

PROJEKTAS

LIETUVOS KOMPOZICINIŲ ŠACHMATŲ KODEKSAS

Įvadas

Šis kodeksas apima bendrus kompozicinių šachmatų principus veiklai, susijusiai su kūryba, sprendyba ir publikavimu. Kodekso tikslas yra aprašyti, tas veiklos sritis, pateikti tuos reikalavimus ir rekomendacijas tose srityse, kurios Lietuvoje yra mažiau žinomos arba mažiau žinantiems. Tai nėra kažkokių taisyklių rinkinys, kurių laikymasis kompozitoriams būtų privalomas; kompozitorius savo esme yra nepriklausomas, jei jo veikla grindžiama visuomenei priimtinais būdais. Be to, šis Kodeksas tai tarptautinio WFCC kodekso interpretacija, pritaikyta Lietuvos sąlygoms. Kitų terminų paaiškinimus kompozitoriai gali rasti specialioje literatūroje (pvz. „Словарь терминов шахматной композиции“, Kijevas, 2004).

Pirma dalis yra aprašančioji, tačiau šis kodeksas nėra išsami įvairių kompozicinių šachmatų terminų enciklopedija. Ji atvaizduoja naujausias ir svarbiausias pasaulio kompozicinių šachmatų ypatybes, kurios yra tikrai žinomos ir praktikuojamos.. Tas pats taikoma ir VII skyriui, kuris nagrinėja varžybas. Antra dalis nagrinėja paplitusius kompozicinių šachmatų aspektus. Pirmi du jos skyriai (V ir VI), kurie sprendžia kūrinių paskelbimo ir pirmumo dalykus, skiriasi savo sąvybėmis nuo pirmos dalies. Jie negali būti traktuojami kaip pateikiantys patirtį, nes tai yra sritys, kuriose nėra visuotinai paplitusio požiūrio. Jie pateikia tam tikrą kompromisą tarp autorių ir kompozitorių interesų, atsiradusį po kruopštaus alternatyvų nagrinėjimo. Nežiūrint to, kad jie pateikti kaip taisyklės, tačiau šitie skyriai turi būti suprantami kaip gairės, kurių pagalba, tikimasi, ateityje bus galima padėti nuoseklios bendrosios praktikos pagrindus. II priedas taip pat yra gairės, pateikiantis išsamias rekomendacijas varžyboms, vykstančioms Lietuvoje.

Pirma dalis - Kompoziciniai šachmatai.

I skyrius – Bendrieji principai

1 straipsnis – Nepriklausomumas

Kompoziciniai šachmatai yra nepriklausoma šachmatų veiklos forma, susidedanti iš esamų ar sukurtų šachmatų žaidimo ypatybių naudojimo.

2 straipsnis – Šachmatų kompozicija yra kūrybinio veiksmo rezultatas vieno ar daugiau autorių paprastai susidedanti iš pozicijos (šachmatų lentoje, diagramoje, aprašyme), užduoties ir sprendimo.

3 straipsnis – Šachmatų kompozicijos sprendimas užduoties įgyvendinimo rezultatas, paprastai susideda iš vieno ėjimo ar ilgesnės ėjimų sekos, vienos ar kelių padėčių demonstravimo ir kt.. Sprendimas, sumanytas autoriaus, vadinamas **Autoriniu sprendimu**.

4 straipsnis – Šachmatų kompozicijos turinys - tai su Autoriniu sprendimu pateikiami komentarai, idėjų aprašymas ir kitokie galimi virtualūs, žaidimo ar formalūs aspektai..

II skyrius – Šachmatų kompozicijų tipai

5 straipsnis – Klasifikacija pagal tipus

Šachmatų kompozicijos pagal tradiciją skirstomos į grupes. Yra dvi istoriškai susiformavusios grupės: **Etiudai ir Uždaviniai**. Etiudais laikomos šachmatų kompozicijos, kurių užduoties pagrindu yra vienos iš pusių laimėjimas arba lygiosios. Uždaviniais laikomos šachmatų kompozicijos su konkrečia užduotimi ar konkrečiu ėjimų skaičiumi, konkrečia padėtimi ir pan.

6 straipsnis – Specifiniai tipai

Uždaviniams taip pat priklauso istoriškai susiformavę, plačiai paplitę, specifiniai uždavinių tipai:

- (a) Retroanalizės šachmatų uždaviniai
- (b) Matematiniai šachmatų uždaviniai
- (c) Konstrukciniai šachmatų uždaviniai.

