

DAMBRETES (64 un starptautiskās) NOTEIKUMI, SACENSĪBU VEIDI.

1. SPĒLES NOTEIKUMI 64 LAUCIŅU DAMBRETĒ.....	2
1.1. Dambretes galdiņš.....	2
1.2. Dambretes galdiņa diagonāļu nosaukumi.....	2
1.3. Kauliņi.....	2
1.4. Spēles mērķis.....	2
1.5. Gājiens.....	3
1.6. Kauliņa gājieni.....	3
1.7. Sišana ar kauliņu.....	3
1.8. Pirmais gājiens.....	4
1.9. Gājiena pabeigšana.....	4
1.10. Pieskaršanās kauliņam.....	4
1.11. Dambretes notācija.....	4
1.12. Partijas rezultāta noteikšana.....	5
1.13. Dažādi zaudējuma veidi.....	5
1.14. Dažādi neizšķirta veidi.....	6
1.15. Kļūdas partijas gaitā.....	6
2. STARPTAUTISKĀS DAMBRETES SPĒLES NOTEIKUMI	7
2.1. Dambretes galdiņš.....	7
2.2. Kauliņi.....	7
2.3. Dambretes notācija.....	7
2.4. Atšķirīgie starptautiskās dambretes noteikumi.....	8
3. SACENSĪBU VEIDI UN SISTĒMAS.....	10
3.1. Sacensību veidi un raksturs.....	10
3.2. Sacensību sistēmas.....	10
3.3. Dalībnieku tiesības un pienākumi.....	10
3.4. Sacensību dalībniekiem spēles laikā ir aizliegts.....	10
3.5. Sacensību organizācija.....	11
3.6. Spēles pulkstenis un tā lietošana.....	11
4. SACENSĪBU ORGANIZĒŠANA.....	12
4.1. RIŅĶA SISTĒMA.....	12
4.2. ŠVEICES SISTĒMA AR „KARTIŅĀM”.....	13
4.3. ŠVEICES SISTĒMA AR DATORPROGRAMMU „TOERNOOIMANAGER”.....	15
4.4. ŠVEICES SISTĒMA PAVEIDI.....	15
4.5. OLIMPISKĀ (VIENMĪNUSA) SISTĒMA.....	16
4.6. OLIMPISKĀ (DIVMINUSU SISTĒMA) SISTĒMA.....	17
4.7. SHEVENINGENAS SISTĒMA.....	18
4.8. MAČI.....	18
4.9. SIMULTĀNSPĒLES SEANSI.....	18
4.10. RISINĀŠANAS KONKURSI.....	19

1. SPĒLES NOTEIKUMI 64 LAUCIŅU DAMBRETĒ

1.1. Dambretes galdiņš.

Dambretes galdiņš ir kvadrāts, kas veidots no 64 pārmaiņus novietotām gaišām (baltām) un tumšām (melnām) vienāda lieluma kvadrātveida rūtiņām.

Katra galdiņa mala sastāv no 8 rūtiņām (lauciņiem): Spēles sākumā galdiņš jānoliek tā, lai no spēlētāja pa kreisi stūrī būtu melnais lauciņš. Oficiālās sacensībās dambretes galdiņa vienas malas garumam jābūt no 40 līdz 45 centimetriem. Galdiņa virsmai jābūt matētai (ne spīdīgai). Tumšajiem lauciņiem jābūt gaiši brūnā, ne pārāk bālā krāsā.

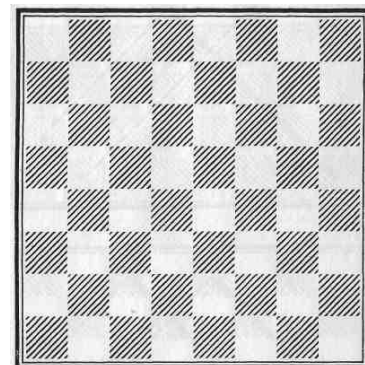


Diagramma 1

1.2. Dambretes galdiņa diagonāļu nosaukumi.

Lauciņu slīpā rinda no galdiņa vienas malas līdz otrai veido diagonāli. Diagonāles, kuru viens gals beidzas galdiņa apakšējā mala, sauc par apakšējām diagonālēm, bet tās, kuru viens gals beidzas augšējā malā, par augšējām diagonālēm.

Garāko no diagonālēm, kas sastāv no 8 melniem lauciņiem un šķērso galdiņu no kreisas līdz labajai pusei, sauc par garo (vai lielo) ceļu (diagramma 2).

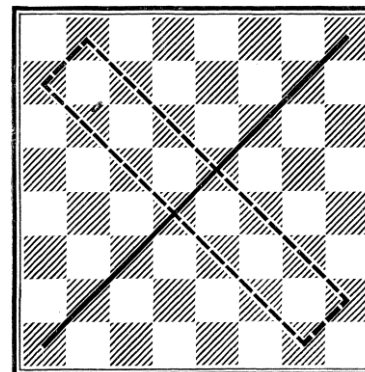


Diagramma 2

Divas diagonāles, kas atrodas gar abām garā ceļa malām (6 lauciņu katrā), un divas diagonāles, kas savieno pirmo diagonāļu galus (3 lauciņi katrā), kopā veido trijnieku. Trijnieka lielās diagonāles sauc par apakšējo un augšējo trijnieku, bet mazās — par apakšējo un augšējo trijnieciņu (diagramma 3).

Divas trijniekam piegulošās un garajam ceļam paralēlas diagonāles (4 lauciņi katrā) kopā ar to galus savienojošām diagonālēm (5 lauciņi katrā) veido četrinieku (vai rāmi). Šī četrinieka garākās diagonāles sauc attiecīgi par apakšējo un augšējo četrinieku, bet īsākās — par apakšējo un augšējo četrinieciņu.

Divas diagonāles, no kurām katra sastāv no 7 lauciņiem un šķērso garo ceļu, trijnieku un četrinieku, sauc par divnieku.

Šo diagonāļu nosaukumi — apakšējais un augšējais divnieks un apakšējais un augšējais divnieciņš.

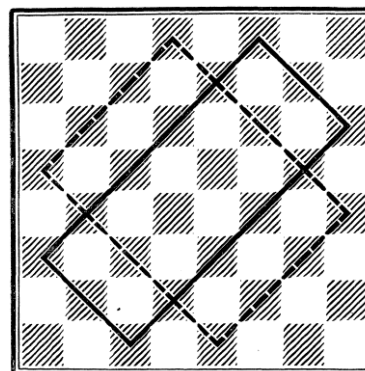


Diagramma 3

1.3. Kauliņi.

Katram dalībniekam spēles sakuma ir 12 kauliņi (plakani, apaļas formas): vienam baltie, otram melnie. Kauliņus novieto uz pirmo triju horizontālo rindu melnajiem lauciņiem katrā galdiņa pusē.

Kauliņiem jābūt vienādiem pēc ārējā izskata un izmēriem. Kauliņa diametram jābūt par 5—10 milimetriem mazākam par galdiņa lauciņa malas garumu; to augstumam jābūt 1/4 līdz 1/5 no diametra. Kauliņu krāsa nedrīkst būt spīdīga un sakrist ar galdiņa lauciņu krāsu. Visiem katras puses kauliņiem jābūt vienādā krāsā.

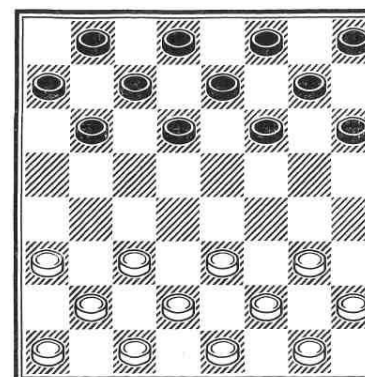


Diagramma 4

1.4. Spēles mērķis.

Dambretes partiju spēlē divi partneri. Partneris (pretinieks, puse) var būt viena persona vai arī vairāku personu kolektīvs. Pēdējā gadījumā partiju sauc par konsultācijpartiju.

Katras puses galamērķis ir izcīnīt uzvaru.

1.5. Gājiens.

Par gājienu partijā sauc kauliņa pārvietošanu no galdiņa viena lauciņa uz otru saskaņā ar punktiem 1.6. un 1.7.

1.6. Kauliņa gājieni.

1.6.1. Dambretes kauliņi dalās vienkāršos kauliņos un dāmās. Sakuma stāvokli visi kauliņi ir vienkāršie.

1.6.2. Kauliņš iet uz priekšu pa diagonāli uz blakusesošo brīvo lauciņu. Ja spēles gaitā kauliņš sasniedz vienu no pretējās puses pēdējas — astotās horizontāles lauciņiem, tad tas pārvēršas dāmā, iegūstot jaunas tiesības. Katrai pusei vienlaikus uz galdiņa var būt vairākas dāmas.

1.6.3. Dāmai atšķirībā no kauliņa ir tiesības pārvietoties pa diagonāli vairākus lauciņus jebkurā virzienā (kā uz priekšu, tā arī atpakaļ), bet apstāties, tāpat kā vienkāršie kauliņi, tā drīkst tikai uz lauciņa, uz kura neatrodas neviens cits kauliņš, pie tam pārlekt pāri savam kauliņam tā nedrīkst.

Lai atšķirtu uz galdiņa dāmu no kauliņa, dāmu apzīmē ar dubultotiem kauliņiem, t. i., uzliekot vienu kauliņu uz otra.

1.7. Sišana ar kauliņu.

1.7.1. Izdarot gājienu, kauliņam obligāti jāsit pretinieka kauliņš, ja tas atrodas uz blakus (pa diagonāli) lauciņa un lauciņa aiz pretinieka kauliņa ir brīvs. Sējā gadījumā kauliņš, kurš izdara sitienu, nostājas uz šī brīvā lauciņa (pārlecot pār pretinieka kauliņu), bet pretinieka kauliņu no galdiņa noņem.

1.7.2. Kauliņš sit kā uz priekšu, tā arī atpakaļ.

Ar vienu paņēmienu kauliņam jānosit (jānoņem no galdiņa) tik daudz pretinieka kauliņu, cik to atrodas sitēja kauliņa ceļā (ja pastāv sitienam nepieciešamie apstākļi).

