

ŠACHMATŲ KOMPOZICIJOS TAISYKLĖS

I. BENDROSIOS TAISYKLĖS

1. Šachmatų kompozicijos objektas

1.1. Apibrėžimas. Šachmatų kompozicija – iš praktinio šachmatų žaidimo išsirutuliojusi ir tapusi savarankiška sporto rūšis. Kompozicijos tikslas – menine forma išreikšti šachmatų idėjas. Šachmatų idėjos įkūnijamos šachmatų uždavinių sprendimuose. Spendimas – tai variantų visuma ginanti nuo įžanginio (pirmojo) ėjimo sudarytos grėsmės ar atsakant į lūkuriavimą (cugcvangą). Be teisingo spendimo uždavinys gali turėti ir daugiau fazių – vieną ar daugiau klaidinančių mėginimų bei iliuzinį žaidimą, susietą ta pačia idėja. Šachmatų uždaviniai turi atitikti tam tikrus formalius ir meninius reikalavimus. Formalūs reikalavimai yra privalomi, juos pažeidus, uždavinys neturi teisės egzistuoti. Meniniai reikalavimai nulemia uždavinių vertę.

1.2. Šachmatų kompozicijos šakos. Šachmatų kompozicija skirstoma į tris grupes: ortodoksinę (tiesioginio mato uždaviniai), neortodoksinę (netiesioginio mato uždaviniai) ir kitų rūšių uždavinius.

1.3. Ortodoksinė kompozicija. Ortodoksinėje kompozicijoje galioja visos klasikinių šachmatų taisyklės. Uždavinio tikslas yra matas per nustatytą ėjimų skaičių, etuduose – laimėjimas arba lygiosios. Ortodoksinė kompozicija skirstoma į šias grupes:

1) uždaviniai su užduotimi „matas 2 ėjimais“ (baltieji pradeda ir skelbia matą ne vėliau kaip antruoju ėjimu);

2) uždaviniai su užduotimi „matas 3 ėjimais“;

3) uždaviniai su užduotimi „matas n ėjimų“;

4) etiudai – užduotys „laimėjimas arba lygiosios“ (jeigu nepažymėta „baltųjų ėjimas“, pradeda baltieji ir laimi arba pasiekia lygiąsias, sprendimo ėjimų skaičius neribojamas).

1.4. Neortodoksinė kompozicija. Neortodoksinėje kompozicijoje galioja visos klasikinių šachmatų taisyklės tik pakeičiama užduotis. Neortodoksinė kompozicija skirstoma į dvi grupes:

1) „Atvirkštinis matas n ėjimų“ (baltieji pradeda ir priverčia juoduosius duoti matą baltųjų karaliui ne vėliau kaip nurodytu ėjimu);

2) „sutartinis (kooperatinis) matas n ėjimų“ (juodieji pradeda ir padeda baltiesiems duoti matą juodųjų karaliui ne vėliau kaip nurodytu ėjimu).

1.5. Kiti uždaviniai. Ši šachmatų kompozicijos šaka turi labai daug uždavinių grupių. Keičiasi lentos forma, figūrų judėjimo taisyklės, žaidimo taisyklės, panaudojamos išgalvotos figūros, pakeičiamas žaidimo tikslas:

1) retrograndinės analizės uždaviniai (reikia atkurti ankstesnį žaidimą, kad būtų galima nustatyti pozicijos legalumą, juodųjų ar baltųjų ėjimą ir t. t.);

2) vaizduojamieji uždaviniai (figūros lentoje pavaizduojamos raidėmis, skaičiais ar kitais simboliais; pozicija ar sprendimas ką nors simbolizuoja);

3) pasakiškieji uždaviniai: ilgšiai (galima daryti tik geometriškai ilgiausius ėjimus); refleksiniai (jeigu pozicijoje yra matas vienu ėjimu, tai jis privalomas); serijiniai (viena pusė padaro nurodytą skaičių ėjimų ir tuomet įvykdoma užduotis); kirkės (nukirsta figūra sugražinama į tradicinę savo vietą, jei vieta neužimta); Madraso (vienodos juodųjų ir baltųjų figūros, jų veikimo zonomis susidūrus tarpusavyje, paralyžiuojasi); kiti ir anksčiau minėtieji pakeistos formos lentoje, su išgalvotomis figūromis, taisyklėmis, žaidimo tikslu.