7 straipsnis – Klasifikacija pagal taisykles

Be to, šachmatų kompozicijos gali būti suskirstytos į tas, kurioms taikomos FIDE šachmatų žaidimo taisyklės, ir tas, kurioms taikomos pakeistos taisyklės.

III skyrius – Pagrįstumas

8 straipsnis – Autorinis sprendimas

Kiekviena kompozicija gali būti išsprendžiama tik autoriaus nurodytu būdu. Specialios autoriaus sprendimo sąlybės (tokios kaip keli sprendimai ar iliuzinis žaidimas sutarto mato uždaviniuose) turi būti aiškiai nustatytos užduotyje.

9 straipsnis – Pašalinis sprendimas

Šachmatų kompozicija yra su pašaliniu sprendimu, jeigu ji turi sprendimą, kuris nesutampa su autoriniu sprendimu, kai nesutapimas prasideda pirmu ėjimu; etuduose - dar ir tuomet, kai yra galimas kitas užduoties įvykdymo variantas, dalinai nesutampantis su autoriniu variantu.

10 straipsnis – Dualis (dvilypumas)

Kompozicijos dualiu laikomas po pirmo ėjimo kitas, nei autoriaus nurodytas, ėjimas, leidžiantis įvykdyti autoriaus užduotį.

11 straipsnis – Trumpas sprendimas

Trumpas sprendimas – tai būdas įvykdyti sąlygas per mažiau ėjimų nei reikalaujama užduotyje. Sutarto mato uždavinyje trumpu sprendimu gali būti laikomas bet koks, autoriaus nenurodytas, iliuzinis žaidimas (žaidimai).

12 straipsnis – Neturi sprendimo

Šachmatų kompozicija neturi sprendimo, jeigu nėra būdo įvykdyti užduotį.

13 straipsnis – Netinkami šachmatų uždaviniai

a) Atsižvelgiant į šio straipsnio 2 ir 3 paragrafus, uždavinys yra netinkamas, jeigu jis turi pašalinį sprendimą, trumpą sprendimą ar neturi jokio sprendimo.

b) Sutarto mato uždavinys yra netinkamas taip pat jeigu jis turi dualių, išskyrus paskutinio ėjimo virtimą į skirtingas figūras, turinčias iš dalies tą pačią galią (valdovė/bokštas ar valdovė/rikis). Tokio dualio pagrįstumą vertina varžybų teisėjas.

c) Etiudas yra netinkamas, jeigu yra būdas įvykdyti sąlygą kitaip nei autoriaus sprendimu, ir taip pat gali būti laikomas netinkamu, jeigu pagrindinėje linijoje yra reikšmingų dualių. Apie dualių reikšmingumą sprendžia varžybų teisėjas.

IV skyrius – Įvairios kitos sąlygos

14 straipsnis – Pozicijos legalumas

a) Padėtis yra legali, jei ji gali būti pasiekta per nuoseklią ėjimų seką iš pradinės padėties. Priešingu atveju, pozicija yra laikoma nelegali.

b) Kūrybos varžyboms teikiamose kompozicijose, kurioms taikomos FIDE taisyklės, nelegali pozicija yra nepriimtina, nebent varžybų sąlygos tai leidžia.

15 straipsnis – Pirmas ėjimas

Jeigu pirmą ėjimą tenka daryti ne įprastai šaliai, apie tai turi būti arba nurodyta sąlygoje, arba įrodoma retroanalizės būdu. Sutarto mato uždaviniuose pirmą ėjimą gali daryti abi šalys, nors klasikinė forma teigia, kad pradeda juodieji.

16 straipsnis – Rokiruotė ir kirtimas prasilenkiant

a) Susitarimas dėl rokiruotės. Rokiruotė yra leidžiama, išskyrus atvejus, kai galima įrodyti, kad ji negalima.

b) Susitarimas dėl *en-passant*. *En-passant* kirtimas pirmu ėjimu yra leidžiamas tik tuo atveju, jeigu galima įrodyti, kad paskutinis ėjimas buvo per du laukelius pėstininku, kuris yra kertamas.