Ar vienu paņēmienu vairāku pretinieka kauliņu sišanu vērtē kā vienu gājienu. Ja iespējams sist divos vai vairākos virzienos, tad neatkarīgi no sitamo kauliņu daudzuma un kvalitātes (dāmas, vienkāršie kauliņi) turpinājumu izvēlas sitējs.

Sitot vairākus pretinieka kauliņus, no galdiņa tos drīkst noņemt tikai pēc gājiena pabeigšanas.

Sitot nedrīkst ar kauliņu pārlēkt vairāk kā vienu reizi pār vienu un to pašu kauliņu.

1.7.3. Dāmai jāsit pretinieka kauliņš (kā uz priekšu, tā arī atpakaļ) neatkarīgi no attāluma līdz tam, ja tikai kauliņš ar dāmu atrodas uz vienas diagonāles un ja aiz kauliņa ir brīvs lauciņš.

Ja aiz pretinieka kauliņa ir vairāki brīvi lauciņi no vietas, tad dāma pēc sitiena var apstāties uz jebkura no brīvajiem lauciņiem pēc savas izvēles.

Ja, izdarot sitienu ar dāmu, uz kādas no krustojošām diagonālēm vēl atrodas pretinieka kauliņi, aiz kuriem ir brīvi lauciņi, tad dāmai ir jāturpina šo kauliņu sišana neatkarīgi no tā, cik šo kauliņu ir. Ja ir iespējami vairāki sitiena veidi, sitējam ir tiesības izvēlēties jebkuras krustojošās diagonāles. Taču arī šeit, izdarot sitienu ar dāmu, nedrīkst pārlēkt vairāk nekā vienu reizi pār vienu un to pašu pretinieka kauliņu, bet kauliņu no galdiņa drīkst noņemt tikai pēc sitiena izdarīšanas.

Ja vienkāršais kauliņš, sitot pretinieka kauliņu, sasniedz, no savas puses skaitot, pēdējo — astoto horizontālo rindu un ja tam ir iespēja turpināt sišanu, tad obligāti ar to pašu gājienu sišana jāturpina, bet jau ar dāmas tiesībām. Ja turpretim vienkāršais kauliņš pēdējo horizontālo rindu sasniedz nesitot un iespēja sist pretinieka kauliņu rodas pēc tam, tad sitiens jāizpilda (ja saglabājas iespēja sist) tikai nākošā gājienā jau ar dāmas tiesībām.

Ja rodas iespēja vienlaikus sist gan ar vienkāršo kauliņu, gan ar dāmu, tad izvēlēties atļauts sitējam.

1.8. Pirmais gājiens.

Tiesības iesākt partiju, t. i., izdarīt pirmo gājienu, ir baltajiem. Jautājumu par to, kurš no pretiniekiem spēlēs ar baltajiem kauliņiem, izlemj lozējot sacensību sākumā.

Divu pretinieku mačā katrs no viņiem pārmaiņus spēle ar baltajiem un melnajiem kauliņiem. Turnīros kauliņu krāsu partneriem nosaka pēc spēļu secības tabulām.

1.9. Gājiena pabeigšana.

Gājiens ir izdarīts, kad spēlētājs ir pārvietojis no viena lauciņa uz otru savu kauliņu un atņēmis no tā roku. Sitot gājienu uzskata par izdarītu tikai pēc tam, kad pārvieto sitošo kauliņu un noņem pretinieka kauliņus no galdiņa.

Ja sitot spēlētājs noliek savu kauliņu uz lauciņa aiz pretinieka kauliņa un atņem no kauliņa roku, tad sitiens (ja tas ir iespējams) jāturpina tikai šajā virzienā.

Ja spēlētājs, izdarot gājienu, pārvieto savu kauliņu uz citu lauciņu, bet vēl nav atņēmis no tā roku, tad viņam ir tiesības pārvietot to pašu kauliņu uz citu iespējamo lauciņu.

1.10. Pieskaršanās kauliņam.

Ja spēlētājs, kam jāizdara kārtējais gājiens, pieskaras ar roku savam kauliņam, tad viņam gājiens obligāti jāizdara ar šo kauliņu. Pieskaršanās kauliņam, ar kuru gājienu izdarīt nav iespējams, netiek ņemta vērā. Ja nepieciešams izlabot kauliņa novietojumu uz lauciņa, t. i., novietot to kārtīgāk, tad iepriekš jābrīdina pretinieks. Atļauts, sakot „Izlaboju”, izlabot kauliņa novietojumu tikai tad, kad spēlētājam ir gājiens.

1.11. Dambretes notācija.

Par dambretes notāciju sauc noteiktu galdiņa lauciņu un kauliņu novietojuma un pārvietošanas apzīmēšanas sistēmu. Taisnās dambretes galdiņa rindas, kas katra sastāv no 8 lauciņiem (4 melnie un 4 baltie lauciņi), no apakšas uz augšu sauc par vertikālēm. Taisnās dambretes galdiņa rindas, kas katra sastāv no 8 lauciņiem (4 melnie un 4 baltie lauciņi), no kreisās puses uz labo sauc par horizontālēm.

Astoņas dambretes galdiņa horizontāles apzīmē ar cipariem no 1 līdz 8, astoņas vertikāles — ar mazajiem burtiem no „a” līdz „h” (a, b, c, d, e, f, g, h). Ar burtu „a” apzīmē kreiso malējo vertikāli, skaitot no tā dalībnieka puses, kas spēlē ar baltajiem. Par pirmo horizontāli sauc to horizontāli, kas atrodas vistuvāk dalībniekam, kas spēlē ar baltajiem.

Katrs galdiņa lauciņš tiek atzīmēts atkarībā no tā, uz kādas vertikāles un horizontāles tas atrodas, t. i., katrs lauciņš tiek atzīmēts, apvienojot burtu ar ciparu, kas norāda vertikāli un horizontāli, kuru krustpunktā atrodas lauciņš.

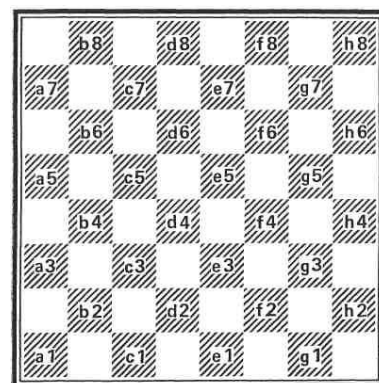


Diagramma 5

Izmantojot dambretes notāciju, rodas iespēja pierakstīt kā veselu partiju gaitu, tā arī atsevišķus stāvokļus.

Piemēram, kauliņu novietojumu partijas sākumā (sk. 4. diagrammu) pieraksta tā:

baltie: a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12)

melnie: a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12)

Lai pierakstītu kauliņa gājienu, vispirms pieraksta tā lauciņa apzīmējumu, uz kura kauliņš atrodas, tad liek domu zīmi un pieraksta lauciņu, uz kuru kauliņš nostājas, piemēram, a3-b4. Kauliņu sišanu pieraksta tāpat, tikai domu zīmes vietā lieto kolu (:).

Ja vienā gājienā sit vairākus kauliņus, tad to pieraksta šādi: vispirms uzraksta tā lauciņa apzīmējumu, no kura kauliņš sāk savu sitienu, tad liek kolu un pieraksta lauciņu, uz kura kauliņš sitiena beigās apstājas.

Gadījumā, ja nepieciešams atzīmēt sišanas virzienu, tad pēc tā lauciņa pierakstīšanas, no kura sākas sitiens, pakāpeniski pieraksta tos lauciņus, uz kuriem sitošais kauliņš nokļūst. Starp atsevišķu lauciņu apzīmējumiem liek kolu.

Piemēram, šāds kauliņu izvietojums:

Iespējami divi sitiena virzieni:

1. d2:h6:f8:c5:a7
2. d2:g5:e7:c5:a7

Tam līdzīgos izvietojumos nepieciešams izdarīt pilnu pierakstu, kā tas parādīts piemērā.

Baltie: Bērziņš
Melnie: Liepiņš

Nr	Baltie	Melnie
1	e3-d4	d6-c5
2	f2-e3	f6-g5
3	c3-b4	g5-h4
4	b4:d6	h4:f2
5	e1:g3	c7:h4
6		

Pierakstot partiju, abu pušu gājienu pieņemts rakstīt divos stabiņos. Kreisajā stabiņā pieraksta balto gājienu, bet labajā — melno gājienu. Balto gājienu un melno atbildi pieraksta ar viena gājienu numuru. Piemēram:

Bez partijas pierakstīšanas pilnās notācijas paņēmiena dažreiz lieto pierakstīšanas saīsināto sistēmu, ar kuras palīdzību iepriekš minēto partiju

var pierakstīt šādi: Bērziņš — Liepiņš. 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. bd6 hī2 5. eg3 ch4. Baltie padevās.

Sekojoši piemēri tuvāk paskaidro dažus sišanas noteikumus. Ja 7. diagrammā attēlotajā stāvoklī gājiens melnajiem, tad tiem jāsit ar dāmu šādi: a5:el:g3:e5 (balto kauliņu d4 dāma sist nedrīkst, jo kauliņu c3, tāpat kā f2 un f4, no galdiņa drīkst noņemt tikai gājienu beigās), pēc tam baltie sit d4:d8.

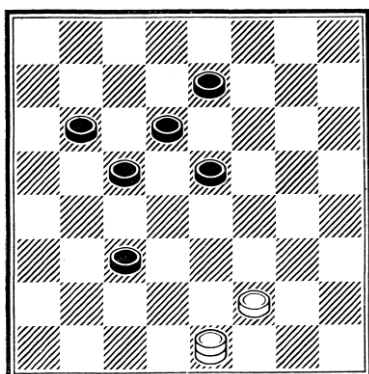


Diagramma 8

Šajā stāvoklī (sk. 8. diagrammu) baltajiem jāsit ar dāmu šādi: el:a5:d8:f6:d4. Uz lauciņa d4 dāmai jāapstājas, jo divas reizes kauliņam c3 lēkt pāri nedrīkst; nedrīkst lēkt pāri arī kauliņam c5 (sk. paskaidrojumu iepriekšējam piemēram).

Balto pēdējais gājiens (sk. 9. diagrammu) bija c3-d4. Melnajiem jāatbild, sitot ar kauliņu a5, piemēram, tā: a5:c3:e5:g3:el:c3, arī tad melnajam kauliņam jāapstājas uz lauciņa c3, jo

otrreiz lēkt pāri kauliņam b4 vai d4 nedrīkst. Baltie atbild, sitot b2:d4:b6; d8:f6:h8.

