

ОБ УТВЕРЖДЕНИИ ПРАВИЛ ВИДА СПОРТА «ШАШКИ»

V. РЭНДЗЮ

5.1. Предисловие

5.1.1. Правила дисциплины рэндзю содержат следующие разделы: Правила игры, Правила проведения соревнований.

5.1.2. Правила соревнований составлены для турниров и матчей, проводимых в Российской Федерации, включая товарищеские международные соревнования.

5.1.3. При проведении в Российской Федерации международных официальных соревнований RIF Правила соревнований могут быть использованы, но лишь в той части, в которой они не будут противоречить утвержденным RIF Положению и Регламенту.

5.1.4. Правила должны быть по возможности краткими и ясными, оставляя мелкие детали на усмотрение судьи. В большинстве случаев, не предусмотренных статьями Правил, можно принять правильное решение, действуя по аналогии с рассмотренными в них ситуациями.

5.1.5. Судья обязан быть компетентным и объективным. Чрезмерная детализация Правил лишила бы судью свободы суждения и могла бы помешать ему найти решение, продиктованное справедливостью и логикой.

5.1.6. При возникновении конфликта судья должен иметь возможность учесть все конкретные обстоятельства случая. Поэтому он не может быть ограничен слишком детализированными и неприятными для данного конкретного случая указаниями.

5.2. Правила игры

5.2.1. Участники и цель игры

5.2.1.1. Партия в рэндзю ведется двумя соперниками (спортсменами).

5.2.1.2. Конечной целью в партии для каждой из сторон является выигрыш, т.е., построение непрерывного ряда из пяти шашек своего цвета.

5.2.2. Комплект для игры

5.2.2.1. В комплект рэндзю входят: игровое поле (доска), набор черных и белых шашек в двух коробочках, а при игре в соревнованиях - турнирные часы и бланки для записи партии.

5.2.2.2. Доска представляет собой прямоугольник, состоящий из 225 пунктов, образованных пересечениями 15 вертикальных и 15 горизонтальных линий. Горизонтальные линии условно обозначаются числами от 1 до 15, вертикальные - латинскими буквами (A, B, C, D, E, F, G, H, I (J), K, L, M, N, O, P). Пересечения вертикальных и горизонтальных линий являются местами постановки шашек. Пункты H8 (центральный), D4, D12, M4 и M12 отмечены точками. Рекомендуемые размеры малых клеток 22 x 24 мм: они определяются исходя из размера шашек так, чтобы между шашками, расположенными в соседних пунктах, оставался зазор не менее 1 мм. Расстояние от края доски до игрового поля должно быть не менее 15 мм с каждой стороны. Общий рекомендуемый размер игрового поля 308 x 332 мм. Поверхность доски должна быть матовой, цвет доски не должен быть слишком бледным и сливаться с цветом шашек.

Доска для игры в рэндзю

5.2.2.3. Шашка представляет собой закрытый сверху полый цилиндр. Рекомендуемые размеры: диаметр - 20 - 21 мм, высота - 6 мм. Шашки должны быть черного и белого цветов, в комплект входит не менее 50 черных и 50 белых шашек.

5.2.3. Термины и определения

"Ряд" - совокупность шашек одного цвета, расположенных по одной прямой (горизонтали, либо вертикали, либо диагонали), между которыми отсутствуют шашки противоположного цвета.

"Непрерывный ряд" - ряд, в котором между любыми двумя его шашками отсутствуют свободные пункты по линии ряда.

"Длинный ряд" - непрерывный ряд из шести или более шашек одного цвета.

"Пятерка" - непрерывный ряд ровно из пяти шашек одного цвета.

"Четверка" - ряд из четырех шашек, который может быть следующим ходом достроен до пятерки.

"Открытая четверка" - непрерывный ряд из четырех шашек, который может быть достроен следующим ходом до пятерки любым из двух возможных способов.

"Тройка" - ряд из трех шашек, который может быть достроен до открытой четверки разрешенным ходом.

5.2.4. Ведение партии в рэндзю

5.2.4.1. Спортсмен, играющий черными шашками, начинает партию ходом в центральный пункт доски. В дальнейшем соперники по очереди совершают любые не запрещенные для них ходы, выставляя за один ход одну свою шашку в незанятый ранее пункт доски. Выставленные на доску шашки остаются на своих местах до окончания партии.

