подход* (см. п. 1.6.2.1.2.) как средство углубления игрового содержания является эстетически оправданным лишь в случае, если этот прием осуществлен без добавления белых шашек.

3.1.3. Техническое совершенство.

3.1.3.1. Требования к начальной позиции.

3.1.3.1.1. Отсутствие *готовых ударов* (см. п. 1.6.2.1.1.).

3.1.3.1.2. Отсутствие *надставки* (см. п. 1.6.2.1.1.).

3.1.3.1.3. Отсутствие «**мертвых**» (неподвижных во всех вариантах) **шашек**.

3.1.3.1.4. Отсутствие **пассивных** (неподвижных в главном варианте) **шашек**, что, как правило, проявляется в наличии в начальной позиции готовых финалов.

3.1.3.1.5. **Экономичность.**

Чем меньшими силами воплощен замысел, тем выше художественная ценность задачи.

Применяя это требование к оценке конкретной задачи, следует иметь в виду, что экономичность это не абстракция, а *мера оптимальности* соответствия формы и содержания, и что поэтому и при большом количестве шашек задача тем не менее может быть в высшей степени экономичной.

3.1.3.2. Требования к игре.

3.1.3.2.1. **Чистота решения** – отсутствие *двойственностей игры*.

3.1.3.2.1.1. **Двойственность Игры** – это допустимое отклонение от принципа *единственности решения* (см. п. 2.1.3.), проявляющееся в неточности одного (**Дуаль**) или серии ходов (*неодноходовая двойственность*), не изменяющей сути авторского замысла.

3.1.3.2.1.1.1. При определении степени влияния *двойственности игры* на оценку задачи следует учитывать не столько *количественный* (количество неточных ходов), сколько *качественный*, т.е. определенный конкретной спецификой данной задачи, ее (данной двойственности) аспект. Так, например, *дуаль* в миниатюре может быть более серьезным недостатком, чем *неодноходовая двойственность* в сложной многофигурно-многоходовой задаче. Этот же принцип оценки должен применяться и при установлении отличия *неодноходовой двойственности* от *ЧПР* (см. п. 2.1.3.1.2.), в котором *сохранен авторский финал* (см. п. 2.1.3.1.).

3.1.3.2.2. Экономичность игры.

3.1.3.2.2.1. Чем за меньшее количество ходов осуществлен замысел задачи, тем ее игра экономичнее и, следовательно, качество выше.

Так же, как и в пункте об *экономичности начальной позиции* (см. п. 3.1.3.1.5.), следует отметить *диалектическую относительность* этого фактора, т.е. что и при большом количестве ходов игра может быть экономичной, эффективной и динамичной, иными словами – оптимальной.

3.1.3.2.2.2. В задаче нежелательно использование механизма *бесконечного решения* (см. п. 2.1.4.).

3.1.3.3. Требования к финалам.

3.1.3.3.1. **Различие финалов** – финалы должны максимально отличаться друг от друга.

3.1.3.3.2. **Игровое построение финалов** – финалы должны строиться в процессе игры.

3.2. Синтетический уровень эстетических требований.

Этот уровень содержит только одно, но самое главное требование – требование **художественного эффекта**.

Художественный эффект – это *квинтэссенция* произведения **искусства**, его высшая цель и сокровенный смысл, суть которых – в способности излучать рожденную *синтезом* фантазии и мастерства *энергетику гармонии и красоты*.

Вот почему требование художественного эффекта – именно синтетическое, т.е. относящееся не к отдельным компонентам шашечной задачи, и даже не к их сумме, а к самой ее сердцевине, постичь которую невозможно никакими формулами.

Природа этого требования диалектически противоречива. С одной стороны, оно основано на объективной базе аналитических требований, а с другой – на субъективности эстетического восприятия. Поэтому в конкретной практике судейства итоговая оценка задачи зависит от гармоничности сочетания уровня профессионализма судьи и богатства его эстетической культуры.

ЧАСТЬ 2.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Соревнования по задачной композиции проводятся **под эгидой Международной Комиссии по Шашечной Композиции при ФМЖД (CPI FMJD)** и могут быть или непосредственно организованы CPI FMJD, или согласованы с ней.

1.1. Порядок согласования соревнования, организованного вне CPI FMJD, следующий:

- a. Организатор соревнования должен представить в CPI FMJD (по электронной почте в виде WORD-файлов):
 - i. перед началом судейства – регламент соревнования (или положение о нем) и состав судейского жюри;
 - ii. после завершения соревнования – все зарегистрированные для участия в соревновании композиции, его вступившие в силу итоги и судейские отчеты.
- b. CPI FMJD признает соревнования, организованные вне CPI FMJD, которые а) являются международными и б) не противоречат Уставу CPI FMJD и настоящим Международным Правилам.