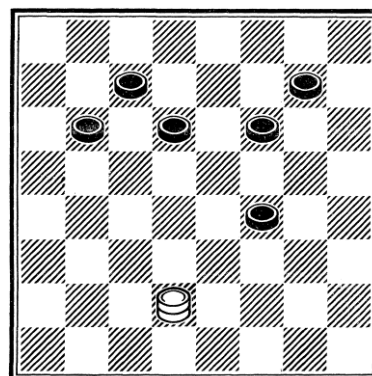


Diagramma 6

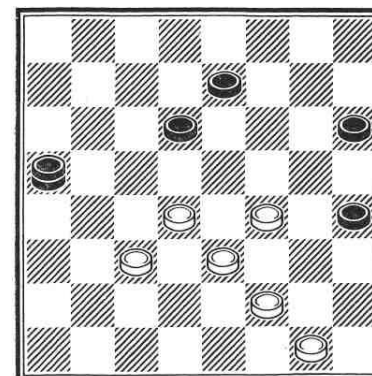


Diagramma 7

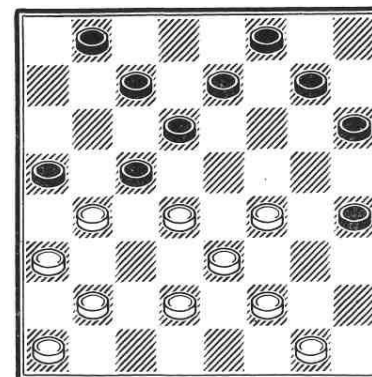


Diagramma 9

1.12. Partijas rezultāta noteikšana.

Par uzvarētāju partijā tiek atzīts tas dalībnieks, kas pirmais panāk tādu stāvokli, kurā pretiniekam nav gājienu: vai nu visi) tā kauliņi nosisti, vai uz galdiņa palikušie iesprostoti. Ja uzvara abām pusēm nav iespējama, partija beidzas neizšķirti.

1.13. Dažādi zaudējuma veidi.

Viens no pretiniekiem partiju ir zaudējis, ja

- visi viņa kauliņi izstājušies no spēles (nosisti) vai arī tiem nav neviena gājienu (iesprostoti);
- viens no spēlētājiem, atzīstot savu stāvokli par zaudētu, paziņo, ka viņš padodas.

Zaudējumu var piešķirt arī par partijas pārtraukšanas noteikumu pārkāpšanu, ka arī par sacensību disciplīnas neievērošanu.

1.14. Dažādi neizšķirta veidi.

1.14.1. Partijā tiek fiksēts neizšķirts rezultāts, ja:

- viens no pretiniekiem piedāvā neizšķirtu un otrs šo piedāvājumu pieņem;
- viens no pretiniekiem, konstatēdams, ka pēdējo 32 vai vairāk gājienu laikā spēku materiālā attiecība nav mainījusies, līdz sava gājiena izdarīšanai pieprasa spēles pārtraukšanu;
- dalībnieks, kam galotnē ir trīs dāmas (un vairāk) pret pretinieka vienu dāmu, ar savu 15. gājienu (skaitot no tā brīža, kad uz galdiņa izveidojusies šāda pozīcija) nenosit pretinieka dāmu;
- dalībnieks, kam galotnē ir trīs dāmas pret vienu dāmu, kura atrodas uz garā ceļa, ar savu 5. gājienu nepanāk uzvaru;
- spēlētājs, kam galotnē ir divas dāmas vai dāma un kauliņš pret dāmu vai kauliņu, ar savu 10. gājienu nevar panākt uzvaru;
- partijas gaitā trīs (vai vairākas) reizes atkārtojas viens un tas pats stāvoklis (viens un tas pats kauliņu novietojums), pie tam kārtējais gājiens vienmēr pienākas vienam un tam pašam spēlētājam.

1.14.2. Stāvokļa atkārtošanas gadījumā partiju atzīst par neizšķirtu:

- ja viens no spēlētājiem izdara gājienu, kura rezultātā stāvoklis atkārtojas trīs vai vairāk reizes, tad pretiniekam ir tiesības pirms sava kārtējā gājiena paziņot par spēles pārtraukšanu tiesnesim, kurš izdara pārbaudi. Ja kārtējais gājiens tomēr izdarīts, tad šis dalībnieks zaudē tiesības pieprasīt partijas pārtraukšanu un atgūst tās tikai tad, kad tas pats stāvoklis atkārtojas no jauna.

Piezīmes:

- a) nav obligāti, lai izvietojuma atkārtošanās gadījumi sekotu cits citam; pieprasīt neizšķirtu var arī tādā gadījumā, ja stāvoklis trīs reizes atkārtojas dažādos spēles brīžos, t. i., pēc jebkura gājienu skaita, taču gājiena kārtai vienmēr jābūt vienam un tam pašam dalībniekam;
- b) pārbaudi, vai pieprasījums fiksēt neizšķirtu iznākumu ir pamatots, tiesnesis veic uz tā dalībnieka spēles laika rēķina, kas iesniedzis pieprasījumu. Ja pārbaudē konstatē, ka trīskārtējā stāvokļa atkārtošanās nav bijusi, izdara pierakstīto gājienu un partija turpinās;
- c) pārbaudi veic tikai tādā gadījumā, ja neizšķirta rezultāta pieprasītājs var iesniegt tiesnesim pilnīgu un skaidri salasāmu pierakstu;
- d) ja pārbaudes laikā izbeidzas tā dalībnieka spēles laiks, kas pieprasījis partijas atzīšanu par neizšķirtu, un pārbaude pierāda, ka kauliņu izvietojums patiešām trīs reizes atkārtojies, tad partiju atzīst par neizšķirtu, ja turpretī pārbaude pierāda, ka stāvoklis nav trīs reizes atkārtojies, šim dalībniekam piešķir zaudējumu.

1.14.3. Tiesības piedāvāt neizšķirtu ir tam spēlētājam, kam jāizdara kārtējais gājiens.

Šis piedāvājums jāizsaka gājiena brīdī pirms pulksteņa pārslēgšanas. Piedāvājums un atbilde jāizsaka īsā formā — «Piedāvāju neizšķirtu» — «Pieņemu», «Nepieņemu». Neizšķirta piedāvātājam nav tiesības atteikties no sava piedāvājuma līdz pretinieka atbildes gājiena izdarīšanai.

Ja neizšķirta piedāvājums tiek noraidīts (atbildes gājiens nozīmē to pašu), tad spēlētājs nākošo reizi neizšķirtu drīkst piedāvāt tikai pēc tam, kad to izdarījis viņa pretinieks.

1.15. Kļūdas partijas gaitā.

Gadījumā, ja partijas gaitā dalībnieki vai tiesneši atklāj, ka spēles procesā pielaistas kādas kļūdas, partija jāpārspēlē. Ja tiek konstatēts, ka partijas sākumā nepareizi bijis novietots dambretes galdiņš vai arī nepareizi salikti kauliņi, tad partija jāpārspēlē no jauna. Ja tiek konstatēts, ka partijas gaitā izdarīts gājiens, kas neatbilst spēles noteikumiem, tad partiju pārspēlē no tās vietas, kur izdarīts kļūdainais gājiens.

Pēc partijas izspēles nekādas pretenzijas netiek ņemtas vērā un rezultātu atzīst par spēkā esošu.

Ja partijas gaitā atklājas, ka pretinieki nav spēlējuši ar tās krāsas kauliņiem, kādi tiem paredzēti, tad, kaut arī to atklāj jau pēc pirmā melno atbildes gājiena, partiju turpina.

Piezīme. Starptautiskās sacensībās ir cita kārtība. Ja dalībnieks izdarījis neiespējamu gājienu vai izdarījis divus gājienus pēc kārtas vai pieļāvis kādu citu kļūdu, tad tikai viņa pretiniekam ir tiesības lemt, vai šo kļūdu labot vai ne. Ja pēc kļūdas tiek izdarīts atbildes gājiens, tad dalībnieks zaudē tiesības uz kļūdas; labojumu.

2. STARPTAUTISKĀS DAMBRETES SPĒLES NOTEIKUMI

2.1. Dambretes galdiņš.

Dambretes galdiņš ir kvadrāts, kas veidots no 100 pārmaiņus novietotām gaišām (baltām) un tumšām (melnām) vienāda lieluma kvadrātveida rutiņām. Katra galdiņa malu veido 10 rutiņas (lauciņi). Oficiālās sacensībās dambretes galdiņa vienas malas garumam jābūt 45 cm.

Uz dambretes galdiņa ir 17 diagonāles. Garāko no diagonālēm, kuru veido 10 melni lauciņi, savienojot divus galdiņa stūrus, sauc par garo ceļu.

2.2. Kauliņi.

Katram dalībniekam spēles sākumā ir 20 kauliņi (plakani, apaļas formas): vienam baltie, otram — melnie. Kauliņus novieto uz pirmo četrus horizontālu melnajiem lauciņiem katrā galdiņa pusē. Kauliņu augstumam jābūt $1/3$ — $1/5$ no diametra.

2.3. Dambretes notācija.

Katram melnajam lauciņam ir savs noteikts numurs no 1 līdz 50. Visu galdiņa melno lauciņu numerācija parādīta 11. diagrammā.

Izmantojot dambretes notāciju, rodas iespēja pierakstīt kā veselas partijas, tā arī atsevišķus stāvokļus.

Kauliņu novietojumu partijas sākumā pieraksta tā: baltie: 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50; melnie: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Lai pierakstītu kauliņa gājienu, vispirms pieraksta tā lauciņa apzīmējumu, uz kura kauliņš atrodas, tad liek domu zīmi un pieraksta lauciņu, uz kuru kauliņš nostājas, piemēram, 31—27. Kauliņu sišanu pieraksta tāpat, tikai domu zīmes vietā lieto kolu (:).

Ja nepieciešams atzīmēt sišanas virzienu, tad pēc tā lauciņa pierakstīšanas, no kura sākas sitiens, pakāpeniski pieraksta tos lauciņus, -uz kuriem sitošais kauliņš nokļūst. Starp atsevišķo lauciņu apzīmējumiem liek kolu. Piemēram, šāds izvietojums: balto dāma 42, melnie kauliņi — 11, 12, 13, 29, 30, 40 (sk. 12. diagrammā).

