

**Рекомендации к проведению школьного этапа  
олимпиады по решению шахматной композиции в рамках  
Олимпиады школьников Республики Саха (Якутия)**

**Критерии оценивания**

1. Олимпиада проводится в 1 тур из 4 заданий.
2. Время на решение 45 минут.
3. Участник может покинуть соревновательную зону только с разрешения главного судьи (в его отсутствии с разрешения заместителя главного судьи). При этом участник сдает лист с решениями судье, а по возвращении забирает его.
4. Для решения предлагаются три задачи на «мат в два хода», одна задача на «мат в три хода».
5. При оценке решений участников соревнований начисление очков ведется с учетом следующих требований:
  - 5.1. правильное и полное решение, в том числе побочное, оценивается в 5 очков, а неполное решение оценивается в меньшее количество очков;
  - 5.2. в задачах на «мат в два хода» указывается только первый ход решения, и участник за правильное решение получает 5 очков;
  - 5.3. в трехходовых задачах указываются все ходы, кроме последнего хода черных и матующего хода белых;
  - 5.4. в трехходовых за первый ход решения без указания вариантов очки не начисляются;
  - 5.5. если ход записан неправильно, неясно, то этот вариант или отдельное решение рассматриваются как неправильные;
  - 5.6. участник, получивший 0 очков в туре, получает в зачет полное время этого тура.
6. Максимальное количество баллов за заочный этап – 20 баллов.
7. Победителями и призерами школьного этапа Олимпиады являются участники, набравшие большее количество в очном этапе.
8. При равенстве очков учитывается время, затраченное на решение заданий. Чем меньше затраченное время, тем выше занятое место.
9. Жюри на школьном этапе рекомендуется составлять из учителей математики, других учителей, умеющих играть в шахматы и читать шахматную нотацию, педагогов дополнительного образования по шахматам, тренеров- преподавателей по шахматам.

## **Помещение и инвентарь**

Для проведения школьного этапа предоставляются учебные классы, или иные помещения школы, оборудованные:

1. Столами, партами
2. Стульями
3. Шахматными досками и фигурами из расчета один комплект на одного участника.

Допускается участие со своими комплектами шахмат и фигур.

4. Во время решения заданий запрещается использовать телефоны, планшеты и прочую электронную технику. Рекомендуется не допускать участников с электронной техникой при себе.

## **Рекомендации по проведению**

Для проведения школьного этапа в 2023 году, методическая комиссия подготовила несколько вариантов заданий и ответов, которые будут высланы по школам. Ответственность за конфиденциальность заданий и решений возлагается на школьного координатора.

Задания составлены с учетом основных рекомендаций:

1. Во всех заданиях первый ход делают белые.
2. Задачи не начинаются с шаха.

При проведении задания раздаются каждому участнику на отдельном бланке, с закрытыми заданиями (в конверте, либо повернутыми пустой стороной листа вниз).

Решения заданий начинаются с запуском таймера.

Участникам, сдавшим свои ответы раньше отведенного времени, фиксируется точное затраченное время на решение.

## **Шахматная нотация**

**Шахматная нотация**, используется в литературе, официальных турнирах итд. Согласно этой системе, каждое поле доски обозначается латинской буквой вертикали и цифрой горизонтали, на пересечении которых оно находится.

Фигуры обозначаются буквами:

Король - Кр

Ферзь - Ф

Ладья - Л

Слон - С

Конь - К

пешка - п, в записи ходов партии, как правило, не указывается.

Взятие: ":" или "х"

Короткая рокировка: 0-0

Длинная рокировка: 0-0-0

Шах: "+"

Двойной шах: "++"

Мат: "X" или "#"

В случае превращения пешки в конце ставится буква фигуры, в которую она превратилась.

Перед ходом ставится его номер.

**Полная шахматная нотация** - указывается исходное поле фигуры до начала хода, и пункт назначения фигуры.

Пример записанной шахматной партии при полной нотации:

1. e2-e4 e7-e5
2. Фd1-h5 Kb8-c6
3. Cf1-c4 Kg8-f6
4. Фh5:f7#

**Сокращённая шахматная нотация** - указывается только пункт назначения фигуры:

Пример записанной шахматной партии при сокращенной нотации:

1. e4 e5
2. Фh5 Kc6
3. Cc4 Kf6
4. Ф:f7#

Если на одно поле может пойти несколько фигур, то указывается дополнительная буква или цифра нахождения фигуры. Например: Kge2, Л2e3.

При взятии пешки пешкой можно указать только вертикали, например: bc, de итд. Можно и чуть подробнее: bxc6, dxe5.

Председатель жюри олимпиады:

В.А. Егоров