2. Соревнование начинается с момента публикации объявления о нем и его регламента (на одном из двух легальных языков FMJD – французском или английском, а также на официальном языке FMJD – русском) на вебсайте FMJD <http://www.fmjd.org>, где затем должны быть также опубликованы промежуточные материалы (см. пп. 8, 10, 11) и Итоги Соревнования (см. п. 14.3.).

2.1. Регламент должен содержать следующую информацию:

- a) наименование соревнования;
- b) организатор соревнования;
- c) сроки проведения соревнования;
- d) категории и темы для каждой категории;
- e) допустимая самая ранняя дата публикации для ранее опубликованных задач;
- f) допустимое количество задач от одного автора по каждой категории;
- g) состав судейского жюри;
- h) имя и адрес (почтовый и электронный) координатора соревнования;
- i) последняя дата отправки задач на соревнование (не ранее чем через три месяца после даты объявления) и последняя дата их регистрации (не ранее, чем через месяц и не позднее, чем через два месяца после последней даты посылки);
- j) другие специальные условия по желанию организатора;
- k) порядок подведения итогов и определения победителей;
- l) место публикации промежуточных материалов и итогов соревнования;
- m) предполагаемый крайний срок публикации Итогов Соревнования;
- n) порядок награждения победителей.

3. Судейство соревнования осуществляется судейским жюри, утвержденным СРІ FMJD до начала соревнования. Минимальное количество судей – два, максимальное – три. Судья может участвовать в соревновании при условии, что жюри состоит из трех судей, при этом он не имеет права оценивать свои задачи. Каждый судья должен оформлять все документы, связанные с судейством, на компьютере в виде WORD-файлов и вести всю переписку по судейству через электронную почту.

4. Организатор соревнования назначает координатора для приема композиций на соревнование, замечаний к композициям, протестов, отчетов судей и для выполнения других функций, определенных данными Правилами. Координатор не может быть судьей. Участники и судьи соревнования имеют право контактировать только с координатором. Организатор соревнования – до получения сводного отчета (см. п. 13) – имеет право контактировать только с координатором, а после получения сводного отчета – также и с судьями. Всю документацию координатор должен оформлять на компьютере в виде WORD-файлов и всю переписку вести через электронную почту (в случае отсутствия у участников соревнования электронного адреса рассылку им необходимых сообщений и материалов данного соревнования осуществляет его организатор).

5. На соревнования допускаются задачи а) как не опубликованные, так и опубликованные (в том числе и в Интернете) в течение указанного в условиях соревнования периода, б) как составленные индивидуально, так и совместные, т.е. составленные двумя (или более) соавторами. На чемпионат мира допускаются также задачи, принимавшие участие в других соревнованиях (кроме предыдущих чемпионатов мира), проходивших в течение указанного в условиях соревнования периода. Во всех видах соревнований допускаются исправления и улучшения автором (соавторами) своих задач, за исключением случаев, когда их дефекты (ПР, нерешаемость) были выявлены после завершения соревнований, проводимых под эгидой СРІ, в которых они получили ненулевую оценку. Задачи, в которых из-за ошибок в записи решения его невозможно воспроизвести, не оцениваются (незначительные неточности в записи решения задачи основанием для ее неоценивания не являются). Конечной оценкой каждой отдельной задачи является среднеарифметическое значение (рассчитываемое до целых чисел) оценок всех судей, выставляемых по 100-очковой (с 1-очковым шагом) шкале.

6. Оформление задач, посылаемых на соревнование.

6.1. Каждая задача оформляется на отдельном листе (формат А-4) или в отдельной WORD-странице. Задачи, представленные на соревнование как вариации (b)-типа (см. п.

1.2.4.1.2.) или как близнецы (см. пп. 1.2.4.1.1. и 1.2.4.1.3.), при недостатке места могут оформляться с использованием дополнительных листов / WORD-страниц.

6.2. Позиция каждой задачи (в том числе каждой вариации и каждого близнеца) изображается на диаграмме и дается в нотации.

6.2.1. Пример записи позиции в нотации:

Белые: простые (или сокращенно: п.) 46, 47, 50....; дамки (или сокращенно: д.) 45, 20.... (12 – общее количество белых шашек);

Черные: простые (или сокращенно: п.) 1, 5...; дамки (или сокращенно: д.) 7, 31... (8 – общее количество черных шашек).