Šeit iespējami divi sitienu veidi ar attiecīgu pierakstu: 1. 42:24: 8:17:6 vai 1. 42:24:35:44:6.

Tamlīdzīgos gadījumos pierakstu nepieciešams izdarīt pilnīgu.

Sekojošā piemērā redzams, kā pieraksta partiju:

Baltie: Bērziņš
Melnie: Liepiņš

Nr	Baltie	Melnie
1	32-28	18-23
2	37-32	23-29
3	34:23	17-22
4	28:17	19:26
5		

Saīsinātā notācija starptautiskajā dambretē netiek lietota.

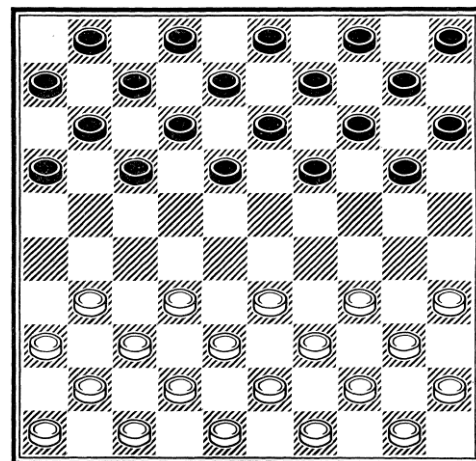


Diagramma 10

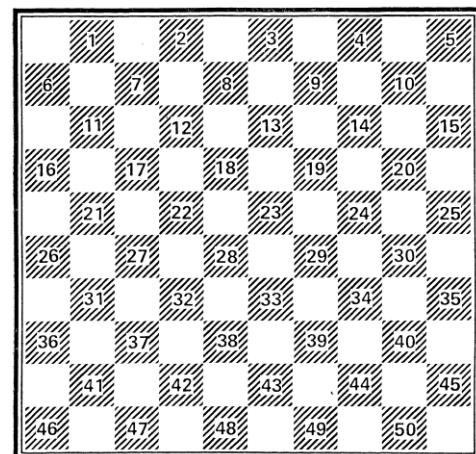


Diagramma 11

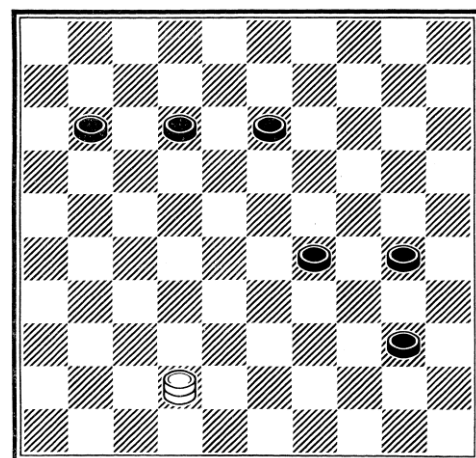


Diagramma 12

2.4. Atšķirīgie starptautiskās dambretes noteikumi.

Starptautiskās un 64 lauciņu dambretes spēles noteikumos ir sekojošas atšķirības.

2.4.1. Obligāti jāsit vairākums.

Ja divos vai vairākos virzienos kauliņam ir iespējams izdarīt dažādus sitienus, tad jāsit lielākais kauliņu skaits neatkarīgi no to kvalitātes (kauliņi vai dāmas).

13. diagrammā baltie var sist ar kauliņu vai dāmu, taču abos gadījumos jāsit lielākais kauliņu skaits, t. i., pa trīs kauliņiem (dāmu un divus vienkāršos kauliņus).

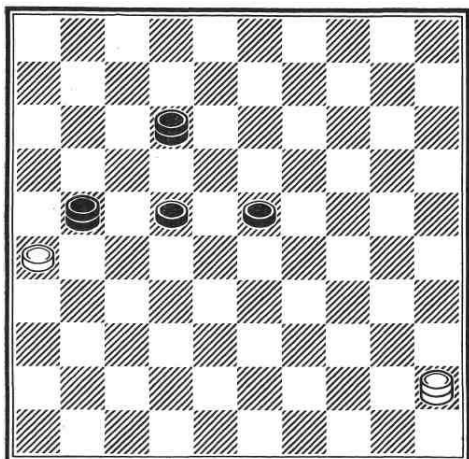


Diagramma 13

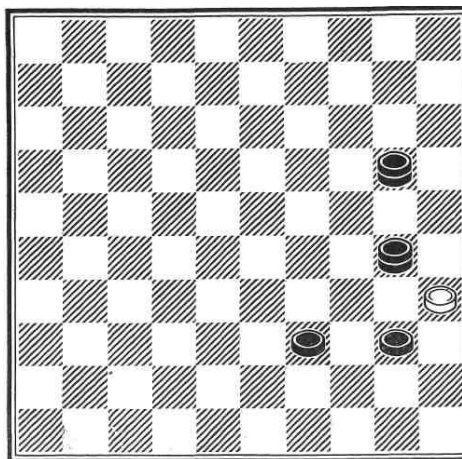


Diagramma 14

14. diagrammā baltie var izvēlēties sitiena veidu, neskatoties uz nositamo kauliņu kvalitāti, t. i., šajā stāvoklī baltie var sist vai nu divas dāmas, vai divus kauliņus.

2.4.2. Sitiens, sasniedzot pēdējo horizontālo rindu.

Ja vienkāršais kauliņš, sitot pretinieka kauliņus, sasniedz pēdējo horizontālo rindu (skaitot no sevis) un tam ir iespējams sist tālāk atbilstoši sišanai ar vienkāršo kauliņu, tad tam obligāti ar to pašu gājieni sišana jāturpina. Sitiena beigās tas paliek par vienkāršo kauliņu.

15. diagrammā kauliņš 35 pēc sitiena 35:11 paliek kauliņš.

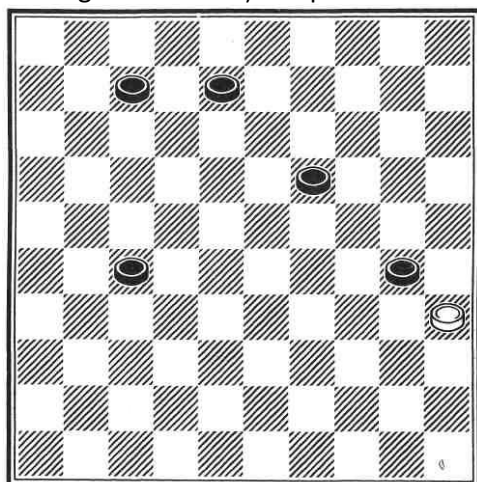


Diagramma 15

Ja vienkāršais kauliņš pēdējo horizontālo rindu sasniedz ar pretinieka kauliņu sišanu un tam ir iespējams sišanu turpināt atbilstoši noteikumiem sišanai ar dāmu, tad tam jāpaliek uz pēdējās horizontālās rindas lauciņa kā dāmai. Sišanu kauliņš ar dāmas tiesībām var turpināt nākošajā gājienā.

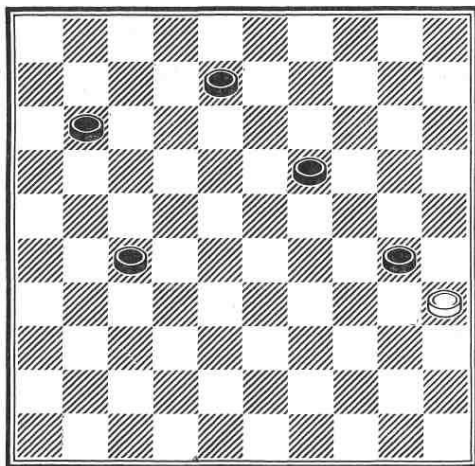


Diagramma 16

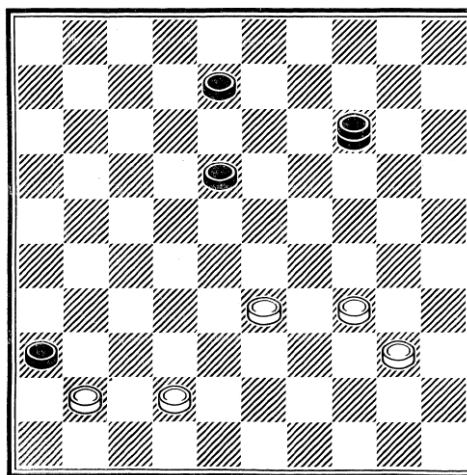


Diagramma 17

16. diagrammā balto kauliņš 35 pēc sitiena 35:2 paliek par dāmu. Turpināt sitienu ar dāmas tiesībām ir iespējams tikai nākošajā gājienā (ja sitiena iespējas saglabājas).

17. diagrammā gājiens melnajiem. Sitiens obligāti jāizdara ar kauliņu 36 uz lauciņu 29, nositot 3 kauliņus, nevis ar dāmu 14 uz lauciņu 46.

2.4.3. Dažādi neizšķirta veidi, tiek fiksēti, ja:

- viena un tā pati pozīcija atkārtojusies trīs reizes, pie tam gājiena kārtai jābūt vienam un tam pašam dalībniekam;
- 15 gājienu laikā partneri ir izdarījuši gājienu tikai ar dāmām, šajā laikā nepārvietojojot kauliņus un neizdarot sitienus;
- divas dāmas un kauliņš vai viena dāma un divi kauliņi pret vienu dāmu un partneri izdarījuši 20 gājienu (skaitot no tā brīža, kad uz galdiņa izveidojusies šāda pozīcija);
- galotnē divas dāmas pret vienu dāmu un dāma pret dāmu ar noteikumu, ka šāda spēku attiecība nav izveidojusies kombinācijas rezultātā.

Visos pārējos gadījumos spēkā ir 64 lauciņu dambretes noteikumi.

KOMENTĀRI

Starptautisko dambreti bieži sauc par simtlauciņu dambreti. Sējā nodaļā galvenokārt ievietotas tikai būtiskas atšķirības, salīdzinot ar 64 lauciņu dambreti.

3. SACENSĪBU VEIDI UN SISTĒMAS.

3.1. Sacensību veidi un raksturs.

Sacensību veidi var būt šādi: čempionāti, meistarsacīkstēs, turnīri, mači un mačturnīri.

