



## Правила Сибирского Шахпонга

### Характер и цели двоеборья

Состязания по двоеборью проводятся между двумя участниками или двумя парами, как матч по двум видам спорта: блиц -шахматам, символизирующим высокую интеллектуальность, и настольному теннису, представляющему скорость, азарт и динамизм спорта.

Несмотря на кажущуюся полярность обоих видов, в двоеборье достигается их максимальная сбалансированность. В сибирском шахпонге действует общий показатель соответствия для блиц - шахмат и настольного тенниса.

Цель каждого участника матча - добиться общей победы в матче выигравшем большего числа партий в обоих видах.

При ничейном счете по партиям нужно иметь лучший показатель, соответствия для выигрыша матча.

### Матч

Матч проводится между двумя участниками как интеллектуально-спортивное единоборство в блиц-шахматы и настольный теннис из установленного числа партий. Матчи проводятся как встречи по одному виду и, затем, по второму виду спорта.

Возможно два режима проведения матчей:

**А. Круговой.**

**Б. Полный.**

При круговом режиме участник проводит встречи по одному виду спорта со всеми игроками данной группы, затем доигрывает матчи по второму виду спорта.

При полном режиме матча встречи по обоим видам спорта проводятся последовательно один за другим для скорейшего определения победителя матча.

### Встреча

В матче двоеборья проводится встреча в блиц - шахматы и встреча по настольному теннису. Каждая встреча играется из установленного числа партий - двух (макси) или одной (мини).

## Партия

Проведение партии в настольный теннис имеет некоторые особенности. Партию выигрывает игрок, первым набравший 20 очков, если только оба игрока не набрали по 19 очков. В этом случае разыгрывается еще 2 очка. Партия будет выиграна игроком, который наберет 21 очко. При счете 20:20 фиксируется ничья.

## Право выбора

Право сделать выбор первым определяют перед началом матча жребием.

Если матч начинается с блиц- шахмат, то игрок, получивший это право, может выбрать цвет фигур или сторону стола, если условиями предусмотрена перемена мест игроков.

Если матч начинается с настольного тенниса, то игрок, получивший это право, может выбрать подачу или прием первым, или сторону стола.

Во встрече по второму виду матча право выбора получает игрок, проигравший жребий в первой встрече.

## Результаты матча и определение победителей

Результаты матчей оцениваются в баллах в зависимости от качества выигрыша:

- чистый выигрыш при счете 3:0, победителю - 3 балла, побежденному – 0;
- выигрыш с преимуществом при счете 2,5:0,5; 2,5:1,5; 3:1; победителю - 3 балла, побежденному – 1;
- выигрыш по лучшему ПС при счете 2:2; победителю 2,5 балла, побежденному - 1,5.

Определение победителей и распределение мест в турнире по круговой системе производится согласно:

- наибольшей сумме набранных баллов;
- при равенстве суммы баллов среди нескольких участников - по сумме баллов, набранных между этими участниками;
- вновь при равенстве суммы баллов - по наибольшей сумме очков по партиям;
- вновь при равенстве очков по партиям - по лучшей сумме ПС.

## Показатель соответствия (ПС)

Показатель соответствия является условным мостом между очковым теннисным пространством и шахматным временем. ПС основан на существующей прямой зависимости скорости игры в блиц - шахматы от уровня квалификации (мастерства) спортсмена. Чем выше мастерство, тем быстрее темп игры. Таким образом, за неимением в шахматах объективных измерителей, можно воспользоваться шахматным временем. В настольном теннисе изначально имеется отличный измеритель мастерства спортсмена, это очки, образующие счет в партии.

Устанавливая соотношение между двумя измерителями, можно сделать сравнительную оценку выступления каждого игрока (пары) в каждой партии, встрече и в целом матче. Установим единицу измерения показателя соответствия:

$T: N = 300 \text{ сек.} : 20 \text{ очков} = 15 \text{ сек/очко}$ ,

где:  $T = 5 \text{ мин.} = 300 \text{ сек.}$  - время, отпущенное игроку на всю партию в блиц - шахматах;

$N = 20 \text{ очков}$  - конечный счет очков в партии настольного тенниса.

Одно очко в партии настольного тенниса соответствует 15 секундам игрового времени в партии шахматного блица. За единицу измерения показателя соответствия принимается очко, образующее счет в партии настольного тенниса. Показатель соответствия (ПС) представляет абсолютную величину потерянных очков игрока на выигрыш партии, встречи в конкретном матче.