6.3. Вместе с позицией (на той же странице) приводятся следующие данные:

I. Над диаграммой (справа от которой дается соответствующая запись в нотации):

- a) наименование соревнования;
- b) раздел и, если есть, тема;
- c) фамилия, имя и отчество автора(ов) (указание отчества факультативно) с указанием данных о месте его/их постоянного проживания: страна, город/населенный пункт (с указанием области для данного населенного пункта);
- d) наименование и дата первой публикации, если это не новое произведение;
- e) в случае первой публикации, указать этот факт (например: «оригинальная»);
- f) при отличии от оригинальной версии указание этого факта («исправление», «вариация», «улучшение» с указанием данных об оригинальной публикации);
- g) данные по участию в предыдущих соревнованиях;
- h) при необходимости указание разновидности задачи (см. часть 1, п. 1.2.). При этом, если речь идет о задачах, представленных на соревнование как вариации (b)-типа (см. п. 1.2.4.1.2.) или близнецы (см. пп. 1.2.4.1.1. и 1.2.4.1.3.), указание: вариация / близнец (a).

II. Под диаграммой:

- a) задание;
- b) авторское решение (вместе с которым может быть приведена также и иллюзорная игра);
- c) для задач, представленных на соревнование как вариации (b)-типа (см. п. 1.2.4.1.2.) или как близнецы (см. пп. 1.2.4.1.1. и 1.2.4.1.3.), указание: соответствующего обозначения каждой последующей вариации / близнеца (вариация / близнец (b), (c)...), соответствующего изменения позиции на первой диаграмме (например: б.п.с3→б.д.с3), соответствующих диаграммы (с нотацией), задания и решения;
- d) адрес автора (почтовый и – при наличии – электронный).

6.4. Неточности в оформлении задач, связанные с размещением вышеуказанной информации (см. пп. 6.1. – 6.3.), основанием для непринятия их к участию в соревновании не являются.

7. Все поступающие на адрес координатора композиции им регистрируются и нумеруются в порядке поступления. Принимаются композиции, посланные автором как по обычной, так и по электронной почте. Композиции, отправленные обычной почтой, должны посылаться заказной бандеролью с уведомлением о вручении, а отправленные электронной почтой – должны посылаться с активированной опцией подтверждения о получении. Композиции, посланные после (согласно почтовому штемпелю или данным e-mail'a) истечения срока отправки (см. п. 2.1.(i)), не регистрируются. До истечения срока отправки возможна только однократная замена посланных ранее композиций. Позиции, посланные без решения, без указания фамилии, имени и адреса участника, а также решения, посланные без позиций, не

регистрируются. Кроме того, не регистрируются композиции, оформленные неразборчиво. В двух последних случаях (кроме случая, когда не указан обратный адрес) координатор должен оповестить авторов соответствующих композиций о причинах отказа в их регистрации.

8. Координатор не позднее, чем через месяц после последней даты регистрации, должен все зарегистрированные композиции единообразно оформить (в порядке регистрационных номеров) на компьютере (с указанием при этом имен авторов, но без указания их адресов) и послать их судьям. Сразу после посылки композиций судьям координатор должен их опубликовать (в том же виде, что и при посылке судьям) с обращением ко всем желающим (как участвующим, так и не участвующим в соревновании) присылать на его адрес свои замечания по ним (побочные решения, нерешаемость, предшественники и т.д.), указав при этом крайний срок их регистрации (не ранее чем через два месяца и не позднее, чем через три месяца после публикации зарегистрированных композиций), а также разослать их всем участникам.

9. Поступающие на его адрес замечания координатор должен регистрировать и незамедлительно оповещать о них судей.

10. Судьи не позднее чем через месяц после получения последних посланных им координатором замечаний, должны послать координатору свои замечания (предшественники, побочные решения, нерешаемость и т.д.), которые (вместе с замечаниями, поступившими координатору как от участников, так и неучастников соревнования (см. п. 9)) тот должен сразу же опубликовать и, кроме того, сообщить о них тем участникам соревнования, к чьим задачам эти замечания относятся.

11. После получения официальной информации о замечаниях к композициям соревнования любой желающий имеет право послать на имя координатора протест относительно предполагаемых дефектов, которые, на его взгляд, таковыми не являются. Координатор соревнования должен незамедлительно информировать судей о поступающих протестах. Через месяц после публикации замечаний регистрация протестов прекращается, и все поступившие координатору протесты должны быть им сразу же опубликованы.

12. Каждый судья не позднее чем через месяц после получения им последних посланных ему координатором протестов (этот срок может быть продлен в случае, если вместо судьи, прекратившего или приостановившего свою работу, организатором соревнования будет назначен новый судья) должен подготовить судейский отчет и послать его координатору.