c) Susitarimas dėl dalinės retroanalizės (PRA). Ten, kur šalių teisė rokiruotei ir/arba kirtimui *en-passant* yra tarpusavyje priklausoma, sprendimą nulemia keletas tarpusavyje paneigiančių veiksmių. Visos leidžiamų ėjimų galimos kombinacijos, įskaitant rokiruotes ir kirtimą *en-passant*, sudaro šiuos tarpusavyje priklausomus veiksmius. Ypatingu atveju, jeigu dėl tarpusavyje priklausomos teisės rokiruotis sprendimas nėra įmanomas pagal susitarimą dėl PRA, tada taikomas susitarimas dėl retrostrategijos (RS), atsižvelgiant į kurią, rokiruotė, kuri turi būti daroma pirmoji, yra laikoma legalia

(privalo rokiruotis).

d) Kiti susitarimai turėtų būti aiškiai nustatyti, pavyzdžiui *en-passant* kirtimas yra legalus, jeigu po to daroma rokiruotė (*posteriori* susitarimas – AP).

17 straipsnis - 50 ėjimų taisyklė

Jeigu aiškiai nėra nustatyta, 50 ėjimų taisyklė nėra taikoma šachmatų kompozicijų sprendimui, išskyrus retro-uždavinius.

18 straipsnis – Pozicijos pasikartojimas

Skelbiamos lygiosios, jeigu galima įrodyti, kad identiška pozicija pasikartoja tris kartus įrodomosios partijos sprendime.

Antra dalis: Šachmatų kompozicija ir viešumas

V skyrius – Paskelbimas

19 straipsnis – Paskelbimo efektas

Kai tik šachmatų kompozicija pirmą kartą yra paskelbiama, jos autorius įgyja prioritetines teises į ją ir jo kompozicijai atsiranda prioriteto data.

20 straipsnis – Paskelbimo apibrėžimas

a) Šachmatų kompozicijos paskelbimas reiškia viešą jos pateikimą tiek nuolatine forma (pvz. dokumente ar įrašymo laikmenoje), tiek trumpalaikė forma (pvz. demonstracinėje lentoje ar elektroninėje terpėje).

b) a) dalyje, „viešas pateikimas“ reiškia neribotam skaičiui asmenų suteikiama galimybė susipažinti su autoriaus kūrinium;

b1) pateiktu nuolatinėje formoje, ar

b2)¹ pristatytu ar naudotu per paskaitą ar sprendimo varžybas, kurios atitinka I priede išvardytas kategorijas, ar

b3) pateiktu trumpalaikė forma per visuotinai prieinamą terpę (pvz. elektroniniame formate)..

c) Šachmatų kompozicija, kuri pirmą kartą paskelbta pagal šio straipsnio **b2)** paragrafą, turi teisę į pirmumą nuo tokios paskelbimo datos, ir taip pat ji gali dalyvauti bet kuriose kūrybos varžybose per ateinančius dvejus metus.

21 straipsnis – Paskelbimo forma

Šachmatų kompozicijos paskelbimas paprastai yra pozicijos pateikimas diagramos formoje. Be to, yra nurodomi šie dalykai:

a) Autoriaus(-ių) vardas(-ai);

b) Pirmą kartą paskelbiant nurodomas to faktas (pvz. „originalas“);

c) Perspausdinimo atveju, kiek įmanoma tiksliau nurodomas pirmo paskelbimo šaltinis;:

c1) jo pavadinimas ir paskelbimo data;

c2) jei reikia, nuorodoma, kad versija skiriasi nuo pirmojo paskelbimo („korekcija“, „versija“, „v“).

d) Gautus atžymėjimus;.

e) Užduotis žodžiais arba naudojant įprastus sutrumpinimus ir nurodant šiuos duomenis:

e1) iliuzinis žaidimas, jei toks yra, sutarto mato uždaviniuose;

e2) pakeitimas(-ai) nuo pozicijos diagramoje, pvz. dvynių atveju;

e3) sprendimų skaičių, jei daugiau nei vienas;

e4) variantai sutarto mato uždaviniuose (pvz. numeracija 1.2.1.1);

f) Visos pasakiškų šachmatų detalės;.

g) Klaidingi mėginimai gali būti nurodomi (pvz. naudojant „v“);

h) Autoriaus(-ių) sprendimas(-ai).

VI skyrius – Pirmumas

22 straipsnis – Pirmumo apibrėžimas

a) Šachmatų kompozicijos pirmumas nustatomas pagal jos prioriteto datą.

b) Kompozicijos pirmumo data yra:

b1) faktinė pirmo paskelbimo data, arba

b2) jeigu jis pirmą kartą paskelbiamas su oficialių varžybų rezultatais, tų varžybų uždarymo data.