5.2.4.2. Для спортсмена, играющего черными, на протяжении всей партии запрещены ходы (фолы), которые в пункте постановки шашки создают:

- а) хотя бы две тройки одновременно;
- б) хотя бы две четверки одновременно;
- в) длинный ряд.

Фол делать запрещено, если одновременно не образуется пятерка. Для белых фолов нет, а длинный ряд является для них выигрышем.

5.2.4.3. На начальной стадии игры на ходы соперников могут быть введены ограничения, оговариваемые в обязательном порядке в "Регламенте о соревновании". Данные ограничения обозначаются как "дебютный регламент" и соответствуют международным правилам.

5.2.4.4. Отказ выставить шашку является ходом. В соревновании при отказе выставить шашку спортсмен лишь переключает часы.

5.2.5. Совершение хода

5.2.5.1. Ход считается сделанным при выставлении шашки на доску, а при невыставлении - после соответствующего заявления об отказе ее выставить. Последний ход не считается завершенным, пока играющий не переключил часы. Это не применимо к ситуациям, регулируемым [п. п. 5.2.6.1, 5.2.6.2, 5.2.6.3](#) и [пунктом 5.2.7](#). Играющий не должен делать свой ход до завершения хода соперника.

5.2.5.2. Поправлять расположение шашек можно при своей очереди хода, предупредив заранее соперника. Если шашки сдвинуты со своих мест одним из соперников, то позиция восстанавливается за счет времени виновной стороны.

5.2.5.3. Постановка шашки на доску и последующее переключение часов должны производиться одной и той же рукой.

5.2.6. Выигрыш партии

5.2.6.1. Партия считается выигранной соперником, построившим пятерку.

5.2.6.2. Партия считается выигранной соперником, играющим белыми, если он построил длинный ряд.

5.2.6.3. Партия считается выигранной партнером, чей соперник сдался.

5.2.6.4. При использовании турнирных часов партия считается выигранной тем спортсменом, соперник которого просрочил время, установленное временным регламентом соревнования.

Кроме перечисленных, возможны также случаи проигрыша, связанные с несоблюдением дисциплины ([ст. 1.4](#)).

5.2.7. Ничья

5.2.7.1. Партия считается закончившейся ничью, если:

- а) партнерами заключено соглашение о ничьей;
- б) имеет место обоюдный отказ выставить шашку;
- в) для обоих соперников отсутствует возможность построения пятерки.

5.2.7.2. Регламентом соревнования могут быть оговорены другие условия заключения ничьей.

5.3. Правила проведения соревнований по рэндзю

5.3.1. Применение турнирных часов

5.3.1.1. При использовании турнирных часов каждый соперник должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени, и/или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Контрольное время и число ходов устанавливаются заранее Положением или Регламентом о соревновании и называются "временным регламентом".

5.3.1.2. Перед началом партии судья решает, где будут установлены турнирные часы. Участники рассаживаются так, чтобы часы были установлены с левой стороны от имеющего черный цвет.

5.3.1.3. Для контроля времени на обдумывание и совершение ходов применяются часы со специальными устройствами (флажками) или электронные турнирные часы, пускаемые в ход судьей или по его указанию в точно назначенное время. Флажок считается упавшим, когда судья установит это или определит, что контрольное время истекло, хотя флажок не упал из-за дефекта. В отсутствие судьи заявление об истечении контрольного времени делается одним из соперников.

5.3.1.4. Сдача партии или соглашение на ничью остаются в силе, если позднее обнаружится падение флажка.

5.3.1.5. Показания часов при отсутствии явных дефектов неоспоримо. Указать на дефект играющий должен немедленно при его обнаружении, но не позднее падения своего флажка. Дефектные часы следует заменить, а время, использованное играющими, установить на исправных часах. Если судья решает изменить использованное время на часах играющих, он не должен при его уменьшении оставлять каждому меньше, чем пять минут до контроля.

Примечание: Если судья решает, что ошибочные показания вызваны дефектом часов одного из играющих, он исправляет показания только на этих часах, если уверенности в этом нет, исправляются показания часов обоих партнеров на одинаковое время.

