

## Правила игры в фризские шашки (2011)

Правила игры содержат действующие положения, касающиеся следующих моментов:

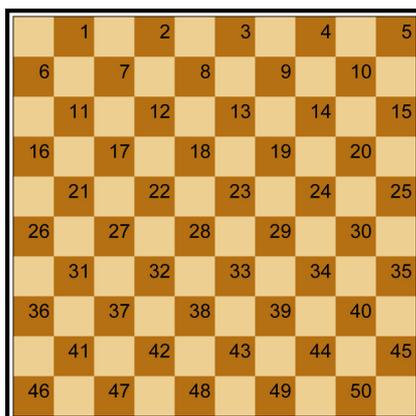
- A. Структура игры.
- B. Ход и взятие фишек.
- C. Эндшпиль.
- D. Результат игры.
- E. Нотация и контроль времени.
- F. Нарушения в игре.

### **A. СТРУКТУРА ИГРЫ**

#### Статья 1.

В шашки играют два человека, называемые игроками, на столеточной квадратной доске, разделенной на десять рядов по десять полей в каждом попеременно светлого и темного цвета. См. рисунок 1.

Рисунок 1



#### Статья 2.

Игра ведется на темных полях.

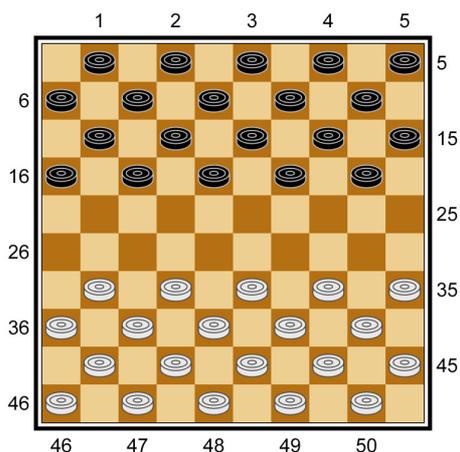
#### Статья 3.

Поля, на которых ведется игра, пронумерованы от 1 до 50, хотя клетки и не обозначены цифрами. См. рисунок 1.

#### Статья 4.

Игра начинается с двадцатью черными шашками на полях от 1 до 20 и двадцатью белыми шашками на полях от 31 до 50. См. Рисунок 2.

Рисунок 2



#### Статья 5.

Доска помещается между игроками так, что поле 46 находится слева у играющего белыми шашками. См. Рисунок 2.

#### Статья 6.

Один игрок играет белыми шашками, а другой – черными. Игроки ходят по очереди. Играющий белыми шашками начинает.

Примечание: под ходом подразумевается темп или удар. См. статью 7.

### **В. Ход и взятие фишек**

#### Статья 7.

С каждым темпом шашка продвигается на одно поле вперед по диагонали (в одном из 2 возможных направлений). Шашка может ударить фишку противника, когда на 3 следующих друг за другом полях (направление не имеет значения) расположение является следующим:

**шашка – фишка противника – свободное поле.**

Удар шашкой возможен во всех направлениях (их существует 8) вдоль горизонтальных, вертикальных и диагональных линий. Если это возможно, шашка может продолжить свою атаку (удар) вдоль других линий.

#### Статья 8.

Шашка становится дамкой, если после окончания удара или темпа она стоит на дамочной линии. Для белых это поля от 1 до 5; для черных – от 46 до 50. В момент, когда шашка становится дамкой, на нее устанавливают вторую шашку.

#### Статья 9.

Дамка также может ходить и бить. Дамка может **ходить** только вдоль **диагональных** линий (в 4 направлениях). При этом дамка может перемещаться с определенного поля на все свободные поля, которые ей доступны на диагональной линии, но она не может проходить через занятое поле. При ударе дамка может двигаться во **всех** направлениях (их существует 8) вдоль **горизонтальных, вертикальных и диагональных** линий. При этом расположение должно быть следующим:

- a. **дамка - фишка противника - свободное поле(я)** или
- b. **дамка - свободное поле(я) - фишка противника - свободное поле(я).**

После удара фишки дамка может продвинуться на все свободные поля, находящиеся за этой фишкой, чтобы, если это возможно, продолжить свою атаку вдоль других линий.

#### Статья 10.

Удар **обязателен**. Каждый полный удар считается одним ходом. Если игрок не выполняет удар или не выполняет его правильно, то противник имеет право (но не обязан) указать ему на его обязанность.