2. Formalūs reikalavimai

2.1. Pagrindiniai principai. Šachmatų uždavinys turi būti legalus ir išsprendžiamas vieninteliu būdu. Jei pažeistas nors vienas iš šių reikalavimų, uždavinys neegzistuoja.

2.2. Legalumas. Pradinė uždavinio pozicija turi būti legali, t. y. turi egzistuoti formali įrodomoji partija, kaip iš pradinės šachmatų partijos padėties sudaryti pradinę uždavinio padėtį. Įrodomojoje padėtyje abiejų pusių pėstininkai gali virsti figūromis (o prasimanytuose uždaviniuose ir kitos figūros gali virsti išgalvotomis figūromis). Jeigu neįmanoma įrodyti, kad karalius ar atitinkamas bokštas buvo

pajudėjęs, galimybė rokiruoti neprapuola. Jeigu neįmanoma įrodyti, kad buvo koks kitas ėjimas, išskyrus pėstininko ėjimą per du laukelius, galima pirmuoju ėjimu kirsti prasilenkiant.

2.3. Išsprendžiamumas. Uždavinys turi būti išsprendžiamas visais variantais. Jei bent viename variante užduočiai įvykdyti reikia daugiau ėjimų, uždavinys neišsprendžiamas.

2.4. Vienintelis sprendimo būdas. Uždavinys turi būti išsprendžiamas tik vieninteliu autoriaus sumanytu būdu. Silpni dvilypumai neatima uždaviniui teisės egzistuoti.

3. Meniniai reikalavimai

3.1. Pagrindiniai principai. Kompozicijos, kaip ir kiekvieno meninio kūrinio, vertę nulemia formos ir turinio harmonija, pasirinkto idėjinio sumanymo išreiškimas turimomis priemonėmis, kad jis taptų suprantamas ir žavėtų. Svarbiausi principai: sumanymo raiškumas, išreiškimo ekonomiškumas ir sprendimo grožis.

3.2. Sumanymo raiškumas:

1) autoriaus sumanytą įkūnijantys teminiai variantai turi būti raiškiai išskirti, kad jų neužgožtų antraeiliai – papildomi žaidimo variantai;

2) idėja turi būti pakartota bent dviejuose analogiškuose variantuose;

3) kelios idėjos gali būti sintezuotos viename variante;

4) idėjai paryškinti pageidautini uždavinyje klaidingi mėginimai ir iliuzinis žaidimas;

5) idėja turėtų būti palaipsniui koncentruojama iki aukščiausio lūžio taško;

6) besigančioji pusė turėtų turėti laisvą ir išradingą kontražaidimą.

3.3. Išraiškos ekonomiškumas:

1) autorius savo sumanytą turi įvykdyti pasinaudodamas pačiomis minimaliausiomis priemonėmis (ekonomiška turi būti tiek pradinė padėtis, tiek žaidimas, tiek finalinė padėtis);

2) visos figūros esančios pradinėje padėtyje privalo dalyvauti sprendimo procesuose arba turėti maksimaliai koncentruotą techninį krūvį;

3) pageidautina, kad pradinė padėtis būtų struktūriškai lengva ir natūrali;

4) uždavinys turi turėti tiek ėjimų, kiek reikia idėjai išreikšti (etiuduose įmanomi dirbtiniai sprendimų pailginimai);

5) finalinėje pozicijoje privalo dalyvauti visos lentoje likusios atakuojančios šalies figūros (išimtis taikoma karaliui ir pėstininkams).

3.4. Sprendimo grožis. Uždavinio sprendimas yra gražus, jei:

1) iš karto nepastebimas ir reikalauja tam tikrų sprendėjo pastangų;

2) pasižymi dinamišku ir subtiliu aukojamuoju žaidimu ar kitomis nuolaidomis besigančiajai pusei ir suteikti didelę pasirinkimo laisvę daugybėje viliojančių, bet klaidinančių mėginimų;

3) įžangoje žaidimas ir finalas organiškai susieti;

4) įžangoje daromi ramūs net tariamai susilpninantys atakuojamą pusę ir priešingai sustiprinantys besigančiąją pusę ėjimai.