5.3.1.6. Если партия прерывается по не зависящей от играющих причине (например, при замене дефектных часов), то часы останавливаются судьей. Если судьи нет в этот момент рядом, играющий может остановить часы для обращения за помощью к судье.

5.3.1.7. Играющий имеет право переключать часы только после совершения своего очередного хода. Переключение часов без постановки шашки рассматривается как отказ от ее постановки, если иное не оговорено дебютным регламентом.

5.3.1.8. Остановка часов играющим рассматривается как сдача партии. Это не применимо к ситуации, регулируемой [5.3.1.6](#). Если судья считает, что часы переключены или остановлены по ошибке, то следует ограничиться замечанием участнику или оставить это без последствий.

5.3.1.9. Судье не следует обращать внимание играющего на то, что его соперник сделал ход, или что играющий забыл переключить часы после сделанного хода, или информировать о количестве ходов до контроля и т.д.

5.3.2. Запись партии

5.3.2.1. Каждый участник обязан разборчиво вести точную запись своей партии. Запись ведется на бланке установленной формы, который должен во время игры находиться на столе в открытом виде.

При записи хода на бланке рисуется изображение шашки и номер сделанного хода. Черные шашки обозначаются черным (синим) цветом и нумеруются нечетными числами. Белые шашки обозначаются красным цветом и нумеруются четными числами. При одноцветной записи номера ходов черных обводятся кружками. При отказе выставить шашку участник делает соответствующую запись на полях бланка (например, "65 - ").

5.3.2.2. Если до наступления контроля будет замечено, что записи играющих расходятся, то по решению судьи контрольные часы останавливаются на время, необходимое для проверки и исправления записей. Это время засчитывается как израсходованное виновному в ошибке. Если же ошибки присутствуют в записи обоих играющих, то время, затраченное на проверку, делится пополам и засчитывается каждому из них как затраченное на обдумывание ходов. Если при добавлении времени у играющего остается менее пяти минут до контроля, то соответствующая часть времени переносится на следующий контроль.

5.3.2.3. Если у играющего остается менее пяти минут до контроля, и он не имеет дополнительного времени (30 секунд или более), добавляемого после каждого хода, то он не обязан вести запись ходов. Запись недостающих ходов производится сразу же после падения его флажка и за счет его времени.

5.3.2.4. Играющим не разрешается делать очередной ход, пока не записаны предыдущие, за исключением ситуации, описанной в [п. 5.3.2.3.](#)

5.3.2.5. В случае прекращения записи обоими играющими судье следует стараться вести запись, но ему нельзя вмешиваться в игру до падения одного из флажков или любым образом сообщать играющим число сделанных ходов. После восстановления записи партии одним из участников затраченное время делится пополам и засчитывается каждому из соперников как затраченное на обдумывание ходов. При этом не успевший полностью восстановить запись делает это за счет своего времени.

5.3.2.6. По окончании партии оба соперника должны сверить свои записи ходов, показания времени, затраченного каждым из них, и сдать заполненные и подписанные ими бланки судье.

Примечание: Оригиналы записей партий являются собственностью организации, проводящей соревнование.

5.3.3. Откладывание партии

5.3.3.1. Как правило, нельзя прерывать (останавливать) партию до ее окончания.

5.3.3.2. Остановить игру и отложить партию, если не сделан последний контрольный ход, можно только в исключительных случаях (например, при внезапном заболевании одного из участников, стихийных бедствиях, если не соблюдается тишина или место соревнования не отвечает требованиям) и только с разрешения главного судьи соревнований. При этом учитывается лишь фактически израсходованное к моменту откладывания партии время. Соревнование возобновляется, как только вновь будут обеспечены нормальные условия для игры.

5.3.3.3. Порядок откладывания партии:

- участник, владеющий очередью хода в момент указания судьи об откладывании партии, обдумывает свой ход и записывает его на бланке;
- после этого судья останавливает часы, и бланки обоих соперников вкладываются в конверт;
- другой соперник на конверте указывает фамилии играющих, номер записанного хода, время по показаниям циферблатов (цифровых дисплеев) часов обоих соперников, а также дату и время доигрывания;
- конверт с записями отложенной партии заклеивается записавшим ход, подписывается соперниками и хранится у судьи, который обязан обеспечить его сохранность.