Pēc rakstura sacensības iedalās:

- individuālās, kurās tiek noteiktas dalībnieku ieņemtas vietas;
- komandu, kurās tiek noteiktas tikai komandu ieņemtas vietas;
- individuālās - komandu, kurās tiek noteiktas gan dalībnieku, gan komandu ieņemtās vietas.

Visas sacensības, kurās tiek ieskaitīti dalībnieku individuālie rezultāti, var būt ar klasifikācijas nozīmi.

Sevišķu vietu starp dambretes sacensību veidiem ieņem simultānspeles seansi, kad augstas klases spēlētājs vienlaikus spēlē ar vairākiem pretiniekiem.

3.2. Sacensību sistēmas.

3.2.1. Riņķa sistēma, kad katrs dalībnieks (vai komanda) pēc kārtas tiek ar visiem pārējiem dalībniekiem vienā vai vairākos riņķos; sīkāk skat 4.1

3.2.2. olimpiskā (viena mīnusa) sistēma, kad dalībnieks (vai komanda) pēc pirmā zaudējuma no turpmākām sacensībām izstājas; sīkāk skat 4.5 un 4.6

3.2.3. Šveices (izlozes) sistēma, kurā partiju kārtu skaits atkarīgs no dalībnieku skaita: 7—9 kārtas, ja dalībnieku skaits ir no 20 līdz 30, 8—11 kārtas, ja dalībnieku skaits ir no 30 līdz 70, 9—13 kārtas, ja dalībnieku skaits ir vairāk par 70; sīkāk skat 4.2 un 4.3

3.2.4. Mikromaču sistēma - lieto klātienē sacensībās un spēles rezultātu nosaka pēc divām savstarpēji izspēlētām partijām;

3.2.5. Sheveningenas sistēma, kad vienas komandas (vai grupas) dalībnieki pēc kārtas spēlē ar visiem otras komandas (grupas) dalībniekiem;

3.2.6. jauktā — dažādos spēles etapos lieto dažādas sistēmas.

Sacensību sistēmu nosaka konkrēto sacensību nolikums.

3.3. Dalībnieku tiesības un pienākumi.

- zināt dambretes noteikumus, sacensību nolikumu un reglamentu un tos izpildīt;
- ievērot sacensību disciplīnu;
- pakļauties tiesneša lēmumam (dalībniekam ir tiesības šo tiesnešu kolēģijas lēmumu pārsūdzēt organizācijā, kas ir sacensību rīkotāja);
- piedalīties sacensībās līdz to noslēgumam un spēlēt katru partiju ar pilnu spēku atdevi.
- Partijas pierakstīšana, gājienu reģistrēšana un pulksteņa pārslēgšana jāizdara pašam spēlētājam, un nekāda palīdzība no malas nav atļauta.

3.4. Sacensību dalībniekiem spēles laikā ir aizliegts.

- prasīt padomu vai izteikt viedokli par partiju;
- izmantot jebkādas materiālus, kuriem varētu būt sakars ar spēlējamu partiju;
- aiziet no galdiņa laika, kad jāizdara savs gājiens;
- analizēt sacensību telpā partijas atsevišķas pozīcijas;
- sarunāties ar dalībniekiem un skatītājiem;
- norādīt uz galdiņa lauciņiem vai aizskart tos, lai atvieglotu sev gājienu aprēķināšanu;
- ar savu uzvešanos traucēt pretiniekam apdomāt gājienus.

Ja sacensību dalībnieks pārkāpj disciplīnu, tiesnesim viņš jā soda. Soda mēri: aizrādījums, rājiens, zaudējuma piešķiršana, izslēgšana no sacensībām.

3.5. Sacensību organizācija.

Sacensības notiek saskaņā ar nolikumu, kuru apstiprinājuši sacensību organizētāji. Nolikumā obligāti jābūt šādām nodaļām:

- sacensību mērķis un uzdevums;
- sacensību vieta un laiks;
- dalībnieku sastāvs;
- sacensību sarīkošanas sistēma, uzvarētāju noteikšana (ņemot vērā iespējamo vietu dalīšanu);
- uzvarētāju apbalvošana;
- pieteikumu iesniegšanas termiņš, dalībnieku uzaicināšana uz sacensībām.

Parasti papildus sacensību nolikumam, pamatojoties uz to, galvenais tiesnesis sastāda sacensību reglamentu, kurā tiek uzrādīta sacensību vieta un laiks, kārtu saraksts, kas ar ko spēlē, kā arī atsevišķi nolikuma punkti.

3.6. Spēles pulkstenis un tā lietošana.

Lai kontrolētu laiku gājienu apdomāšanai, lieto speciālu mehānisku spēles pulksteni ar divām ciparnīcām;



pulksteni iedarbina tiesnesis vai dod rīkojumu iedarbināt pulksteņus dalībniekiem spēles sākšanas momentā. Pulkstenis tiek novietots tā dalībnieka kreisajā pusē kuram ir baltie kauliņi.

Lieto arī elektroniskus spēles pulksteņus, kam ierasto ciparnīcu vietā ir atlikušā apdomāšanas laika attēlojums ciparos. Šiem pulksteņiem salīdzinājumā ar mehāniskajiem ir vairāk režīmu.



Sacensību dalībniekam, kurš nav izdarījis savu kārtējo gājienu, nav tiesību iedarbināt pretinieka pulksteni, to var darīt tikai pēc sava gājiena. Ja dalībnieks pēc sava kārtējā gājiena aizmirst iedarbināt pretinieka pulksteni, tiesnesis, ja ir to pamanījis, aizrāda viņam par to.

Dalībnieks pulksteni iedarbina tikai ar to roku, ar kuru izdara gājienu.

Ja viens no partneriem pārtērējis laiku (mehāniskam pulkstenim 'nokritis karodziņš' un nav paspējis izdarīt nepieciešamo gājienu skaitu paredzētajā laikā, viņam tiek ieskaitīts zaudējums.

Laiku, kurā jāizdara noteikts gājienu skaits, uzskata par iztērētu brīdī, kad ciparnīcā nokrīt kontroles karodziņš vai elektronisko pulksteņu gadījumā ciparu rādījums ir 0.00.

Piezīme. Ja pirms kontroles gājiena krīt viena dalībnieka pulksteņa karodziņš, bet otram visi kauliņi nosisti vai iesprostoti, laikā pārtērēti nefiksē, bet piešķir uzvaru.

Pulksteņa apstādināšana tiek uzskatīta kā padošanās.

4. SACENSĪBU ORGANIZĒŠANA

4.1. RIŅĶA SISTĒMA

Visizplatītākā ir riņķa sistēma, kurā katrs dalībnieks (komanda) pēc kārtas sacenšas ar visiem pretiniekiem. Sistēmas galvenais trūkums — sacensības risinās samērā ilgi. Optimālais dalībnieku skaits ir līdz 18, tad sacensības pārāk neieilgst.

Piemērs ar 8 dalībniekiem:

Nr	Vārds, Uzvārds	1	2	3	4	5	6	7	8	Punkti	Vieta
1			2(B)	3(M)	4(B)	5(M)	6(B)	7(M)	1(B)		
2		2(M)		4(B)	5(M)	6(B)	7(M)	1(B)	3(B)		
3		3(B)	4(M)		5(B)	7(M)	1(B)	2(M)	5(B)		
4		4(M)	5(B)	6(M)		1(B)	2(M)	3(B)	7(B)		
5		5(B)	6(M)	7(B)	1(M)		3(B)	4(M)	2(M)		
6		6(M)	7(B)	1(M)	2(B)	3(M)		5(B)	4(M)		
7		7(B)	1(M)	2(B)	3(M)	4(B)	5(M)		6(M)		
8	***	1(M)	3(M)	5(M)	7(M)	2(B)	4(B)	6(B)			

Rūtiņu apzīmējumi: **Cipari 1 .. 7** – spēļu kārtā. **B** – baltie, **M** – melnie.

Piemēram 4(B) ir 4 – ceturtā kārtā, (B) – baltie.

* ja ir nepāra skaitlis tad pēdējais kārtas numurs tiek piešķirts iedomātam spēlētājam un netiek aizpildīts.

Ja spēlētāju skaits ir vairāk, tad tiek ievērots tas pats princips, kā 8 dalībnieku piemērā.

Ja starp spēlētāju rezultātu lauciņiem nav atdalošā [A R] rūtiņa tad spēlētājs ar mazāku kārtas numuru spēlē ar baltiem.

		n(B)
n(M)		

Bet ja starp spēlētāju rezultātu lauciņiem ir atdalošā [A R] rūtiņa, tad spēlētājs ar mazāku kārtas numuru spēlē ar melniem.

		n(M)
n(B)		

Izņēmums ir pēdējais spēlētājs, kurš pirmo sacensību daļu (pusi) spēlē ar melniem bet otro pusi ar baltiem:

8	***	1(M)	3(M)	5(M)	7(M)	2(B)	4(B)	6(B)
---	-----	------	------	------	------	------	------	------

Sacensības sāk ar izlozi, kur dalībniekus ieteicams izsaukt alfabēta kārtībā vai tādā kārtībā, kādā tie reģistrējušies. Dalībnieka uzvārds izlozes gaitā tiek ierakstīts attiecīgā ailē. Tikko izloze beigusies un saraksts aizpildīts, nekavējoties iespējams sākt dalībnieku izsēdināšanu. Šāds saraksts izslēdz iespēju kļūdīties.

4.1.1. REZULTĀTU ATZĪMĒŠANA, KOEFICIENTU APRĒĶINĀŠANA

Spēlētājam kas uzvarējis partiju atbilstošā rūtiņā ieraksta - divnieku. Bet pretiniekam zaudējumu – nulli. Ja partija beigusies neizšķirti tad abiem spēlētājiem ieraksta – vieninieku. Turnīra gaitā pēc visām izspēlētajām kārtām tabula tiek aizpildīta.

Atliek noteikt dalībnieku izcīnītās vietas. Turnīra nolikumā teikts: ja dalībnieki ieguvuši vienādu punktu skaitu, tad vietas nosaka, ņemot vērā:

- 1) koeficientus;
- 2) uzvaru skaitu;
- 3) savstarpējās spēlēs iegūto punktu summu;
- 4) labāks rezultāts pret citiem dalībniekiem viņu ieņemto vietu kārtībā.