3) Ar kompozicija yra jaunesnė ar senesnė už kitas yra nustatoma lyginant visų tokių kompozicijų pirmumo datas.

23 straipsnis – Pirmumas dėl netinkamos kompozicijos

a) Jeigu paskelbta kompozicija yra netinkama, ji praranda savo prioriteto datą, nebent per trejus metus po paskelbimo apie defektą yra paskelbiama jos korekcija.

b) Kompozicijos, kuri buvo paskelbta netinkama forma, autorius turi šias teises:

b1) teisę ištaisyti uždavinį pačiam, ir

b2) teisę būti paminėtas kaip autorius, jeigu korekciją atliko kažkas kitas.

24 straipsnis – Pirmtakas

a) Yra laikoma, kad kompozicija turi pirmtaką, jeigu yra identiškas uždavinys, kuris turi ankstesnę prioriteto datą. Tokia kompozicija negali gauti jokio atžymėjimo. Esant pilnam pirmtakui kompozicijos autorius negali jos laikyti savo kūriniumi.

b) Kompozicijos, kurios turi dalinius pirmtakus, gali gauti apdovanojimus: jų vertingumas yra teisėjo reikalas, kuris turi atsižvelgti į atitikimo pirmtakams laipsnį.

c) Antra tinkamos kompozicijos versija dalyvaujanti neoficialiose varžybose, jei ji paskelbiama tose pačiose varžybose to paties autoriaus, nėra laikoma kaip iš dalies turinti pirmtaką – originalią versiją.

VII skyrius – Varžybos

25 straipsnis – Varžybų kategorijos

Viena iš kompozicinių šachmatų veiklų yra kūrybos ir sprendybos varžybos.

26 straipsnis – Kūrybos varžybos

Kūrybos varžyboms reikalingas direktorius, kuriam pateikiamos visos dalyvaujančios varžybose kompozicijos, ir bent vienas teisėjas, kuris priims sprendimą dėl apdovanojimo ar atrinkimo. Varžybų organizavimo gairės yra išdėstytos II priedo 1 dalyje.

Kūrybos varžybos skirstomos į tokias kategorijas:

a) pirminių (originalių), t. y. kompozicijų, kurios anksčiau nebuvo skelbtos, išskyrus atitinkančias pagal 20 straipsnio b2) dalį. Pirminės varžybos gali būti:

a1) neoficialios, t. y. kai dalyvaujantys kūriniai yra paskelbiami prieš jų įvertinimą, arba

a2) oficialios, t. y. kai dalyvaujantys kūriniai nėra skelbiami prieš jų įvertinimą;

b) antrinių, t. y. kompozicijos, kurios anksčiau jau buvo paskelbtos ir jau dalyvavo arba ne pirminėse varžybose (pvz. nacionalinis čempionatas).

27 straipsnis – Sprendimo varžybos

Sprendimo varžybos yra organizuojamos pagal vietą (vienu metu vienoje vietoje) arba susirašinėjimo būdu. Jų taisyklės nustato organizuojantis asmuo, ir jos kontroliuojamos varžybų direktoriaus. Vadovavimo gairės yra išdėstytos II skyriaus 2 dalyje. Iš esmės:

a) Nurodytu laiku visi dalyviai atvyksta į varžybų vietą, ir turi spręsti be jokios techninės pagalbos, išskyrus šachmatų rinkinius.

b) Susirašinėjimo būdu vykstančiose varžybose (pvz. organizuojamos žurnale) dalyviai per nustatytą terminą siunčia varžybų direktoriui sprendimus.

c) Visais atvejais sprendimai turi būti vertinami pagal iš anksto parengtą schemą, kuri buvo žinoma dalyviams.

I PRIEDAS

Viešos paskaitos ir sprendimo varžybos (20 straipsnio b2) paaiškinimas

Renginiai yra laikomi vieši, jeigu jie atitinka vieną iš šių kategorijų:

1) Viešos paskaitos:

a) WFCC kongreso metu;

b) FIDE organizuojamų varžybų metu;

c) nacionalinių kompozicinių šachmatų organizacijų (komisijų) susirinkimo metu, su sąlyga, kad šalis yra WFCC narys ir, kad apie susirinkimą iš anksto buvo viešai paskelbta atitinkamos organizacijos;

d) bet kokio kito susirinkimo metu, apie kurį iš anksto buvo viešai paskelbta atitinkamos šalies nacionalinės kompozicinių šachmatų organizacijos.