Примечание: Если спортсмен сделал ход на доске, то он обязан его записать на своем бланке.

5.3.3.4. Если участник вложил в конверт бланк с записанным ходом, который не возможен или запрещен, а равно без сделанного на доске хода, партия считается им проигранной.

5.3.4. Проведение доигрывания

5.3.4.1. Участники, имеющие отложенные партии, должны явиться в турнирное помещение к началу доигрывания.

5.3.4.2. К началу возобновления игры на доске восстанавливается отложенная позиция, а на часах - показания использованного времени. Если время и/или позиция были восстановлены неправильно и играющий заявит об этом до своего первого хода, ошибка исправляется. В противном случае партия продолжается без исправления, если только судья не находит, что последствия такой ошибки будут слишком тяжелы.

Примечание: Например, если неправильно установлена часовая стрелка, перепутаны показания часов играющих и т.п.).

5.3.4.3. Конверт вскрывается судьей в присутствии играющего, который должен отвечать на записанный ход; этот ход выставляется на доску, и пускаются его часы.

5.3.4.4. Если отсутствует отвечающий на записанный ход, то его часы пускаются, но конверт не вскрывается до его прихода в турнирное помещение.

5.3.4.5. Если отсутствует соперник, записавший ход, то его партнер не обязан делать ответный ход на доске. Он имеет право записать ход на бланке, вложить его в конверт и переключить часы.

5.3.4.6. Если конверт с записанным ходом утерян, партию следует продолжить с позиции и с показаниями часов на момент откладывания. Если отложенная позиция не может быть восстановлена, то партия аннулируется и должна быть сыграна заново. Вопрос о показаниях часов решает судья. Участник, записавший ход, делает его на доске.

5.3.4.7. Продолжительность доигрывания контролируется обычными часами, а время начала и окончания объявляются заранее.

5.3.5. Предложение ничьей

5.3.5.1. Участник имеет право предложить ничью только в момент совершения своего хода. Предложив ничью, он пускает часы соперника.

5.3.5.2. Предложивший ничью не имеет права отказаться от своего предложения до совершения соперником ответного хода (ответный ход равносителен отказу от ничьей).

5.3.5.3. Партнеры могут согласиться на ничью в отложенной партии не приступая к доигрыванию.

5.3.6. Опоздания, неявки на игру

5.3.6.1. Участник личного соревнования, опоздавший к началу игры на время до 30 минут, допускается к игре, но время на его часах к моменту прихода на игру считается израсходованным им на обдумывание.

5.3.6.2. Участник личного соревнования, опоздавший без уважительной причины более чем на 30 минут, к игре не допускается, и ему засчитывается поражение.

5.3.6.3. Если оба соперника без уважительных причин не явились на игру, то поражение засчитывается им обоим.

5.3.7. Права и обязанности участников

5.3.7.1. Участники личных соревнований имеют право:

- а) быть информированными о правилах проведения данного соревнования;
- б) играть в полной тишине (в спокойной обстановке);
- в) лично обращаться к судье по любому вопросу, касающемуся проведения партии;
- г) обращаться лично через своих представителей или своего капитана в организационный комитет;
- д) опротестовывать любые решения или санкции, которые им кажутся несправедливыми;
- е) наблюдать за игрой других участников.

5.3.7.2. Участники соревнований обязаны:

- а) знать и строго соблюдать Правила игры и проведения соревнований по рэндзю, Положение и регламент соревнований;

б) выполнять указания судей (сохраняя при этом право последующего обжалования решений судейской коллегии перед организацией, проводящей соревнование).

5.3.7.3. Со времени начала тура и до окончания партии участникам, пришедшим в турнирное помещение, запрещается:

а) пользоваться информационными материалами, обращаться к кому-либо за советом или чтобы узнать мнение;

Примечание: Эта статья запрещает также любые разговоры с кем-либо, кроме как с судьей или в его присутствии.