3.5. Dvilypumai. Dvilypumas – tai užduoties išsprendimas kitu, negu nurodyta autoriaus, būdu, pradėdant antruoju ir tolesniais ėjimais (jeigu skiriasi pirmas ėjimas, užduotis turi pašalinį sprendimą ir neegzistuoja). Dvilypumai, esantys teminiuose variantuose, vadinami stipriais ir šį defektą turintiems uždaviniams atimama teisė egzistuoti. Dvilypumai, esantys neteminiuose variantuose, klaidingų mėginimų paneigimuose, tik sumažina uždavinių vertę.

4. Autorinės teisės

4.1. Paskelbimas. Uždavinys pradeda egzistuoti nuo to momento, kai jis pirmą kartą paskelbiamas spaudos leidinyje, turinčiame per 100 egzempliorių tiražą. Uždavinys privalo būti pavaizduotas diagramoje. Jį turi lydėti metrika:

1) autoriaus (ar autorių) vardas ir pavardė;

2) autoriaus gyvenamoji vieta (miesto ar kaimo pavadinimas);

3) varžybose pelnytas įvertinimas (jei rezultatai skelbiami pirmą kartą);

4) užduotis.

4.2. Atradimo pirmenybės (prioritetas). Autoriaus teisę į kūrinį nulemia pirmoji jo paskelbimo spaudos leidinyje data. Visus perspausdinimus turi lydėti metrika:

- 1) autoriaus (Ar autorių) vardas ir pavardė;
- 2) autoriaus gyvenamoji vieta;
- 3) uždavinio paskelbimo spaudoje laikas (metai);
- 4) uždavinį paskelbusio leidinio ar konkurso pavadinimas;
- 5) varžybose pelnyti įvertinimai.

Jei uždavinys spausdinamas neakivaizdiniuose sprendimų konkursuose, šią metriką leidžiama skelbti su teisingais uždavinių atsakymais.

Svetimos kompozicijos publikavimas savo ar kita pavarde su nedideliais konstrukcijos pakeitimais yra plagiatas, ir toks „autorius“ atsako pagal Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymą.

4.3. Pirminis variantas ir jo perdirbimas. Pirminis variantas yra anksčiau skelbtas uždavinys, kurio idėja, turinys ir forma tam tikru laipsniu sutampa su atitinkamais naujai skelbiamo uždavinio elementais. Tai, kad naujo uždavinio autorius nieko nežinojo apie pirmtaką, neturi jokios reikšmės. Uždavinys turintis pilnutinį pirmtaką, t. y. sutampantis idėja, turiniu ir forma, netenka teisės egzistuoti, bet gali dalyvauti varžybose ir būti įvertintas, jeigu iki uždavinio priėmimo užbaigimo dar neturėjo pirminio varianto.

Uždavinys turintis pirminį variantą, t. y. besiskiriantis tik forma, gali būti skelbiamas tik nurodžius abu autorius.

Patobulintas uždavinys skelbiamas senojo autoriaus pavarde, žemiau nurodant, kas patobulino. Toks uždavinys varžybose dalyvauti negali. Jei uždavinys perdirbamas iš esmės, jis skelbiamas naujojo autoriaus pavarde, žemiau nurodant pagal ką sukurtas, ir gali dalyvauti varžybose.

Turintį defektą uždavinį autorius privalo ištaisyti per trejus metus (šiam terminui praėjus, netenkama autorinių teisių) ir gali pakartotinai dalyvauti varžybose.

Uždaviniai, turintys idėjinius pirminius variantus, gali savarankiškai egzistuoti, jeigu juose idėja išreikšta kitaip ar patobulinta, pvz. Panaudojant kitas figūras, kitą kompozicijos šaką, pateikiant daugiau variantų, papildant teminiais klaidinančiais mėginimais, iliuziniu žaidimu ir t. t.