2) Viešos sprendimo varžybos:

a) WFCC organizuojamos varžybos;

b) nacionaliniai kompozicijų sprendimo čempionatai;

c) atviros kompozicijų sprendimo varžybos organizuojamos (1) pastraipoje paminėtų renginių metu.

II PRIEDAS

Varžybų organizavimo gairės

I dalis. Kūrybos varžybos

1 Kūrybos varžybų paskelbimas

Pirminės originalių šachmatų uždavinių kūrybos varžybos prasideda skelbimu, kuriame turi būti:

a) organizatorius (pvz. žurnalas, organizacija);

b) priimamų kompozicijų tipai (pvz. #2, #3, h#, +/=);

c) nurodomos specialios sąlygos (pvz. tema; apribojimai, turėtų būti nurodyta ar nelegali pozicija pagal FIDE taisykles yra galima);

d) nurodomos bet kokios papildomos sąlygos (pvz. apribojimas kiek vienas autorius gali pateikti uždavinių);

e) varžybų direktoriaus adresas, kuriuo turi būti siunčiami uždaviniai;

f) jei reikia, kompozicijų priėmimo pabaigos data;

g) teisėjo vardas;

h) oficialių varžybų atveju, ar uždavinius, kurie nebus apdovanoti, taip pat ketinama paskelbti be atskiro pranešimo kompozitoriams.

2 Direktoriaus funkcijos

Paprastai direktoriaus funkcijos yra:

a) oficialiose varžybose:

a1) iki numatytos datos gauti dalyvaujančias varžybose kompozicijas ir atlikti autorių pateiktus bet kokius pakeitimus ar pataisymus;

a2) pašalinti akivaizdžiai netinkamus uždavinius¹;

a3) jei reikia, tinkamas kompozicijas užrašyti anonimine forma ir jas, kartu su pilnais sprendimais, išsiųsti teisėjui;

a4) išpėti teisėją apie bet kokias neįprastas sąlygas ar apribojimus varžyboms ar apdovanojimams (pvz. prizų skaičius);

a5) priimti ir paskelbti teisėjo verdiktą ir užtikrinti, kad kiekvienas dalyvis gautų jo kopiją;

a6) priimti bet kokius prieštaravimus per nustatytą laikotarpį, ir perduoti juos teisėjui, jeigu pastarasis dėl jų turi priimti sprendimą²;

a7) priimti ir paskelbti visus teisėjo atliktus pakoreguotus įvertinimus, ir pranešti apie tai su tuo susijusiems kompozitoriams.

b) neoficialiose varžybose:

b1) pranešti teisėjui apie visus kriterijus atitinkančius uždavinius³, apie visus pakeitimus ir patikslinimus, į kuriuos reikia atsižvelgti;

b2) jei nenustatyta kitaip, laikytis aukščiau pateiktų punktų a4÷a7 reikalavimų

3 Teisėjo funkcijos

Atsižvelgiant į specialias sąlygas ar apribojimus, taikomus varžyboms, įprastos teisėjo funkcijos yra:

a) įsitikinti, kad jis žino kiekvienos tinkamos kompozicijos galutinę redakciją (t. y. su visais kompozitoriaus iki galutinės priėmimo datos atliktais pakeitimais ir pataisymais);

b) pašalinti visas kompozicijas, kurios neatitinka nustatytos temos ar kitų varžybų reikalavimų;

¹ Direktorius taip pat gali patikrinti pateiktų kompozicijų tinkamumą. Kadangi pats autorius yra atsakingas už tinkamumą (žr. 29 išnašą), tad toks tikrinimas laikomas kaip bandymas išvengti pretenzijų, esant atžymėtose kompozicijose defektų, bet ne kaip paslauga, kuria kompozitoriai galėtų pasikliauti.

² Teisėjas yra susijęs su klausimais, kuriems reikia estetinio-techninio sprendimo (pvz., dalinio pirmtako įtaka); faktinius klausimus (pvz. pirmtako prioriteto datos) sprendžia direktorius.

³ Esant abejonėms, direktorius sprendžia kuriose neoficialiose varžybose dalyvauja ištaisytos kompozicijos.