12.1. Судейский отчет должен быть представлен в виде совокупности (соответствующей количеству разделов) таблиц, каждая из которых включает в себя:

- a) наименование соревнования;
- b) наименование раздела (с указанием, при наличии, соответствующей темы);
- c) последовательный перечень регистрационных номеров задач;
- d) соответствующие регистрационным номерам задач имена авторов (вместе с указанием мест их постоянного проживания (см. п. 6.3.I(c)));
- e) характеристики и оценки соответствующих задач;
- f) полное имя судьи.

13. Координатор не позднее чем через две недели после получения от судей отчетов, должен (по макету, предоставленному организатором) составить сводный отчет, структура которого зависит от указанного в условиях соревнования порядка определения победителей, и направить его (вместе с отчетами судей и промежуточными материалами соревнования (см. пп. 8, 10, 11), а также вместе с адресами всех участников соревнования) на утверждение организатору.

14. Организатор, после получения сводного отчета и промежуточных материалов соревнования от координатора, должен установить, не было ли в действиях/решениях координатора/судьи(ей) несоответствий данным Международным Правилам, повлиявших на итоги соревнования. (Для целей данного пункта: выдвижение претензий о несоответствии данным Международным Правилам в отношении трактовки судьей художественной ценности конкретной задачи, выраженной в величине ее ненулевой оценки, противоречит пункту 3.2. части 1 этих Правил.)

14.1. В случае невыявления несоответствий данным Международным Правилам сводный отчет должен быть организатором утвержден;

14.2. В случае же выявления несоответствий данным Международным Правилам организатор должен обратиться соответственно к координатору/судье(ям) с указанием об их устранении. При этом:

- a) если координатор/судья(и) согласен(сны) с замечанием(ями) организатора, то координатор/судья(и) должен(жны) произвести соответствующую корректировку своих действий/решений, а организатор должен на этой основе произвести соответствующую корректировку сводного отчета, после чего сводный отчет должен быть им утвержден;
- b) если же координатор/судья(и) не согласен(сны) с замечанием(ями) организатора, то решающим в данном разногласии является мнение организатора, который в этом случае должен самостоятельно произвести соответствующую корректировку сводного отчета и после этого сводный отчет утвердить, изложив при этом в примечании к нему суть данной корректировки. (Для целей данного пункта: при корректировке, связанной с изменением оценки задачи, выставленной с нарушением данных Международных Правил, организатор аннулирует соответствующую оценку судьи и производит расчет средней оценки данной задачи по соответствующим оценкам остальных судей. При этом, в случае отказа всех судей произвести соответствующую корректировку, – организатор производит соответствующую корректировку самостоятельно, для чего он имеет право обращаться за консультацией к специалистам задачного жанра по своему выбору.)

14.3. Утвержденный сводный отчет должен быть опубликован организатором в качестве Итогов Соревнования. При этом, в качестве приложения к утвержденному сводному отчету, должны быть также опубликованы и судейские отчеты (в случае, если имела место их корректировка согласно п. 14.2.(а), то – в скорректированном виде).

14.4. Итоги Соревнования вступают в силу с момента их публикации.

15. Вступившие в силу Итоги Соревнования организатор должен разослать:

- a) участникам, имеющим электронный адрес, – электронной почтой не позднее чем через неделю после их публикации (вместе с приложением (см. п. 14.3));
- b) участникам, не имеющим электронного адреса, – обычной почтой не позднее чем через два месяца после их публикации (без приложения).

16. Не позднее, чем через два месяца после публикации Итогов Соревнования, организатор должен обеспечить награждение победителей и разослать всем участникам соревнования, выполнившим соответствующие нормы, справки о присвоении мастерских очков (Присвоение мастерских очков в соревнованиях, организуемых CPI FMJD или согласованных с CPI FMJD, осуществляется согласно части 2 – «Правила присвоения международных званий» – Устава CPI FMJD).

17. Ответственность за соблюдение настоящих Международных Правил несет организатор соревнования.

18. Участие в соревнованиях, организуемых CFI FMJD или согласованных с CFI FMJD, означает, что участник согласен с настоящими Международными Правилами.

19. Изменения и дополнения в настоящие Международные Правила вносятся согласно решению CFI FMJD.

20. Данные Правила написаны на русском языке и переведены их автором на английский. В случае возможных различий в интерпретации отдельных их положений определяющим является язык оригинала – русский.

Настоящие Правила разработаны гроссмейстером Украины Семеном Беренштейном и утверждены CFI FMJD 29 января 2010 года.