б) отходить от доски при своей очереди хода, кроме как с разрешения и под контролем судьи или соперника;

в) анализировать в турнирном помещении (в частности свою партию на другой доске);

г) делать заметки для памяти, кроме записи ходов и показаний часов;

д) любым способом отвлекать или беспокоить партнера, что включает неоправданные заявления, намеренное совершение запрещенных ходов или настойчивые предложения ничьей;

е) своим поведением нарушать нормальный ход соревнования;

ж) прибегать к посторонней помощи в записи партии, подсчете числа ходов и переключении часов;

з) касаться или показывать клетки доски, чтобы облегчить обдумывание.

5.3.7.4. Нарушение правил [п. 5.3.7.3](#) может повлечь за собой взыскание вплоть до зачета поражения в партии ([п. 5.3.10.4](#)).

5.3.7.5. Игроки, которые завершили свои партии, должны считаться зрителями.

5.3.8. Неправильности при ведении игры

5.3.8.1. Если в процессе игры после первого своего хода обнаружится, что соперникам предоставлены шашки иного, чем полагается по расписанию, цвета, то партия продолжается и ее результат считается действительным. В двухкруговом соревновании во второй партии ошибка исправляется.

5.3.8.2. Если играющий сделал невозможный или неясный ход (в т.ч. и фол), то его соперник обязан заявить об этом и после исправления позиции (при участии судьи) продолжить партию.

5.3.8.3. Если после окончания партии обнаружится, что ранее был сделан неясный или невозможный ход (в т.ч. фол), то в этом случае результат считается действительным. Если же это обнаруживается в ходе партии, то она прерывается и после исправления позиции возобновляется с момента совершения хода, предшествовавшего невозможному. При этом сохраняются фактические показания часов соперников, а время задержки игры из-за исправления позиции относится за счет виновной стороны.

5.3.9. Учет результатов партии и соревнования

5.3.9.1. Результат партии учитывается следующим образом: выигрыш - 1 очко, ничья - 0,5 очка, проигрыш - 0 очков. Если партия фактически не состоялась, а проигрыш засчитан за неявку или опоздание, то вместо единицы ставится плюс (+), а вместо нуля - минус (-), что не меняет подсчета очков.

5.3.9.2. Началом соревнования считается момент пуска часов в партии первого тура. Если до этого в составе участников произошли изменения, нарушающие расписание игры, то проводится новая жеребьевка.

5.3.9.3. При выбытии из турнира участника, сыгравшего меньше половины партий, его результаты и поражения, засчитанные в отложенных партиях, остаются в таблице, несыгранные партии не отмечаются, итог не подводится, и он не участвует в распределении мест, а результаты сыгранных против него партий записываются и учитываются только в турнирах по швейцарской системе и всегда для квалификации.

5.3.9.4. Если участник выбывает, сыграв по меньшей мере половину партий, то в несыгранных записываются минусы (противникам присуждаются плюсы в несыгранных), при этом выбывший участвует в распределении мест.

5.3.10. Роль судьи в соревнованиях

5.3.10.1. Судья должен следить за тем, чтобы настоящие Правила строго соблюдались.

5.3.10.2. Судья должен способствовать наилучшему проведению соревнования. Он должен обеспечивать хорошие игровые условия, следить, чтобы игрокам не мешали, и контролировать ход соревнования.

5.3.10.3. Судья должен наблюдать за партиями, особенно когда игроки испытывают недостаток времени, обеспечивать соблюдение решений, которые он принимает, и при необходимости налагать на игроков предусмотренные наказания, обеспечивает запись партии в случае обоюдного цейтнота соперников.

5.3.10.4. Судья может наложить одно или более наказаний, включающих:

- а) предупреждение;
- б) увеличение оставшегося времени партнеру;
- в) уменьшение оставшегося времени игроку, который нарушил Правила;
- г) объявление партии проигранной;
- д) исключение из соревнования.

5.3.10.5. Судья может добавить время на обдумывание как одному, так и обоим игрокам в случае какого-то внешнего нарушения процесса игры.

5.3.10.6. Судья не должен вмешиваться в игру, за исключением случаев, указанных в Правилах. Он не должен указывать количество сделанных ходов, кроме как в случае, когда, по крайней мере, один игрок просрочит свое время. Судье следует воздерживаться от сообщения игроку о том, что его партнер сделал ход или он не нажал кнопку часов.

5.3.10.7. Зрители и игроки в других партиях не должны разговорами вблизи или иным способом вмешиваться в ход партии. Если необходимо, судья может удалить нарушителей из игровой зоны.