Koeficientu aprēķināšana notiek pēc Zonenborna-Bergera sistēmas. Sistēmas būtība – katram dalībniekam saskaita to dalībnieku punktu summu, kurus viņi ir uzvarējuši, un pieskaita pusi to dalībnieku punktu, ar kuriem nospēlēts neizšķirti. Augstākā vietā ierindojas tas dalībnieks, kura koeficients ir lielāks.

Citreiz izmanto arī T. Šmuljans koeficientu aprēķināšanas paņēmieni. Šajā gadījumā neizšķirti rezultāti netiek ņemti vērā. T. Šmuljana koeficientu dalībniekam aprēķina — saskaita visu to dalībnieku punktus, kurus viņš ir uzvarējis, un atņem to dalībnieku punktus, kuriem viņš ir zaudējis.

Ja vairāki dalībnieki izcīnījuši vienādu punktu skaitu un arī koeficientu un uzvaru skaits vienāds, tad, vietas sadalot, izmanto savstarpējās spēles.

4.2. ŠVEICES SISTĒMA AR „KARTIŅĀM”

Šveices sistēmu galvenokārt lieto tad, ja dalībnieku skaits ir liels un sacensībām atvēlēts neilgs laiks. Optimālais dalībnieku skaits 32—150. Nolikumā būtu jāparedz minimālais dalībnieku skaits, kad sacensības notiek pēc Šveices sistēmas.

Praksē kārtu skaitu paredz kā nepāra skaitli (7, 9, 11, 13), lai spēlētājam, izspēlējot turnīru, kauliņu krāsas (baltie vai melnie) neatšķirtos vairāk par vienu (pie ideālas izlozes), kā tas ir riņķa sistēmas turnīros ar pāra skaita dalībniekiem.

4.2.1. IZLOZE

Vissvarīgākais izlozes pamatnoteikums - dalībnieki savā starpā nedrīkst tikties divreiz. Izloze notiek vienas punktu grupas ietvaros, sākot ar tiem dalībniekiem, kuriem punktu ir visvairāk, un nobeidzot ar tiem dalībniekiem, kuriem punktu ir vismazāk. Piemēram, beidzoties 1. kārtai, dalībnieki pēc iegūtajiem punktiem sadalīsies 3 grupās (2, 1 un 0), pēc 5. kārtas — 11 (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, un 0). Iespējams, ka kāda punktu grupa dalībnieku nebūs, tā, piemēram, pēc 5. kārtas var gadīties, ka nevienam dalībniekam nebūs 5 vai 0 punktu.

Ja kādā punktu grupā dalībnieku skaits ir nepāra, tad izloze nosaka to dalībnieku, kurš „iet uz leju” - spēlē ar kādu no nākošās punktu grupas dalībniekiem, kurš savukārt „iet uz augšu”. Šo dalībnieku kartītēs obligāti jāatzīmē bultiņas (uz leju vai augšu) un attiecīgās kārtas numurs. Tiesnešu kolēģijai jācenšas šīs bultiņas kompensēt - dalībnieks, kurš „gājis uz leju”, pie pirmās iespējas jāceļ „uz augšu” vai otrādi. Ja bultiņas ir vairākiem dalībniekiem, tad jāpārvieta tas dalībnieks, kurš kompensāciju gaida ilgāk (kārtas numurs pie bultiņas ir mazāks). Ja arī šādi dalībnieki ir vairāki, tad viņu nosaka ar izlozes palīdzību. Jāņem vērā, ka vienīgā līdera vai autsaidera pārvietošanu atzīmē ar sarkanu bultiņu un tā nav jākompensē. Jāizvairās no tā, ka dalībnieku jāpārvieta pāri grupai vai pat vairākām. Ja no šādas „pārlēkšanas” izvairīties nav iespējams, tad bultiņas smaili dubulto. Kompensējot šādi „dubultpārlēcēji” jāņem vērā vispirms, neskatoties uz to, ka varbūt cits dalībnieks gaida jau ilgāk. Ja kopējais dalībnieku skaits ir nepāra, zemākās grupas pēdējais dalībnieks (pēc izlozes) saņem plusu. Šādu plusu bez spēles iespējams saņemt tikai vienreiz.

Kauliņu krāsu noteikšana. Iespējami vairāki gadījumi.

- ja kauliņu krāsa iepriekšējā kārtā šīs kārtas pretiniekiem bijusi dažāda, tā jāmaina.
- baltie kauliņi pienākas tam pretiniekam, kurš iepriekšējās kārtās ar baltajiem spēlējis mazāk partiju.
- ja abiem pretiniekiem iepriekš izspēlētās partijās kauliņu krāsas ir bijušas pilnīgi identiskas, tad ar baltajiem spēlē tas dalībnieks, kuru izlozē pirmo.
- ja abiem dalībniekiem ir bijis vienāds skaits partiju ar baltajiem un melnajiem, bet pēdējā kārtā kauliņu krāsa ir bijusi dažāda, tad tā jāmaina.
- ja abiem dalībniekiem ir bijis vienāds skaits partiju ar baltajiem un melnajiem, pie tam pēdējā kārtā kauliņu krāsa sakrīt, jāskatās uz priekšpēdējo kārtu. Ja arī šajā kārtā kauliņu krāsa sakrīt, jāskatās vēl vienu kārtu atpakaļ utt., kamēr kauliņu krāsa ir dažāda, tad tā jāmaina.

Noteicot kauliņu krāsu, iespējama vēl viena situācija - dalībnieks saņēmis plusu vai mīnusu bez spēles. Var uzskatīt, ka plusu dalībnieks ieguvis, uzvarot ar baltajiem, bet mīnusu - zaudējot ar melnajiem.

4.2.2.DOKUMENTĀCIJA

Šveices sistēmas sacensībās katram dalībniekam sagatavo speciālu kartīti. Vēlams, lai kartīšu izmērs būtu mēram tāds pats kā spēļu kārtīm un tās būtu pagatavotas no biežākā papīra. Kartītes paraugs.

Krāsa		Kārta	Pretinieki
Baltie	Melnie		
		1	12
		2	10
		3	7
		4	9
		5	1
		6	3
		7	24
		8	38
		9	14
		10	
		11	
		12	

36

J. Zobiņš

Punkti	Kārta	Rezultāts
1	1	1
3	2	2
3	3	0
3	4	0
5	5	2
5	6	0
6	7	1
8	8	2
9	9	1
	10	
	11	
	12	

Šādā kartītē varam uzzināt visu par turnīra dalībnieku: J. Zobiņš (VEF, Rīga, I sp. klase) numurs tabulā (36), kurās kārtās viņam bijuši baltie kauliņi (1, 4, 5, 7 un 9), kurās kārtās — melnie (2, 3, 6 un 8), viņa pretinieku tabulas numuri (12, 10, 7, 9, 3, 24, 38 un 14), 3. kārtā viņu izlozēja uz augšu, 5. kārtā uz leju pāri grupai, rezultāts katrā kārtā, kopējais rezultāts pēc katras kārtas.

Svītriņu ailītē „baltie” pieņemts atzīmēt ar sarkanu krāsu, attiecīgi „melnie”- ar zilu. Pieredzējuši tiesneši - izlozes vadītāji - dažkārt vēlas, lai tiktu atzīmēta tikai balto vai arī melno ailīte. Iespējams ar sarkanu atzīmēt tikai pretinieka numuru. Mūsu piemērā J. Zobiņa kartītē ar sarkanu būtu jāatzīmē pretinieka numuri 12, 9, 1, 24 un 14. Tādā gadījumā pirmās divas ailes («baltie» un «melnie») nav jāaizpilda. Lai izlozes gaitā izvairītos no tehniskām kļūdām, ieteicams, lai galvenajam tiesnesim asistētu viņa vietnieks. Asistenta pienākums ir raudzīties, lai negadītos kļūdas (otrreizēja spēle, krāsas utt.), pasniegt izlozes vadītājam nākošās punktu grupas kartītes, paziņot, vai tās ir pāra vai nepāra skaitā un kuru dalībnieku jāpārvieta.

Pēc katras spēļu vai arī pēc sacensībām, rezultāti tiek ierakstīti kopējā tabulā, kur dalībnieki tiek ierakstīti pēc alfabēta.

Pretinieku numuri tiek ierakstīti vai nu ar zilu, vai sarkanu krāsu - atkarībā no tā, ar kādiem kauliņiem spēlē. Uzvaras pieņemts ierakstīt ar sarkanu, neizšķirtos rezultātus un zaudējumus ieraksta ar zilu. Ar sarkanu ailē „virzīšanās” attiecīgajā kārtas pieņemts ierakstīt līdera (līderu) rezultātu. Piemērs: pēc 7. kārtas diviem dalībniekiem ir pa 13 punktiem, pārējiem mazāk. Līderu rezultātus ieraksta ar sarkanu. Tāpat ieraksta 1.-3. vietas ieguvējus ailītē „vieta”. Ja sacensībām ir atlases nozīme, tad ar sarkanu var atzīmēt visu to vietu ieguvējus, kas kvalificējas nākošā posma sacensībām. Ailē „piezīmes” ieraksta atsevišķus precizējumus, piemēram, fināls, izslēgts, izstājies, rezervists, ārpus konkursa u. tml. Ailē «klasifikācijas rezultāti» atzīmē to dalībnieku rezultātus, kuri paaugstinājuši savu sporta klasi.

4.2.3.VIETU NOTEIKŠANA

Lai noteiktu izcīnītās vietas (punkti vairākiem dalībniekiem ir vienādi), lieto vairākas koeficientu sistēmas.

1) Saskaita visu to pretinieku punktus, ar kuriem spēlējis dalībnieks, neatkarīgi no spēles rezultāta. Šī ir Buholca sistēma. Saīsināti to pieraksta tā: 1; 1; 1. Tas nozīmē: par uzvaru, neizšķirtu vai zaudējumu dalībnieks saņem visus pretinieka punktus.

- 2) Zonenborna-Bergera sistēma: 2; 1; 0. Tas nozīmē, ka par uzvaru tiek saņemti visi pretinieka punkti, par neizšķirtu - puse pretinieka punktu, par zaudējumu - nekas.
- 3) 3; 2; 1.
- 4) 4; 2; 1.
- 5) 4; 3; 2

Pēdējo sistēmu dažkārt sauc arī par Rīgas sistēmu. Pie mums to sekmīgi lieto jau 25 gadus. Tā radusies, saskaitot Buholca un Zonenborna-Bergera sistēmas.