II. KOMPOZICIJOS VARŽYBOS

5. Šachmatų uždavinių sudarymo varžybos

5.1. Varžybų sistema. Gali būti rengiami uždavinių sudarymo asmeniniai ir komandiniai turnyrai, konkursai ir čempionatai. Juos gali organizuoti valstybinės, visuomeninės ir privačios organizacijos bei privatūs asmenys. Tik Lietuvos pirmenybės ir Lietuvos dalyvavimas oficialiuose tarptautiniuose renginiuose yra išimtinė Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjungos prerogatyva.

5.2. Konkursai. Konkursus rengianti organizacija turi vadovautis šiais principais:

- 1) įvardinti konkurso rengėjus;
- 2) paskelbti kompozicijos skyrius ir temas (jei jos yra pateikiamos);
- 3) paskelbti konkurso pobūdį (uždaras, atviras, jubiliejinis, atminimo ir t. t.);
- 4) paskelbiami prizai, jų skaičius ir dydis (konkursuose suteikiami tokie apdovanojimai: prizai, garbės pažymos, pagyrimai ir išduodami tai paliudijantys diplomai);
- 5) paskelbti teisėjavimo pobūdį (teisėjas ar teisėjų kolegija varžybų dalyviams gali būti ir nežinoma);
- 6) paskelbti adresą, kuriuo siųsti uždavinius;
- 7) paskelbti konkurso uždarymo datą;
- 8) paskelbti priimamą vieno autoriaus kūrinių kiekį ir egzempliorių skaičių;
- 9) pirminių rezultatų paskelbimo terminą;
- 10) rezultatų įsigaliojimo terminą.

Konkurso organizatoriai privalo:

- 1) nustatyti terminu paskelbti pradinį rezultatų;
- 2) nustatyti terminu paskelbti galutinius rezultatus;
- 3) konkurso rezultatus su teisėjo pastabomis pranešti visiems dalyviams;

- 4) nugalėtojams išsiuntinėti apdovanojimus;
- 5) konkurso medžiagą pateikti Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjungos valdybai.

5.3. Turnyrai. Turnyras – tai grupė teminių konkursų keliuose kompozicijos rūšyse ir skyriuose. Vietos turnyre suskirstomos pagal atskirai kiekviename konkurse ir bendrai visuose konkursuose surinktų taškų suma. Kiti principai ir reikalavimai tokie patys, kaip ir konkursuose.

5.4. Mačai. Mačai – tai komandiniai turnyrai. Vietos mačiuose suskirstomos pagal visuose konkursuose surinktą taškų sumą. Kiti principai ir reikalavimai tokie patys, kaip konkursuose ir turnyruose.

5.5. Čempionatai. Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjunga rengia per tam tikrą laikotarpį skelbtų uždavinių, turnyrinius ir kitokius čempionatus.

5.6. Skelbtų uždavinių pirmenybių (čempionatų) nuostatai:

1) pirmenybės rengiamos kas dveji metai (Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjunga pasilieka sau teisę nustatyti ir kitą terminą);

2) pirmenybės rengiamos tose šachmatų uždavinių grupėse, kuriose yra norinčių dalyvauti, t. y. atsiunčia uždavinius bent trys kompozicijų kūrėjai (vienas dalyvis negali pateikti daugiau kaip šešis uždavinius);

3) dalyviai, surinkę daugiausiai taškų, tampa pirmenybių nugalėtojais ir prizininkais (kiekvienoje šachmatų uždavinių grupėje), jie apdovanojami medaliais bei diplomais;

4) uždaviniai, dalyvavę čempionate, tolesniuose čempionatuose dalyvauti negali;

5) kiti čempionatų rengimo principai ir reikalavimai tokie patys, kaip ir konkursų.