5.3.10.8. Кроме лиц, уполномоченных судьей, запрещается кому-либо пользоваться мобильным телефоном в игровой зоне и в любой зоне, определяемой арбитром.

5.3.11. Правила применения дополнительных показателей

5.3.11.1. При равном количестве очков для определения преимущества в личных соревнованиях можно предусматривать:

- систему коэффициентов - сравнение сумм очков побежденных соперников плюс полусумм очков участников, партии с которыми закончились вничью;
- сравнение числа побед;
- учет результатов личных встреч между всеми, разделившими место;
- дополнительное соревнование.

5.3.11.2. Применение той или иной системы коэффициентов оговаривается в Положении или Регламенте о проведении соревнований.

5.3.11.3. Использование коэффициентов при швейцарской системе:

5.3.11.3.1. Коэффициент Бухгольца - сравнение сумм очков, набранных всеми партнерами данных участников;

5.3.11.3.2. Усредненный коэффициент Бухгольца - сравнение указанных сумм, за вычетом наилучшего и наихудшего результатов;

5.3.11.3.3. Усеченный коэффициент Бухгольца - сравнение указанных сумм, за вычетом наихудшего результата.

5.3.13. Системы соревнований

5.3.13.1. Основными видами соревнований являются матчи, турниры по системам: матчевой, круговой, схевенингенской, олимпийской, швейцарской, швейцарской, регулируемой по рейтингам (в дальнейшем регулируемая швейцарская система), и матчи-турниры.

Разрешается также применение других систем при условии предоставления всем участникам равных прав, а также разных систем на различных этапах.

5.3.13.2. Матч проводится между двумя участниками (командами). Личный матч может играть на большинство очков из определенного числа партий до того, как кто-либо

наберет установленное число очков или одержит заданное число побед. Командный матч проводится либо как отдельная встреча двух коллективов либо как тур командного турнира, проходящего по одной из схем, указанных в [статье 5.3.13](#).

5.3.13.3. В турнирах по круговой системе все участники (команды) встречаются друг с другом. После жеребьевки очередность игры по турам и цвет шашек определяются по таблицам (см. [Приложение 1](#)). Участник, чей номер стоит в таблице первым, имеет черный цвет. Если число участников нечетное, то число, стоящее в первом столбце вне скобок, показывает номер участника, свободного от игры в данном туре.

5.3.13.4. В турнирах по олимпийской системе участник (команда) выбывает из соревнования после проигрыша партии (матча) либо после потери определенного количества очков (только в личных турнирах). В первом из этих случаев при ничейном результате партия (матч) переигрывается, или устанавливается иной метод определения преимущества (например, коэффициенты по доскам в матчах, выбывание игравшего каким-либо цветом, дополнительная партия с укороченным контролем, жребий в личном турнире). Предоставляемый цвет шашек должен чередоваться, а если это невозможно, то выравнивается число партий, начатых белым и черным цветом. При равных условиях цвет определяется жребием. Может применяться также олимпийская система, при которой проигравшие не выбывают, а сводятся в пары для разыгрывания мест со второго до последнего.

5.3.14. Турниры по швейцарской системе

5.3.14.1. По швейцарской системе соревнование с большим числом участников (как правило, 18 и более) проводится в ограниченное число туров, которое должно быть объявлено заранее (обычно при 18 - 30 участниках - 7 или 9, при 30 - 50 - 9 или 11, при большем числе участников - 11 или 13).

5.3.14.2. При швейцарской системе участники не могут встречаться между собой дважды и сводятся в пары с имеющими одинаковое количество очков, либо такое, разность с которым, минимальна. Запрещено начинать одним цветом на три партии больше, чем другим, либо три тура подряд. Данное правило может быть нарушено в последнем туре, если оно препятствует образованию пар по числу очков. По возможности каждому участнику белый и черный цвета предоставляются одинаковое число раз и чередуются от партии к партии.

5.3.14.3. Образец [карточки](#) участника соревнования по швейцарской системе приведен в Приложении 3.

5.3.15. Регулируемая швейцарская система

5.3.15.1. Участникам присваиваются порядковые номера по списку, в котором они располагаются по индивидуальным коэффициентам (рейтингам) в порядке убывания, а при одинаковых рейтингах (или при отсутствии таковых) - по званиям, разрядам или, наконец, по жребию.