Dažreiz, lai stimulētu cīņu par uzvaru, nolikums paredz koeficientu sistēmu 4; 3; 2 un pēdējās 2-3 kārtās 8; 3; 2. Var uzskatīt, ka sacensību beigu posmā dalībnieki ir kā ierindojušies 3 grupās - spēcīgie, vidējie un vājie. Ja sacensību sākumā lielu lomu spēlē izloze, tad beigu posmā jāuzvar sev līdzīgs dalībnieks, un tas jau ir grūtāk. Šāda uzvara beigu posmā jāatalgo dubulti.

4.3. ŠVEICES SISTĒMA AR DATORPROGRAMMU „TOERNOOIMANAGER”

Skatīt pielikumā.

4.4. ŠVEICES SISTĒMA PAVEIDI

Praksē pazīstami vairāki Šveices sistēmas paveidi, kurus gan lieto samērā reti:

4.4.1. „Darvinisms”

Pēc katras kārtas pēdējo 3-5 vietu ieguvējus no sacensībām! izslēdz. Ja tādu ir vairāk - nelaimīgos nosaka ar izlozi vai arī lieto Aksanova koeficientu aprēķināšanas sistēmu.

4.4.2. kombinētā Šveices un olimpiskā sistēma.

Dalībnieki, kas zaudējuši 1-2 punktus (tiek ņemts vērā, kad nospēlējot neizšķirti, arī tiek zaudēts 1/2 punkts), sacensības neturpina. Ieteicama Aksanova koeficientu aprēķināšanas sistēmai

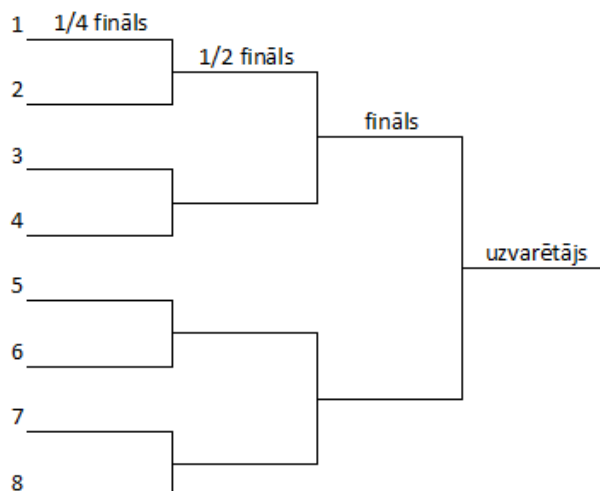
4.4.3. mazā Šveices sistēma.

Izlozējot netiek ņemti vērā dalībnieku iegūtie punkti. Var lietot mazkvalificētu dalībnieku sacensībās.

4.5. OLIMPISKĀ (VIENMĪNUSA) SISTĒMA

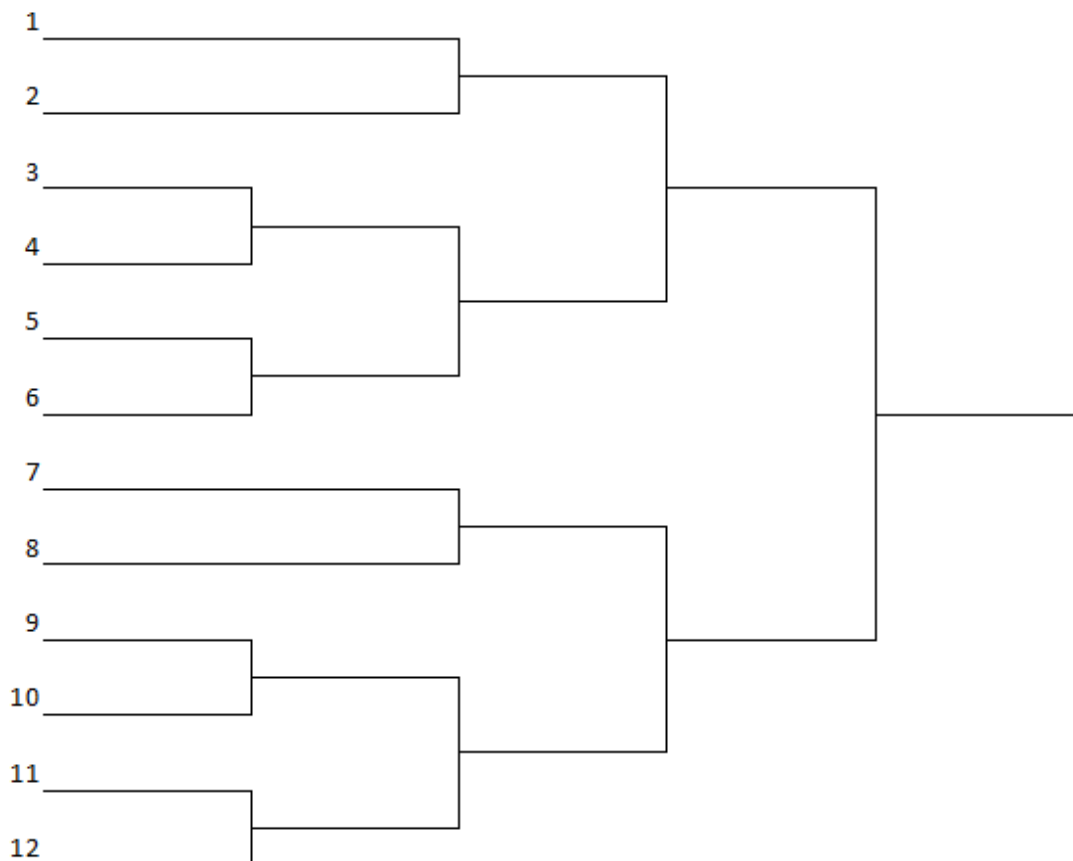
Ikviens turnīra dalībnieks pēc pirmā zaudējuma no turpmākajām sacensībām izstājas. Šo sistēmu lieto, kad sacensībām jānotiek īsā laika perioda un piedalās liels dalībnieku (komandu) skaits.

Sacensību tabula 8 dalībniekiem:



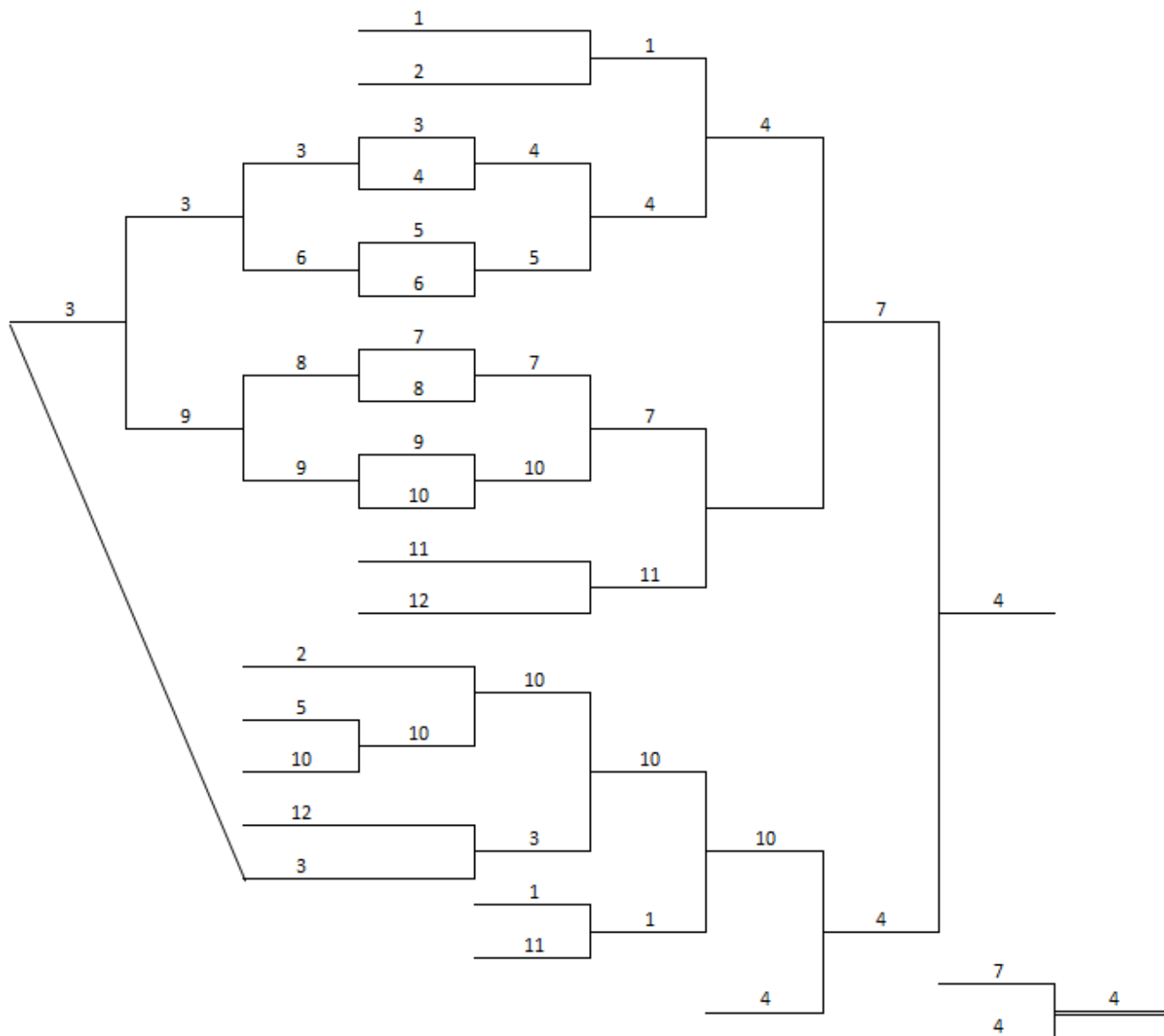
Pirmajā kārtā dalībnieki (komandas), kuriem ir nepāra numuri (pēc izlozes), spēlē ar baltajiem kauliņiem. Arī komandu sacensībās viņiem baltie ir pie galdiņiem ar nepāra numuriem. Turpmāk kauliņu krāsas noteikšanas principi ir tādi paši kā Šveices sistēmā.