#### Статья 11.

**Множественный удар** всегда имеет преимущество. При этом ценность дамки выше, чем ценность шашки, но ниже, чем ценность 2 шашек. Если речь идет о нескольких дамках, действует следующее правило: ценность дамк ниже, чем вдвое большее количество шашек, но выше, чем вдвое большее количество шашек за вычетом 1 (так

например 3 дамки стоят меньше, чем 6 шашек, но больше, чем 5 шашек).

#### Статья 12.

Если дамка и шашка могут ударить одинаковое количество шашек, приоритет имеет удар дамки.

#### Статья 13.

При ударе нескольких фишек **можно** несколько раз проходить через **то же самое свободное поле**, но только **однажды** через **ту же фишку**.

#### Статья 14.

Во время исполнения удара побитые шашки нельзя убирать с доски, это происходит **после удара**.

#### Статья 15.

Дотронуться – значит играть; т.е. если игрок, имеющий право хода, дотронулся рукой до одной из шашек, то он обязан сделать ход этой шашкой. Выше упомянутая обязанность не распространяется на случаи, когда фишкой нельзя сделать ход в соответствии с правилами игры, или если противник замечает, что игрок пропускает удар или множественный удар.

#### Статья 16.

Во время исполнения хода игрок сохраняет за собой право определить свой выбор из всех рассматриваемых полей до тех пор, пока фишка не выпущена из рук.

### С. ЭНДШПИЛЬ

#### Статья 17.

Игрок, владеющий одной или несколькими дамками, может сделать не более трех следующих друг за другом темпов одной и той же дамкой. Игрок может выполнить удар той же самой дамкой или ход или удар другой дамкой или шашкой. После этого вынужденный простой первой дамки прекращается. Если у игрока в эндшпиле есть только одна или несколько дамк, то вышестоящее правило на него не распространяется.

#### Статья 18.

При эндшпиле только 2 дамк против только 1 дамки игрок с 2 дамками должен **добиться победы** в течение максимум 7 ходов, если это не удастся, партия заканчивается в ничью.

### D. РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

#### Статья 19.

Присуждение очков проходит следующим образом: победителю присуждается одно очко, проигравшему – ни одного, при ничье каждый получает половину очка.

#### Статья 20.

Игра **проиграна** для игрока, который оказывается в одной из следующих ситуаций:

1<sup>е</sup> Больше не имеет фишек.

2<sup>е</sup> Заканчивает игру.

- 3<sup>е</sup> Отказывается играть дальше.
- 4<sup>е</sup> Превышает отведенное ему время.
- 5<sup>е</sup> Имеет право хода и не может выполнить соответствующий правилам ход.
- 6<sup>е</sup> Отказывается подчиняться правилам этой игры.

#### Статья 21.

1. Партия заканчивается **в ничью**, если оба игрока владеют только одной дамкой, при этом ни одна из дамек не может произвести удар и следующий ход не приводит к вынужденному удару.
2. В эндшпиле оба игрока по обоюдному соглашению могут объявить ничью в партии.

### **Е. НОТАЦИЯ И КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ**

#### Статья 22.

Для записи партий и расположений используется нумерация, показанная в статье 3. Темп записывается черточкой, напр. 46-41, а удар – крестиком, напр. 46x37. Если возможен единственный удар, для его записи достаточно одного крестика.

#### Статья 23.

Во время соревнований играют, насколько это возможно, на время. На часы нажимают рукой, которой выполняется ход. Часы находятся справа от играющего белыми. Перед началом соревнований организаторы объявляют, сколько времени отводится каждому игроку во время соревнований.

### **Ф. НАРУШЕНИЯ В ИГРЕ**

#### Статья 24.

Во время партии не допускаются намеки или указания, а также любые действия, которые могут помешать (или быть выгодными) игроку(ам).

#### Статья 25.

Неточно помещенные фишки могут быть поставлены на нужное место при условии заблаговременно полученного согласия противника.

#### Статья 26.

Если выясняется, что доска лежит неправильно, игра признается недействительной.

#### Статья 27.

Другие нарушения:

- a. Игрок играет фишкой противника.
- b. После удара игрок убирает с доски слишком много или слишком мало фишек.
- c. Удар пропускается или выполняется неправильно.
- d. При выполнении удара или темпа игрок помещает свою дамку или шашку на поле, которое не может быть достигнуто согласно правилам.

В этих и, возможно, еще многих других случаях игрок имеет право указать противнику на нарушение и потребовать развития игры согласно правилам. Исходные неточности остаются неизменными, как только противник ответил на них ходом.