5.7. Turnyrinių pirmenybių (čempionatų) nuostatai:

1) pirmenybės rengiamos dėl dalyvavimo tarptautiniuose mačiuose ar kitose komandinėse varžybose, siekiant paskatinti Lietuvos kompozicijų kūrėjus aktyviai kūrybiniai veiklai;

2) nugalėję vidaus konkurse uždaviniai atstovauja komandą;

3) šalies čempionas ir prizininkai nustatomi, tik gavus galutinius tarptautinių varžybų rezultatus, pagal jose pelnytų taškų skaičių;

4) nugalėtojai skelbiami tų metų, kada buvo uždarytas tarptautinės varžybos, pirmenybių nugalėtojais ir apdovanojami medaliais bei diplomais;

5) pirmenybės gali būti rengiamos ir kitais tikslais, tada nugalėtojai skelbiami tų šalies pirmenybių nugalėtojais ir atitinkamai apdovanojami;

6) tokiose pirmenybėse dalyvavę uždaviniai gali būti pateikti paskelbtų uždavinių pirmenybėms.

5.8. Komandos kapitonas. Kiekviena varžybose dalyvaujanti komanda privalo turėti kapitoną (nebūtinai varžybų dalyvį). Komandos kapitonas privalo:

1) visais klausimais informuoti savo komandą;

2) organizuoti uždavinių patikrinimą ir atranką;

3) įforminti paraiškas, siųsti teisėjams uždavinius, pateikti (jei jų yra) pastabas ir protestus varžybų teisėjų kolegijai.

5.9. Varžybų direktorius. Pageidautina, kad varžybos turėtų direktorių (juo gali būti ir varžybų dalyvis), tarpininką tarp dalyvių, teisėjų ir organizatorių. Varžybų direktoriaus pareigos:

1) surinkti varžybų dalyvių uždavinius;

2) po varžybų uždarymo išsiuntinėti uždavinius teisėjams;

3) organizuoti protestų nagrinėjimą ir išsprendimą;

4) rūpintis, kad varžybų organizatoriai ir teisėjai laikytųsi nuostatų ir terminų.

5.10. Varžybų dalyvių teisės ir pareigos. Kiekvienas varžybų dalyvis privalo:

1) žinoti šių taisyklių straipsnius ir jų laikytis;

2) žinoti varžybų nuostatus ir reglamentą;

3) nesikreipti į teisėją dėl savo uždavinių, o visus rūpimus klausimus spręsti su komandos kapitonu ar varžybų direktoriumi.

Varžybų dalyvis turi teisę:

1) iki varžybų rezultatų oficialaus įsigaliojimo apskusti teisėjo sprendimą teisėjų kolegijai;

2) bet kuriuo metu, iki varžybų uždarymo, gali atsiimti, pataisyti, pakeisti savo uždavinį.

6. Šachmatų uždavinių sprendimo varžybos

6.1. Varžybų vieta. Gali būti rengiami uždavinių sprendimo asmeniniai ir komandiniai turnyrai, mačai, konkursai ir čempionatai. Juos gali organizuoti valstybinės, visuomeninės ir privačios organizacijos, spaudos leidiniai, privatūs asmenys. Tik Lietuvos pirmenybės ir Lietuvos dalyvavimas oficialiuose tarptautiniuose renginiuose yra išimtinė Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjungos prerogatyva.

6.2. Konkursai. Gali būti akivaizdiniai ir neakivaizdiniai. Neakivaizdinius konkursus rengianti organizacija turi vadovautis šiais principais:

1) paskelbti konkurso sąlygas (konkurso pobūdį, žanrą, sprendimui siūlomų uždavinių skaičių, terminus, adresą, kuriuo siųsti sprendimus, prizų skaičių ir pobūdį, užbaigimo terminą);

2) nugalėtojai nustatomi pagal surinktų taškų sumą (taškų skyrimo principas turi būti iš anksto paskelbtas);

3) sprendžiant paprastesius („matas 2 ėjimais“, matas 3 ėjimais“ ar matas n ėjimų“) uždavinius pakanka nurodyti įžangą, grėsmę ir gynybas nuo jos (lūkuriavimo uždaviniuose – visus juodųjų atsakymus), šiuo atveju galima neužrašyti paskutiniojo juodųjų atsakymo ir matuojančiojo baltųjų ėjimo; etiudams reikia pateikti visus variantus, išreiškiančius kompozicijos temą iki akivaizdžios pergalės ar lygiųjų; atvirkštinio mato uždaviniuose galima nenurodyti paskutiniojo juodųjų ėjimo; kitų uždavinių sprendimai užrašomi pilnai;

4) jei uždavinys išsprendžiamas neteisingai ar užrašomas neteisingai, skiriama nulis taškų (baudos taškai neskiriami).