Pamatprincips: 2. kārtā jāspēlē visiem dalībniekiem, un tātad dalībnieku skaitam jāatbilst skaitļa 2 pakāpei (2, 4, 8 utt.). Lai to panāktu, pēc 1. kārtas izstājas attiecīgs dalībnieku skaits. Ja dalībnieku skaits, piemēram, ir 12, tad pirmajā kārtā spēlē 8 dalībnieki un 4 zaudētāji no sacensībām izstājas. Dalībniekus, kuri sāk spēli ar 1. kārtu, novieto tabulas vidusdaļā.



4.6. OLIMPISKĀ (DIVMINUSU SISTĒMA) SISTĒMA

Sacensību dalībnieki izstājas pēc diviem zaudējumiem (mīnusiem). Sacensību tabula izskatās šādi.



Pirmajā kārtā zaudējušie dalībnieki tiek ierakstīti kreisajā pusē. Tā kā tas viņiem bijis pirmais zaudējums, dalībniekiem ir tiesības sacensības turpināt. Pēc otrā zaudējuma (dalībnieki 6 un 8) no turpmākajām sacensībām izstājas.

Dalībniekiem tabulas labajā pusē pēc pirmā zaudējuma (2, 5, 10 un 12) pievienoja dalībnieku 3 (no tabulas kreisās puses), un šie dalībnieki sacensības turpināja kā vienmīnusa sistēmā. Spēlēs (1:4 un 7:11) pirmos zaudējumus ieguvuši dalībnieki 1 un 11. Tiem pievienojas dalībnieks 10 un noskaidro uzvarētāju (10). Spēlē (4:7) pirmo zaudējumu ieguva dalībnieks 4. Tam jāspēlē ar dalībnieku 10. Šis spēles rezultātā uzvarēja dalībnieks 4. Tā kā dalībniekam 7 tas ir pirmais zaudējums, notiek vēl viena spēle, uzvarētāju nosaka sacensībās līdz otram zaudējumam.

Jāņem vērā, ka dalībnieks, kurš „nāk” no kreisās puses, jāieraksta mazajās vienmīnusa tabulās vienmēr kā apakšējais, jo viņam spēju skaits ir lielāks nekā citiem dalībniekiem.

Ja pirmās kārtas zaudētāji ir, piemēram, pieci, tad rīkojas tāpat kā vienmīnusa sistēmā: augšējais un divi apakšējie turpina sacensības ar nākošo kārtu.

Spēļu skaitu divmīnusu sistēmā nosaka pēc formulas $2n - 1$, kur n - dalībnieku skaits. Uzvarētājam, kurš nav zaudējis, pielieto formulu $2n - 2$. Sastādot spēļu kalendāru, spēļu skaitu vienmēr nosaka pēc pirmās formulas.

4.7. SHEVENINGENAS SISTĒMA

Sistēma savu nosaukumu ieguva 1923. gadā, kad Holandes pilsētā Sheveningenā notika starptautisks šaha turnīrs. Sistēmas būtība: katrs dalībnieks tiek spēlēts pēc kārtas ar visiem pretinieka komandas dalībniekiem. Sacensībās piedalās divas komandas, kaut arī teorētiski komandu skaits varētu būt arī lielāks, piemēram, 4. Dambretes sacensībās šo sistēmu lieto reti.

Sastādot spēļu kalendāru, izmanto šādu principu - komandas A dalībnieki paliek uz vietas, bet B dalībnieki pēc katras kārtas! paceļas par vienu vietu uz augšu, bet pirmie numuri iet uz leju, aizpildot atbrīvojušās vietas. Kārtu skaits atbilst komandas dalībnieku skaitam.

Kārtu secības tabulas cenšas sastādīt tā, lai katrā kārtā komanda pusi partiju spēlē ar baltajiem, bet otru pusi - ar melnajiem.

4.8. MAČI

Mačā kauliņu krāsu pirmajā partijā nosaka ar izlozi un vēlāk to maina. Uzvarētāju nosaka pēc tā, kas pirmais sasniedz zināmu punktu skaitu vai arī pirmais no dalībniekiem izcīna zināmu uzvaru skaitu. Nolikumā var paredzēt, ka neizšķirts rezultāts mačā saglabā iepriekšējam čempionam nosaukumu. Ja mačā obligāti jānoskaidro uzvarētājs, tad iespējams papildu mačs, kuru var sarīkot ar saīsinātu laika kontroli. Ja tiek spēlēts papildu mačs, tad atkal jāizlozē kauliņu krāsa.

4.9. SIMULTĀNSPĒLES SEANSI

Simultānspēles seansi vairāk ir propagandas nozīme, taču ir iespējamās arī sacensības. Piemēram, 5 meistari katrs pēc kārtas cīnās pret jauniešu izlasi.

Galdi parasti tiek sakārtoti krievu rakstības lielā P burtā veidā vai arī veido noslēgtu taisnstūri. Seansa devēji parasti ir lielmeistari un meistari, retāk meistarkandidāti. Būtu pieļaujams arī spēcīga 1. sporta klases dambretista seanss, teiksim, skolēnu nometnē.

Parasti seansa devējam ir baltie kauliņi. Ja viņš neiebilst, tad baltie kauliņi var būt dalībniekiem. Seansa dalībnieki atbildes gājienu izdara tikai seansa devēja klātbūtnē, pie tam bez vilcināšanās. Šis noteikums jāievēro arī tad, kad palikuši tikai seansa devējs un viens dalībnieks. Nav ētiski, ja dalībnieks, kam 2 kauliņi mazāk, nepadodas. Ja dalībnieku skaits bijis liels, tad ieteicams apmēram pēc stundas pārtraukuma laikā sabīdīt kopā galdiņus, pie kuriem turpinās spēle.

Iespējami arī alternatīvi seansi - pret dalībniekiem spēlē vairāki meistari, vienlaicīgi izdarot gājienu un savā starpā nekonsultējoties. Ja, piemēram, seansā piedalās 30 dalībnieki, tad otrais meistars sāk spēli, kad pirmais nonācis pie 15. galdiņa.

Svarīgi zināt, ka uz seansa dalībniekiem attiecas visi spēles noteikumi, galvenokārt: jāiet ar to kauliņu, kuram pieskāries.

Sacensību organizatori fiksē katra dalībnieka rezultātu. Vēlams, lai dalībniekus, kas uzvarējuši vai panākuši neizšķirtu, sacensību organizatori apbalvo. Ja tas nav iespējams, tad seansa devējs vismaz parakstās uz partijas veidlapas.

Dažkārt seansā tiek spēlēta tikai kāda noteikta atklātne vai arī konkrēts variants. Iespējams arī sarīkot simultānspēles seansu ar pulksteņiem. Parasti tas notiek pie 6 -10 galdiņiem. Seansa devējs nepieraksta partiju. Dalībnieks atbild, kad vēlas, nevis tad kad pie viņa galdiņa pienāk seansa devējs. Seansa devējs var izdarīt atbildes gājienu partijās jebkurā kārtībā, kā viņam tas ir izdevīgāk.

4.10. RISINĀŠANAS KONKURSI

Konkursus rīko laikrakstu un žurnālu redakcijas, dambretes federācijas un sekcijas. Konkursi mēdz būt neklātienē un klātienē. Iespējami arī jauktie konkursi - neklātienes konkursa uzvarētāji piedalās klātienes konkursa. Risināšanas konkursi notiek pēc šādiem noteikumiem:

1. Divu stundu laikā jāatrisina, nepārvietojot kauliņus, 20 pozīcijas un rakstiski jāatbild uz 2 kontroljautājumiem:

- 1) kāds ir balto 3. gājiens?
- 2) kāds ir balto pēdējais gājiens?

2. Par precīzu atbildi uz abiem jautājumiem ieskaita attiecīgi:

1. -10. pozīcijā - pa 3 punktiem,
11. -15. pozīcijā - pa 4 punktiem,
16. -20. pozīcijā - pa 5 punktiem.

3. Ja uzrādīti divi vai vairāki risinājumi, tad par katru papildrisinājumu pieskaita 1 punktu. Ja papildrisinājums nav pareizs, tad no rezultāta atskaita vienu punktu.

4. Ja pareizā atbilde dota tikai uz pirmo kontroljautājumu, tad risinātājs saņem 1 punktu. Ja pareizi atbildēts tikai uz otro kontroljautājumu - 2 punktus.

5. Ja lielāko punktu skaitu savāc divi vai vairāki dalībnieki, viņi piedalās papildsacensībās.

Dalībnieki zālē izvietojas izklaidus, katrs pie sava galda, lai netraucētu cits citu. Sacensības sākumā katrs saņem diagrammas, uz kurām attēlotas 20 pozīcijas.

Uzdevums: „Baltie sāk un uzvar” vai „Baltie sāk un panāk neizšķirtu”. Risināt var tieši no diagrammas vai arī uzliekot pozīciju uz galdiņa. Nedrīkst pārvietot kauliņus uz galdiņa, svītrot diagrammas (dalībnieki tiek brīdināti, ka pārkāpuma gadījumā viņus var izslēgt no sacensības).

Kontroljautājumi attiecas uz risinājuma galveno variantu (kur melnie izdara objektīvi labākos pretgājienu). Ja dalībniekam rodas šaubas, vai viņš izvēlējies galveno variantu, tad paralēli drīkst uzrādīt arī otru iespēju. Pieprasītie gājienu jāuzrāda pilnā notācijā, piemēram, 3. c1—b2. 7. h4:e1. Uzrādot sitienu, ar ko vienā paņēmienā noņem vairākus kauliņus, starposmi nav jāraksta. Taču, ja iespējams arī sitiens citā virzienā, tad jāpieraksta lauciņš, kas norāda sitiena virzienu. Papildrisinājumi jāuzrāda pilnībā.

Ko uzskatīt par risinājuma pēdējo gājienu? Ja pēc kombinācijas panākta acīm redzama uzvara, tad pēdējais gājiens ir finālsitiens. Ja pēc kombinācijas melnajiem vēl ir pretpēle, tad jāuzrāda balto pēdējais etīdveida (vai vienīgais) gājiens, pēc kura uzvara vairs nerada šaubas.

Ja pilnās notācijas vietā lietota saīsinātā, kura neizraisa pārpratumus, tad atbildi ieskaita.