5.3.15.2. Участники с одинаковым количеством очков образуют группу. Если в каком-либо туре число участников оказывается нечетным, участник с наибольшим порядковым номером в самой низкой группе, не получивший ранее очко из-за неявки партнера, получает очко без игры и считается не имеющим партнера и цвета шашек (не более одного раза за турнир).

5.3.15.3. Образование пар начинают с верхней очковой группы (сверху вниз) и продолжают до средней (с участниками, имеющими 50 процентов очков); затем образуют пары, начиная с нижней очковой группы (снизу вверх) и завершают в средней (по правилам высших групп); для сведения в пары участники очковой группы располагаются в порядке возрастания их номеров и в предварительно составленных парах первый участник группы встречается с первым второй половины, второй - со вторым второй половины и т.д.

5.3.15.4 Если участник не имеет в своей группе партнера, с которым он мог бы играть, его перемещают в соседнюю очковую группу; так же поступают, если в группе нечетное

число участников. Перемещаемый участник (так называемый "плавающий") при образовании пар сверху вниз спускается в следующую по убыванию группу, а при образовании пар снизу вверх поднимается в ближайшую более высокую группу. Если есть возможность выбора плавающего, то нужно учитывать следующее:

- уход плавающего из группы должен способствовать выравниванию в ней числа участников, которым предоставлен черный и белый цвета шашек;
- если эти числа равны, то для спуска выбирается плавающий с наибольшим номером, для подъема - с наименьшим;
- плавающий должен иметь в новой группе подходящего партнера после исключения из нее партнеров других плавающих, имеющих по сравнению с намеченным плавающим при образовании пар сверху вниз большее количество очков или (при равенстве) больший порядковый номер;
- при отсутствии партнера для плавающего в ближайшей группе его (плавающего) нужно заменить другим участником старой группы, а если это невозможно, то намеченный плавающий перемещается дальше;
- при нескольких плавающих в группе после спуска сначала подбирается пара имеющему больше очков, а при равенстве - имеющему меньший порядковый номер; после подъема - сначала имеющему меньшее количество очков, а при равенстве - имеющему больший порядковый номер.

5.3.16. Швейцарская система "по жребию"

5.3.16.1. После жеребьевки в первом туре встречаются между собой участники с номерами 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6 и т.д., причем нечетные начинают партию черными. В последующих турах пары играющих определяются жребием между участниками, имеющими одинаковое количество очков. Если их число окажется нечетным, то один из участников спускается в следующую по убыванию очков группу участников (при этом желательно, чтобы в вышестоящей группе выравнивалось число участников, которым предоставлен черный и белый цвета шашек). Жеребьевка начинается с участников, имеющих наибольшее количество очков, и проводится согласно следующим принципам:

5.3.16.1.1. Если жребий сведет участников вторично, то проводится новая жеребьевка. Если в группе не могут быть образованы новые пары, то оставшиеся без противника переводятся в следующую по убыванию группу, а в отсутствие таковой встречаются со спущенными из следующей по возрастанию группы;

5.3.16.1.2. В четных турах следует стремиться к выравниванию цветов, а в нечетных - к чередованию; при равных условиях у обоих партнеров предоставляемый цвет определяется предысторией их цветов, а если и она одинакова, то жребием;

5.3.16.1.3. При встречах участников, имеющих разное количество очков, обладателю большего количества фиксируется "спуск", а меньшего - "подъем". Один "спуск" и один "подъем" компенсируют друг друга, чего следует добиваться при образовании пар. Однонаправленные перемещения в иные очковые группы, по возможности, не должны повторяться.

5.4. Контроль времени на обдумывание ходов

5.4.1. В соревнованиях в дисциплине "рэндзю" может применяться контроль времени (каждому участнику не менее) в зависимости от статуса проводимых соревнований и количества участников:

- 120 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 90 минут плюс 30 секунд за каждый сделанный ход до конца партии;
- 90 минут до конца партии;
- 45 минут плюс 10 секунд за каждый сделанный ход до конца партии.

В положениях или регламентах о соревнованиях может устанавливаться и иной контроль времени, не противоречащий данным Правилам.