- c) apsvarstyti visus reikalavimus atitinkančias paskutinės redakcijos kompozicijas;
- d) nuspręsti, kurios, reikalavimus atitinkančios kompozicijos, yra pakankamos estetinės vertės, kad jas būtų galima atžymėti;
- e) įsitikinti, kiek leidžia galimybės, kad kompozicijos, kurias planuojama atžymėti, neturi pirmtakų, ir atsižvelgti į jam žinomus bet kokius dalinius pirmtakus;
- f) savo sprendimu sudėlioti atžymimas kompozicijas į eilę pagal vietas arba paprastai suskirstant į tokias klases: prizai, garbės atžymos ir pagyrimai (kiekvienoje klasėje pateikiant tiek uždavinių, kiek jis mano būtina, jei tai nėra apspręsta iš anksto), ir savo nuožiūra pridėti reikalingus komentarus;
- g) per protingą laiką pateikti direktoriui savo apsisprendimą;
- h) apsvarstyti bet kokius direktoriaus persiūstus prieštaravimus dėl jo įvertinimo, ir nedelsiant pranešti direktoriui savo galutinį apsisprendimą, įskaitant bet kokius dėl to atliekamus verdikto koregavimus.

4 Kompozicijų pateikimo forma

Kompozicijos, skirtos kūrybos varžyboms, turi atitikti formalius reikalavimus, pagal 21 straipsnį, prie jų nurodant varžybų pavadinimą bei autoriaus adresą. Gali būti pridėti teminiai ar teoriniai požymiai⁴.

5 Rezultatų skelbimas

- a) varžybų rezultatai turi būti paskelbti ir išsiųsti visiems dalyvavusiems kompozitoriams bei teisėjui per protingą laiką po paskelbimo (paprastai per tris mėnesius).
- b) skelbiant rezultatus turi būti nurodomas laikotarpis (paprastai trys mėnesiai), per kurį bet kuris asmuo gali direktoriui pareikšti nesutikimą su teisėjo vertinimu. Nesutikimas turi būti susijęs su atžymimos kompozicijos netinkamumu ar pirmtako turėjimu. Turi būti nurodyti atitinkami faktai ar įrodymai (pvz. pašaliniai sprendimai ar uždaviniai pirmtakai).
- c) Jeigu jokių pretenzijų per nurodytą laikotarpį nebuvo pateikta, teisėjo verdiktas įsigalioja. Jeigu pretenzijos buvo pateiktos, per galimai trumpą laikotarpį priimamas galutinis teisėjo sprendimas, kuris įsigalioja, jį paskelbus.

6 Įvairumas

- a) Išsamūs skelbimai apie neoficialias varžybas, kurios periodiškai yra organizuojamos šachmatų žurnaluose (pvz. kasmetinės varžybos), nėra būtini.
- b) Kompozicijos, kurios nebuvo paskelbtos per vienų varžybų laikotarpį, direktorius gali perkelti į vėlesnes neoficialias varžybas apie tai nepranešdamas autoriui, jeigu autorius dėl to nebuvo pareiškęs prieštaravimo.
- c) Direktorius (pvz. šachmatų žurnalo ar jo skyriaus redaktorius) neprivalo skelbti visų neoficialioms varžyboms gautų kompozicijų.
- d) Autoriui per protingą laiką turi būti pateikti įrodymai apie jo kūrinio paskelbimą.
- e) Autorius, kuris per 18 mėnesių laikotarpį nuo kompozicijos išsiuntimo neoficialių varžybų direktoriui negavo įrodymų⁵ apie paskelbimą ar bet kokios kitos informacijos apie jo uždavinį, gali laikyti savo uždavinį laisvu ir išsiųsti jį į kitas kūrybos varžybas⁶.

II dalis. Sprendimo varžybos

Sprendimo turnyrai gali būti organizuojami įvairiomis formomis, kurias nustato atitinkamų varžybų organizatorius. Lietuvoje sprendimo varžybos gali būti organizuojamos tiek pasinaudojant tarptautinėmis [Pasaulio čempionato (WCSC)] vykdymo tiek ir vietinėmis taisyklėmis. Oficialias varžybas Lietuvoje rengia Lietuvos Šachmatų Kompozitorių Sąjunga (LŠKS), kuri yra oficiali Pasaulio federacijos šachmatų kompozicijai (WFCC) narė.