Akivaizdinius konkursus rengiančios organizacijos turi vadovautis šiais principais:

1) paskelbti konkurso sąlygas (žr. neakivaizdinis konkursas), nurodant patalpų, kuriuose vyks varžybos adresą;

2) nugalėtojai nustatomi pagal surinktų taškų sumą (sprendimai užrašomi taip kaip neakivaizdiniame konkurse) ir sunaudotą laiką (už bet kurio uždavinio sprendimą, neatsižvelgiant, ar tai autorinis sprendimas, ar pašalinis, skiriami penki taškai; už nepilną sprendimą taškai atitinkamai sumažinami);

3) jei konkursas vykdomas per vieną dieną, rekomenduojama pateikti ne mažiau kaip šešis uždavinius: paprastosios kompozicijos – dviejų, trijų, daugelio ėjimų ir etiudą, atvirkštinio mato bei sutartinio mato po vieną uždavinį – sprendimui skiriant ne daugiau kaip 180 minučių;

4) jei konkursas vykdomas dvi dienas, rekomenduojama pirmąją dieną pateikti tris paprastosios kompozicijos dviejų ėjimų uždavinius, sprendimui skiriant 20 minučių, tris trijų ėjimų uždavinius – 60 minučių ir tris etiudus – 100 minučių, o antrąją dieną – tris sutartinio mato uždavinius – 50 minučių, tris paprastosios kompozicijos daugelio ėjimų uždavinius – 80 minučių ir tris atvirkštinio mato uždavinius – 50 minučių.

6.3. Turnyrai ir mačai. Tai komandinės ar asmeninės akivaizdinės varžybos. Jų vykdymo tvarka tokia pat, kaip ir akivaizdinių konkursų.

6.4. Pirmenybės. Tai komandinės ir asmeninės akivaizdinės varžybos vykdomos pagal akivaizdinių konkursų principus. Atrankiniame etape rajonuose ir miestuose galima taikyti vienos dienos formą, o finalinis turnyras vykdomas dviejų dienų forma.

Dalyviai, surinkę daugiausiai taškų (surinkus vienodai taškų, nulemia mažiau sunaudotas laikas), tampa pirmenybių nugalėtojais ir apdovanojami medaliais bei diplomais.

Komandą sudaro trys dalyviai: skaičiuojami dviejų geriausių kiekvienoje uždavinių grupėje rezultatai. Visi komandų prizininkų nariai apdovanojami atitinkamais medaliais bei diplomais.

Asmenines ir komandines pirmenybes Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjunga rengia kiekvienais metais.

7. Teisėjavimas

7.1. Lietuvos šachmatų kompozicijos teisėjų kolegija. Jos nariai teisėjauja uždavinių sudarymo ir sprendimo varžybose.

7.2. Teisėjų teisės ir pareigos. Uždavinių sudarymo varžybose teisėjas privalo:

1) nepažeisdamas terminų, išnagrinėti pateiktus uždavinius, įvertinti juos;

2) surašyti ataskaitą ir pateikti teisėjų kolegijai.

Varžybų teisėjo sprendimas yra privalomas visiems dalyviams. Kol varžybų rezultatai nėra oficialiai įsigalioję, teisėjo sprendimą galima apskųsti teisėjų kolegijai. Pakartotinai išnagrinėjus varžybų rezultatus, teisėjo sprendimas tampa galutiniu. Teisėjų kolegija gali anuliuoti priteisimo rezultatus, jei įrodoma, kad varžybų teisėjas nesąžiningai atliko savo pareigas.

8. Šių taisyklių aiškinimas

Kilus abejonėms dėl šių taisyklių, reikia kreiptis į Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjungą. Taisykles pakeisti ar papildyti gali tik Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjunga.