Для соблюдения паритетности шахматного блица и настольного тенниса в двоеборье, при расчетах ПС, введены дополнительные условия:

- установить в партии шахматного блица  $ПС = 0$ , если игрок затратил на выигрыш менее 15 секунд;
- при переводе шахматного времени в очки от деления на 15 сек. возможно получение остатков.

Оставшиеся секунды пересчитываются в десятые доли очков для каждой партии.

С учетом изложенного разработана специальная таблица показателей соответствия (ПС).

**Таблица показателей соответствия (ПС)**

Настольный теннис		Блиц- шахматы	
ПС (в очках)	Счет выигранной партии	ПС (в очках с долями на остатки времени)	Время, затраченное на выигрыш партии
0	20:00	0	от 0 сек. до 14,9 сек.
1	20:01	1,0	15 сек.
2	20:02	от 1,1 до 2,0	от 15,1 сек. до 30 сек.
3	20:03	от 2,1 до 3,0	от 31 сек. до 45 сек.
4	20:04	от 3,1 до 4,0	от 46 сек. до 60 сек.
5	20:05	от 4,1 до 5,0	от 61 сек. до 75
6	20:06	от 5,1 до 6,0	от 1 <sup>16</sup> до 1 <sup>30</sup>
7	20:07	от 6,1 до 7,0	от 1 <sup>31</sup> до 1 <sup>45</sup>
8	20:08	от 7,1 до 8,0	от 1 <sup>46</sup> до 2 <sup>00</sup>
9	20:09	от 8,1 до 9,0	от 2 <sup>01</sup> до 2 <sup>15</sup>
10	20:10	от 9,1 до 10,0	от 2 <sup>16</sup> до 2 <sup>30</sup>
11	20:11	от 10,1 до 11,0	от 2 <sup>31</sup> до 2 <sup>45</sup>
12	20:12	от 11,1 до 12,0	от 2 <sup>46</sup> до 3 <sup>00</sup>
13	20:13	от 12,1 до 13,0	от 3 <sup>01</sup> до 3 <sup>15</sup>
14	20:14	от 13,1 до 14,0	от 3 <sup>16</sup> до 3 <sup>30</sup>
15	21:15	от- 14,1 до 15,0	от 3 <sup>31</sup> до 3 <sup>45</sup>
16	20:16	от 15,1 до 16,0	от 3 <sup>46</sup> до 4 <sup>00</sup>
17	20:17	от 16,1 до 17,0	от 4 <sup>01</sup> до 4 <sup>15</sup>
18	20:18	от 17,1 до 18,0	от 4 <sup>16</sup> до 4 <sup>30</sup>
19	21:19	от 18,1 до 19,0	от 4 <sup>31</sup> до 4 <sup>45</sup>
20	20:20 (ничья)	от 19,1 до 20,0	от 4 <sup>46</sup> до 5 <sup>00</sup>

Партию в настольный теннис выигрывает игрок, первым набравший 20 очков, если только оба игрока не набрали по 19 очков. В этом случае разыгрывается ещё 2 очка. Партия будет выиграна игроком, который наберет 21 очко. При счете 20:20 фиксируется ничья.

## **Инвентарь и оборудование**

Игровой инвентарь и оборудование должны соответствовать Правилам шахмат ФИДЕ и Правилам соревнований настольного тенниса ИТТФ.

Поскольку в шахпонге необходимо точно фиксировать время у победителя партии, желательно использовать электронные шахматные часы. При использовании механических шахматных часов необходимо:

- установить точное падение флажков по истечении 5 - минутного лимита на обоих циферблатах;
- провести тарировку секундомера через 5 секунд на обоих циферблатах

## **Допуск к соревнованиям**

К участию в соревнованиях допускают лиц, спортивная квалификация которых соответствует уровню соревнований, получивших разрешение врача.

Разрешение врача, с подписью и печатью, отмечают в представляемой заявке после фамилии каждого участника.

Спортсменов средней юношеской группы допускают к соревнованиям юниоров и взрослых.

Соревнования с участием спортсменов младших возрастных групп, допущенных к соревнованиям в старшей группе, проводят по правилам соревнований для старших (количество матчей в день, партий в матче).

Окончание игр в соревнованиях юношеских групп - не позднее 22 часов.

## **Примечания**

- В Новосибирске при игре в настольный теннис принято играть до 20;
- Каждое очко в настольном теннисе соответствует 15 сек. в блиц-шахматах, при полностью линейной шкале.
- При победе шахматиста за время  $t < 15$  сек., ему присваивается победа с  $T=0$ , что соответствует счету в настольном теннисе 20:0.
- На наш взгляд, упрощение правил ШАХПОНГА будет способствовать его популяризации.