Lietuvos nacionalinės komandų ir individualios sprendėjų varžybos vykdomos per dvi dienas, su 3 turais kiekvieną dieną. Komandos sudėtis – trys dalyviai, užskaitomas dviejų geriausių sprendėjų rezultatas. Komandos paprastai organizuojamos regioniniu principu, bet gali dalyvauti ir klubinės komandos.

Pirmąją dieną:

1 turas 3 dviejų ėjimų uždaviniai

sprendimui skiriama 20 minučių

⁴ Visa informacija turėtų būti pateikiama vienoje lapo pusėje. Kiekvienai kompozicijai turėtų būti skiriamas atskiras lapas.

⁵ Tokiais įrodymais gali būti visas leidinys ar žurnalo iškarpa, ar bent atitinkamo puslapio kopija.

⁶ Nepriklausomai nuo to, kur anksčiau būtų paskelbti rezultatai, paskelbimo pirmumas nustatomas pagal 22 straipsnį.

2 turas 3 trijų ėjimų uždaviniai

sprendimui skiriama 60 minučių

3 turas 3 etiudai

sprendimui skiriama 100 minučių

Antrąją dieną:

4 turas 3 sutarto mato uždaviniai (h#2, h#3, h#>3)

sprendimui skiriama 50 minučių

5 turas 3 daugelio ėjimų uždaviniai (bent po vieną #4 ir #5)

sprendimui skiriama 80 minučių

6 turas 3 atvirkščio mato uždaviniai (s#2, s#3, s#>3)

sprendimui skiriama 50 minučių

4 ir 6 turai gali būti sukeičiami vietomis. Tarp turų daromos 10 -15 minučių pertraukos.

Varžybų teisėją (-jus) skiria Lietuvos Šachmatų Kompozitorių Sąjunga. Rekomenduojama, kad teisėjai turėtų šalies sprendimo varžybų teisėjo titulą. Varžybų teisėjai parenka užduotis sprendimui. Užduotys pateikiamos diagramų forma ir išdalinamos kiekvienam dalyviui. Sprendimą dalyviai užrašo ant to paties lapo šalia užduoties. Pateikiami uždaviniai turi turėti aiškia temą ir būti kokybiški ir normalaus sunkumo. Rekomenduojama teikti etiudus su viena sprendimo linija ir aiškiu finalu.

Rekomenduojama sutarto mato uždaviniuose nustatyti kelis sprendimus, o ne dvynius.

Rekomenduojama sutarto mato uždaviniuose sprendimus sieti teminiu ryšiu ir viename ture turėtų būti protingas skaičius sprendimų (maks. septyni). Neturi būti retro niuansų, reikalaujančių papildomos analizės. Pozicijos turi būti legalios. Visi uždaviniai turi turėti vieną sprendimą, išskyrus sutarto mato uždavinių turą, kai sąlygose yra nurodyta, kad reikia rasti daugiau sprendimų. Uždaviniai bei etiudai turėtų būti patikrinti kompiuterinėmis programomis.

Sprendėjas gali naudotis vienu ar keliais šachmatų komplektais. Neleidžiama naudotis elektroninėmis ir technologinėmis priemonėmis, kurios gali padėti išspręsti uždavinius. Taip pat draudžiamas bet koks kitoks nesąžiningas elgesys. Varžybų teisėjai turi teisę ir pareigą perspėti pažeidėjus. Nereaguojantys į perspėjimus dalyviai gali būti pašalinami iš varžybų salės iki turo pabaigos.

Sprendimai turi būti rašomi algebrine notacija tokiu būdu:

„mato 2 ėjimais“ uždaviniuose užtenka nurodyti tik pirmąjį ėjimą;

„mato 3 ėjimais“ ir „mato „n“ ėjimų“ uždaviniuose – visus baltųjų ir juodųjų ėjimus, išskyrus paskutinius;

etiuduose sprendimas turi būti pilnas (iki akivaizdžių (teorinių) lygiųjų ar laimėjimo);

„sutarto matas“ uždaviniuose sprendimas turi būti pilnas;

„atvirkščio matas“ uždaviniuose –visus baltųjų ir juodųjų ėjimus, išskyrus matuojantį ėjimą.

Jeigu nėra grėsmės, turi būti pateikti visi užduoties ilgį atitinkantys variantai. Esant grėsmei nurodomi variantai, apsaugantys nuo grėsmės. Grėsmė laikoma variantu, jeigu yra užduoties ilgio. Už pilną užduoties sprendimą skiriami 5 (penki) taškai.

Nepilnas sprendimas vertinamas mažiau taškų. Neteisingi ar neužbaigti variantai vertinami nulių taškų. Jeigu sprendimų parašyta daugiau negu reikalaujama pagal sąlyga ir bent vienas iš sprendimų yra neteisingas, tai sprendėjas už uždavinį gauna nulį taškų. Jeigu po gynybos nurodoma daugiau nei vienas tęsinys (ar daugiau nei viena grėsmė) ir bent vienas iš jų yra neteisingas, tai sprendėjas už variantą (grėsmę) gauna nulį taškų.

Varžybų teisėjai privalo nustatyti uždavinio taškų paskirstymą (t. y. už skirtingus variantus, ėjimus) prieš prasidedant varžyboms.

Jeigu uždavinys neturi sprendimo, už tokį uždavinį skiriama nulis taškų ir visi sprendėjai gauna visą tam turui skirtą laiką.

Pasakiškų sąlygų ir *retro* uždaviniai traktuojami kaip uždaviniai neturintys sprendimo. Uždavinys su nelegalia pozicija traktuojamas kaip uždavinys su legalia pozicija.

Jeigu ėjimas parašytas neteisingai, neaiškiai ar dviprasmiškai, toks variantas ar sprendimas yra laikomas neteisingu. Tačiau, jeigu varžybų teisėjas (ar žiuri) yra įsitikinęs, kad ketinimas buvo daryti teisingą ėjimą, toks variantas ar sprendimas yra laikomas teisingu.

Varžybų metu sprendėjas ypatingu atveju gali palikti varžybų patalpą tik su varžybų teisėjo leidimu ir palydinti jį prižiūrinčiam asmeniui.

Kai sprendėjas atiduoda sprendimo lapą, teisėjas iš karto užrašo sunaudotą laiką sprendėjo lape. Sunaudotas laikas apvalinamas minučių tikslumu (t. y. kai paskutinė minutė prasideda, sprendėjas laikomas sunaudojęs visą laiką). Po sprendimo lapo atidavimo sprendėjas neturi teisės daryti kokių nors pakeitimų sprendimuose. Jis turi išeiti iš varžybų patalpos ir negali grįžti, kol turas nepasibaigė.

Varžybų direktorius kiekviename ture skelbia kai lieka 10 minučių ir prasideda paskutinė minutė. Paskelbus, kad prasidėjo paskutinė minutė visi sprendėjai lieka sėdėti savo vietose iki turo pabaigos.

Paskelbus, kad laikas baigėsi visi sprendėjai nustoja rašyti ir laukia, kol bus surinkti visų sprendėjų sprendimo lapai.

Individualioje įskaitoje yra susumuojami sprendėjo visuose turuose surinkti taškai ir sugaištas laikas. Sprendėjui ture surinkus nulį taškų yra priskaičiuojamas visas tam turui skirtas laikas.

Surinkti taškai lemia užimamą vietą. Jeigu taškų surinkta vienodai, tai sprendėjas ar komanda sugaišusi mažiau laiko bus laikoma užėmusia aukštesnę vietą.

Dalyviai iš karto po turo turi būti informuoti apie uždavinių sprendimus ir taškų paskirstymą. Turo rezultatai kaip galima greičiau turi būti paskelbti raštu.

Jeigu uždavinys pasirodė esąs neteisingas (su pašaliniu sprendimu, dualiu ar neišsprendžiamas), tai apie tai turi būti paskelbta kiek įmanoma greičiau, įskaitant atitinkamą taškų pasiskirstymą.

Varžybų teisėjai kaip įmanoma greičiau turi paskelbti turo rezultatus.

Pretenzijos dėl turo rezultatų turi būti pateiktos varžybų teisėjams raštu ne vėliau kaip per vieną valandą nuo turo rezultatų paskelbimo. Varžybų teisėjas gali priimti pretenzijas ir pateiktas pavėluotai. Jeigu teisėjui pretenzijos įteikti nėra galimybės, pretenzija gali būti paskelbta turo rezultatų lentoje. Pretenziją gali pateikti komandos kapitonas arba pats sprendėjas.

Varžybų teisėjų užduotis yra išspręsti ginčus. Jo argumentuotas sprendimas turi būti paskelbtas prieš eilinio turo pradžia ir yra galutinis..

Visa informacija apie varžybas turi būti skelbiama varžybų lentoje.

